

DOI: 10.61016/TZAP-2956-8048-16.

Questing jako narzędzie rozwoju turystyki na obszarach zrewitalizowanych: Projekt „Nowy-Stary Fordon”

Questing as a Tool for Tourism Development in Revitalized Areas: The ‘New-Old Fordon’ Project

mgr Agata Jelińska¹

Słowa kluczowe: questing, turystyka, rewitalizacja

Key words: questing, tourism, revitalization
JEL: L83, Z32, O18

Abstrakt

Celem artykułu było przedstawienie questingu jako determinanty w rozwoju obszarów zrewitalizowanych oraz podniesienia walorów turystycznych miejsca z wykorzystaniem formy grywalizacji i edukacji na podstawie zaprezentowanego projektu. Zawarty w artykule szlak questingowy obejmuje zrewitalizowany obszar Starego Fordonu- jednej z najstarszych dzielnic w Bydgoszczy, podkreślając wielokulturowość oraz walory przyrodnicze miejsca. W artykule opisane zostały również wnioski i sugestie dotyczące popularyzacji turystyki questingowej oraz szanse, jakie niesie ona w aspekcie rozwoju, promocji a nawet ponownej identyfikacji danego obszaru. Wyniki pracy pokazują, że dzięki zastosowaniu metody questingu jako nowej formy uprawiania turystyki, Stary Fordon mógłby stać się nowym centrum turystycznym Bydgoszczy, a tym samym stanowić rozwojową inspirację dla władarzy innych obszarów po i w trakcie procesu rewitalizacji.

Abstract

The objective of this article is to examine questing as a determinant in the development of revitalized areas and the enhancement of a site's tourist appeal through the

application of gamification and educational strategies, as demonstrated by the presented project. The questing trail described in the study encompasses the revitalized area of Stary Fordon—one of the oldest districts in Bydgoszcz—emphasizing its multicultural heritage and natural assets. The article also discusses key findings and recommendations regarding the promotion of quest tourism, along with the opportunities it presents for regional development, place marketing, and even the redefinition of local identity. The results indicate that the implementation of questing as an innovative form of tourism could transform Stary Fordon into a new tourist hub within Bydgoszcz, thereby serving as a model for other areas undergoing or having completed the revitalization process.

Wprowadzenie

Element grywalizacji w turystyce nie jest obecnie najpopularniejszym zjawiskiem, pomimo olbrzymiego potencjału, jaki mógłby mieć w kształtowaniu postawy potencjalnego turysty. Kojarzony jest bowiem wyłącznie z aktywnościami przeznaczonymi dla dzieci i młodzieży szkolnej, a co za tym idzie- zamiast być determinantą rozwoju turystyki na danym obszarze, staje się jej ograniczeniem, ze względu na dostosowanie formy zwiedzania wyłącznie dla jednej, specyficznej grupy wiekowej (Dąbrowski, 2013). Coraz częściej jednak osoby dorosłe a nawet i starsze, wybierają gry jako formę spędzania wolnego czasu, argumentując to możliwością przeniesienia się do innej czasoprzestrzeni, stania się ulubionym bohaterem czy po prostu spędzenia czasu w gronie bliskich osób jak rodzina czy znajomi (Banasik, Fiszer, 2014; Czerska, 2016). Turystyka questingowa stanowić może więc odpowiedź na potrzeby turysty w każdym wieku, cechując się zarówno walorem edukacyjnym, rozrywkowym, jak i włączając element rywalizacji oraz współpracy między uczestnikami zabawy. Tym samym, urozmaica ona formę tradycyjnego zwiedzania, przekształcając ją na wzór popularnych gier planszowych oraz video, dając okazję do eksplorowania odwiedzanego terenu i przyczyniając się przy tym do jego promocji oraz identyfikacji miejsca jako nowego centrum turystycznego. Obszary zdegradowane, które przeszły w ostatnich latach proces rewitalizacji mają szansę na stworzenie nowej tożsamości i zaangażowanie zarówno mieszkańców jak i potencjalnych turystów do ponownego zainteresowania się historią, kulturą oraz walorami przyrodniczymi zrewitalizowanego obszaru (Daszkiewicz,

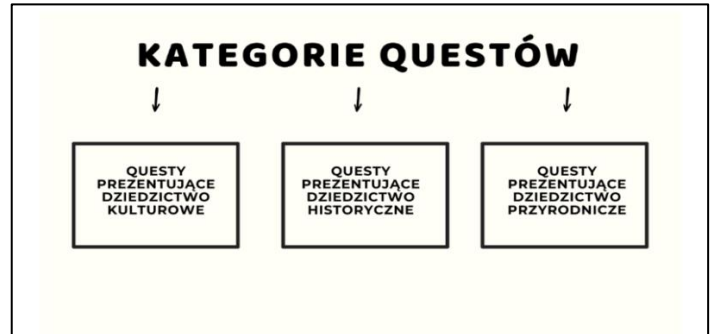
¹ a.jelinska@interia.pl

2015). Ożywienie ruchu turystycznego daje wymierne korzyści w postaci wzrostu społeczno-gospodarczego danego miejsca, poprawy jakości życia mieszkańców i utrzymania estetyki na terenach przyrodniczych i antropogenicznych odwiedzanych przez turystów (Jezierska-Thole, 2018). Doskonałym przykładem takiego zjawiska jest przeprowadzona w latach 2018-2023 rewitalizacja osiedla Stary Fordon w Bydgoszczy, która pozwoliła odzyskać miejscu dawno utracony urok. Celem pracy było zaprezentowanie turystyki questingowej na terenie Starego Fordonu, która umożliwiłaby mieszkańcom i potencjalnym turystom poznanie wartości historycznych, kulturowych i przyrodniczych, uwydatniając przy tym potencjał turystyczny miejsca. Tym samym Stary Fordon miałby możliwość stać się nowym turystycznym centrum Bydgoszczy a nawet kluczowym punktem turystycznym na mapie województwa kujawsko-pomorskiego.

