Artur Żyto, zytoartur@gmail.com, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Gry turystyczne jako narzędzie promocji dziedzictwa militarnego Poznania

Słowa kluczowe: turystyka militarna, gry turystyczne, gry miejskie, model turystyki 3xE

Abstrakt

Poznańskie dziedzictwo militarne obejmuje obiekty związane z wielowiekową tradycją obronną miasta. W jego skład wchodzą obwarowania najstarszej części miasta – wyspy katedralnej (Ostrów Tumski), średniowieczne mury Starego Miasta, a także elementy będące pozostałością Poznania z czasów, gdy miasto było twierdzą – Twierdzy Poligonalnej i Twierdzy Fortowej. Od kilku lat, te wyjątkowe walory kulturowe promowane są wśród turystów i mieszkańców z wykorzystaniem narzędzia jakim są gry turystyczne. Ta nowatorska forma turystyki miejskiej, łącząca w sobie elementy podchodów i rajdów terenowych, umożliwia wszystkim chętnym poznanie i zwiedzanie wybranej przestrzeni miasta w nietypowy sposób. Gracze przemieszczają się ulicami Poznania, niczym „żywe pionki" rozwiązując zadania i łamigłówki, przyglądając się bliżej miejscom na co dzień mijanym , a nie zawsze zauważanym. Gry turystyczne, będące odpowiedzią na współczesne wymagania turystyki interakcji, realizują powszechną formułę turystyki zawierającą się w modelu 3xE (*entertainment, engagement, education)*. W artykule opisane zostały gry turystyczne, wykorzystywane jako narzędzie promocji dziedzictwa militarnego miasta. Scharakteryzowano przykłady oferty wydawniczej tego typu oraz szczegółowo przedstawiono autorski projekt mobilnej gry turystycznej „Śladami poznańskich fortyfikacji poligonalnych", promującej część poznańskiego dziedzictwa militarnego od sierpnia 2017 roku.

Wprowadzenie

Dziedzictwo kulturowe Poznania, związane z rozwojem obronności miasta, stanowi obecnie zróżnicowany architektonicznie i funkcjonalnie zespół obiektów o niejednakowym rozpoznaniu i wykorzystaniu turystycznym. W 2004 roku opublikowany został przewodnik po fortyfikacjach miejskich [Gostyński, Pilarczyk 2004], który po raz pierwszy szerzej zwrócił uwagę na to szczególne dziedzictwo miasta. Obecnie jest to jednak pozycja trudno dostępna w księgarniach.

Podstawowym sposobem zapoznania się z dawnymi miejscami militarnymi jest wydany w 2016 roku z inicjatywy Poznańskiej Lokalnej Organizacji Turystycznej darmowy „Przewodnik po fortyfikacjach Poznania". W publikacji zaprezentowano zwięzły opis dostępnych obiektów turystycznych, kontury poszczególnych budowli naniesione na mapę współczesnego miasta, co wzbogacone zostało słowniczkiem pojęć z dziedziny fortyfikacji, ułatwiającym pełne zrozumienie militarnego nazewnictwa. Do zapoznania się z dziedzictwem militarnym zachęca też trasa turystyczna „Śladami fortyfikacji miejskich" opisana w specjalnym folderze tematycznym. Broszura, początkowo dystrybuowana bezpłatnie w punktach informacji turystycznej, jest obecnie dostępna tylko do indywidualnego pobrania z oficjalnego portalu turystycznego miasta[1].

Spacer, dostosowany również dla turystów zagranicznych w wersji anglojęzycznej i niemieckojęzycznej, jest pewnego rodzaju „wędrówką w czasie". Dzięki niej możliwe jest zwiedzanie zarówno najstarszych obiektów militarnych miasta, zlokalizowanych w obrębie historycznej wyspy katedralnej Ostrów Tumski, przez zachowane w okolicy Starego Rynku

[1] Broszura (plansza gry) możliwa jest do pobrania w formacie PDF ze strony internetowej https://poznan.travel/uploaded/File/wydawnictwa/4%20fortyfikacje%20ok.pdf [14.12.2017].

fragmenty średniowiecznych murów miejskich aż do najmłodszych pozostałości XIX-wiecznej pruskiej twierdzy poligonalnej i fortowej. Wybrane obiekty udostępniano często do zwiedzania w czasie cyklicznych wydarzeń w przestrzeni miejskiej, m.in. takich jak „Poznań za pół ceny" czy „Weekend forteczny", co wpłynęło na wzrost zainteresowania militarną ofertą turystyczną miasta.

W 2013 roku, z inicjatywy Poznańskiej Lokalnej Organizacji Turystycznej zorganizowano pilotażowe wydarzenie pn. „Dni Twierdzy Poznań". Podczas dwudniowego eventu udostępniono szereg obiektów militarnych, zorganizowano tematyczne wystawy, spacery z przewodnikiem, warsztaty dla dzieci a także inscenizacje historyczne. Duże zainteresowanie tego typu sposobem prezentacji dziedzictwa militarnego wpłynęło na decyzję o utrzymaniu takiej formuły wydarzenia i jej coroczną realizację.

Poszerzenie oferty turystycznej bazującej na dziedzictwie fortecznym miało miejsce w 2015 roku. W oparciu o koncepcję opracowaną przez grupę „Porozumienie dla Twierdzy Poznań" we współpracy z „Zespołem ds. fortyfikacji poznańskich" Urzędu Miasta Poznania wytyczony został w przestrzeni miasta Poznański Szlak Forteczny. Jego powstanie możliwe było dzięki znaczącej partycypacji społeczności lokalnej w planowaniu inwestycji miejskich, która zadecydowała o sfinansowaniu projektu „Ratowanie Sieci Fortów Poznańskich". Fundusze na realizację tablic informacyjnych oraz dedykowanej strony internetowej (http://twierdza.poznan.pl/) pozyskano w ramach konkursu Poznańskiego Budżetu Obywatelskiego, w którym na inwestycje w tym obszarze przeznaczono łącznie 725 tys. złotych.

Dziedzictwo militarne jest przedmiotem zainteresowania zarówno młodszych jak i starszych poznaniaków, a także turystów krajowych i zagranicznych. Obecnie, kluczowym zagadnieniem zdaje się być identyfikacja odpowiednich narzędzi promocji, które rozpowszechnią atrakcyjność turystyczną wybranych obiektów wśród potencjalnych turystów i odwiedzających. Uwzględniając rozwijający się obecnie model turystyki 3xE (*ang. entertainment, excitement, education*) to właśnie gry turystyczne, zawierające w sobie element rozrywki, interakcji (zaangażowania) i edukacji mogą sprostać oczekiwaniom współczesnych turystów i odpowiednio promować dziedzictwo militarne miasta.

Celem niniejszego artykułu jest dokonanie przeglądu oferty planszowych gier turystycznych dotyczących dziedzictwa militarnego miasta, które w ostatnich latach zasiliły poznański rynek wydawnictw turystycznych[2]. Uzupełnieniem omawianego zagadnienia jest przedstawienie wybranych ocen i komentarzy pozostawionych przez osoby, które zdecydowały się w ten sposób zwiedzać miasto. W oparciu o dokładną analizę gry mobilnej pt. „Śladami poznańskich fortyfikacji poligonalnych" dokonano również krótkiej charakterystyki wybranych obiektów Twierdzy Poligonalnej, które świadczyć mogą o bogactwie walorów turystycznych w omawianym zakresie. Przyjęta hipoteza zakłada, że gry turystyczne są efektywnym narzędziem promocji dziedzictwa militarnego Poznania, które jest w stanie zainteresować tą tematyką zwłaszcza rodziny z dziećmi oraz młodzież poszukującą alternatywnych sposobów doświadczeń turystycznych.

Metodyka przeprowadzonych badań obejmowała początkowo analizę i przegląd literatury oraz witryn internetowych, a także materiałów źródłowych – plansz gier tematycznych. Większość analizowanych publikacji poświęcona została problematyce wykorzystania gier turystycznych jako narzędzia promocji różnorodnych walorów kulturowych. Podczas kwerendy bibliotecznej zapoznano się również z podstawowymi zagadnieniami związanymi z istotą promocji obiektów w turystyce. W artykule opisano także, jako studium przypadku, przykładową aplikację mobilną poświęconą poznańskiemu

[2] Poprzez „planszowe gry turystyczne" rozumieć należy gry podejmowane w przestrzeni miejskiej, po której gracz porusza się dzięki „planszy" (folderowi/ulotce), umożliwiającej dotarcie do wskazanych miejsc oraz wykonanie poszczególnych zadań.

dziedzictwu militarnemu. Jej główna koncepcja oraz oprawa merytoryczna opracowana została przez autora niniejszej publikacji.

Gry turystyczne – charakterystyka

Gry turystyczne przyczyniają się do interakcji pomiędzy turystą a obiektem, która przejawia się w kreatywnym sposobie penetracji przestrzeni miejskiej. Zastosowanie elementów charakterystycznych dla gier podczas zwiedzania, a więc rozwiązywanie różnego rodzaju łamigłówek, odszukiwanie detali architektonicznych lub odnajdywanie właściwych informacji z tablic informacyjnych, jest odpowiedzią na potrzeby generacji turystów obcujących na co dzień w świecie technologii cyfrowych [Połucha 2015, s. 58]. Płaszczyzną rywalizacji gier turystycznych jest przestrzeń miejska, obejmująca najczęściej konkretny obszar łączący miejsca i obiekty o podobnej tematyce. Elementy decydujące o fabule gry wynikają z naturalnych uwarunkowań przyrodniczych i kulturowych miasta do bycia planszą, po której turyści i mieszkańcy poruszać się będą jako „żywe pionki".

