

Artykuły

Witold Warcholik, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie

Turystyka kulturowa - na krakowskiej planszy gry miejskiej

Słowa klucze: gra miejska, przewodnik, turystyka, zwiedzanie miasta.

Streszczenie: W opracowaniu zdefiniowano pojęcie gry miejskiej, przeprowadzono wstępną typologię tej formy zabawy, a na przykładzie Krakowa przedstawiono kontekst innowacyjności tej formy zwiedzania przestrzeni miejskiej. Dodatkowo, na podstawie wyników przeprowadzonego badania ankietowego, podjęto próbę oceny popularności gier miejskich jako produktów turystycznych.

Gry miejskie i inne formy zabaw terenowych to innowacyjne pomysły na prezentację, udostępnienie oraz interpretację dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego. Gry miejskie stają się istotną alternatywą dla tradycyjnego zwiedzania przestrzeni miejskiej z przewodnikiem. Uzasadnienia takiego wyboru turysty można upatrywać w interesującym sposobie zwiedzania miasta, aspektach zabawy i aktywności fizycznej, lepszym zapamiętaniu informacji, uniezależnieniu się od preferencji przewodnika czy też pilota, własnej aktywności oraz poruszaniu się nie tylko utartymi przez turystów ścieżkami. Dobrze przygotowana gra miejska wpisuje się w trend turystyki bazujący na zabawie, emocjach, edukacji i zaangażowaniu turysty ($4 \times e = \textit{entertainment, emotion, education, engage}$). Gracz staje się czynnym uczestnikiem wyreżyserowanej przez organizatorów przygody, rozwiązuje jednak zadania na bazie swoich pomysłów, według własnych wariantów tras.

Wprowadzenie

Gry miejskie to szybko rozwijające się i ewoluujące pomysły na prezentację, udostępnianie oraz interpretację dziedzictwa przyrodniczego i kulturowego. Dobrze przygotowana gra miejska wpisuje się w trend turystyki bazujący na zabawie, emocjach, edukacji i zaangażowaniu turysty ($4 \times e = \textit{entertainment, emotion, education, engage}$). Stanowi najbardziej aktywną formę zwiedzania miasta [Mikos von Rohrscheidt, 2011a]. W miejsce folderów promocyjnych i profesjonalnej usługi przewodnika turystycznego, poruszającego się z grupą turystów według własnej koncepcji lub po wyznaczonych szlakach tematycznych, pojawiają się nieoznakowane trasy, którymi gracze wędrują, rozwiązując zagadki zawarte na mapach, zdjęciach, w wierszowanych wskazówkach itp. W polskojęzycznych publikacjach dotyczących ruchu turystycznego na obszarach miejskich nie funkcjonuje jednoznaczna definicja gry miejskiej, nie wypracowano ścisłej typologii tej formy zabaw terenowych, zauważalny jest również brak ocen popularności gier miejskich jako produktów turystycznych.

W poniższym opracowaniu zdefiniowano pojęcie gry miejskiej, przeprowadzono wstępną typologię tej formy zabawy, dodatkowo na przykładzie Krakowa przedstawiono kontekst innowacyjności tej formy zwiedzania przestrzeni miejskiej. Na podstawie wyników przeprowadzonego badania ankietowego, podjęto próbę oceny popularności gier miejskich w Polsce jako produktów turystycznych. Pozwoliły one także na weryfikację grupy docelowej (potencjalnie ludzie młodzi), dla której organizowane są gry.

Ośrodki miejskie należą do najczęściej odwiedzanych celów wyjazdów turystycznych. Turystykę miejską traktujemy obecnie jako jeden ze sposobów poznawania miasta, traktowanego jako dziedzictwo kulturowe i uznawanego za niepodzielny element przestrzeni turystycznej. Uznajemy w ten sposób że nie każda turystyka w mieście jest turystyką miejską, choć każda turystyka miejska jest turystyką w mieście [Kowalczyk, 2005,

Madurowacz, 2008; Derek, 2013]. Ważnym elementem mającym wpływ na atrakcyjność turystyczną miasta jest sposób organizacji ruchu turystycznego, a zwłaszcza promocja i obsługa turystów [Kowalczyk, 2005]. Na temat atrakcyjności turystycznej miast i jej obrazu w materiałach promocyjnych pisali m. in.: A. Spack [1975], G. Wall i J. Sinnott [1980], A. Lew [1991], C. Corkery i A. Bailey [1994] i H. Hughes [2003]. W szerokim znaczeniu „turystyki na obszarach miejskich” mieszczą się zarówno wszystkie formy turystyki, które mają miejsce na terenach miejskich, jak i formy turystyki związane z walorami i zagospodarowaniem turystycznym występującymi na takich obszarach, wreszcie - turystyka, której celem jest odwiedzanie i poznawanie miasta traktowanego jako dziedzictwo kulturowe i uznawanego za niepodzielny element przestrzeni turystycznej [Kowalczyk, 2005].

Gra miejska jest elementem programu poznawczego miasta, proponowanego zarówno mieszkańcom, jak i turystom oraz odwiedzającym. W przedstawionych poniżej przykładach gier udział wzięli przedstawiciele wszystkich wymienionych grup, w równej mierze gry stanowiły dla nich istotne narzędzie poznawcze, co rozwiewa wątpliwość uznania gier miejskich za formę turystyki. Dodatkowo, w kontekście miasta coraz rzadziej definiuje się turystów, odwiedzających jednodniowych i mieszkańców, a częściej mówi się po prostu o użytkownikach miasta [Derek, 2013]. Goście wtapiając się w zbiorowość miejską, stają się jej konstytutywnym elementem [Sagan, 2011], z kolei mieszkańcy coraz częściej zachowują się jak turyści [Judd, 2003].

Definicja gry miejskiej

Gry, jako odmiana zabaw, są jedną z trzech podstawowych form działalności ludzkiej, obok pracy i uczenia się, wykonywaną dla przyjemności. Dorośli zajmują się grami w kontekście zabaw w czasie wolnym od nauki i pracy. Równoległe z powszechnym rozwojem technologicznym, zauważalny jest proces „ludyzacji”. Przeświadczenie o „infantylności” technik ludycznych znajduje źródło w błędnie stosowanym uogólnieniu, iż techniki te nadają się wyłącznie do nauczania dzieci. Jednym z głównych założeń wielu tzw. metod alternatywnych, które z reguły w znacznej mierze wpisują się techniki ludyczne, nie jest ich infantylność, lecz naturalna potrzeba człowieka (*homo ludens*) do zabawy, jak też otwartości i ciekawości wobec tego, co nowe – typowa przede wszystkim dla dzieci, lecz nie wyłącznie [Surdyk, 2008].

Gra miejska to forma zabawy, realizowana w czasie rzeczywistym w przestrzeni miejskiej, stanowiącej planszę rozgrywki, w której gracze (pionki) rozwiązują zadania nakreślone w scenariuszu, według narzuconych przez organizatora lub własnych wariantów rozwiązań. O zwycięstwie decyduje czas i liczba lub waga rozwiązanych zadań. Jak wspomniano, gry to odmiana zabaw, wyróżniają je jawne, sformalizowane i ściśle określone reguły, świadczenia na rzecz wygrywającego i fakt że zawsze kończą się wygraną lub przegraną gracza.