Questing jako forma aktywności turystycznej

Pojęcie questingu odnosi się w literaturze przedmiotu do turystyki dziedzictwa, które zawiera zagadki w wierszowanej formie (Kuba, Tyczyński, 2016). Słowo quest wiąże się z poszukiwaniem skarbów lub nieodkrytego szlaku. Sama nazwa aktywności (questing) pochodzi od angielskiego czasownika *to quest*, który oznacza poszukiwanie (Kevan, 1993). Historia questingu jako formy aktywności turystycznej została zapoczątkowana w Stanach Zjednoczonych w 1995 r. przez organizację Vital Communities. Rozgrywka przebiegała w obrębach doliny rzeki Connecticut i w rezultacie pozwoliła na odkrycie około 200 nieoznakowanych dotąd ścieżek, ukazujących bogate walory przyrodnicze i kulturowe tego miejsca (Tzima, Styliaras, Bassounas, 2021). W Polsce questing po raz pierwszy pojawił się w 2006 r. w ramach akcji promocyjnej, odbywającej się wówczas na Warmii i Mazurach (Wilczyński, 2011). Obecnie celem questingu również jest uzupełnianie istniejących już szlaków turystycznych, odkrywanie regionu i podkreślanie jego walorów w zupełnie nowej, niekonwencjonalnej formie, dzięki czemu wyróżnić można questy tematyczne (ryc. 1). Według Kozak i Mączki (2017), questing można określić mianem narzędzia, które w ciekawy sposób pozwala na odkrycie legend i interesujących faktów, które być może nie zostały dotychczas nawet opisane w żadnych przewodnikach turystycznych. Atrakcyjność questingu związana jest z jego interesującą narracją w formie wierszowanych zagadek, brakiem ograniczeń w odniesieniu do budowanej infrastruktury oraz z łatwością organizacji (metoda „oprowadź się sam”).

Ryc. 1 Podział questingu ze względu na tematykę



Źródło: opracowanie własne na podstawie: Best Quest...; Questing – wyprawy odkrywców...; Questing, www.questing.pl (10.04.2024).

Questing w Polsce stanowi zatem innowacyjny produkt turystyczny, którego działania i rezultaty (ryc. 2) motywują turystów do aktywnego poznania przyrody i kultury odwiedzanego miejsca nieodkrytymi dotąd szlakami, których zwieńczeniem jest odkrycie głównego hasła, kodu, rozwiązanie dodatkowej zagadki lub zdobycie skarbów (Warcholik, 2019).

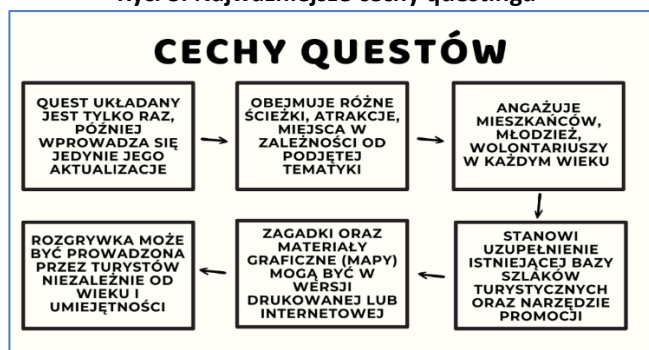
Ryc. 2. Zadania podejmowane w ramach turystyki questingowej i efekty ich działań

ZADANIA PODEJMOWANE W RAMACH TURYSTYKI QUESTINGOWEJ I EFEKTY ICH DZIAŁAŃ	
ZADANIA	EFEKTY DZIAŁAŃ
> Nauka przez zabawę przy wykorzystaniu wartości merytorycznych questu	> Questing jako narzędzie stanowiące element strategii rozwoju i promocji regionów
> Tworzenie nowych, nieoznakowanych dotąd ścieżek i szlaków turystycznych	> Tworzenie ogólnopolskiej sieci questów, wsparcie fundacji questingowych, promocja w lokalnych a nawet ogólnopolskich mediach oraz w internecie
> Tworzenie (np. ulotek), materiałów graficznych zawierających zagadki, mapy obszaru	> Lokalne sukcesy- wzrost turystów wykonujących obszarze questy na danym
> Aktywizacja społeczności lokalnej, ożywienie zainteresowania zamieszkałym terenem wśród mieszkańców	> Polska jako kraj aspirujący do zdobycia pozycji stolicy questingu w Europie

Źródło: opracowanie własne na podstawie Questing w Polsce, www.planetr.pl/cate-gory/doswiadczenie/marketing-miejsc/questing

Turyści przemierzają trasę, rozwiązując zagadki, poznając w ten sposób obszar, na którym się znajdują i eksplorując go poniekąd na własną rękę, dzięki czemu poznają obszar w sposób czynny, a nie bierny. Forma ta jest uznawana w publikacjach za niecodzienne połączenie zabawy z nauką, a wszystko to w odniesieniu do turystyki (Droba, Przepióra, 2014; Czarnecka, 2016). Tym samym może być również wykorzystywana jako dodatkowe narzędzie pracy nauczycieli (ryc. 3).

Ryc. 3. Najważniejsze cechy questingu



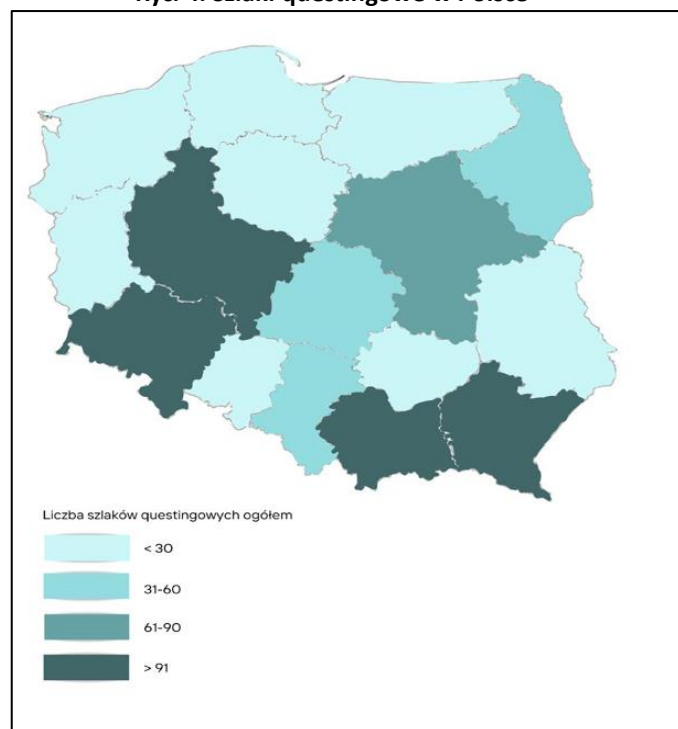
Źródło: opracowanie własne na podstawie: Wilczyński, 2011.