Rozwój oferty alternatywnych sposobów zwiedzania kształtuje się w Polsce cały czas. Niejednokrotnie z tego powodu można spotkać się z pewnego rodzaju trudnością związaną z właściwą systematyką i nazewnictwem pokrewnych względem siebie form. Wśród współczesnych możliwości odkrywania dziedzictwa zarówno kulturowego, jak i przyrodniczego, Połucha [2015, s. 60-64] wymienia m.in. interaktywne gry terenowe (miejskie i turystyczne), *geocaching* i *questing*. Wszystkie wymienione formy penetracji turystycznej oddziałują na emocje turystów budując ich zaangażowanie w procesy poznawcze na zasadzie 3xF – *fun* (zabawa)*, friends* (znajomi), *feedback* (informacja zwrotna) [http://grywalizacja24.pl/3f-grywalizacji-cz-1/, 15.02.2018]. Ze względu na wspólne idee tych alternatywnych sposobów zwiedzania miasta, działania i rezultaty przypisane np. do *questingu* mogą być również interpretowane w kontekście gier turystycznych. Twórcy tej edukacyjnej formy rozrywki wśród głównych celów podejmowanych działań wymieniają tworzenie nieoznakowanych w terenie ścieżek turystycznych, które za pomocą ulotek bądź aplikacji mają za zadanie zachęcać turystów i ludność lokalną do okrywania walorów najbliższej okolicy. Rezultatem tych działań jest przede wszystkim narzędzie marketingowe wykorzystywane do promocji konkretnych walorów i atrakcji [http://questy.com.pl/, 14.12.2017].

Gry turystyczne bywają również opisywane jako narzędzie partycypacji społecznej [Bauta 2014, s. 17] oraz narzędzie współczesnego marketingu terytorialnego [Droba, Przepióra 2014, s. 35; Mazurkiewicz 2015, s. 328]. Oferowanie turystom i mieszkańcom niecodziennego spojrzenia na obiekty, na stałe wpisane w miejski krajobraz, ma zapewnić im nie tylko rozrywkę, ale również przyczynić się do budowania pozytywnych skojarzeń z danym miejscem czy tematyką. Atrakcyjna fabuła gier turystycznych może bowiem dostarczyć więcej niż standardowa oferta wydawnictw i folderów wzbudzić związek emocjonalny, który jeszcze bardziej zaangażuje turystę w doświadczenie turystyczne [Droba, Przepióra 2014, s. 36]. Rozwój poczucia tożsamości lokalnej, powstały w wyniku kontaktu z obiektami dziedzictwa kulturowego, pozwala odnaleźć właściwego ducha miejsca – *genius loci*. Zdarza się, że gry turystyczne zachęcają również do zobaczenia interesujących miejsc znajdujących się w dzielnicach nieuwzględnianych zazwyczaj w standardowych trasach wycieczek. W ten sposób mogą one wpływać na kierunek ruchu turystycznego [Żyto 2017, s. 59].

W ujęciu zaproponowanym przez Banasika i Fiszer [2014, s. 144] gry turystyczne postrzegane są jako osobna propozycja zwiedzania, która daje możliwość przeciwstawienia się szybkim i powierzchownym doświadczeniom turystycznym, oferując w zamian pełne autentyzmu i indywidualizmu podejście. „Turystyka zagadkowa" w przestrzeni miejskiej,

może oferować coś interesującego zarówno turystom jak i mieszkańcom, łącząc tym samym w jednej ofercie turystycznej ich potrzeby i realizując oczekiwania.

Wzrost liczby użytkowników regularnie korzystających z telefonów komórkowych, smartfonów i tabletów, powoduje, iż zaczynają one pełnić funkcję ludyczną (rozrywkową), m.in. poprzez tzw. aplikacje z zakresu mobilnych mediów miejskich [Kopecka-Piech 2012, s. 119]. Zastosowanie osobistych urządzeń multimedialnych umożliwia korzystanie z oferty turystycznej, wzbogaconej o wirtualną zabawę połączoną z edukacją. Wykorzystanie mobilnych gier turystycznych zdaje się być zatem propozycją skierowaną szczególnie do ludzi młodych, chętnie korzystających z różnego rodzaju nowinek technologicznych. Społeczeństwo miejscowości, będących ośrodkami akademickimi, regularnie powiększa się o osoby podejmujące naukę w nowym dla nich mieście. Aby zachęcić ludzi młodych, w tym zwłaszcza studentów, do poznawania walorów ich codziennego otoczenia, należy wykorzystać takie kanały informacyjno-promocyjne, z którymi mają oni styczność na co dzień. Jak wykazały badania przeprowadzone przez Mazurkiewicza [2015, s. 332] portale i aplikacje internetowe są głównym źródłem poszukiwania różnego rodzaju informacji o mieście studiowania. Promocja samodzielnych sposobów zwiedzania miasta przez ten kanał z pewnością mogłaby przyczynić się do większego zainteresowania również dziedzictwem militarnym i wydarzeniami budowanymi w oparciu o tę grupę walorów kulturowych.

Już kilka lat temu o potencjale związanym z rozwojem internetowych gier turystycznych wykorzystujących technologię informatyczną pisała Smoleńska [2009, s. 39]. Wówczas przyszłość działań promocyjnych miast związanych z narzędziami tego typu nie była jednak łatwa do wyobrażenia i opisania. Założenia, uwzględniające znaczącą rolę technologii informatycznych, jako istotnych narzędzi promocyjnych, potwierdziły się. Multimedialne gry turystyczne, dostępne przy pomocy specjalnych aplikacji bądź w wersji online wciąż będą przez turystów postrzegane jako innowacja na rynku usług turystycznych [Eider i in. 2014, s. 26], zwłaszcza jeżeli przedstawiać będą nowatorski sposób promocji dziedzictwa. Gry turystyczne to też pewnego rodzaju mobilne przewodniki turystyczne. Poprzez wykorzystanie systemu GPS pozwalają one dostarczać turyście precyzyjną informację o obiekcie, przed którym właśnie się znajduje. Jako innowacyjny sposób przekazu wiadomości media elektroniczne stwarzają możliwość ponownego odkrycia miejsc wcześniej znanych i postrzeganych na podstawie innych źródeł [Kowalczyk-Anioł, Papińska-Kacperek 2015, s. 16].

Podczas planowania gry turystycznej niezwykle ważne jest określenie jej celu i charakteru [Banasik, Fiszer 2014, s. 142], który determinować będzie konstrukcję fabuły oraz poszczególnych zadań. Gry turystyczne stymulują i kierują ruch turystyczny we wskazane miejsca, stając się tym samym coraz bardziej popularną i dostępną formą turystyki eventowej [Smoleńska 2009, s. 32]. Rozwiązywanie poszczególnych zadań czy łamigłówek wymaga od jej uczestników aktywności i spostrzegawczości, wzajemnej współpracy, która dostarcza nie tylko co dawkę wrażeń lecz również realizuje ukryty głębiej edukacyjny i integracyjny cel. Gry turystyczne cechuje określona spójność i tematyka, która umożliwia turystom samodzielne uprawianie turystyki miejskiej poprzez penetrację miasta nieoznakowanymi trasami [Warcholik, Leja 2012, s. 88]. Turystyka miejska oznaczać bowiem może poszukiwania „ukrytego wymiaru miasta" [Pawlicz 2008, s. 21], na co dzień niezauważalnego, choć nieraz często mijanego.

Pobudzenie graczy do aktywności umysłowej pozwala postrzegać gry turystyczne jako metodę problemową wykorzystaną w procesie kształcenia[3]. Ich dydaktyczny wymiar umożliwia realizację zadań edukacyjnych w powiązaniu z zagadnieniami podstawy

[3] Według Okonia [1998] jedną z grup metod nauczania stanowią tzw. metody problemowe (nazywane inaczej metodami samodzielnego dochodzenia do wiedzy). Skupiają się one na aktywności ucznia w procesie poznawczym, poprzez rozwiązywanie problemów. W ich skład wchodzą gry dydaktyczne, które umożliwiają zdobycie nowych wiadomości poprzez zabawę i wzajemną rywalizację.

programowej z różnych przedmiotów poprzez samodzielne dochodzenie uczniów do wiedzy [Warcholik, Leja 2012, s. 91].

Gry turystyczne i inne pokrewne działania, łączące w sobie elementy gier terenowych i podchodów, są obecnie dostrzegane przez specjalistów z zakresu turystyki i rekomendowane do stosowania, jako narzędzia promocyjne miast i regionów. Dowodem na to są zapisy zawarte w różnych strategiach rozwoju turystyki:

- „Podstawowy trend po stronie popytu turystycznego zawiera się w formule 3xE – *entertainment, excitement, education*, (rozrywka, ekscytacja, edukacja). Rozwijać się będą nowe formy turystyki, jak np. *questing*, a także formy zwiedzania miast z wykorzystaniem gier tematycznych, turystyka muzealna, biograficzna, studyjna, kulinarna itd." [*Marketingowa strategia Polski w sektorze turystyki na lata 2012-2020*, 2011, s. 10],
- „Jednym z zadań w ramach tego kierunku działań może być opracowanie nowych aplikacji, np. mających charakter audioprzewodników, bądź gier terenowych, odwołujących się do dziedzictwa historycznego i kulturowego Wielkopolski." [*Strategia rozwoju turystyki w województwie wielkopolskim do 2020 roku*, 2015, s. 59],
- „Dlatego tak ważne jest, aby produkty turystyczne udostępniały zasoby charakterystyczne dla danego regionu, to znaczy: (…) dorobek kulturowo-historyczny (np. koncerty, gry miejskie, muzea)." [*Strategia rozwoju turystyki na obszarze transgranicznym na lata 2014-2018*, 2013, s. 8],
- „[Interesująca może być] prezentacja miasta od strony baśni, legend, zjawisk niewyjaśnionych (od smoka wawelskiego do czakramu), co tworzyć może podstawę do tworzenia gier terenowych, także z wykorzystaniem mniej znanych obiektów historycznych miasta (np. Twierdzy Kraków, kopców) oraz miejskich podziemi." [*Strategia rozwoju turystyki w Krakowie na lata 2014-2020*, 2014, s. 23].