Do czynników różnicujących zabawy i gry miejskie zaliczyć należy także znaczenie wysiłku psychicznego i fizycznego, znacznie większe w grze niż w zabawie, podobnie jak walki i współzawodnictwa oraz spotęgowanie iluzji w zabawie. W takim kontekście znaczącą grupę ofert na polskim rynku turystycznym, należy traktować jako różne formy zabaw „miejskich”, nie definiując ich, jak to ma miejsce, jako „gry miejskie”. W dobrze przygotowanej i zrealizowanej grze miejskiej aspekt rywalizacji nie staje w sprzeczności z kanonami turystyki poznawczej, takimi jak zaspokajanie ciekawości świata, konfrontowanie posiadanej wiedzy z rzeczywistością, nacisk na odwiedzane miejsce jako czynnik motywacyjny. W źle opracowanej grze miejskiej dysfunkcja walorów poznawczych, w postaci niebezpieczeństwa zafałszowania obrazu rzeczywistości, może przykładowo wynikać z nadmiernego pośpiechu graczy.

Grę miejską charakteryzują wybrane cechy gier fabularnych RPG (*role-playing game*), w których gracze wcielają się w role fikcyjnych postaci, a rozgrywka toczy się w nierealnym

świecie, według zaplanowanego scenariusza, z zachowaniem wybranego zestawu reguł (zwanego mechaniką gry). Łączy ona w sobie także elementy happeningów ulicznych, harcerskich podchodów, gier komputerowych, wreszcie *flash mobów* (błyskawiczny tłum), czyli inicjatyw spontanicznie, niespodziewanie gromadzących tłumy ludzi w miejscu publicznym, w celu przeprowadzenia krótkotrwałego zdarzenia, zwykle zaskakującego dla przypadkowych świadków. Gra miejska wpisuje się więc zarówno w grupę gier dydaktycznych – które wymagają wysiłku myślowego, gier ruchowych i sportowych – opartych na wysiłku fizycznym oraz gier terenowych – które wymagają specjalnego przygotowania, gier harcerskich i wojskowych. Z przeglądu scenariuszy polskich gier miejskich wynika iż posunięcia graczy na ogół nie są jednoznacznie zdeterminowane przez reguły gry. Mogą być kierowane przypadkiem, bądź świadomym wyborem grającego i wtedy o wygranej decyduje głównie wysiłek intelektualny i pomysłowość grającego, prowadzące do wyboru właściwej strategii.

Podstawowe czynności organizatora warunkujące prawidłowy przebieg gry miejskiej to: ściśle określenie odbiorcy gry, dobranie w stosunku do grupy docelowej odpowiedniej długości trasy i stopnia trudności zadań, zapewnienie bezpieczeństwa uczestników oraz sprecyzowanie mechaniki gry. Zespół reguł to m. in. określenie czy gracz jest rozliczany na podstawie czasu na mecie, czy w oparciu o rozwiązane zadania w określonym czasie rozgrywki, z jakich środków transportu może korzystać i czy gracze stanowiący zespół mogą się rozdzielać. Przykładowe pomysły na urozmaicenie zadań to zastosowanie szyfrów, zamrażanie wskazówek, stosowanie elementów języka migowego, starych planów miast, wykorzystanie określonych wersów ze wskazanych pozycji książkowych, skrzynek kontaktowych, krzyżówek, napisów w obcych językach itp. Gry miejskie często poprzedzone są etapem wprowadzającym, np. rozgrywanym w Internecie. Istotne jest takie konstruowanie scenariusza, by, przy powszechności telefonów komórkowych i przenośnego internetu, rozwiązania zadań nie były możliwe poprzez błyskawiczne ich odnalezienie na stronach www.

Typy gier miejskich na przykładzie miasta Krakowa

Głównym atrybutem przestrzeni miejskiej, odznaczającej się określoną organizacją, funkcją, fizjonomią i statusem prawnym, jest jej urządzenie zgodne z indywidualnymi i zbiorowymi potrzebami mieszkańców [Liszewski, 1999]. W przypadku Krakowa w powierzchni administracyjnej miasta znajdują się też obszary nieposiadające cech typowo miejskich. Teren, na którym prowadzone są krakowskie gry miejskie obejmuje zarówno przestrzeń miejską o cechach zurbanizowanych, jak i przestrzeń nieurbanizowaną (przyrodniczą) lub słabo zurbanizowaną (rolniczą), które to z formalnego punktu widzenia do miasta należą.

Istotna, z punktu widzenia opracowania scenariuszy gier miejskich, jest obecność szeroko rozumianych walorów turystycznych na terenie stanowiącym planszę gry. Są one definiowane jako zespół elementów środowiska naturalnego oraz elementów pozaprzyrodniczych, które, wspólnie lub każde z osobna, są przedmiotem zainteresowania turystów [Lijewski, Mikułowski, Wyrzykowski, 2002; Kurek, 2007]. Do głównych elementów kształtujących atrakcyjność turystyczną miasta, czyli planszy gry miejskiej, zalicza się: architekturę i układ urbanistyczny, obiekty kulturalne, sakralne, dzielnice etniczne, festiwale, imprezy sportowe i kulturalne, atmosferę miasta, potencjał naukowy i akademicki miasta, stopień rozwoju bazy noclegowej i towarzyszącej, różnorodność obiektów gastronomicznych, rozwój przedsiębiorczości, centra handlowe, obiekty rozrywkowe, sportowe, życie nocne itp. [Waloryzacja, 2008].

Kraków jest jednym z najważniejszych ośrodków turystycznych w kraju ze względu na bogate dziedzictwo kulturowe i historyczne w wymiarze ponadregionalnym, dodatkowo jego walory turystyczne są bardzo różnorodne. Na rozległym terenie miasta istnieją więc korzystne

warunki do realizacji gier o charakterze pasjonackim, komercyjnym z szeroką gamą obiektów do wykorzystania w celach edukacyjnych. Na terenie obszaru Krakowa znajduje się 1160 zespołów i obiektów wpisanych do rejestru zabytków nieruchomych (stan na grudzień 2011), w tym m.in.: 7 układów urbanistycznych, 71 kościołów i zespołów klasztorów, 7 synagog, 4 cmentarze, a także kamienice, fortyfikacje, kopce, parki i ogrody. Liczbę ruchomych dóbr kultury, szacuje się w setkach tysięcy. Na terenie miasta znajdują się obszary wchodzące w skład Zespołu Jurajskich Parków Krajobrazowych chroniących najwartościowsze tereny Jury Krakowsko-Częstochowskiej, pięć rezerwatów przyrody, 192 pomniki przyrody oraz dwa użytki ekologiczne. Dodatkowo w Krakowie znajduje się jedna z ostoi CORINE - Bielany-Tyniec, z kolei część obszaru miasta usytuowana jest w zasięgu korytarza ekologicznego rzeki Wisły, o znaczeniu międzynarodowym. Zachodnia część miasta stanowi południowo-wschodnią granicę proponowanego obszaru węzłowego 16K (Obszar Krakowski) sieci ECONET. Długą listę elementów istotnych z punktu widzenia organizacji gry miejskiej w Krakowie wzmocniają atrakcje o charakterze niematerialnym, jak przykładowo gościnność mieszkańców i „atmosfera miasta” [Strategia..., 2008].