Według Widawskiej-Stanisiz (2018) podstawowe cechy questu to określone mianem 3xE: entertainment (zabawa), emotions (emocje), education (edukacja), do których często dodatkowo dopisuje się kolejną funkcję jaką jest engagement (zaangażowanie). Formuła prowadzonych questów nie pozwala bowiem uczestnikom na pozostawanie biernymi podczas rozgrywki, dzięki czemu stają się oni częścią historii, którą rozgrywają (Wilczyński, 2011; Gołoś, 2013). Jak podaje Jalinik (2013), istotną funkcją questów jest też promocja regionu. Quest jako produkt turystyczny może stać się narzędziem, które mogłoby zachęcić potencjalnych turystów do odwiedzin i eksploracji miejsc odizolowanych od najbardziej turystycznych dzielnic lub dodatkowo stanowić ich uzupełnienie. Jako iż jest to narzędzie innowacyjne, a zarazem niewymagające dużych nakładów finansowych, może być wykorzystywane w promocji nawet w małych, uboższych miejscowościach lub miejscach uznawanych dotąd za nieatrakcyjne turystycznie, których potencjał w tej dziedzinie nie został jeszcze odkryty (Dzioban, Płoskonka, Likhtarovich, 2017).

Przegląd szlaków questingowych w Polsce

W Polsce opracowanych zostało obecnie około 871 zarejestrowanych szlaków questingowych (ryc. 4), wśród których dominują głównie szlaki historyczne, kulturowe, przyrodnicze oraz o innej tematyce (Pietrzak-Zawadka, Pietrzak, 2015). Według informacji, które można znaleźć na stronie internetowej questy.org.pl, najwięcej - 854 questy stanowią questy tradycyjne do wydruku, zaś 656 questów znajduje się do rozegrania poprzez aplikacje mobilne. Istnieją również questy wirtualne, które obecnie stanowią najmniejszą część spośród wymienionych, gdyż jest ich jedynie 20.

Ryc. 4. Szlaki questingowe w Polsce



Źródło: opracowanie własne na podstawie: strony internetowej quest.org.pl.

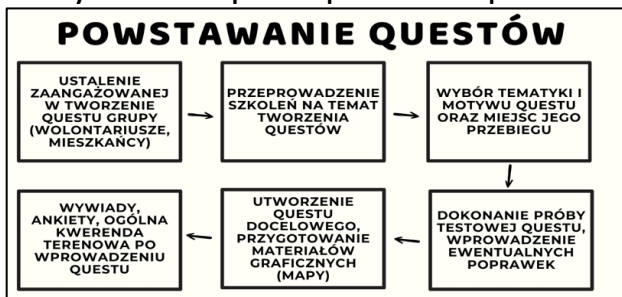
Warto podkreślić, że jeszcze w 2015 r. udział ogólny questów oscylował w granicy 350 szlaków na terenie całego kraju (quest.org.pl). Liczba ta wzrosła od tego czasu prawie trzykrotnie, co potwierdza, że szlak questingowy jako produkt turystyczny sukcesywnie adaptuje się jako innowacyjna forma zwiedzania dla potencjalnych turystów. Kaganek i Kurek (2016) podkreślają, że procesy polegające na odnowieniu, odrestaurowaniu i rewitalizacji również sprzyjają powstawaniu nowych ścieżek, które w myśl nowych dokonań i przemian, mogą prowadzić ich szlakiem, dając tym samym możliwość doświadczenia miejsca “na nowo”.

Tworzenie questów

Finalnym produktem questingu stają się ścieżki lub całe szlaki tematyczne, możliwe do pokonania w dowolnych formach- pieszej, rowerowej a nawet samochodowej. Questy możliwe są do pokonywania we własnym tempie, w zależności od wieku, sprawności fizycznej i szybkości rozwiązywanych zagadek. Dobrze przygotowany quest powinien według Jędrysiaka i Szczepanowskiego (2012) być rozwiązywalny, stanowić dobrą formę zabawy a nawet wyzwania, prowadzić przez atrakcyjny obszar, opowiadać ciekawą historię i posiadać intrygująco napisane wskazówki. Jak podaje Kazior (2008), obsługa questów jest łatwa i nie

wymaga specjalnych umiejętności od uczestnika, a raz stworzony quest może zostać rozgrywany kilkakrotnie nie tracąc przy tym na swojej wartości. Jest on więc produktem uniwersalnym i elastycznym. Warto jednak podkreślić, że samo jego przygotowanie wymaga od zaangażowanych wiele wysiłku, kreatywności i przeprowadzenia należytych badań terenowych. Istotne jest również nieustanne dbanie oraz sprawdzanie stanu miejsc i tras obecnych w questach tak, aby stale były dostępne dla użytkowników.

Ryc. 5 Schemat procesu powstawania questów



Źródło: opracowanie własne na podstawie: Wilczyński, 2011.

Podczas tworzenia unikatowego i interesującego szlaku questingowego wykorzystuje się nie tylko elementy atrakcyjne przyrodniczo i kulturowo, ale również miejsca użyteczności publicznej (Florys, Kazior, 2011). Realizacja projektów szlaków questingowych może być więc uznawana za efekt innowacji organizacyjnej, łączącej ze sobą współpracę podmiotów publicznych, prywatnych i społecznych, działających na rzecz rozwoju turystyki danego regionu. Przysiężna, Rodziejewicz i Kochańczyk (2014) w swojej publikacji poruszyli również istotną kwestię związaną z nieustającym rozwojem nowoczesnych technologii, który doprowadził do początku tworzenia questów w wersji cyfrowej. Kachniewska (2014) podkreśla, że zdigitalizowane trasy questingowe dostępne są nierzadko dla użytkowników smartfonów lub tabletów z systemem operacyjnym Android, na które to mogą pobrać aplikację i dzięki niej wykonać zagadki. Aplikacje opierają się na działaniu systemów GPS oraz map, dzięki czemu sprawnie funkcjonują szczególnie w obszarach zabudowanych. Aplikacje oferują mobilne nagrody po ukończeniu questu w postaci cyfrowych odznak, skarbów czy dyplomu, który można udostępnić w mediach społecznościowych. Główną zaletą tej formy tras questingowych jest ich dostępność, możliwość pobrania z dowolnego miejsca w kraju, w dowolnym momencie i brak konieczności posiadania urządzenia połączonego z internetem podczas rozgrywki, gdyż aplikacja działa sprawnie również w trybie offline. Według strony internetowej Questing w Polsce, aktualnie w naszym kraju