Gry turystyczne mogą być ostatecznie postrzegane jako narzędzia promocji, gdyż spełniają cele przypisane działaniom promocyjnym, które zdaniem Bosiackiego i Sikory [1999] obejmują m.in.: poinformowanie o nowej ofercie turystycznej, sygnalizowanie o walorach turystycznych danego miejsca, zwiększanie ruchu turystycznego oraz budowanie pozytywnego wizerunku miasta recepcyjnego. Z punktu widzenia systematyki środków promocji zaproponowanego przez Kruczka i Walasa [2010, s. 88] gry turystyczne należy zaliczyć do kategorii wydawnictw w grupie broszur wizerunkowych i produktowych. Foldery pozostają nadal ważnym narzędziem promocyjnym wśród osób odwiedzających Poznań i poznaniaków i zwracają uwagę aktualnego i potencjalnego klienta na poszczególne walory turystyczne, zachęcając do ich poznania. W niniejszej analizie przyjęto, że poprzez grę turystyczną rozumie się samodzielne zwiedzanie miasta z wykorzystaniem papierowych lub multimedialnych plansz, będących przewodnikami dla graczy („żywych pionków") poruszających się w przestrzeni miasta.

Gry adresowane są zarówno dla turystów jak i mieszkańców miasta (szczególnie krajoznawców), a poziom trudności zadań oraz sposób ich organizacji powoduje, że szczególnie dostosowane one są do rodzin z dziećmi i młodzieży. W tym kontekście gry turystyczne pomagają odkryć potencjał kulturowy Poznania nie tylko turystom jak również samym poznaniakom.

Należy podkreślić, że gra turystyczna nie powinna być postrzegana i zamiennie nazywana grą miejską, gdyż ta druga wymaga obecności animatorów i ich interakcji z turystami, a ponadto często organizowana jest w postaci jednorazowych lub cyklicznych eventów. Gry turystyczne, w myśl zasady „zwiedzaj grając, graj zwiedzając", umożliwiają udział w zabawie bez ograniczeń czasowych. W celu rozwiązania zadań turyści udają się do wskazanych miejsc i obiektów, poszukują odpowiednich detali architektonicznych

i informacji krajoznawczej zawartej na tablicach informacyjnych, uzupełniając tym samym planszę gry.

Każda z opisanych w niniejszym artykule gier, zgodnie z założeniem ich twórców, opiera się na sześciu komponentach [http://gryturystyczne.pl/, 14.12.2017], w skład których wchodzą:

1) karta startowa (plansza) – papierowy lub elektroniczny przewodnik kierujący graczy w odpowiednie miejsca. Broszury dostępne są bezpłatnie w punktach informacji miejskiej/turystycznej, a także można je wydrukować samodzielnie ze strony internetowej firmy projektującej grę;
2) trasa – nieoznakowany w przestrzeni miejskiej tematyczny szlak, wskazujący graczom poszczególne obiekty, przy których wykonuje się zadania, do których dociera się w dowolny, preferowany przez turystów (mieszkańców) sposób;
3) obiekty architektury – zabytki, w oparciu o które tworzone są polecania zadań. Szczególną uwagę zwraca się na ich mniej dostrzegalne a wartościowe elementy architektury, charakterystyczne dla danych miejsc;
4) przyroda – gra, będąca rekreacją „na świeżym powietrzu", odbywa się w określonym środowisku geograficznym, na wyznaczonym terenie w granicach miasta. Należy również nadmienić, że część poznańskich fortyfikacji objęta została prawną formą ochrony przyrody, jako obszar „Natura 2000", co świadczy o ich szczególnej wartości przyrodniczej,
5) skarb – upominek związany z ukończeniem gry i poprawnym rozszyfrowaniem hasła. Skarb może być rozumiany dosłownie, jako generowany automatycznie certyfikat, dostępny po wpisaniu właściwej odpowiedzi na stronie internetowej gry turystycznej lub jako możliwość wpisania się na listę zwycięzców, bądź metaforycznie, jako duchowy walor związany z przeżytą, jedyną w swoim rodzaju przygodą odkrywania dziedzictwa kulturowego miasta;
6) rywalizacja – konkurencja pomiędzy poszczególnymi drużynami biorącymi udział w grze. Wspólne wykonywanie zadań przyczynia się do wzmocnienia więzi pomiędzy graczami i integruje ich w osiągnięciu wspólnego celu, jakim jest poprawne rozwiązanie gry.

Gra turystyczna będzie niecodziennym narzędziem promocji turystycznej jeżeli zostanie opracowana w sposób poprawny merytorycznie, ciekawy graficznie oraz przystępny językowo dla gracza. Przy projektowaniu gry niezmiernie istotne jest określenie tematu przewodniego zabawy, wytyczenie obszaru wykonywania zadań, a także wyodrębnienie grupy docelowej, względem które opracowane zostaną treści. Następnie należy obowiązkowo przeprowadzić dokładną inwentaryzację terenu, na podstawie której dokonywana jest selekcja miejsc nadających się do przyjęcia graczy. Warto w tym przypadku zwrócić uwagę na architekturę (występowanie ciekawych i niepowtarzalnych w innych budowlach detali architektonicznych), a także wykorzystywać istniejąca już infrastrukturę turystyczną, np. w postaci tablic informacyjnych. Po wyznaczeniu obiektów gry przychodzi czas na opracowanie treści merytorycznej oraz współpracę z grafikiem tak, by całość zyskała atrakcyjną i spójną szatę graficzną. Jej istotną część stanowić będzie tekst, który powinien zostać poddany wcześniej korekcie językowej. Zanim gra stanie się dostępna dla turystów, obowiązkowo należy ją przetestować tak, aby zapewnić graczom rozrywkę, która faktycznie umożliwi im rozwiązanie zadań, edukację i zabawę.

Podsumowując powyższe rozważania można stwierdzić, że gry turystyczne w pełni realizują model turystyki 3xE. Zaangażowanie turystów i mieszkańców w proces poznawczy poszczególnych walorów danego miejsca łączy się bowiem z zabawą, która edukuje. Gry turystyczne stanowią alternatywną propozycję zwiedzania wybranych miejsc, z której korzystać mogą rodziny z dziećmi, młodzież jak i starsi. Jako narzędzie promocji stają się one

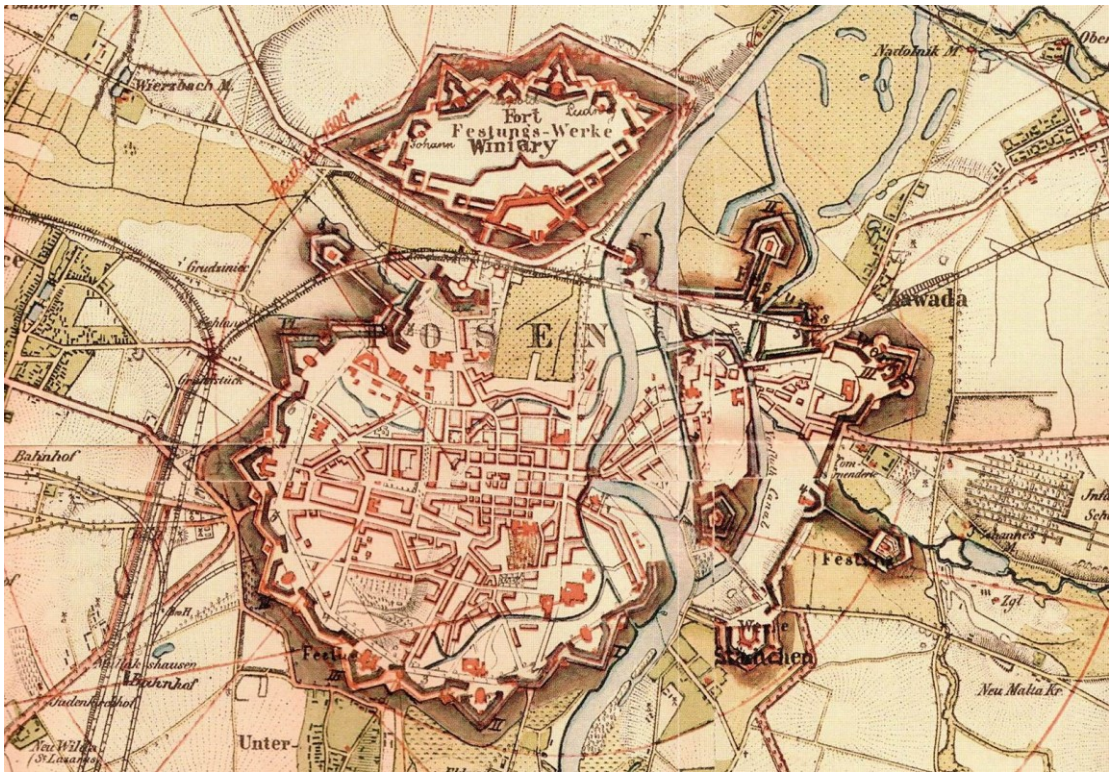
szansą do nieco innego spojrzenia na obowiązujący w danym miejscu kanon walorów atrakcji turystycznych, a także umożliwiają wyprowadzenie graczy poza standardowe trasy wycieczek. Dzięki temu gry mogą również zachęcać do bliższego spojrzenia na dziedzictwo militarne miasta.

W dalszej części artykułu przedstawione zostały obecne na rynku wydawniczym propozycje gier turystycznych (zarówno planszowe jak i mobilna), mające na celu promocję wartościowych obiektów Twierdzy Poligonalnej i Twierdzy Fortowej Poznania. Szczegółowy opis poszczególnych miejsc wykonywania zadań w grze mobilnej charakteryzuje zarazem walory turystyczne zachowanych do czasów obecnych reliktów Twierdzy Poligonalnej.