Między innymi R. Maitland [2008] zwraca uwagę iż rozwój turystyki miejskiej najczęściej odbywa się w ramach strefy zaplanowanej dla turystyki, w której wprowadza się szereg nowych atrakcji turystycznych. Tworzy się w ten sposób dzielnica odizolowana materialnie i symbolicznie od innych części miasta, nazywana w literaturze dzielnicą turystyczną, czy też dzielnicą aktywności turystycznej [Derek, 2013; Maitland, 2008; Stansfield i Rickert, 1970]. Autorzy diagnozy stanu i możliwości rozwoju turystyki w Krakowie [Strategia 2008] w punkcie „słabe strony” wskazują m. in. niepełne wykorzystanie w celach turystycznych terenów zielonych, małe wykorzystanie potencjału turystycznego dzielnic położonych w sąsiedztwie centrum miasta i peryferyjnie w stosunku do centrum oraz brak obiektów pozwalających organizować zwłaszcza poza sezonem letnim duże imprezy kulturalne i sportowe. Problem ten nie dotyczy jedynie lokalnie Krakowa. Władze miejskie, świadome korzyści wynikających z turystyki, reklamują się poprzez zwrócenie uwagi na jeden bądź kilka tematów przewodnich opisujących region [Samołyk, 2013]. Taka promocja skutkuje sytuacją gdzie wiele obiektów ciekawych kulturowo pozostaje zapomnianych. Ich potencjał przyrodniczy, architektoniczny, historyczny czy też kulturowy nie zostaje wykorzystany. Analiza kilkudziesięciu gier miejskich realizowanych w Krakowie w latach 2011-2012 pozwala na stwierdzenie, że gry miejskie stanowią skuteczne narzędzie niwelacji wymienionych ograniczeń (tab. 1, 2, 3). Są one organizowane we wszystkich miesiącach w roku, co istotne – także poza krakowską Dzielnicą I, stanowiącą obszar działania zdecydowanej większości przewodników miejskich [Warcholik, 2013]. W literaturze turystycznej coraz częściej pojawiają się opinie iż możliwość penetrowania mało uczęszczanych miejsc, często znanych jedynie wąskiemu kręgowi zainteresowanych, powodować może dalszy wzrost aktywności turystyki poznawczej [Samołyk, 2013]. Dla wielu osób jest to jeden ze sposobów zwiedzania miejsc będących w kręgu ich zainteresowań, często bardzo specyficznych, nieopisywanych w przewodnikach.

W nielicznych, pionierskich polskojęzycznych pracach na temat gier miejskich, nie określono typologii tej formy zabaw. Warto zwrócić uwagę na próbę ich grupowania przeprowadzoną przez O. Nowakowską [2011], która to opisuje gry pasjonackie, gry komercyjne i gry edukacyjne. Autorka zwraca jednak uwagę na wzajemne przenikanie się ich elementów. Przeprowadzona na potrzeby niniejszego opracowania analiza kilkudziesięciu scenariuszy i realizacji polskich gier miejskich nie pozwala na jednoznaczną ich delimitację do wyżej wymienionych grup. Uwzględnienie elementu zysku finansowego w organizacji imprezy pozwala wydzielić gry komercyjne z szerokiego spektrum zabaw miejskich, natomiast zarówno gry pasjonackie jak i komercyjne mogą zawierać pierwiastki edukacyjne.

Do gier pasjonackich zaliczono te, które organizowane są dla „gry samej w sobie”, z oddolnej, prywatnej inicjatywy jednej osoby lub grupy osób. Zwykle są to stowarzyszenia,

muzea, wydawnictwa, koła, portale itp., które działają niekomercyjnie, przede wszystkim z pasji. W porównaniu z grami komercyjnymi, charakteryzują się dużą liczbą uczestników przypadającą na jedną edycję gry, są to w przewadze imprezy jednorazowe, zwykle bezpłatne. Koszty organizacji, porównywalne lub często przekraczające te w imprezach komercyjnych, w całości pokrywają organizatorzy, sponsorzy lub w sposób symboliczny także gracze. Szczególnie właśnie wokół tych gier tworzą się społeczności, czy to w rzeczywistości fizycznej, czy to w internetowej [Nowakowska, 2011]. Przykładowe gry pasjonackie, z krótką charakterystyką tematyki i celów gry, zrealizowane przez Zespół d.s. Gier Miejskich na terenie Krakowa, zestawiono w tabeli 1.

Tab. 1. Gry miejskie organizowane na terenie miasta Krakowa przez Zespół d.s. Gier Miejskich w Krakowie (www.grymiejskie.krakow.pl)

Termin	Nazwa imprezy	Przybliżona tematyka, cele gry	Organizator
23.09.2007	LEGENDA STANISŁAWA WYSPIAŃSKIEGO	Odnalezienie zagubionej tablicy pamiątkowej, bez której nie odbyłoby się odsłonięcie pomnika S. W.	Rada Dzielnicy I, Teatr Groteska, GW, SCKM, ZPiT „Krakowiacy”
01.06.2008	LEGENDY Z JAJEM	Znalezienie zaginionego jaja wawelskiego smoka i wychowanie gada na człowieka	Teatr Groteska, Gazeta Wyborcza
13.09.2008	OPERACJA V.I.C.T.O.R.I.A.	Przechrzlenie Turków i pomoc polskiemu królowi w ich pokonaniu bez użycia siły	Dzielnica I, Teatr Groteska, Gazeta Wyborcza
24.05.2009	NA ŁEB, NA SZYJĘ	Znalezienie zaginionej Smoczycy	Teatr Groteska, Gazeta Wyborcza
13.11.2008	AKCJA STANCJA	Fabula oparta na przeżyciach śmiałków, którzy próbowali wynająć w Krakowie mieszkanie...	Teatr Groteska, Gazeta Wyborcza
18.10.2009	HUTA WOLNA Z NATURY	W 60-lecie Nowej Huty odnalezienie tajemniczego Inwestora z Katarem (i walizką pieniędzy)...	Teatr Groteska, Gazeta Wyborcza, Łaźnia Nowa
13.03.2010	BYĆ JAK KAZIMIERZ P.	Spotkanie z Kazimierzem Podgórskim, najnowszym krakowskim mieszkańcem	Gazeta Wyborcza, Teatr Groteska, Bonarka City Center
12.06.2010	ZŁOTY KRAKÓW	Znalezienie dowodów rzymskości dawnego Krakowa	Gazeta Wyborcza, Wydawnictwo Literackie
16.04.2010	TOTALNY KOSMOS	Znalezienie gniazda obcych w cichym spokojnym miasteczku gdzieś na obrzeżach Tesco	Gazeta Wyborcza, Teatr Groteska
28.05.2010	OPERACJA LUTY	Przygotowanie odbicia komendanta krakowskiego obwodu AK, płk. Józefa Spychalskiego (Luty)	Muzeum Historyczne Miasta Krakowa, Gazeta Wyborcza
02.07.2011	GOŁĄBKI EUROPY	Na powitanie polskiej prezydencji w UE, zauważenie jak wiele jest Unii w Krakowie	Urząd Miasta Krakowa, Gazeta Wyborcza, Teatr Groteska
04.09.2011	POSZUKIWACZE ZNAKÓW	Poznanie pierwszych plemion Europy	Teatr Groteska
14.04.2012	EKONOMICZNA GRA ULICZNA	Zdobycie wiedzy na temat banku centralnego i waluty euro	NBP
21.04.2012	EPIDEMIA	Dotarcie do ampulek z antydotum wirusa pustoszącego miasteczko studenckie UJ CM	Teatr Groteska, Forteca, Samorząd Studentów UJ CM

W przypadku tego miasta, podobnie jak Warszawy, Wrocławia, Gdańska i innych dużych ośrodków miejskich, można wnioskować o znaczącym wzroście liczby podmiotów organizujących tego typu imprezy pasjonackie. Ich tematyka (tab. 2) jest bardzo szeroka, dotyczy aktualnych wydarzeń, faktów z przeszłości, świata fikcyjnego, ważnych postaci, bohaterów literackich, architektury, sztuki, kulinariów, obejmuje spotkania ze świadkami

wydarzeń historycznych. Gracze, przemieszczając się pieszo, na szczudłach, tańcząc, na rowerach i środkami komunikacji miejskiej, nabywają wiedzę i umiejętności określone scenariuszem gry.