dostępnych jest około 300 questów, które można znaleźć na stronach internetowych takich jak bestquest.pl, czy questing.pl. Jak podaje Połucha (2015) i Smalec (2015), turystyka jako gra jest odpowiedzią na współczesne, dynamicznie zmieniające się trendy w podróżowaniu i doświadczaniu nowych przestrzeni. Innowacyjne formy zwiedzania są komplementarne w stosunku do klasycznych usług turystycznych i dodatkowo wzbogacają je o ponadczasowe wartości takie jak edukacja i uniwersalność. Questing jako zjawisko wieloaspektowe stanowi jeden z najnowszych trendów rozwijających się obecnie w turystyce i popularyzujących ją. W myśl S. Glazera (2004), questing to narzędzie do odnalezienia „genus loci” czyli ducha danego miejsca, pod warunkiem, że turysta nauczy się dostrzegać szczegóły i ukryte historie poprzez samodzielne doświadczanie i odczuwanie.

Metodyka pracy

Kluczową częścią pracy była kwerenda ilościowa oraz analiza jakościowa uwarunkowań przyrodniczych i kulturowych obszaru, zrealizowana w postaci przeglądu literatury przedmiotu oraz na podstawie własnych obserwacji podczas eksploracji terenu osiedla. Podana metoda wskazała miała istniejące walory turystyczne osiedla Stary Fordon i rekomendacje w sposobie ich wykorzystania na rzecz turystyki questingowej. Zastosowano również metody graficzno-tekstowe w postaci biletów z wierszowanymi zagadkami oraz przeprowadzono uprzednio dokumentację zdjęciową ukazującą zmiany podczas przeprowadzonego procesu rewitalizacji osiedla.

Dodatkowo, projekt trasy questingowej „Nowy” Stary Fordon został poddany dwukrotnemu technicznemu testowi w grupie osób w wieku 25-30 lat, którego celem było potwierdzenie rzetelności wytyczonego szlaku w odniesieniu do czasu pokonania trasy i rozwiązania poszczególnych zagadek oraz sprawdzenia dostępności i bezpieczeństwa trasy podczas różnych warunków pogodowych (pierwsza próba przeprowadzona w okresie zimowym, druga- wiosną). Każda z przeprowadzonych prób potwierdziła, że stworzony projekt jest bezpieczny i możliwy do wykonania- wszystkie wskazówki okazały się być ogólnodostępne, a kolejne zagadki i odpowiedzi do nich doprowadziły do finalnego rozwiązania bez możliwości zgubienia się na szlaku. Testy pokazały również, że quest jest gotowy do publikacji i realizacji według przygotowanej instrukcji a czas jego realizacji będzie zmienny w zależności od stopnia zaangażowania i zaawansowania jego uczestników (umiejętność szukania wskazówek i rozwiązywania zagadek).

Perspektywy rozwoju turystycznego z wykorzystaniem questów na przykładzie Starego Fordonu

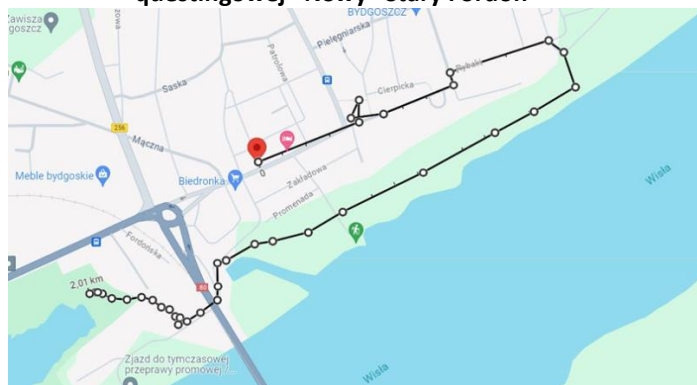
Questing stanowi innowacyjny produkt turystyczny, który dzięki swojej elastyczności wykonania możliwy jest do zrealizowania na dowolnym obszarze. Stary Fordon będący osiedlem po przeprowadzonej rewitalizacji zyskał nowe oblicze, które stało się determinantą do rozwoju turystyki na jego obszarze. Questing w Starym Fordonie stanowiłby możliwość zademonstrowania zaistniałych zmian w ciekawy, innowacyjny sposób różnym grupom odbiorców niezależnie od ich wieku czy upodobań. Dałby on również szansę na poznanie obszaru wśród potencjalnych turystów a nawet mógłby okazać się interesujący dla zamieszkującej Stary Fordon ludności. Zastosowanie tej formy rozrywki jako produktu turystycznego na terenie Starego Fordonu znacząco wpłynęłoby również na promocję regionu, czyniąc to miejsce rozpoznawalnym na mapie miasta, a nawet całego województwa. Działania te z kolei zwróciłyby uwagę władarzy na dalsze perspektywy rozwoju Starego Fordonu lub kontynuację procesu rewitalizacji na kolejnych jego obszarach. Historia Starego Fordonu pokazuje, że obszar ten od zawsze skrywał w sobie potencjał do nieustannego rozwoju. Funkcja turystyczna nigdy nie stanowiła tu jednak dominanty, a wręcz z biegiem lat była coraz bardziej zaniedbywana. Przeprowadzony proces rewitalizacji odznaczył się istotnie w ponownej identyfikacji osiedla, czyniąc go miejscem zainteresowania turystów (Raczyńska-Mąkowska, 2018). Istotną kwestią może okazać się więc utrzymanie tego zainteresowania, w czym z pewnością pomóc mogłoby wprowadzenie nowego produktu turystycznego dla turysty indywidualnego, grupowego, dzieci i młodzieży szkolnej, rodzin, osób starszych. Innowacją w tym zakresie mógłby być właśnie szlak questingowy, oferujący turystom poznanie Starego Fordonu od jego najlepszej strony, ukazując zarówno walory krajobrazowe jak i kulturowe obszaru.