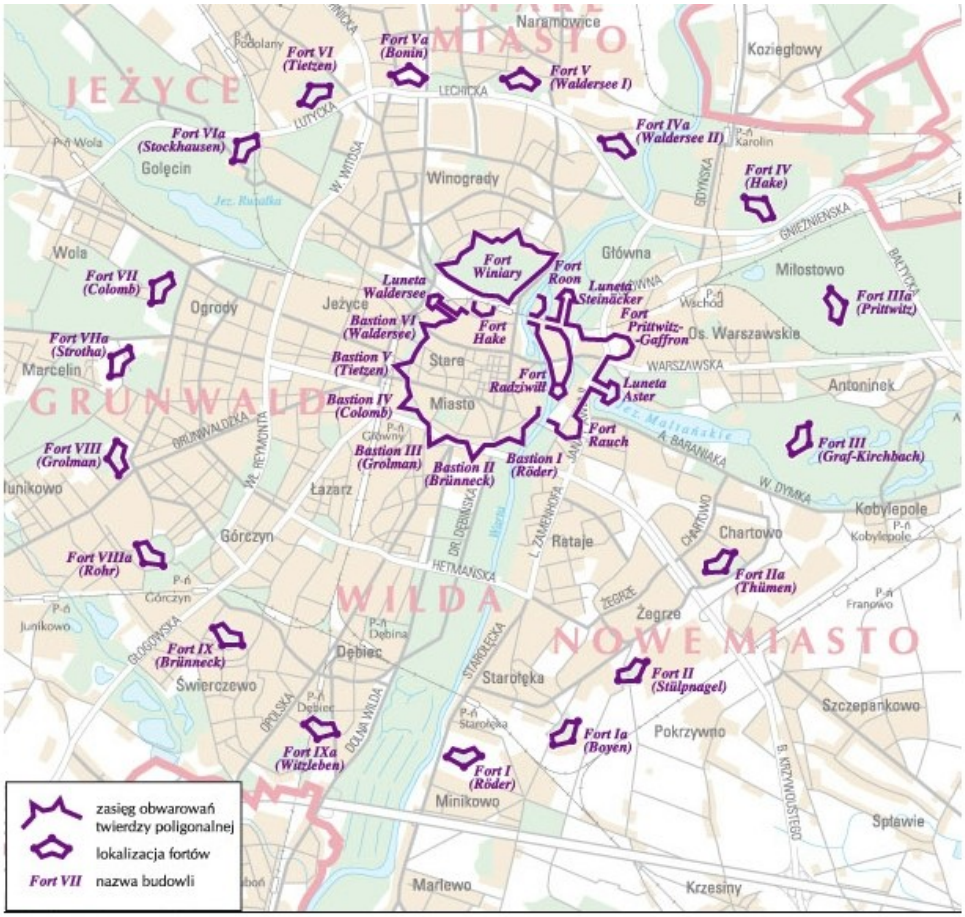
Dziedzictwo militarne Poznania a gry turystyczne

Motywacją do uczestnictwa w militarnej turystyce kulturowej może być chęć poznania materialnych przejawów działalności ludzkiej poprzez doświadczenia współczesnego stanu ich zachowania. Jak zostało już wcześniej wspomniane, gry turystyczne są wykorzystywane jako interaktywne narzędzia służące nie tyle co promocji danych obiektów, ale również interpretacji dziedzictwa kulturowego, rozumianego jako ukształtowaną, poprzez obiekty architektury, przestrzeń miejską [Jędrysiak 2008]. Jego węższą część stanowić będzie kulturowe dziedzictwo militarne obejmujące miejsca i obiekty związane z wojskiem i konfliktami militarnymi, które uznane zostały za wartościowe i zasługujące na ochronę, a także stanowią potencjał w kontekście ich wykorzystania dla potrzeb turystyki edukacyjnej [Mikos von Rohrscheidt 2011]. W odniesieniu do typologii militarnych atrakcji turystycznych, który przedstawili Lawin i Stasiak [2009, s. 129], na obszarze Poznania wyróżnić można: grupę różnorodnych obiektów obronnych – fortyfikacji, muzea wojskowe i inne muzea gromadzące większe zbiory militarne (Wielkopolskie Muzeum Wojskowe z uwzględnieniem oddziałów: Muzeum Martyrologii Wielkopolan Fort VII, Muzeum Powstania Wielkopolskiego; Muzeum Broni Pancernej, Muzeum Uzbrojenia), pomniki upamiętniające wydarzenia historyczne, miejsca związane z wybitnymi dowódcami wojskowymi, mogiły i cmentarze poległych żołnierzy oraz wydarzenia „militarne" – święta jednostek wojskowych oraz eventy organizowane m.in. przez grupy rekonstrukcyjne. Mikos von Rohrscheidt [2011] wskazuje, że organizacja turystyki kulturowo-militarnej opiera się na tematycznych szlakach militarnych, obiektowych trasach zwiedzania oraz lokalnych tematycznych trasach turystycznych, proponowanych choćby w grach turystycznych. Większość poznańskich militarnych walorów turystycznych dotyczyć będzie bezpośrednio umocnień Twierdzy Poznań (*niem. Festung Posen)*. W pierwszym etapie (XIX wiek) wzniesione zostały obwarowania Fortu Winiary (potocznie nazywanego Cytadelą) i towarzyszących mu bastionów. Zabudowania te weszły w skład Twierdzy Poligonalnej otaczającej ówczesne miasto, a współcześnie jego centrum (ryc.1).

Jej uzupełnieniem był wybudowany na przełomie XIX i XX wieku zewnętrzny pierścień fortów powiązany z systemem śluz, bram i innych umocnień, uważany za modelowy przykład tzw. nowopruskiego systemu fortyfikacji (ryc. 2) [Jędrysiak, Mikos von Rohrscheidt 2011]. Obecnie w przestrzeni miasta zachowały się przede wszystkim elementy młodszej Twierdzy Fortecznej. Starsze umocnienia rozebrane zostały na początku XX wieku, co umożliwiło dalszy rozwój przestrzenny Poznania. W oparciu o niedostrzegane przez wielu relikty Twierdzy Poligonalnej utworzono propozycję mobilnej gry turystycznej, którą opisano w późniejszej części artykułu.



Ryc. 1. Umocnienia Twierdzy Poligonalnej (1862 r.)
Źródło: http://poznan.wikia.com/wiki/Twierdza_Pozna%C5%84 [14.12.2017].



Ryc. 2. System Twierdzy Poligonalnej i Twierdzy Fortecznej na tle współczesnego miasta
Źródło:http://www.poznan.pl/mim/wos/news/spacer-z-przewodnikiem-po-poznanskich-fortyfikacjach,73435.html [14.12.2017].

W oparciu o wymienione obiekty w mieście rozwijać się może turystyka militarna, rozumiana jako „podróż turystyczna mająca za cel ukazanie osobistego doświadczenia lub edukację, w której istotną część programu, decydująca o podjęciu podróży lub udziale w niej, jest zwiedzanie miejsc i obiektów o charakterze obronnym lub związanych z dziejami konfliktów zbrojnych, a także wojska i uzbrojenia, dowódców i żołnierzy" [Mikos von Rohrscheidt, 2008, s. 115]. Poznając dziedzictwo militarne turysta realizuje szereg funkcji charakterystycznych dla turystyki kulturowej. W odniesieniu do turystyki militarnej, realizowanej z wykorzystaniem gier turystycznych, spośród funkcji opisanych przez Kowalczyka [2009] przyporządkować temu zjawisku można funkcję historyczno-edukacyjną, kulturalno-rozrywkową, rekreacyjno-sportową oraz przygodową.

Turyści i mieszkańcy chcący skorzystać z alternatywnej formy zwiedzania Poznania z wykorzystaniem gier turystycznych mają do dyspozycji ponad 40 tematycznych propozycji plansz. W niniejszym artykule przedstawiono wszystkie pozycje wydane w celu promocji dziedzictwa militarnego miasta. Każda z gier została poniżej pokrótce opisana z uwzględnieniem opisu obszaru, którego dotyczy, sposobu prezentacji jego walorów oraz komentarzy pozostawionych przez graczy po skończonej zabawie. .

Opracowanie gier sfinansowane zostało ze środków pochodzących z budżetu Miasta Poznania, bądź Poznańskiej Lokalnej Organizacji Turystycznej. Wydarzeniem, które niejednokrotnie stanowiło dobrą okazję do premiery nowych oraz promocji istniejących już gier turystycznych był cykliczny event „Dni Twierdzy Poznań". W 2015 roku, wydana została pierwsza tego typu plansza z zadaniami poświęconymi terenowi będącemu obecnie „zielonymi płucami Poznania"[4], a w przeszłości najważniejszą częścią Twierdzy Poligonalnej – fortowi Winiary (ryc. 3).



Ryc. 3. Zarys Fortu Winiary na tle współczesnego pokrycia terenu – poznańska Cytadela
Źródło: http://poznanmojemiasto.com/cytadela-fort-winiary/ [14.12.2017].

[4] Cytadela, jest największym parkiem w Poznaniu, dlatego bywa potocznie nazywana przez mieszkańców „zielonymi płucami Poznania".

Na poznańskiej Cytadeli wskazanych zostało 10 miejsc będących charakterystycznymi elementami zabudowy fortecznej. Odwiedzając każde z nich gracze zapoznają się z opisami wyjaśniającymi fachową terminologię związaną z nazewnictwem poszczególnych części umocnień, a następnie odnajdują je i rozpoznają. Głównym zadaniem turystów jest poprawne zlokalizowanie miejsc wskazanych na fotografiach, w odniesieniu do całości fortu bądź reduty koszarowej (ryc. 4).



Ryc. 4. Revers planszy gry turystycznej „Fort Winiary”
Źródło: archiwum własne.

Po wpisaniu na stronę internetową operatora gry (http://gryturystyczne.pl/) poprawnej odpowiedzi 20 osób pozostawiło również ocenę (w skali punktowej 1-6) tego sposobu zabawy połączonej z edukacją. Średnia arytmetyczna wyniosła 4,9 co należy interpretować, jako bardzo dobre postrzeganie przytoczonego sposobu poznawania dziedzictwa fortecznego. Należy również zwrócić uwagę, że zdecydowana większość graczy podejmuje się uczestnictwa w zabawie zespołowo, co uwydatnia integracyjną funkcję turystyki. Jak wynika z komentarzy pozostawionych przez graczy, ze względu na dość rozległy obszar będący zarazem popularnym miejscem wypoczynku rodzinnego i rekreacji, część osób pokonywała trasę pieszo, pozostali rowerem, a nawet na rolkach.