Tab. 2. Przykładowe pasjonackie gry miejskie zorganizowane w Krakowie w 2011 roku

Termin	Nazwa imprezy	Przybliżona tematyka, cele gry	Organizator
8.05.2011	PROJEKT HARDKOR	Gracze, wyposażeni w mapki, foldery itp. wcielają się we współpracowników KOR-u	Muzeum PRL w Nowej Hucie
11.05.2011	GEOINFOTROPY	Gracze rozwiązują zadania związane z geografiami i historią Woli Justowskiej oraz Lasu Wolskiego	warwitek.pl
13.05.2011	OŚWIECENIE-UNDERGROUND	Gracze szukają przejawów oświecenia w Krakowie poprzez twórczość Jacka Kaczmarskiego	Śródmiejski O. Kultury, MHK
13.05.2011	WYŚCIG SZCZURÓW	Gracze poruszają się w miejskiej dżungli - świecie wypełnionym chodnikami, ulicami i budynkami	Studenckie Koło Geografów UP
20.05.2011	RODZINNE POSZUKIWANIA SKARBU RENESANSOWEGO KRAKOWA	Gracze odnajdują miejsca związane z historią renesansowego Krakowa	MHK
21.05.2011 Juwenalia	MAGICZNY ELIKSIR STUDENTA	Studenci kompletują składniki eliksiru, który ma przenieść ich do świata pięknej wróżki	Samorząd St. UJ, Grupa Żywiec
26.05.2011	AFRYKAŃSKIMI TROPAMI PO KRAKOWIE	Gracze poznają miejsca w Krakowie kojarzące się z Afryką: muzea, puby, palarnie kawy, itp.	Stowarzyszenie Polska Sahara
26.06.2011	KRAKÓW ZASZYFLOWANY	Gracze - rowerzyści zbierają ukryte na fasadach budynków wskazówki, rozszyfrowują zagadki	Klub rowerowy Focus
26.06.2011	PROJEKT GRAMIEJSKA	Gracze i podpalacz, ukryte znaki, symbole Kazimierza, miejskie rzeźmieszki, synagogi...	Grupa MV
16.07.2011	NA ROZKAZ KRÓLA	Gracze podążają na audiencję u króla Filipa V na szczudłach, tańcząc flamenco, labiryntem fauna, itp.	Muzeum Narodowe
23.07.2011	HISZPAŃSKA ZAGADKA	Gracze, jako rycerze odnajdują zgubę króla Hiszpanii, rozkradzoną przez zbójników	Muzeum Narodowe
10.09.2011	KRAKAU'44	Gracze mierzą się z problemami okupacyjnej codzienności	MHK, GW, Szczep 5 KDH „Wichry”
17.09.2011	DZIEWCZYNA Z OBRAZU	Gracze na terenie Nowej Huty szukają śladów dziewczyny uwiecznionej na płótnie obrazu	MHK
18.09.2011	NOWOHUCKI WYKOP	Gracze, jak archeolodzy, na terenie Nowej Huty znajdują, odkopują skarby (karty gry)	MHK
1.10.2011	GRA W ZIELONE	Gracze poznają priorytety ekologiczne polskiej prezydencji w UE	Fundacja Aeris Futuro
15.10.2011	SEKRETY-WYMIARY-OBLICZA WIELOKULTUROWOŚCI KRAKOWA – edycja EUROPA W KRAKOWIE	Gracze odnajdują na podstawie zdjęć miejsca świadczące o walorach wielokulturowości Krakowa	Stowarzyszenie Szersze Horyzonty, Fundacja De Integro
15.10.2011	POZNAJ SWOJE TERROIR	Gracze pokonują trasę z punktami węzłowymi w winiarniach i sklepach specjalistycznych	Serwis Wino w Krakowie

Termin	Nazwa imprezy	Przybliżona tematyka, cele gry	Organizator
11.11.2011	ORIENTACJA - KONSPIRACJA 1918	Tematyka niepodległościowa	Zielona Trójka ZHP
5.12.2011	POMOC MA MOC!	Planety w przestrzeni międzygalaktycznej pozostają zagadką, którą rozwiązują gracze...	Regionalne Centrum Wolontariatu
15.12.2011	ORŁA WRONA NIE POKONA	Gracze zapoznają się ze sprzętem do drukowania ulotek, spotykają się ze świadkami wydarzeń	IPN w Krakowie

Gry komercyjne organizowane są głównie przez przedsiębiorstwa turystyczne, agencje reklamowe, eventowe, public relations i biura podróży. Realizacja tego typu przedsięwzięć nakierowana jest na osiągnięcie określonego zysku finansowego. Gry komercyjne wykorzystuje się do zwiedzania miast przy okazji wyjazdów integracyjnych i motywacyjnych, bądź też tworzone są na specjalne zamówienia. Kierowane są do grup zorganizowanych, jak młodzież szkolna, pracownicy firm, kibice, a także do indywidualnych turystów, przykładowo: osób chcących w ten sposób zorganizować swój jubileusz, czy też wieczór kawalerski. Krakowskie przykłady ofert komercyjnych, z wyszczególnieniem tematyki gier, zestawiono w tabeli 3.

Tab. 3. Przykłady komercyjnych gier miejskich organizowanych w Krakowie

Nazwa imprezy	Przybliżona tematyka, cele gry
Jazon - poszukiwanie przygód! - organizator Anna Banaszek (www.jazon.biz.pl):	
MAGICZNE MIEJSCA	Poznanie klimatu stolicy królów poprzez złamanie szyfru i rozwiązanie terenowych zagadek
HISTORIA PEWNEJ FOTOGRAFII	Odszukanie i odebranie obrazu który przed wojną został schowany, na podstawie zaszyfrowanej wiadomości i fotografii rodziny właściciela
KOSMICZNE KOPCE - SKARB ANDORIAN	Odnalezienie szkatuły z tabliczkami szczęścia i eliksirem zapomnienia ukrytych przez Andorian na podstawie kamienia, którego elementy ukryto w pobliżu kopca, dobrze widocznego z kosmosu
W MROKACH ŚREDNIOWIECZA	Odnalezienie relikwii, schowanych przez Waldensów, na podstawie znaków w klasztorach i kościołach, wskazówek Wielkiego Mistrza Bractwa
ZRABOWANE DZIEŁA HANSA FRANKA	Wcielcie się w Jeźdźców Apokalipsy i odnalezienie dzieł zrabowanych w czasie II Wojny Światowej
WIELKI POŻAR	Odnalezienie skarbów biskupa schowanych w czasie wielkiego pożaru Krakowa w 1850 roku
SKARBY KRZYSZTOFA SZAFRAŃCA	Odnalezienie części zrabowanych łupów na podstawie listu który Krzysztof Szafraniec, nim stracił głowę, napisał do brata
KRAKÓW W SZEŚCIU ŁYKACH	W dwudniowej wyprawie po złote runo smakowanie: na szlaku romańskim przedniego piwa, na gotyckim - wina, renesansowym - zasłużonego kieliszka wódki, barokowym –wykwintnej herbaty itp.
KRAKOWSKIE SAFARI LUB POLOWANIE NA LWY	Kierując się wskazówkami, przemierzenie Krakowa w poszukiwaniu myśliwskich trofeów: lwa, słonia, nosorożca itp.
ZOOLOGIA FANTASTYCZNA	Odnalezienie w miejskim gąszczu fantastycznych stworów, jak przykładowo: odradki, squonki, hipogryfy czy manty chory
DUCHY I ZJAWY CZYLI KRAKÓW Z LEGENDĄ	Wcielenie się w argonautów i wraz z Jazonem wyruszenie na poszukiwanie złotego runa, żeglując po ulicach i zaułkach Krakowa
KRAKOWSKIE LEGENDY	Odszyfrowanie tajemniczej mapy, złamanie szyfrów i odnalezienie ukrytych kamieni runicznych, a po ich złożeniu - drogi do skarbu samego diabła z Krzysztoforów
Organizator ACTIVGRA Event (www.city-games.pl):	
VINCI – UPROWADZENIE CECYLII GALERIANI	Gracze mierzą się z tajemniczą próbą kradzieży najslynniejszego w Polsce obrazu Leonarda da Vinci
PORWANIE PROFESORA EINSTEINA	Gracze na podstawie przechwyconych informacji wyruszają na poszukiwania w trakcie których odnajdą kryjówkę w której przetrzymywany jest profesor