Innowacyjny, autorski projekt trasy questingowej po zrewitalizowanym obszarze Starego Fordonu

Projekt trasy questingowej po zrewitalizowanym obszarze Starego Fordonu został stworzony przez Autorkę w 2022 r., gdy na osiedlu trwał wówczas proces rewitalizacji, po czym został należycie zmodyfikowany już w 2024 r. po zakończeniu rewitalizacji tak, aby uwzględnić wszystkie kluczowe zmiany, które zostały przeprowadzone na obszarze całego osiedla. Trasa swoim zasięgiem obejmuje tereny zrewitalizowanego nabrzeża Wisły, prowadząc

uczestników przez główne ulice Starego Fordonu i wskazując na walory kulturowe w postaci Synagogi, odnowionej płyty Rynku, kuczki żydowskiej oraz podkreślając atut krajobrazowo-przyrodniczy uwzględniający tereny nad brzegiem Wisły (ryc. 6). Trasa została nazwana „Nowy” Stary Fordon, co miało podkreślić zmiany i nowopowstałe udogodnienia na terenie osiedla.

Ryc. 6. Przebieg autorskiej trasy questingowej „Nowy” Stary Fordon



Źródło: opracowanie własne z wykorzystaniem platformy internetowej Google Maps.

Trasa została opracowana w formie wierszowanych zagadek, które mają na celu przybliżenie uczestnikom historii i kultury Starego Fordonu w ciekawy i angażujący sposób. Zadaniem turystów jest eksplorowanie obszaru w poszukiwaniu odpowiedzi na zadane zagadki. Posługują się oni wskazówkami, które prowadzą ich kolejno po wszystkich etapach trasy. Zwieńczeniem rozgrywki jest rozszyfrowanie hasła z ponumerowanych pól odpowiedzi, które da im nazwę miejsca, w którym cała historia Fordonu się zaczęła- grodziska Wyszogród. Dodatkowo będzie to też miejsce, w którym turyści zakończą swoją spacerową rozgrywkę, mogąc delektować się urokami miejsca dotychczas nie tak bardzo znanego nawet wśród rdzennych mieszkańców Fordonu.

Rozgrywka może odbywać się w grupach lub indywidualnie. Forma zagadek dostosowana jest do uczestników wieku szkolnym, dla dorosłych oraz seniorów. Wymagana jest umiejętność czytania i pisanie. Ze względu na charakter zagadek najbardziej rekomendowaną grupą turystów są osoby powyżej 12 roku życia, co jednak nie wyklucza udziału najmłodszych uczestników w zabawie. Mogą oni bowiem aktywnie uczestniczyć w poszukiwaniu poszlak, wskazówek, eksplorując teren i spędzając czas na świeżym powietrzu w gronie rodziny lub rówieśników. Do zrealizowania questu będzie potrzebny szablon z przygotowanymi zagadkami i miejscem na odpowiedzi, długopis do zapisywania odnalezionych haseł, mapa lub

urządzenie z dostępem do internetu, które będzie niezbędne do rozwiązania jednej z zagadek. Dodatkowym zaleceniem będzie wygodne obuwie i ubiór dostosowany do aktualnych warunków pogodowych. Quest składa się z łącznie z 10 stacji i łącznie 12 zagadek, z czego trzy rozwiązujemy pod koniec trasy w jednym miejscu. Ostatnie zadanie to rozszyfrowanie hasła z nazwą miejsca, w której znajdują się turyści po przebytej trasie. Z kolei wcześniejsze trzy zagadki powiązane są z przebytymi wcześniej punktami, dzięki czemu uczestnicy mają okazję sprawdzić, czy udało im się wszystko zapamiętać. Zagadki zostały opracowane w łatwy i przystępny sposób, tak aby zapewnić komfortową i niemęczącą rozgrywkę dla każdego typu turysty. Przewidziany czas przeznaczony na ukończenie questu wynosi około 1,5-2 h w zależności od mobilności uczestników, dodatkowych przerw na odpoczynek i realizacji poszczególnych punktów. Długość trasy wynosi zaś 2-2,5 km. Początek zabawy lokowany jest na ul. Przy Bóżnicy, obok budynku synagogi. Koniec trasy to natomiast park przy glinianie w starym grodzisku Wyszogród. Trasa została poddana próbie w grupie uczestników w wieku 25-30. Wykonanie próby miało na celu potwierdzenie rzetelności i wykonalności trasy. Realizacja przebiegła pomyślnie, udowadniając tym samym, że produkt w postaci szlaku jest gotowy do wdrożenia i może posłużyć zarówno w promocji tej formy zwiedzania jak i promocji omawianego obszaru. Na potrzeby niniejszej pracy, trasa została podzielona na pięć etapów odpowiadających kolejno pięciu miejscom, w których widoczne są zmiany zaistniałe po przeprowadzonym procesie rewitalizacji.

Etap pierwszy – Synagoga

Punktem początkowym trasy jest budynek synagogi przy ul. Przy Bóżnicy w Starym Fordonie. Tam uczestnicy rozpoczynają rozgrywkę, próbując odnaleźć odpowiedź na pierwszą z zadanych zagadek. Zagadka ma charakter edukacyjny i kulturowy. W trakcie poszukiwań odpowiedzi uczestnicy mogą obejrzeć budynek synagogi, przeczytać tablice informacyjne znajdujące się dookoła. W tym miejscu turyści dowiadują się, że synagoga jest miejscem, w którym modlą się Żydzi. To właśnie ta narodowość jest odpowiedzią na pierwszą zagadkę.

Etap drugi- Rynek

Po znalezieniu odpowiedzi na pierwsze pytanie, turyści kierują się dalej ulicą Bydgoską aż dotrą do zrewitalizowanej płyty rynku z Kościołem św. Mikołaja i stojącego obok Pomnika ku Czcii Poległych i Pomordowanych Mieszkańców Fordonu w latach 1939-

1945 autorstwa Witolda Marciniaka. Na pomniku wyryto nazwiska ofiar oraz fragment wiersza Marii Konopnickiej „Groby nasze”. Kolejna zagadka ma zachęcić turystów do zapoznania się z genezą powstania pomnika i wnikliwej analizie umieszczonego fragmentu wiersza. Fragment ten zawiera bowiem słowo klucz, które jest rozwiązaniem kolejnej zagadki i znajduje się w trzeciej linijce, patrząc od dołu pomnika. Uczestnicy uzupełniają zatem zdanie mówiące, że: “w dzisiejszym świecie warto kierować się sercem”. W przypadku trzeciej zagadki, uczestnicy wciąż pozostają na płycie rynku. Kolejne zadanie będzie wymagało jednak eksploracji obszaru, na którym się znajdują. Muszą oni bowiem odnaleźć herb Starego Fordonu i odpowiedzieć, co jest jego symbolem. Ta zagadka ma na celu zapoznanie się z symboliką powiązaną ze Starym Fordonem i przypomnieniem o jego historycznej autonomii a także wielu przewrotnych zmianach zapisanych na kartach kalendarium osiedla. Rozwiązaniem jest słowo “róża”.