W 2016 roku w ofercie pojawiła się gra turystyczna pt. „Szlakiem bram twierdzy nad Wartą”. Motywem przewodnim projektu stały się bramy, rozpoznane jako wspólny element każdego typu fortyfikacji, których relikty znajdują się w Poznaniu – zarówno tych średniowiecznych, poligonalnych jak i fortecznych. Ze względu na znaczne odległości pomiędzy poszczególnymi obiektami trasa szczególnie została dedykowana rowerzystom. Oprócz wyszukiwania lokalizacji detali architektonicznych gracze mają również za zadanie zapoznanie się z tablicami informacyjnymi Poznańskiego Szlaku Fortecznego, które zawierają w sobie informacje niezbędne do uzyskania poprawnej odpowiedzi (ryc. 5).



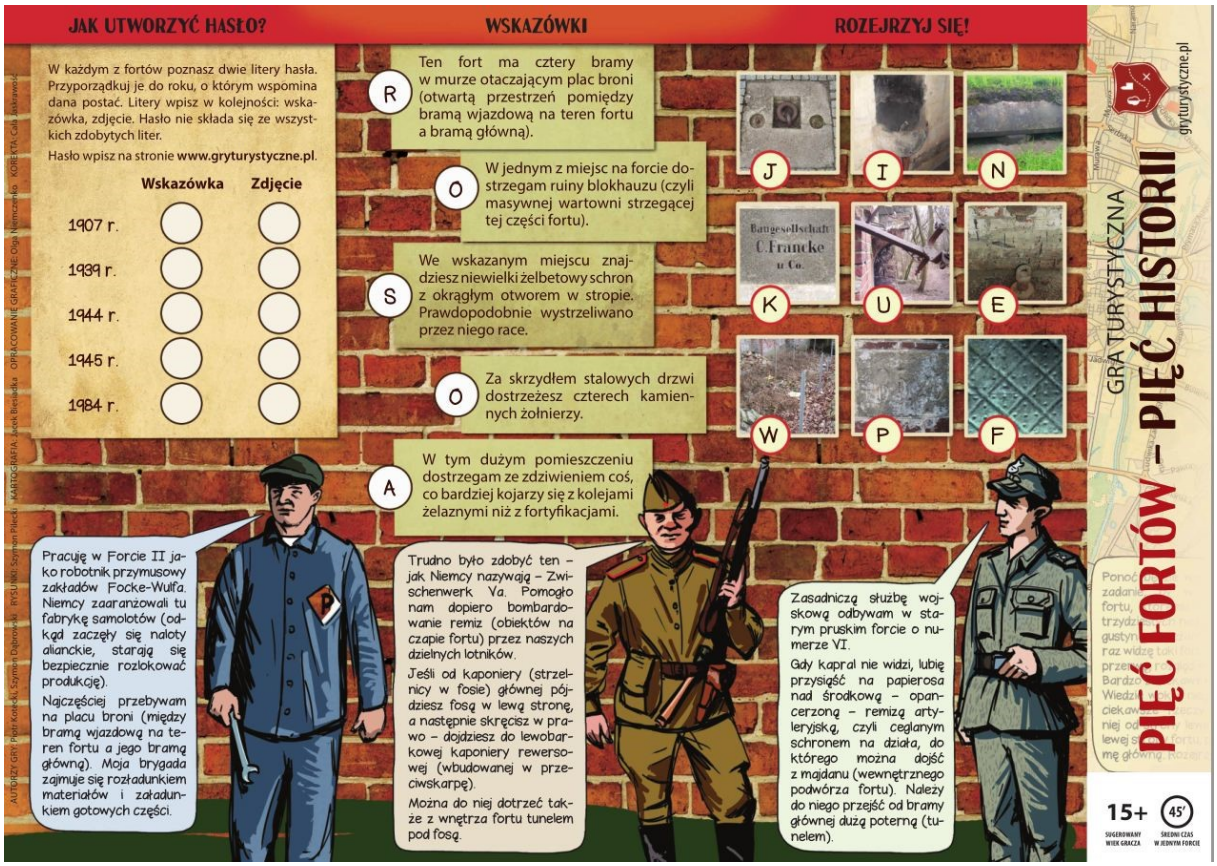
Ryc. 5. Plansza gry turystycznej „Szlakiem bram twierdzy na Wartą"
Źródło: archiwum własne.

Sama gra, oprócz promocji dziedzictwa militarnego miała tym razem również na celu zachęcenie odwiedzających do zwrócenia uwagi na nowy element infrastruktury turystycznej – tablice wspomnianego już wcześniej Poznańskiego Szlaku Fortecznego (ryc. 6). Grę oceniło zaledwie 6 osób, przyznając jej jednak jednocześnie wysokie oceny, których średnia arytmetyczna wyniosła 5,0.



Ryc. 6. Tablica informacyjna Poznańskiego Szlaku Fortecznego
Źródło: fot. Autora (2016).

Tego samego roku, z okazji kolejnej edycji „Dni Twierdzy Poznań", opublikowana została gra turystyczna pt. „Pięć fortów – pięć historii". Jej mecenasem była Poznańska Lokalna Organizacja Turystyczna. Gra poświęcona została 5 fortom (z 18 tego typu obiektów w mieście), wchodzącym w skład zewnętrznego pierścienia Twierdzy Poznań. Ze względu na specyfikę odwiedzanych miejsc oraz bezpieczeństwo uczestników rozwiązanie zadań możliwe było w wyznaczonych godzinach zorganizowanego zwiedzania fortów, a do części z nich można było dotrzeć tylko w towarzystwie przewodnika. Średni czas pobytu w jednym obiekcie przewidziany został na ok. 45 minut, co stwarzało możliwość dokładne zapoznania się z historią obiektu oraz z jego obecnym stanem zachowania. W każdym forcie gracze mieli za zadanie odnaleźć dwie lokalizacje: element z fotografii oraz miejsce wskazane we wskazówce będącej narracją, prowadzoną przez umieszczone na planszy postaci – przewodników, będących świadkami historii i posiadających cenną wiedzą o odwiedzanych obiektach (ryc. 7).



Ryc. 7. Revers planszy gry turystycznej „Pięć fortów – pięć historii"
Źródło: archiwum własne.

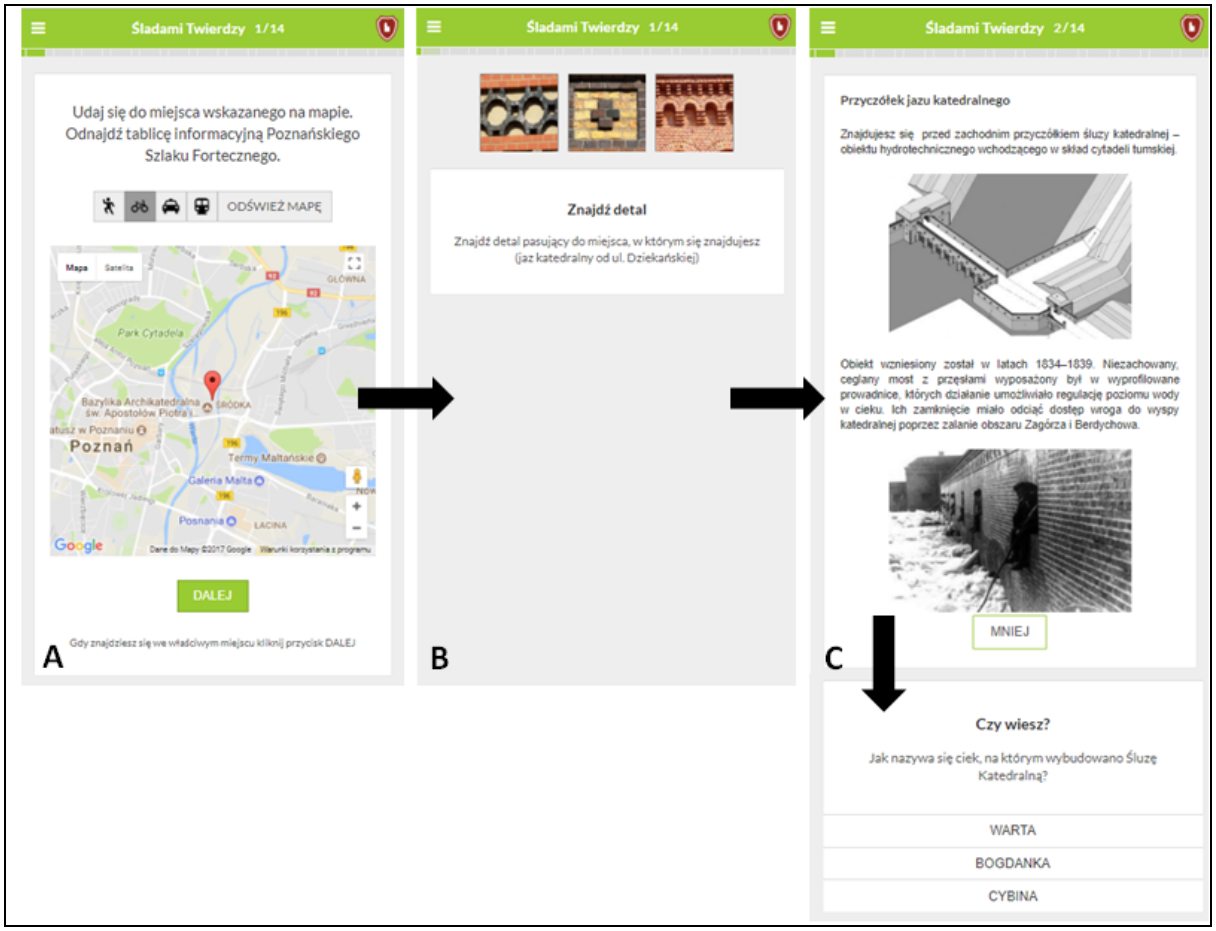
Mobilna gra turystyczna „Śladami poznańskich fortyfikacji poligonalnych"

Trasa mobilnej gry turystycznej ukazującej dziedzictwo militarne dawnej Twierdzy Poligonalnej rozpoczyna się przy pozostałościach umocnień zlokalizowanych na Ostrowie Tumskim[5]. Selekcja obiektów przedstawionych w aplikacji dokonana została na podstawie inwentaryzacji terenowej poszczególnych miejsc, w czasie której zwrócono szczególną uwagę na dostępność obiektów, stopień ich zachowania oraz występowanie tablic informacyjnych. Sposób przejazdu lub przejścia między obiektami jest dowolny, istotne jest jednak dotarcie do

[5] Aby wziąć udział w grze należy skorzystać z linku odsyłającego do strony operatora projektu https://gryturystyczne.pl/mobilne/festung/.

wszystkich wskazanych w grze obiektów. Ze względu na znaczne odległości pomiędzy poszczególnymi stacjami z zadaniami gra rekomendowana jest szczególnie rowerzystom, jednak nie eliminuje ona również pieszych.