Nazwa imprezy	Przybliżona tematyka, cele gry
KRAKÓW Z PIEPRZYKIEM	W trakcie gry gracze zaznajamiają się z pikantnymi krakowskimi historiami, m.in. pierwszego krakowskiego striptizu i pierwszej polskiej viagry
SZARADA KRAKOWSKA	Odnalezienie wszystkich punktów umożliwi graczom rozwiązanie szarady i podanie hasła, niezbędnego do ukończenia gry
W POSZUKIWANIU SMOKA WAWELSKIEGO	Uczestnicy w trakcie gry poszukują zlokalizowanych na terenie Starego Miasta punktów, w których są do wykonania nietypowe zadania
KTO ZABIŁ, ZAGADKA WIEŻY MARIACKIEJ	Gracze biorą udział w rozwikłaniu tajemnicy kto i dlaczego zabił strażaka hejnalistę z wieży Mariackiej
Organizator: Eventovsky (www.eventovsky.pl):	
URATUJ KSIĘŻNICZKĘ	W scenariuszu m.in. porwanie, ucieczka gondolą, pojedynek na miecze, picie magicznego naparu i rzucanie zaklęć
SMOCZE WYZWANIE – ŚLADAMI SZEWCZYKA DRATEWKI	Gracze z pomocą prastarej mapy podąża śladami Szweczyka Dratewki by zglądzić smoka
ŚLADAMI KOPERNIKA - O OBROTACH SFER NIEBIESKICH	Podążając za odnajdywanymi wskazówkami gracze odnajdują księgę zawierającą najszynniejsze dzieło Kopernika, za które w Bibliotece Jagiellońskiej zostaną wynagrodzeni

Oferty polskich firm tworzących komercyjne gry miejskie oparte są bardzo często na założeniach tzw. team building'u, czyli tworzeniu dobrze zorganizowanej i współpracującej grupy pracowników. Przedsiębiorstwa kreujące komercyjne gry miejskie proponują firmom zaangażowanie swoich pracowników, argumentując iż wzięcie udziału w takiej zabawie może przynieść liczne korzyści dla pracodawcy. Może to być zbudowanie zespołu czy też lepsza integracja pracowników z kadrą kierowniczą, większe związanie pracowników z marką oraz zapoznanie ich z kodeksem etycznym przedsiębiorstwa. Wyjazdy tego typu mogą zaliczać się do turystyki biznesowej, a ze względu na brak sztywnych definicji, utożsamiane są również z turystyką motywacyjną. Gry komercyjne są organizowane zarówno przez podmioty działające na rynku turystycznym jednego miasta, przykładowo Krakowa oraz na terenie całego kraju, głównie dużych miast (tab. 4). Patrząc na gry miejskie w kontekście komercyjnym, należy zwrócić uwagę na wymóg znacznego zakresu przygotowań. Jak piszą przedstawiciele ośrodka poznańskiego, organizowana w swojej pełnej formie gra wymaga zatrudnienia znacznie większej ilości osób w danym czasie, co ogranicza możliwości jej zastosowania tylko do wyznaczonych dni w roku [Dąbrowski, Mazurczak, 2009; Mikos von Rohrscheidt 2011a; Piasta, 2011]. Równocześnie jednak A. Mikos von Rohrscheidt [2011a] zauważa iż to ograniczenie można zniwelować przez zawarcie stałych porozumień organizatorów z punktami np. sprzedaży i usług na terenie miasta oraz przygotowanie ich pracowników do obsługi uczestników gry.

Tab. 4. Wybrane podmioty organizujące komercyjne gry miejskie na terenie Krakowa w 2012 roku

Organizator	Adresy internetowe gier
Activgra Event	www.city-games.pl
Anna Banaszek	www.jazon.biz.pl
Centrum Innowacyjno – Wdrożeniowe Propagator	www.letsgame.pl
Eventovsky	www.eventovsky.pl
EventArt	www.eventart.pl
FunFaktoria	www.funfaktoria.pl
KrakowEvent.eu	www.krakowevent.eu
Paramedia	www.paramedia.pl
SlowTravel	www.reportertravel.pl
TeamandPersonal	www.teamandpersonal.pl
Trekkingclub	www.trekkingclub.pl
Via Cracovia	www.viaimprezy.pl/
Zwiedzanie Krakowa z pasją	www.zwiedzaniekrakowa.pl

Edukacyjny charakter gier miejskich

Zauważalnym problemem tradycyjnego zwiedzania miasta jest brak zainteresowania ze strony uczestniczących w nim dzieci i młodzieży, ponieważ wycieczki z przewodnikami przypominają im swoim przebiegiem i sposobem przekazu nużące szkolne lekcje (Piasta, 2011). Gry miejskie mogą odgrywać istotną rolę w turystyce edukacyjnej, będącej źródłem wiedzy osobiście doświadczonej przez turystę, a także szerzej – w procesie kształcenia. W tym drugim kontekście słuszne wydaje się wiązanie gier miejskich z problemowymi metodami nauczania [Okoń 1987]. Termin ludologia jest neologizmem powstałym z połączenia łacińskiego ludus – „gra, zabawa” i greckiego logos, wspólnie służącego do nazywania różnych dziedzin dostępnej wiedzy. Główny człon terminu ludologia – ludus – poza odniesieniami do gry i zabawy, związany jest również ze szkołą, co mogłoby wskazywać na starożytne już związki nauki z ludycznością, w myśl zasady „uczyć się bawiąc” [Surdyk, 2008]. Wśród licznej grupy etnografów panuje przekonanie, że powodem powstania wielu gier była właśnie funkcja edukacyjna. Przekazywanie wiedzy potomnym oraz przygotowanie kolejnych pokoleń do właściwego funkcjonowania w danej społeczności może bowiem odbywać się poprzez odtwarzanie społecznych i naturalnych warunków życia człowieka. Popularna gra w szachy już dwa tysiące lat temu była używana jako typowa gra symulacyjna, by przygotować żołnierzy do właściwego rozgrywania bitew. Techniki jakimi nauczał łaciny i greki św. Augustyn to między innymi odgrywanie ról na podstawie dialogów. Czeski humanista Jan Amos Komeński, twórca nowożytnej pedagogiki, w swym dziele *Didactica Magna* z 1657 roku wyjaśniał że metoda nauczania powinna umniejszać trud uczenia się tak, aby uczniów nic nie zrażało i nie odstraszało od dalszej nauki [Siek-Piskozub 1995]. Problematyką gier i zabaw dla dzieci i młodzieży, w tym gier ruchowych, zajmowali się szerzej między innymi: Cz. Kupisiewicz [1980], R. Mańkowski, A. Martynkin [1983], M. Bondarowicz [1995], I. Flemming [1998], D. Chauvel, V. Michel [1999], R. Patermann [1999], T. Staniszewski [1999], M. Bondarowicz, T. Staniszewski [2000], R. Portmann [2001], a prowadzonych bez ograniczeń wiekowych: U. Vohland, I. Scherf [1997], H. Nawara, U. Nawara [2003].