Etap trzeci - kuczka przy ul. Kapeluszników

Warunkiem rozwiązania następnej zagadki jest spacer wzdłuż ulicy Sikorskiego, obok Parafii pw. Św. Jana Apostoła Ewangelisty aż do ulicy Kapeluszników obok nowopowstałego zejścia na zrewitalizowane nabrzeże. W tym miejscu turyści zatrzymują się i rozwiązują kolejne zadanie. Celem tego etapu trasy jest zapoznanie się z nazewnictwem i funkcją zabytkowego obiektu związanego z kulturą żydowską. Po dokonaniu drobnego rekonesansu ze wskazówkami zawartymi w poleceniu, uczestnicy poznają odpowiedź na czwartą zagadkę. Odpowiedzią tą jest “kuczka”. Dodatkowo na końcu zadania umieszczona została informacja dotycząca istoty obiektu dla kultury żydowskiej.

Etap czwarty - nabrzeże Wisły

Etap czwarty jest poniekąd zwieńczeniem aspektu związanego z historią i kulturowością Starego Fordonu. Po raz ostatni ten wątek zostanie poruszony dopiero podczas zakończenia questu w formie dodatkowych pytań. Kolejnym zaś etapem zabawy jest poznanie walorów przyrodniczych Starego Fordonu oraz spacer po zrewitalizowanym nabrzeżu. Mimo iż ostatni przystanek zakończył się przy zejściu na nabrzeże, trasa questu poniekąd wymusza od uczestników, aby zamiast drogi na skróty, zdecydowali się na dłuższy spacer po ulicach Starego Fordonu. Tym sposobem turyści przechadzają się wzdłuż ulicy Rybaki, docierając do rzędu stojących tam bloków. Stamtąd zgodnie ze wskazówkami, skręcają na rozwidlenie między wałami przeciwpowodziowymi

a drogą prowadzącą na zrewitalizowane nabrzeże. Zabieg ten został wykonany celowo, aby potencjalni turyści mogli lepiej poznać topografię Starego Fordonu i dotrzeć do rozwidlenia ścieżki asfaltowej z polną drogą na wałach nadwiślańskich, które mogą stać się celem ich kolejnej wizyty w Starym Fordonie. Przewidziano tu prawdopodobieństwo, iż wybór wcześniejszego zejścia na nabrzeże mógłby uniemożliwić turystom zapoznanie się z innymi trasami rekreacyjnymi na terenie Starego Fordonu. Ponadto to właśnie wały przeciwpowodziowe są rozwiązaniem kolejnej zagadki, którą to również ciężko byłoby rozwiązać, wybierając wcześniejsze zejście.

Szósta stacja będzie wymagać od uczestników wykorzystania dodatkowych narzędzi w postaci mapy lub urządzeń z dostępem do internetu i map cyfrowych. Tym razem poza walorami krajobrazowymi, uwaga turystów zostanie skupiona na otoczeniu Starego Fordonu i pozostałych atrakcjach w okolicy. Jako iż punkt szósty to niemal połowa przebytej trasy, będzie to również doskonała okazja do zrobienia sobie krótkiej przerwy na łonie natury, zapoznania się z umieszczonymi w trakcie rewitalizacji tablicami przyrodniczo-edukacyjnymi informującymi o mieszkających na tym obszarze gatunkach zwierząt i objętych ochroną roślin. Celem tej zagadki jest przede wszystkim kontemplowanie natury i poznanie walorów przyrodniczych obszaru, ale także podkreślenie atrakcyjności turystycznej regionu. Rezultatem jest zatem zapoznanie się z obszarem po drugiej stronie Wisły, który również należy do cennych kulturowo obiektów. Jest to Zespół Pałacowo Parkowy w Ostromecku i właśnie nazwa tego miasta jest rozwiązaniem omawianej zagadki.

Turyści nadal pozostają w obrębie zrewitalizowanego nabrzeża, zmierzając w stronę mostu fordońskiego. Tam do rozwiązania mają siódmą zagadkę. Skupia się ona na obserwacji i podziwianiu całkowicie zrewitalizowanego obszaru, wzbogaconego o obiekty infrastruktury rekreacyjno-sportowej i drobnych obiektów infrastruktury użytkowej (ławki, kosze na śmieci). Docelowym miejscem jest bulwar z napisem FORDON, który to stanowi rozwiązanie zagadki.

Pozostając jeszcze na terenie zrewitalizowanych bulwarów, turyści będą mieli okazję rozejrzeć się dookoła Wisły i ponownie- jeśli poczują taką potrzebę- zrobić sobie odpoczynek z widokiem na rzekę. Podczas tego postoju wymagana będzie spostrzegawczość, gdyż tylko ona zapewni uczestnikom zdobycie odpowiedzi na ósmą zagadkę.

Odpowiedzią na to pytanie będzie wodowskaz, który pełni istotną funkcję na rzece, pokazując jej poziom

i umożliwiając władzom wdrażanie nowych rozwiązań, w tym rewitalizacyjnych, z uwzględnieniem amplitud poziomu Wisły.

Etap piąty - Park Milenijny

Trasa questu powoli dobiega końca a uczestnicy z kolejną zagadką zbliżają się do miejsca docelowego swojej wędrówki. Na tym etapie najważniejszym elementem gry jest podążanie za wskazówkami tak, aby znaleźć się na mecie i kolejno sprawdzenie swojej wiedzy z przebytej uprzednio trasy. Turyści odpowiadają na kolejne pytania, przypominając sobie obiekty i podstawowe informacje z nimi powiązane. Wszystkie pytania dotyczą elementów, które pojawiły się podczas spaceru. Pierwsza zagadka związana jest z początkowym punktem trasy, czyli synagogą. Jest to tak naprawdę odwrócone pytanie pierwsze, które ma na celu jedynie utrwalenie zdobytej wiedzy i otrzymanie kolejnych liter potrzebnych do uzupełnienia hasła.

Kolejne dwie zagadki odbywać się będą w tym samym miejscu. Treść pierwszej z nich odnosi się do drugiego punktu trasy, czyli rynku, a konkretnie - stojącego na jego płycie pomnika, który to właśnie stanowi rozwiązanie łamigłówki.