W odróżnieniu od przywołanych wcześniej turystycznych gier planszowych w tym przypadku gracz nie zna od początku całego przebiegu trasy. Kolejne miejsca wskazywane są dopiero w momencie poprawnego rozwiązania zadań dotyczących obiektu, przy którym turysta właśnie się znajduje. W każdym z odwiedzonych miejsc, gracz wykonuje algorytm czynności, których kolejność schematycznie przedstawiono poniżej (ryc. 8).



Ryc. 8. Algorytm kroków podejmowanych przez gracza na przykładzie gry mobilnej „Śladami poznańskich fortyfikacji poligonalnych"
Źródło: oprac. własne.

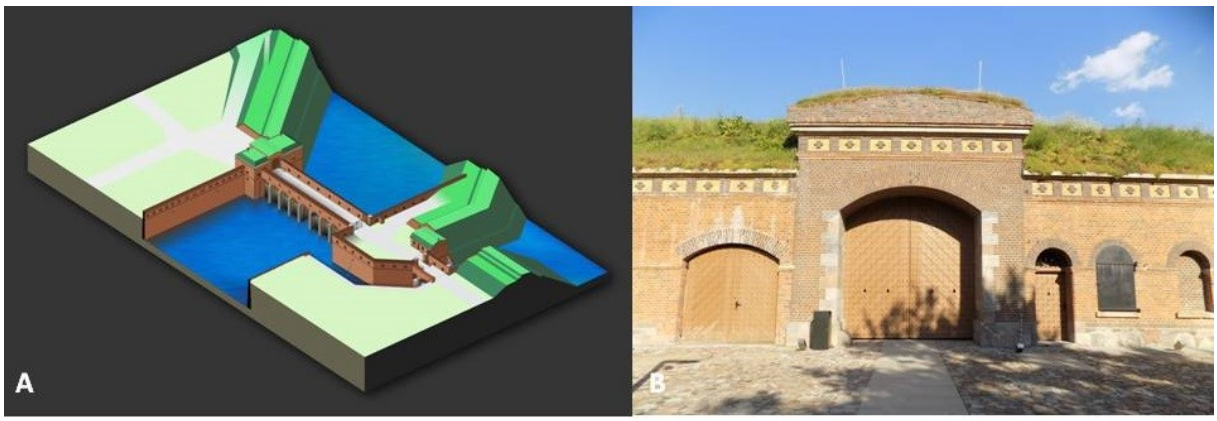
Na początku, użytkownik otrzymuje informację do jakiego miejsca powinien się udać (A). Lokalizacja zaznaczona jest na mapie, a pozycja użytkownika określona z wykorzystaniem współrzędnych GPS. Gracz samodzielnie decyduje, w jaki sposób chce dotrzeć do wskazanego obiektu, wybierając spośród możliwych opcji trasę pieszą, rowerową, z wykorzystaniem samochodu lub środków komunikacji publicznej. Następnie, po znalezieniu się we właściwym miejscu użytkownik wykonuje zadanie wstępne polegające na odnalezieniu detalu architektonicznego charakterystycznego dla miejsca, w którym się znalazł lub odszukuje wiadomość ze znajdującej się przy obiekcie tablicy informacyjnej (B). Wskazanie prawidłowej odpowiedzi umożliwia przejście do dalszej części zabawy (C). Znajdując się przed obiektem turysta zapoznaje się z podstawową informacją o danym miejscu, wzbogaconą szkicami oraz materiałami archiwalnymi – rycinami i zdjęciami. Podsumowaniem wizyty w danym miejscu jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na pytanie testowe odnoszące się do przeczytanej informacji o charakterze krajoznawczym. Podczas gry

turysta cały czas ma możliwość śledzenia postępu, tj. liczby odwiedzonych miejsc oraz tych, które jeszcze pozostały do zwiedzenia, za pomocą paska postępu znajdującego się na górze ekranu. Po wykonaniu wszystkich zadań na ekranie pojawia się informacja o zdobytych punktach, których ilość uzależniona jest od poprawnych odpowiedzi, udzielonych bez pomyłek. Dodatkowo gracz zachęcany jest do umieszczenia swojego pseudonimu lub imienia i nazwiska na liście zwycięzców znajdującej się na stronie internetowej http://gryturystyczne.pl/index.php?id=102&gra=POZ_24, a także do oceny gry i wyrażenia opinii na jej temat.

Na podstawie przeglądu literatury [Rola 2004, Biesiadka i in. 2006] oraz informacji zaczerpniętych ze źródeł internetowych, opracowana została treść merytoryczna gry mobilnej – spaceru tematycznego. Przedstawia ona najważniejsze informacje o odwiedzanym miejscu lub obiekcie, którym nadano charakter krajoznawczy, łatwo przyswajany przez ogół osób zainteresowanych dziedzictwem militarnym miasta. Przytoczone poniżej treści, wzbogacone rycinami, pochodzą z autorskiej mobilnej gry turystycznej „Śladami poznańskich fortyfikacji poligonalnych". Występują one w tej samej kolejności, w której przemieszczają się gracze, jednak pozbawione są szaty graficznej zawartej w wersji multimedialnej.

Przyczółek jazu katedralnego

Znajdujesz się przed zachodnim przyczółkiem śluzy katedralnej – obiektu hydrotechnicznego wchodzącego w skład cytadeli tumskiej. Obiekt wzniesiony został w latach 1834–1839. Niezachowany, ceglany most z przęsłami wyposażony był w wyprofilowane prowadnice, których działanie umożliwiało regulację poziomu wody w cieku. Ich zamknięcie miało odciąć dostęp wroga do wyspy katedralnej poprzez zalanie obszaru Zagórza i Berdychowa (ryc. 9).



Ryc. 9. Wizualizacja jazu katedralnego (A) oraz współczesny stan obiektu (B)
Źródło: http://twierdza.poznan.pl (A), fot. Autora (2017) (B).

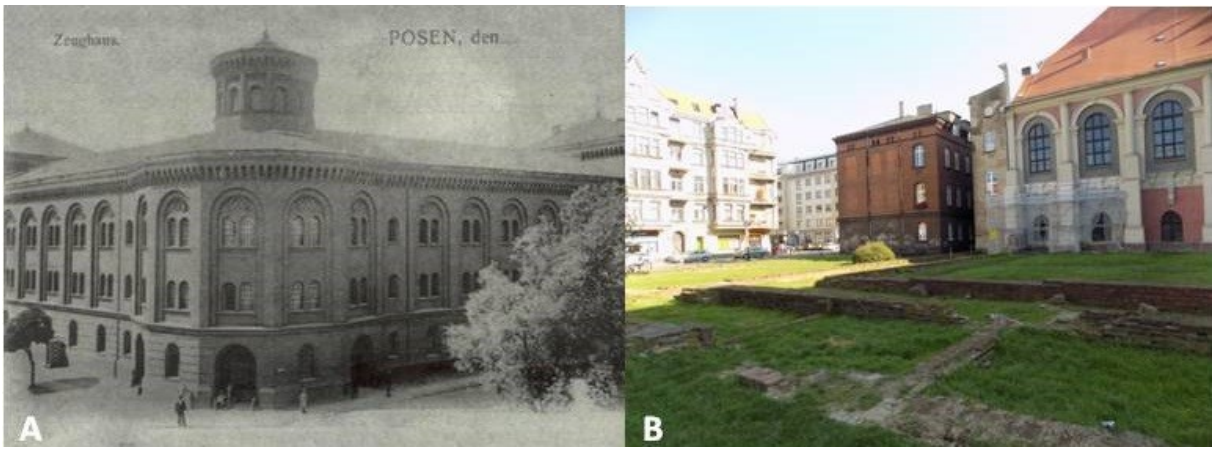
Gmach Akademii Lubrańskiego

Gród na Ostrowie Tumskim, który stracił swoje znaczenie militarne wraz z rozwojem artylerii, został już w XVI w. umocniony decyzją kapituły katedralnej. W połowie XIX w. na obszarze przekraczającym zarys murów z czasów wzniesiono na Ostrowie Tumskim kompleks budowli militarnych, które można nazwać cytadelą tumską. To poligonalnie zamknięte umocnienie przystosowane było do obrony okrężnej. Teren otaczały cieki wodne (Warta i Cybina) oraz obszary przygotowane do zalania w razie zagrożenia atakiem wroga. Główny wjazd do cytadeli zlokalizowany był przy budynku psałterii. W obrębie tej prawobrzeżnej cytadeli – dzieła obronnego znajdującego się w twierdzy miejskiej, służącego do prowadzenia samodzielnej obrony, w którym mieściła się również siedziba jej dowództwa – znalazła się dzielnica Zagórze oraz najstarsza część Poznania – Ostrów Tumski. Do najważniejszych, strzeżonych obiektów należały katedra, Pałac Arcybiskupi, kościół NMP In Summo, psałteria oraz Akademia Lubrańskiego.

To właśnie gmach Akademii, w którym w czasie pokoju mieściło się seminarium duchowne, wszedł w skład militarnego założenia dzieła katedralnego (*niem. Dom Werk II*). Położony na dziedzińcu otoczony został szyją zamknięta murem o łamanym przebiegu z dwiema bramami. Na prawym skrzydle muru znajdowała się nadwarciańska kaponiera, która posiadała kilkanaście strzelnic karabinowych i 7 działowych.