Gry miejskie to okazja by zdobyć nowe wiadomości [Czetwertyńska, Grubek 2009], łączy umiejętności praktyczne z wiedzą teoretyczną uczestników zabawy. Mogą stanowić istotne narzędzie pobudzania aktywności intelektualnej, lokując się w grupie szeroko wykorzystywanych przez współczesną dydaktykę gier i zabaw dydaktycznych, których definicję słownikową podaje m.in. K. Kruszewski [1993]. Gry i zabawy realizowane w terenie istotnie podnoszą poziom umiejętności uczniów i studentów w zakresie geoinformacji [Warcholik, 2008]. Gry miejskie są także skutecznym narzędziem edukacji regionalnej, która w programach nauczania jest marginalizowana. W szkołach nauczyciele realizują edukację regionalną najczęściej w postaci zajęć pozalekcyjnych – jako koła zainteresowań, wycieczki i rajdy terenowe, konkursy wiedzy o regionie [Grelewski, Radojičić 2010].

Wśród krakowskich przykładów grę „Orla wrona nie pokona”, zorganizowaną przez krakowski oddział IPN, poprzedziła projekcja filmu „Solidarność – kruszenie murów”, gracze zapoznali się z technikami drukarskimi i sprzętem do drukowania ulotek, spotkali się ze świadkami wydarzeń z okresu stanu wojennego. Kolejna zabawa – gra miejska „Projekt hardKOR”, zorganizowana przez muzeum PRL-u w Nowej Hucie, to nic innego jak interaktywna lekcja historii dotycząca działalności Komitetu Obrony Robotników. W grach organizowanych przez Muzeum Historyczne Miasta Krakowa podawana jest z wyprzedzeniem informacja o liście pozycji książkowych, których znajomość może być pomocna w trakcie rozwiązywania zadań.

Zainteresowanie grami miejskimi w Polsce

Początki gier miejskich, trudne do jednoznacznego sprecyzowania, datuje się w Stanach Zjednoczonych na lata dwudzieste XX wieku, w krajach Europy Zachodniej na lata siedemdziesiąte, natomiast w przypadku Polski na przełom XX i XXI wieku. Na polskich planszach miejskich pojawiły się wtedy m. in. gry: „Inwazja Mocy” (RMF FM), warszawski cykl „Urban Playground”, imprezy organizowane przez śląski kolektyw Partyzants, łódzkie Stowarzyszenie Topografie oraz Exploring Wrocław. W Polsce pierwotnie gry miejskie były organizowane między innymi jako tematyczne miejskie odmiany harcerskich gier terenowych, np. w Warszawie od roku 1971 [Mikos v. Rohrscheidt, 2011a], następnie w celach komercyjnych przez szereg firm. Na licznych portalach internetowych organizatorów gier miejskich widnieją informacje, że city games i fabularne gry miejskie to nowość na polskim rynku turystycznym, która dotarła do nas z USA i Wielkiej Brytanii, trudno jednak nie dostrzec pokrewieństw gier miejskich przykładowo z harcerskimi podchodami. Znane znacznie wcześniej, organizowane także w miastach, miały na celu naukę orientacji w terenie. Jak zauważają M. Grelewski i V. Rado Radojičić [2010] ich uczestnicy okazali się później miejskimi ekspertami przykładowo w czasie Powstania Warszawskiego. Współczesny wzrost liczby organizatorów, festiwali i samych graczy dowodzi rosnącej popularności tego typu terenowych inicjatyw na świecie i w Polsce. Pośrednio zmniejszają się też nakłady finansowe i czas potrzebny na zorganizowanie gry [Grzybowski 2011], m.in. przez dostarczenie narzędzi, np. multimedialnych smartfonów umożliwiających wzbogacenie rzeczywistej przestrzeni o wirtualne elementy oraz przeprowadzenie jej w dowolnym miejscu. Zdaniem M. Piasty [2011] niekwestionowaną pozycję pioniera i lidera („stolicy”) turystycznych gier miejskich w naszym kraju zajmuje Poznań, m.in. dzięki stałemu funkcjonowaniu profesjonalnego zespołu twórców gier miejskich oraz nieustannie wzbogacanej ofercie miasta.

Gra miejska w kontekście produktu turystycznego może być rozumiana jako pojedyncza usługa o charakterze zbliżonym do przewodnickiej lub wydarzenie, cechujące się spójnością i określoną tematyką, organizowane w ustalonym miejscu i czasie, a w wersji rozbudowanej nawet jako impreza, czyli co najmniej dwie usługi oferowane przez organizatorów turystyki. Istotą takiego produktu turystycznego są potrzeby nabywcy, decydujące o jego wyborze, na czele z potrzebą wypoczynku i spędzenia czasu w aktywny sposób w przestrzeni miejskiej. Przy opracowaniu jednorazowej gry miejskiej zwykle zaangażowane są pojedyncze osoby lub większa grupa organizatorów rozmieszczonych na trasie, z kolei raz przygotowany quest, funkcjonuje już sam i do jego obsługi nie jest wymagany organizator. Gry miejskie są inicjatywami na tyle wszechstronnymi w przekazywaniu treści interdyscyplinarnych, że mogą je wykorzystywać zarówno nauczyciele i muzealnicy, jak i przykładowo organizacje pozarządowe oraz samorządy do promocji miejscowości lub regionu, a dodatkowo w wymiarze komercyjnym przedsiębiorstwa turystyczne, agencje reklamowe, eventowe, public relations, biura podróży itp. Dodatkowo, A. Mikos v. Rohrscheidt [2011b] zauważa iż mogą one przynieść zwiększenie zysków z turystyki i (wprawdzie tylko dorywcze) zatrudnienie większej ilości osób, stanowią one bowiem szerokie spektrum ofert, od tanich propozycji „bezobsługowych”, do bardziej rozwiniętych, z udziałem personelu (łącznicy, przewodnicy jako neutralni eksperci towarzyszący grupie, osoby do konsultacji, sędziowie).

Gry miejskie w Polsce są relatywnie krótko wykorzystywane w turystyce, dlatego aby ocenić ich aktualną i prognozowaną popularność dobrano grupę respondentów, składającą się z osób młodych – potencjalnie często korzystających z różnych form turystyki [Alejski 1999]. W skład badanej grupy weszło 500 osób studiujących różne kierunki studiów, m.in.: geografii, turystykę i rekreację, pedagogikę, filologię angielską i romańską oraz stosunki międzynarodowe.