Ostatnia zagadka stanowi test dla bardziej spostrzegawczych turystów, gdyż pytanie dotyczy obiektu, który na trasie był wyłącznie mijany i nie było przy nim żadnego postoju. Rozwiązanie pojawiło się jednak w treści zagadki numer 4, gdzie wraz z instrukcją trasy pojawiła się wzmianka na temat Parafii pw. św. Jana Apostoła Ewangelisty. To właśnie imię apostoła jest odpowiedzią na ostatnią zagadkę, po której rozwiązaniu turyści otrzymują ostatnią literę swojego hasła.

Quest dobiega końca, a ostatnim zadaniem turystów jest uzupełnienie hasła z poszczególnych liter, które pojawiły się w odpowiedziach. W tym celu turyści przeglądają udzielone odpowiedzi i wpisują litery w miejsca odpowiadających im cyfr. Tym samym uzyskują hasło, które jest nazwą miejsca, do którego właśnie dotarli: Park Milenijny.

Zabawa dobiega końca, a turyści mają możliwość wypoczynku w parku usytuowanym przy obszarze Grodziska Wyszogród, na którym rozpoczęła się historia Fordonu. Park Milenijny jest zatem doskonałą bazą do dalszej wycieczki i eksplorowania tajemnic Fordonu lub powrotu na zrewitalizowane nabrzeże i odpoczynek lub rekreację nad brzegiem Wisły.

Rekomendacje wykorzystania projektu trasy questingowej

Proponowana trasa questingowa stanowi gotowy produkt turystyczny, który mógłby zostać wprowadzony jako element promocji Starego Fordonu a w aspekcie turystycznym. Quest mógłby w pierwszej kolejności zostać przeprowadzony przez wyznaczone do tego jednostki w ramach wydarzenia związanego z promocją obszaru, a kolejno zostać przeznaczony do indywidualnego wykorzystania przez potencjalnych turystów. W ramach nagrody dla uczestników mogłyby zostać wprowadzone znaczki lub pieczętki, będące nowym, dodatkowym produktem turystycznym, który umocniłby pozycję Starego Fordonu jako miejsca atrakcyjnego turystycznie a dodatkowo zachęciłby nowe grono turystów do uczestnictwa w zabawie i poznania historii i kultury osiedla. Produkt ten mógłby powstać we współpracy z lokalnymi władzami i samorządami, których celem jest dbałość o rozwój Starego Fordonu. Quest mógłby również zostać wykorzystany podczas zajęć dydaktycznych w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych w ramach przedmiotów związanych z nauką historii, krajoznawstwa lub w celach rekreacyjnych. Taka forma rozrywki byłaby nie tylko interesującą formą uzupełnienia zajęć dydaktycznych w placówkach, ale również zachętą do uprawiania turystyki i zapoznania się z historią i kulturą zamieszkiwanego obszaru wśród młodych ludzi. Trasa questingowa została stworzona z myślą o różnych grupach społecznych i dostosowana do zmieniających się warunków atmosferycznych. Dzięki temu zabiegowi szlak jest dostępny dla osób o różnicowanym poziomie kondycji fizycznej, które mogą pokonywać go we własnym tempie bez narzuconych odgórnie wymogów. Trasa obejmuje w głównej mierze utwardzone nawierzchnie drogowe, bez większych spadów i wzniesień terenu, które w trakcie ulewnych deszczy lub zlodowacenia ziemi mogłyby stanowić zagrożenie dla uczestników.

Kierunki dalszego rozwoju turystyki quesingowej na obszarze Starego Fordonu

Trasy questingowe nie mają ograniczeń w odniesieniu do tematyki, formy i długości szlaku ani treści zagadek, stanowią one zatem doskonałą formę rozrywki i rozwoju turystycznego na danym obszarze. Stary Fordon to nie tylko osiedle, które przeszło proces kompleksowej rewitalizacji. Jest to również miejsce styku trzech kultur, o bogatej i przewrotnej historii, z ważnymi budynkami i zabytkami na jego terenie. Jest on także osiedlem o bogatych walorach krajobrazowo-przyrodniczych, objętych częściowo ochronnym programem Natura 2000. Wszystkie

te aspekty mogłyby być determinantą do utworzenia nowych tras questingowych, oferujących poznanie Starego Fordonu od różnych stron. Tym sposobem obszar miałby możliwość rozwoju na swoim terenie rozmaitych form turystyki takich jak na przykład turystyka poznawcza, ekologiczna/przyrodnicza, historyczna, tematyczna, rodzinna czy nawet kwalifikowana. Dzięki takiemu zabiegowi Stary Fordon miałby szansę na stanie się turystycznym centrum Bydgoszczy a nawet i całego województwa kujawsko pomorskiego. Sytuacja ta z pewnością wpłynęłaby pozytywnie również na inne aspekty związane z rozwojem osiedla, które stałoby się wówczas atrakcyjnym miejscem do życia dla potencjalnych mieszkańców. Zwiększyłoby się zainteresowanie obszarem wśród młodych ludzi, którzy chętniej decydowaliby się na osiedlenie w tej części miasta, co z kolei byłoby dodatkową motywacją do rozwoju lokalnych biznesów a tym samym rozwoju gospodarczego obszaru. Stary Fordon zyskałby wówczas większą uwagę wśród miejscowych władz, co z pewnością podkreśliłoby istotę inwestowania w jego dalszy rozwój. Tym samym zapomniane niegdyś osiedle miałoby szansę na stanie się wizytówką miasta a być może i całego regionu województwa kujawsko-pomorskiego.

Podsumowanie

Każdy obszar posiada w sobie potencjał turystyczny, który został już wykorzystany albo dopiero oczekuje na swoje odkrycie. Questing stanowić może zatem doskonałe rozwiązanie, które przy odpowiednim przygotowaniu, wyeksponuje walory turystyczne i uczyni z nich olbrzymią wartość zarówno dla mieszkańców, władz jak i potencjalnych turystów. Jako innowacyjne, łatwe w obsłudze, uniwersalne i przede wszystkim interesujące dla uczestników narzędzie, questing ma szansę stać się jedną z popularniejszych form turystyki, nie tylko wpływając pozytywnie na rozwój społeczno-gospodarczy obszarów, na których będą odbywały się rozgrywki, ale też dodatkowo urozmaicając tradycyjne formy zwiedzania, co z kolei zachęci coraz więcej osób do uprawiania szeroko pojętej turystyki.