Arsenał

Stoisz właśnie przed obiektem wchodzącym w skład większego kompleksu budynków w kształcie rozwartej litery L, które tworzyły w tym miejscu arsenał, czyli magazyn broni. Duży arsenał przejął funkcje arsenału *Landwehry*, który zlokalizowany był u zbiegu ulicy Wronieckiej i Stawnej. Wzniesiony został w latach 1868–1870 na skrzyżowaniu ulic Wielkie Garbary i Stawnej, częściowo w miejscu rozebranych zabudowań klasztoru dominikanów (których fundamenty oraz dawny wirydarz są dziś widoczne). Dwuskrzydłowy, czterokondygnacyjny budynek charakteryzował się wzmocnionym, odpornym na wypadek ostrzału lub bombardowania stropem i sklepionym wnętrzem oraz specjalną osłoną okien w części parterowej. Kompleks stanowił dobry przykład ceglanej, pruskiej neogotyckiej architektury wojskowej, utrzymanej w stylu arkadowym. Ze względu na poważne uszkodzenia większa część obiektu rozebrana została w 1945 r. Do czasów współczesnych zachowały się dwa skrzydła arsenału, które ograniczały budynek zachodu i południa, zaadaptowane obecnie do pełnienia funkcji mieszkaniowej i usługowej (ryc. 10).



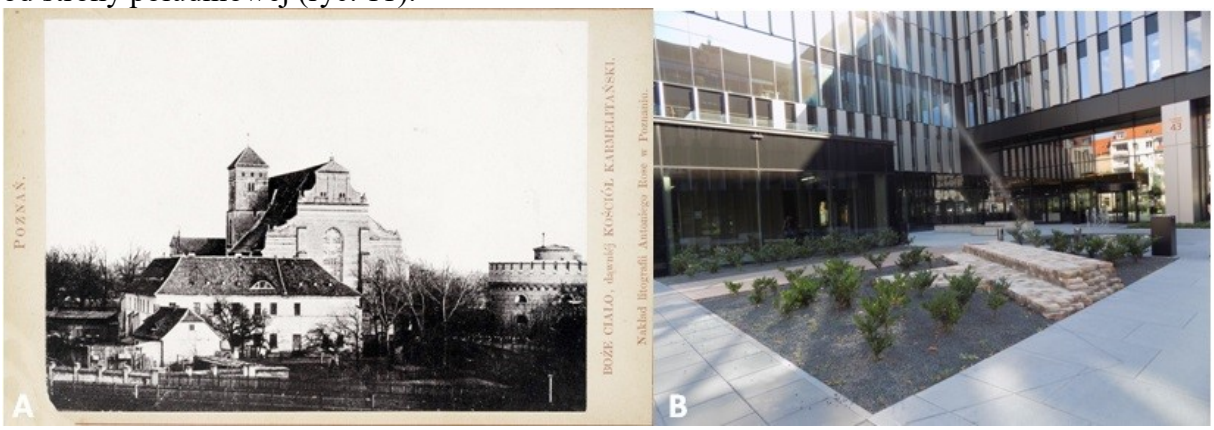
Ryc. 10. Arsenał artyleryjski, ok. 1880 roku (A); zachowane relikty obiektu – fundamenty (B)
Źródło: http://poznanmojemiasto.com/arsenal-artyleryjski/ (A), fot. Autora (2017) (B).

Okolice Bramy Dębińskiej

Znajdujesz się właśnie na granicy działek Twierdzy Poligonalnej, która wytyczona była za pomocą specjalnych kamieni z wyrysowanym krzyżem, umieszczonych w ziemi. Obecnie kilka z nich jest wciąż zachowanych, choć często trudno je odnaleźć. Do miasta – twierdzy, otoczonego pierścieniem fortecznym, można było się dostać przez czternaście bram przeznaczonych dla ruchu pieszego i kołowego. Jedna z nich znajdowała się w pobliżu miejsca, w którym teraz jesteś, w okolicy skrzyżowania ul. Garbary i ul. Strzeleckiej. Ta szeroka, zwieńczona łukiem, jednoprzelotowa brama komunikacyjna, nazywana była Bramą Dębińską. Konstrukcja, której budowę ukończono w 1855 r., wyróżniała się na tle pozostałych gotyckim wystrojem oraz mostem zwodzonym między wałem a przedwałem. Choć obecnie po bramie, rozebranej w 1908 r., nie ma w tym miejscu śladu, to jednak pewien element dekoracyjny również i dzisiaj zdobi jeden z budynków miasta. Piaskowa rzeźba św. Michała Archanioła, przebijającego włócznią smoka, umieszczona jest w elewacji budynku szkoły przy ul. Słowackiego 36 na Jeżycach. Co ciekawe, figura wykonana została w oparciu o szkic sporządzony przez króla Prus Fryderyka Wilhelma IV.

Bastion II *Brünneck*

Znajdujesz się właśnie przed reliktami fortu reditowego, które zostały odkryte w czasie prac budowlanych nowego kompleksu budynków w tym miejscu. Centralny punkt bastionu II zlokalizowany był w miejscu obecnego pl. Ryszarda Kuklińskiego, *vis-à-vis* kościoła pw. Bożego Ciała – wtedy katolickiej świątyni garnizonowej. Fort, wzniesiony w latach 1840-1860, stanowił ważny element lewobrzeżnych obwarowań Warty, broniąc dostępu do miasta od strony południowej (ryc. 11).



Ryc. 11. Kościół pw. Bożego Ciała i Bastion II Brunneck - fragment (A) oraz współczesne pozostałości obiektu (B)
Źródło: http://fotopolska.eu/217184,foto.html?o=b130454 (A), fot. Autora (2017) (B).

Sąd Wojskowy i bastion III Grolman

W Poznaniu – pruskim mieście garnizonowym – zlokalizowanych było wiele budynków administracji wojskowej. Jednym z nich był gmach Sądu Wojskowego, mieszczący się wcześniej prawdopodobnie przy ul. Rybaki, w zabudowaniach klasztornych zakonu karmelitów trzewiczkowych. Jego siedziba od 1880 r. mieściła się na placu ćwiczeń przy ul. Wałowej, w bliskim sąsiedztwie bastionu III Grolmann, aresztu wojskowego oraz suszarni mundurów, po których obecnie nie ma już śladu. Naprzeciw sądu zlokalizowany był bastion III Grolman – jeden z sześciu dzieł fortyfikacyjnych lewobrzeżnego rdzenia twierdzy poligonalnej. Nazwano go na cześć szefa pruskiego Sztabu Generalnego, autora pierwszych szkiców Twierdzy Poznań – Karla von Grolmana. Obiekt składał się z kaponiery (niewysokiej budowli ze stanowiskiem strzeleckim, służącej do obrony wnętrza fosy), redity (śródszańca – kilkukondygnacyjnej budowli wyposażonej w kazamaty stanowiącej ostatnią linię obrony wewnątrz dzieła) umieszczonej w fosie i osłoniętej wałami. Budowa bastionu trwała prawie 4 lata i zakończono ją w 1843 r. Główna część dzieła – ceglana redita wzniesiona na planie otwartej od strony miasta litery U z rozchylonymi ramionami. Ramiona redity zamykały dwie okrągłe wieże z klatkami schodowymi i wyjściami na wał. Rozpiętość obiektu wynosiła ok. 92 m, mury zewnętrzne miały 2 m grubości. Pozostałymi elementami przed reditą znajdował się „półksiężyc", z którego również można było prowadzić ogień artyleryjski na przedpole.

Koszary i budynki gospodarcze

Budynki należące dziś do Wyższej Szkoły Bankowej pełniły różne funkcje dla żołnierzy wojsk taborowych. W podwórzu ul. Ratajczaka 12 (gmach Wojewódzkiego Sądu Administracyjnego) dostrzeżesz za kratami odrestaurowany budynek dawnej fabryki guzików dla wojska i innych służb mundurowych – *Metallenwarenfabrik S. Jablonski Gmbh Posen*. Naprzeciw wejścia do Starego Browaru, w ciągu ul. Ratajczaka znajduje się zachowany budynek magazynowy, wzniesiony w latach 1874–1876. Tuż za bramą znajdującą się przy obiekcie, przy ul. Ratajczaka 5/7, mieszczą się zabytkowe koszary pruskie, w których urządzono wozownię (ryc. 12). Nie wszystkie dawne budynki wojskowe rozpoznasz jednak

po charakterystycznej, czerwonej cegle! Wozownia artylerii, znajdująca się przy ul. Powstańców Wielkopolskich 2 (wejście od ul. Ratajczaka), została otynkowana, przez co różni się od podobnych zabudowań w okolicy.



Ryc. 12. Odrestaurowane budynek fabryki guzików (A) i Sądu Wojskowego (B)
Źródło: fot. Autora (2017).

Bastion IV Colomb

Wieloboczny, regularny rdzeń twierdzy otaczał miasto od zachodu i południa. Wał przebiegał wzdłuż dzisiejszych ulic: al. Niepodległości, Kościuszki, Królowej Jadwigi i Kazimierza Wielkiego. W miejscu, w którym stoisz, zachowała się do dziś jedyna murowana pozostałość bastionu *Colomb – blokhauz* zapewniający możliwość wypadów z fortecy na przedpole. Pozostałe budowle bastionu zostały wysadzone przez saperów w 1901 r. Ten niewielki schron bojowy, umieszczony w dziele fortyfikacyjnego i przystosowany do samodzielnej obrony ogniowej wzniesiony został w 1854 r. Na drugiej kondygnacji obiektu znajdują się strzelnice broni ręcznej oraz wyciągi gazów prochowych. Zwróć uwagę na wały ziemi usypane w parku dookoła obiektu. To nie przypadek! Formy te ukazują przebieg skarp ziemnych i suchej fosy (dziś zasypanej) będącej zaporą przeciwpiechotną zwróconą w stronę nieprzyjaciela.