Wyniki badań ankietowych wskazują, że gry miejskie mogą stać się istotną alternatywą dla tradycyjnego zwiedzania przestrzeni miejskiej z przewodnikiem (97% ankietowanych osób). W teoretycznej sytuacji wyboru usług przewodnika i możliwości wzięcia udziału w grze miejskiej, 1/4 badanych odpowiedziało, że w takim wypadku na pewno wybrałaby grę miejską, a ponad połowa zaznaczyła, że raczej skorzystałaby z takiego sposobu zwiedzania. Z ankiet wynika iż uzasadnienia takiego wyboru można upatrywać w interesującym sposobie zwiedzania miasta, aspektach zabawy i aktywności fizycznej, lepszym zapamiętaniu informacji, uniezależnieniu się od preferencji przewodnika czy też pilota, własnej aktywności oraz poruszaniu się nie tylko utartymi przez turystów ścieżkami. Jako grupę docelową, dla której powinno się organizować turystykę miejską poprzez gry, respondenci wskazali ludzi młodych. Otwartym pozostaje więc pytanie – jakie modyfikacje w prezentowanych powyżej formach gier byłyby wskazane, aby stały się one atrakcyjne dla bardziej zaawansowanej wiekowo grupy turystów kulturowych?

Z coraz większą liczbą gier miejskich realizowanych w Polsce nie idzie w parze wzrost świadomości turystów o możliwości skorzystania z takiej formy poznawania przestrzeni miejskiej. Dwie trzecie respondentów po raz pierwszy o grach miejskich dowiedziało się podczas wypełniania ankiet, a zaledwie 14% kiedykolwiek uczestniczyło w grze miejskiej. Źródłem wiedzy o organizowanych grach miejskich są przede wszystkim informacje przekazane od innych osób oraz poprzez Internet.

Zakończenie

Scenarzyści gier miejskich, w tym autor niniejszego opracowania organizujący cyklicznie w Krakowie grę Geoinfotropy (fot. 1, 2), wnioskuje o rosnącym zainteresowaniu tego typu imprezami zarówno wśród turystów, jak i organizatorów turystyki. Na stałe zagościły one na turystycznej mapie Polski.



Fot. 1, 2. Gra miejska Geoinfotropy, scenariusz – Witold Warcholik, fot. Witold Warcholik

Gracz, biorący udział w dobrze przygotowanej imprezie, jest zaprzeczeniem obrazu turysty który, jak słusznie zauważa B. Głyda [2013], coraz częściej patrzy na obraz zapożyczony miasta, czyli obserwuje je w obiektywie kamery, aparatu cyfrowego, wpatruje się w ekran, zamiast chłonąć atmosferę, kulturę, smaki, zapachy. Sam akt grania, który jest nierozdzielnie połączony z zabawą, odsłania raczej pozytywne cechy społecznej natury człowieka, swobodę i naturalność – bardzo potrzebne w codziennych, niezobowiązujących kontaktach z innymi ludźmi. Ciekawą obserwacją jest fakt iż społeczność graczy przejawia na ogół skłonność do trwałości, nawet z chwilą, gdy gra się już skończyła, także skład graczy w obrębie drużyn bardzo często jest stały. Dzięki komunikacji przez Internet zawodnicy tworzą wspólnoty, wchodzą ze sobą w relacje podczas fizycznego uczestnictwa w grze w przestrzeni miasta oraz po jej zakończeniu, poprzez fora, umieszczanie i oglądanie zdjęć

z gier, wysyłanie wiadomości, umieszczanie filmów z gier w serwisie internetowych. Spotykają się także na imprezach integracyjnych.

Gra miejska, wpisując się w krąg zagadnień turystyki kulturowej, rozumianej jako zamierzone spotkanie uczestnika (turysty) z obiektami, wydarzeniami lub walorami kultury, jest w najwyższym stopniu intensywną formą kontaktu z dziedzictwem miasta lub (częściej) z jego wybranymi aspektami [Mikos von Rohrscheidt, 2008, 2011a]. Podobnie jak przykładowo poznańskie gry miejskie [Piasta, 2011], także krakowskie odpowiedniki wykorzystują jako swoje impulsy i tematy nie tylko dziedzictwo kulturowe, ale nawiązują do współczesnych wydarzeń w mieście. Udział w tej formie zwiedzania ma charakter celowy, uczestnicy znacząco powiększają swoją wiedzę o penetrowanej okolicy poprzez bezpośrednią eksplorację, rozwiązywanie zagadek. Gry miejskie stymulują potrzebę działania, skłaniają często uczestników do poszukiwań i funkcjonowania w nieznanym dotąd obszarach, ich scenariusze przełamują rutynę wprowadzając graczy z szerokiego spektrum wiekowego w kulturę uczestnictwa, w której kluczową rolę odgrywa miasto. Spełnia, oprócz kształcących, ważne funkcje wychowawcze, m.in. uczy poszanowania przyjętych norm, umożliwia współdziałanie, sprzyja uspołecznieniu. Gracz staje się czynnym uczestnikiem wyreżyserowanej przez organizatorów przygody, rozwiązuje jednak zadania na bazie swoich pomysłów, według własnych wariantów tras, jest odkrywcą tajemnic związanych z konkretnymi lokalizacjami.

Istotną kwestią przy realizacji gier miejskich wydaje się być eliminacja infantylnych form i zadań, a także narzędzi promocji tego typu form spędzania czasu, które wręcz obrażają inteligentnego odbiorcę. W szerszym, wykraczającym poza ramy gier miejskich, ujęciu zabaw w mediach coraz częściej pojawiają się bowiem, zwłaszcza w funkcji chwytów marketingowych i w samych nazwach produktów, terminy „gra” i „zabawa” odmieniane przez wszystkie przypadki, często również w językach obcych (np. play, fun, joy, enjoy, game, party), choć same produkty nie mają nic wspólnego z jakimikolwiek czynnościami ludycznymi [Surdyk 2008]. Istotne wydaje się docenienie wszystkich graczy, także tych którzy nie odnieśli zwycięstwa, przestrzeganie zasad fair play, ograniczenie roli sędziów, ich niejednoznacznych decyzji itp.