Spis literatury

- Banasik, W. and Fiszer, D. (2014) Gry miejskie i questing produktem turystycznym na przykładzie Warszawy, in Z. Kruczek, W. Banasik (Eds), *Dynamika przemian rynku turystycznego*, Wyższa Szkoła Turystyki i Języków Obcych, Stowarzyszenie Ekspertów Turystyki, Warszawa, s. 139-150.
- Clark D., Glazer S. (2004) *Questing. A Guide to Creating Community Treasure Hunts*, University Press of New England, Lebanon.

- Czarnecka, K. (2016) Quest, czyli edukacja przez zabawę. Próba wstępnej prezentacji gatunku. *Język. Religia. Tożsamość*, 1, s. 27-42.
- Czerska, I. (2016) Grywalizacja jako narzędzie zarządzania zaangażowaniem konsumenta. *Marketing i Zarządzanie*, 4 (45), s. 279–286.
- Daszkiewicz M. (2015). Innowacje społeczne w kreowaniu atrakcyjności miast. *Logistyka*: 1411-1418.
- Dąbrowski S., Gry miejskie – nowy trend w marketingu miast i atrakcji turystycznych (2013) 2009.forum.gdynia.pl (25.04.2014).
- Droba, G. and Przepióra S. (2014) Potencjał gier miejskich i questingu jako narzędzie marketingu terytorialnego – analiza na przykładzie Rzeszowa, *Modern Management Review MMR*, 19, s. 35-45.
- Dzioban, K., Płoskonka, P., and Likhtarovich, K. (2017) Edukacja leśna na terenie Kampinoskiego Parku Narodowego – opinie studentów Politechniki Warszawskiej na temat wykorzystania questu. *Studia i Materiały CEPL w Rogowie*, 19, 50, s. 45-50.
- Gogoś, G. (2013) Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno-edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych, *Studia i Materiały CEPL w Rogowie*, 34, 1, s. 76-82
- Jalinić, M. (2013) Questing as a modern form of tourist activity in rural areas. *Economic and Regional Studies*, 2, s. 61-64.
- Jezierska-Thöle, A. (2018). Development of rural areas of northern and western Poland and Eastern Germany. *Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika*.
- Kachniewska, M., Play tourism – czyli aplikacja, której jeszcze nie ma, cz. II, 2014.
- Kaganek, K., and Kurek, A. (2016) Questing i inne formy nowoczesnego wymiaru poznawania, in A. Stasiak, J. Śledzińska, B. Włodarczyk (Eds) *Współczesne oblicza krajoznawstwa*, Kraków, s. 99-114.
- Kazior, B. (2008) Questing – nowa metoda odkrywania dziedzictwa miejsca, in D. Zaręba (Eds) *Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk*. Kraków: Wyd. Fundacja Fundusz Partnerstwa, s. 17-21.
- Kevan, S. M. (1993). Quests for cures: a history of tourism for climate and health. *International Journal of Biometeorology*, 37, s. 113-124.
- Kochańczyk T., Przysiężna B., Rodziewicz E. (2014) Questing jako nowa forma spędzania czasu wolnego; *Akademia Wychowania Fizycznego i Sportu im. Jędrzeja Śniadeckiego w Gdańsku*.
- Kuba, J., Tyczyński, Z. (2016) Podstawowe informacje o questingu [w:] E. Lenart, B. Wilczyński (red.) *Questing jako forma aktywizacji społeczności lokalnych*. Bałtów: Fundacja Questingu, s. 9-16
- Likhtarovich, K., and Szustka, K. (2013) Questing – wyprawy odkrywców jako nowa forma aktywnej edukacji plenerowej w lasach i na terenach przyrodniczo cennych, *Studia i Materiały CEPL w Rogowie*, 34, 1, s. 319-327
- Mączka, D., and Kozak, A. (2017) Questing jako innowacyjny produkt turystyczny. *Turystyka i Rozwój Regionalny*, (7), s. 49-59.
- Pawłowska A. (2014) *Questing jako innowacja w turystyce kulturowej* Uniwersytet Jagielloński w Krakowie.
- Pietrzak-Zawadka, J., and Zawadka, J. (2015) Wykorzystanie questingu w edukacji przyrodniczej na obszarach przyrodniczo cennych na przykładzie województwa podlaskiego, *Studia i Materiały CEPL*, 17, 43(2), s. 71-79.
- Połucha I., *Turystyka jako gra – innowacje w aktywizacji turystycznej 2015*, Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie.
- Raczyńska-Mąkowska E., *Rewitalizacja Starego Fordonu- synergia działań społecznych i przestrzennych* (2018) Uniwersytet Technologiczno-Przyrodniczy w Bydgoszczy.
- Sławińska, M., Sapała, B. (2023) Książki questingowe Beaty Sarnowskiej jako narzędzie kształtowania dziecięcej wiedzy o dziedzictwie kulturowym. *Edukacja Elementarna w Teorii i Praktyce*, 3 (70), s. 81-95.
- Smalec, A. (2015) Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego*, 867, *Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu*, 40, s. 193–205
- S. Glazer, 2004, *Questing: A Guide to Creating Community Treasure Hunts*, Lebanon NH 03766, University Press of New England.
- Tzima, S., Styliaras, G., and Bassounas, A. (2021) Revealing Hidden Local Cultural Heritage through a Serious Escape Game in Outdoor Settings. *Information*, 12(1), 10.
- Warcholik, W. (2019a), Questing w Małopolsce - droga do odczytania genius loci?. *Turystyka Kulturowa*, 6, s. 34–45.
- Warcholik, W. (2019b), Szlaki questingowe w obszarach miejskich na przykładzie Krakowa. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica*, 13, s. 97-110.
- Warczyńska, A. (2016) Questing – nowe oblicze krajoznawstwa, in A. Stasiak, J. Śledzińska, B. Włodarczyk (Eds) *Współczesne oblicza krajoznawstwa*, Kraków, s. 99-114
- Widawska-Stanisław, A. (2018) Questing in city promotion on the example of the city of Częstochowa. *Innovative Marketing*, 14(1), s. 7-12
- Wilczyński Ł. (2011) *QUESTING – nowy trend w turystyce*, Planet PR, Kraków.
- www.national-geographic.pl/aktualnosci/pokaz/questing-w-ktora-strone (dostęp: 20.12.2024).
- www.questing.pl (dostęp: 20.12.2024).
- www.cudotwornia.com/questing/ (dostęp: 20.12.2024).
- www.questy.org.pl/ (dostęp: 20.12.2024).