Bibliografia

- Alejziak W., 1999, *Turystyka w obliczu wyzwań XXI wieku*, Wyd. Albis, Kraków.
- Bondarowicz M., 1995, *Zabawy i gry ruchowe na cztery pory roku*, Wyd. Bellona, Warszawa.
- Bondarowicz M., Staniszewski T., 2000, *Podstawy teorii i metodyki zabaw i gier ruchowych*, Wyd. AWF, Warszawa.
- Corkery C. K., Bailey A. J., 1994, *Lobster is big in Boston: postcards, place commodification, and tourism*, *GeoJournal*, 34, 4.
- Czetwertyńska, A., Grubek, K., 2009, *Warszawskie gry literackie*, Fundacja Centrum Edukacji Obywatelskiej, Warszawa.
- Chauvel D., Michel V., 1999, *Gry i zabawy w przedszkolu*, Wyd. Cyklady, Warszawa.
- Dąbrowski, Mazurczak, 2009, *Poznańskie Gry Miejskie czyli turystyka 2*, materiały PLOT, Poznań.
- Derek M., 2013, *Turystyka poza utartym szlakiem – nowy model turystyki miejskiej*, *Turystyka Kulturowa*, nr 9.
- Flemming I., 1998, *Gry i zabawy na wycieczkę szkolną*, Wyd. Jedność, Kielce.
- Głyda B., 2013, *Miejski turysta – przyglądając się pustce*, *Turystyka Kulturowa*, nr 11.
- Grelewski, Radojičić, 2010, *Gry miejskie, jako narzędzie edukacji regionalnej na przykładzie gry ŁódźBój*, *Geografia w szkole*, nr 4, Warszawa.
- Grzybowski K., 2011, *Geogames - system do tworzenia i rozgrywania gier miejskich*, maszynopis pracy dyplomowej, Uniwersytet Warszawski, Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki.
- Hughes H., 2003, *Arts, entertainment and tourism*, Butterworth-Heinemann, Oxford-Burlington
- Impact of Atlanta's hospitality industry. Davidson-Peterson Associates, Atlanta.
- Judd D., 2003, *Visitors and the Spatial Ecology of the City*, w: L. M. Hoffman, S. S. Fainstein, D. R. Judd (red.), *Cities and Visitors. Regulating People, Markets, and City Space*, Wyd. Blackwell Publishing Ltd, Malden – Oxford – Carlton.
- Kowalczyk A., 2005, *Nowe formy turystyki miejskiej*, *Prace i studia geograficzne*, t. 35, Warszawa.
- Kruszewski K., 1993, *Gry dydaktyczne*, [w:] W. Pomykało (red.), *Encyklopedia Pedagogiczna*, Warszawa.
- Kupisiewicz Cz., 1980, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, PWN, Warszawa.
- Kurek W. 2007, *Turystyka*, Wyd. Nauk PWN, Warszawa.
- Lew A., 1991, *Place representation in tourist guidebooks: an example from Singapore*. *Singapore Journal of Tropical Geography*, 12, 2.
- Lijewski T., Mikułowski B., Wyrzykowski J., 2001, *Geografia turystyki Polski*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa.
- Liszewski S., 1999, *Przestrzeń turystyczna miasta*, *Turyzm*, t. 9, z. 1.
- Madurowicz M., 2008b, *Rozumienie turystyki miejskiej*, w: I. Jażdżewska (red.), *Funkcja turystyczna miast*, Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Maitland R., 2008, *Conviviality and Everyday Life: the Appeal of the New Areas of London for Visitors*, *International Journal of Tourism Research*, 10.
- Mańkowski R., Martynkin A., 1983, *Gry i ćwiczenia terenowe*, Wyd. Młodzieżowa Agencja Wydawnicza, Warszawa.
- Mikos von Rohrscheidt A., 2008, *Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy*, GWSHM Milenium, Gniezno.
- Mikos v. Rohrscheidt A., 2011a, *Klasyczne i nowoczesne formy zorganizowanego zwiedzania miasta*, w: A. Mikos v. Rohrscheidt (red.), *Obcy w Poznaniu. Historyczna metropolia jako ośrodek turystyki kulturowej*, Proksenia, Kraków / KulTour.pl, Poznań.
- Mikos v. Rohrscheidt A., 2011b, *Poznań: Atuty i słabości oraz dylematy i szanse miasta jako ośrodka turystyki kulturowej*, w: M. Rohrscheidt (red.), *Obcy w Poznaniu. Historyczna metropolia jako ośrodek turystyki kulturowej*, Proksenia, Kraków / KulTour.pl, Poznań.
- Nawara H., Nawara U., 2003, *Gry i zabawy integracyjne*. Wyd. AWF, Wrocław.
- Nowakowska O., 2011, *Wszystko gra! Gry miejskie w przestrzeni Warszawy*, *Homo Ludens*, nr 1 (3), Warszawa.
- Okoń W., 1987, *Zabawa a rzeczywistość*, WSiP, Warszawa.
- Patermann R., 1999, *Zabawy w naturze na każdą porę roku*, Wyd. Jedność, Kielce.

- Piasta M., 2011, *Wybrane działania miasta Poznania i innych podmiotów na rzecz turystyki*, w: M. Rohrscheidt (red.), *Obcy w Poznaniu. Historyczna metropolia jako ośrodek turystyki kulturowej*, Proksenia, Kraków/ KulTour.pl, Poznań.
- Portmann R., 2001, *Gry i zabawy kształtujące pewność siebie*, Wyd. Jedność, Kielce.
- Sagan I., 2011, *Miasto dla mieszkańców, miasto dla gości. Turystyka miejska w polityce rozwoju miast na przykładzie Trójmiasta*, w: S. Kaczmarek (red.), *Miasto. Księga jubileuszowa w 70. Rocznice urodzin Profesora Stanisława Liszewskiego*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
- Samoląg M., 2013, *Geocaching - nowa forma turystyki kulturowej*, *Turystyka Kulturowa*, nr 11.
- Siek-Piskozub T., 1995, *Gry, zabawy i symulacje w procesie glottodydaktycznym*, Wyd. Naukowe UAM, Poznań.
- Spack A., 1975, *Aspects et problemes touristiques en milieux urbains et périurbains: l'exemple de la ville de Metz et du pays messin*. *Mosella*, 4, 1/2.
- Stansfield C., Rickert J., 1970, *The recreational business district*, *Journal of Leisure Research*, 2, 4.
- Strategia rozwoju turystyki w Krakowie na lata 2006-2013*, 2008, Załącznik do uchwały nr XLIV/538/08 Rady Miasta Krakowa (www.bip.krakow.pl).
- Surdyk A., 2008, *Edukacyjna funkcja gier w dobie „Cywilizacji zabawy”*, *Homo Communicativus*, nr 3(5), Poznań.
- Staniszewski T., 1999, *Zabawy i gry ruchowe – teoria i metodyka*, Wyd. AWF, Warszawa.
- Wall G., Sinnott J., 1980, *Urban recreational and cultural facilities as tourist attractions*. *The Canadian Geographer*, 24, 1.
- Waloryzacja przestrzeni miejskiej Krakowa dla potrzeb turystyki, raport końcowy*, 2008, Studium wykonane pod kierunkiem W. Kurka i M. Miki na zamówienie Biura ds. Turystyki UMK, (<http://www.bip.krakow.pl>).
- Vohland U., Scherf I., 1997, *Gry i zabawy dla całej rodziny*. Marba Crown LTD, Warszawa.
- Warcholik W., 2008, *Gry GPS w edukacji szkolnej*, *Dokumentacja Geograficzna*, nr 38.
- Warcholik W., 2013, *Cracow city games - an innovation in tourism?*, *Visnyk of the Lviv University. Series Geography*, issue 43, pt. 1.

Cultural tourism - on Cracow board of urban game

Key words.: urban game, guide, tourism, city sightseeing

Summary: The elaboration includes definition of "urban games" and basic typology of this kind of games. Furthermore, taking as an example the city of Krakow, there have been shown possibilities of sightseeing city space through urban games. Taking into account the results of carried out surveys there has been an attempt to evaluate the popularity of such games as tourist products.

Urban games and other forms of field games are innovative ideas for presentation, disclosure and interpretation of natural and cultural heritage. Urban games can become an alternative to a traditional guided sightseeing of an urban area. There may be several reasons of such choice; interesting way to explore the city, aspects of play and physical activity, better memorization of information as well as possibility of being independent from guide's preferences, self activity and getting around the paths other than the ones which are popular among tourists. A well-prepared urban game is part of the particular trend in tourism based on entertainment, emotions, education and engagement (4×e). A player becomes an active participant in the adventure directed by the organizers, however he solves the tasks using his own ideas and variants of routes.