Okolice Bramy Berlińskiej

Znajdujesz się właśnie w miejscu kolejnej bramy komunikacyjnej, którą można było dostać się do miasta. Mniej więcej na wysokości dzisiejszego pomnika kryptologów w połowie XIX w. wzniesiono bramę. Stąd wiodła droga w kierunku Berlina. O ile budowla ta w rzeczywistości spełniała funkcję ochronną, o tyle zdecydowanie utrudniała komunikację w mieście, w którym ruch pojazdów i pieszych na odcinku dworzec kolejowych – śródmieście, coraz bardziej wzrastał. Początkowo w bramie znajdowały się trzy umieszczone obok siebie 30-metrowe tunelowe przeloty, oparte na schemacie trójprzelotowego antycznego łuku triumfalnego. Środkowy tunel był większy i służył jako przejazd dla pojazdów, a dwa boczne wykorzystywane były przez pieszych. Po przebudowie obiektu, która miała miejsce w latach 1867–1869, dotychczasowy układ został przekształcony na trasę czteroprzelotową. Brama rozebrana została w latach 1901–1905. Na narożniku ulicy Św. Marcin i Wałowej, tuż przy Bramie Berlińskiej, mieścił się dwuskrzydłowy gmach Administracji Garnizonu i Królewskiej Intendentury, która zajmowała się zaopatrzeniem wojska w mundury i niezbędne wyposażenie. Budynek ten odznaczał się starannym wystrojem. Po II wojnie światowej na jego miejscu wzniesiono gmach, w którym za czasów PRL mieścił się Komitet Wojewódzki PZPR, a następnie *Collegium Historicum* Uniwersytetu im. A. Mickiewicza w Poznaniu.

Czerwone Koszary

Przejdź na drugą stronę budynku. W okolicy ul. Solnej (dawniej ul. Magazynowej) mieściły wiele budynków koszarowo-magazynowych, związanych z funkcjonowaniem twierdzy poligonalnej, m.in. intendentura, prowiantura i Królewski Magazyn Zboża i Mąki. Wzdłuż zachodniego brzegu jednej ze stajni przepływała Bogdanka, która do wnętrze twierdzy płynęła akweduktem nad wałem. W miejscu hotelu „Ikar" znajdowały się od 1850 r. koszary kawalerii, do których dotrzeć można było drogą przebiegającą wzdłuż wału łączącego poszczególne elementy twierdzy poligonalnej, której przebieg pokrywał się mniej więcej z wytyczoną ul. Kościuszki. Wzdłuż południowej nitki ul. Solnej stoi okazały, ceglany budynek, wzniesiony w 1888 r. Nowe koszary z remizą artyleryjską i ujeżdżalnią powstały na terenie należącym wcześniej do jednostek taborowych. Po ich budowie stare koszary zaczęto nazywać koszarami białymi, a nowe koszarami czerwonymi.

Bastion VIII Hake

Bastion Hake (nazywany wcześniej bastionem Świętego Wojciecha) wybudowany został w 1846 r. Fort miał formę wydzielonego bastionu o krótkich barkach. Murowana skarpa wału czołowego zwieńczona była murem ze strzelnicami. Wschodni odcinek czoła fortu charakteryzował się uskokowym obniżeniem spowodowanym spadkiem terenu. Wcześniej w tym miejscu był cmentarz ewangelicki. Podwyższony dziedziniec fortu zamknięto murem, w którego wschodniej części znajdowała się brama oraz cztery strzelnice. Znajdującą się na środku bastionu reditę z dziedzińcem od wnętrza fortu oddzielała półokrągła fosa. Od północnego zachodu obiekt okalała mokra fosa – strumień Wierzbak – która przyczyniła się do powstania Małej Śluzy. Po przeciwnej stronie cieku znajdowała się Brama Młyńska – mur z prostą bramą umieszczony między wałem zachodniego placu broni prawego barku Fortu Wojciecha, a końcem kurtynowego wału stanowiącego przedłużenie na północny wschód kawalieru magazynowego. Była to jedyna brama Twierdzy Poznań, przed którą nie umieszczono fosy i mostu. Obecnie w miejscu dawnych zabudowań militarnych znajduje się m.in. Pomnik Armii Poznań oraz budynki *Collegium Da Vinci*, z charakterystyczną aulą nawiązującą formą architektoniczną do stojącej w tym miejscu wcześniej redity (ryc. 13). Położony w sąsiedztwie Bastionu Hake kościół św. Józefa pełnił funkcję ewangelickiej świątyni garnizonowej. Mur przylegający do zabudowań klasztornych od strony gmachu sądu okręgowego jest pozostałością zabudowań twierdzy poligonalnej na tym obszarze.



Ryc. 13. Gmach Collegium Da Vinci w miejscu dawnego bastionu VIII Hake
Źródło: https://en.wikipedia.org/wiki/Collegium_Da_Vinci [14.12.2017].

Wielka Śluza

Fort Winiary był największym fortem w Europie. Powstał według jednolitej koncepcji, w ciągu zaledwie 15 lat. Był szczytowym osiągnięciem nowopruskiej szkoły fortyfikacyjnej – dziełem życia Johanna Leopolda Ludwiga von Bresego (1787–1878). Znajdujesz się właśnie na estakadzie wielkiej śluzy, na którą składało się kilkanaście kazamat (schronów o dużej wytrzymałości, ze strzelnicami do broni ręcznej). Jej nazwa wzięła się od urządzenia hydrotechnicznego, do którego prowadziła, czyli jazu (popularnie nazywanego śluzą) na Warcie wybudowanej w 1832 r. Ceglany most nad Wartą miał długości 82 m. oraz 19 m. szerokości i liczył 12 przęseł. Zamknięcie jego przęseł miało zalać tereny położone na południe od urządzenia. Konstrukcja osłaniana była przez wzniesiony w północnej części Ostrowa Tumskiego przyczółek mostowy – fort *Roon*. Obiekt rozebrano w 1923 r., pozostawiając zachowane obydwa przyczółki.

Rawelin 1

Na terenie Fortu Winiary znajdowały się cztery raweliny – elementy fortyfikacji w kształcie półksiężyca lub trójkąta, wysunięte przed kurtynę. Rawelin 1 wzniesiony został w latach 1838–1839 na północno-zachodnim przyczółku fortu. Oprócz osłony wspierał on również bastion ogniskowy. Obecnie jego strzelnice w skazamatowanej fosie są najlepiej zachowanym fragmentem poznańskiej cytadeli.

Średnia arytmetyczna ocen pozostawionych przez graczy, którzy wyruszyli na spacer tematyczny „Śladami poznańskich fortyfikacji poligonalnych" wyniosła 4,8. Jej dopełnienie stanowiły pozytywne opinie, którymi podzielili się odwiedzający dane miejsca, m.in. „bardzo ciekawa gra, idealna na ciekawe spędzenie popołudnia, można dowiedzieć się wielu ciekawostek o architekturze Poznania oraz zapoznać się z historią nieistniejących już (niestety) budowli.", „Trasa ciekawa i przyjemna, wszystkie obiekty udało się odnaleźć, choć część elementów ze zdjęć trudno było wypatrzyć."

Podsumowanie

Z przeprowadzonego przeglądu wynika, że gry turystyczne są obecnie ważnym narzędziem promocji dziedzictwa militarnego Poznania. Ich potencjał zauważony został przez jednostki odpowiedzialne za rozwój turystyki w mieście, które od 2015 roku decydują się finansować powstawanie kolejnych projektów tego typu. Systematyczna publikacja gier turystycznych pozwala mieszkańcom i turystom zapoznać się z wyjątkowymi walorami kulturowymi poprzez doświadczenia turystyczne ,wymagające zaangażowania, dostarczające rozrywki, a także edukujące. Należy pamiętać, że o sukcesie tego typu sposobu promowania wybranych obiektów decydować będzie przede wszystkim właściwe zaprojektowanie gry. Gra turystyczna nie powinna być postrzegana jako substytut przewodnika, lecz jako jego uzupełnienie. Dzięki tego typu działaniom organizatorzy turystyki mogą kierować ruch turystyczny we wskazane miejsca, często wyprowadzając go na obszary warte zobaczenia, a jednak z różnych względów nielicznie odwiedzane. Niewątpliwą zaletą gier turystycznych jest również ich ciągła dostępność – projekt raz stworzony, nawet jeżeli nie będzie już osiągalny w wersji papierowej, to pozostanie on dostępny do pobrania na stronie internetowej operatora gry. Choć niektórym wydawać się może, że gry turystyczne spłycają poruszany motyw przewodni zwiedzania poprzez zbyt lakoniczne omawianie poruszanego tematu, to jednak w gruncie rzeczy odwołują się one do ciekawości świata i poznawczej natury człowieka. W ten sposób turysta lub mieszkaniec zainteresowany zostaje historią i architekturą mijanych obiektów, by następnie samodzielnie dotrzeć do źródeł, które poszerzą jego wiedzę. Poznańskie dziedzictwo militarne, dzięki promocji przez gry

turystyczne z pewnością już zyskało, zyskuje i zyska w przyszłości. Jest to bowiem pierwsze cykliczne wydawnictwo, zachęcające do bliższego poznania reliktów miasta-twierdzy, z którego korzystają zarówno starsi, jak i młodsi, turyści oraz mieszkańcy.

Bibliografia

Banasik W., Fiszer D., 2014, *Gry miejskie i questingu produktem turystycznym na przykładzie Warszawy*, [w:] Z. Kruczek, W. Banasik (red.), *Dynamika przemian rynku turystycznego*, 2014, Wyższa Szkoła Turystyki i Języków Obcych, Stowarzyszenie Ekspertów Turystyki, Warszawa, s. 139-150

Bauta H., 2014, *Gry miejskie*, [w:] *Zieleń Miejska*, nr 4/2014, Wyd. ABRYS Sp. z o.o., Poznań, s. 16-19

Biesiadka J., Gawlak A., Kucharski Sz., Wojciechowski M., 2006, *Twierdza Poznań: o fortyfikacjach miasta Poznania w XIX i XX wieku,* Wydawnictwo Rawelin, Poznań

Bosiacki S., Sikora J., 1999, *Podstawy marketingu w turystyce i rekreacji*, AWF, Poznań

Droba G., Przepióra S., 2014, *Potencjał gier miejskich i questingu jako narzędzi marketingu terytorialnego – analiza na przykładzie działań Rzeszowa*, [w:] R. Ziemiański (red.), *Modern Management Review*, Wyd. Rzeszow University of Technology, s. 35-45

Eider P., Paczyńska-Jędrycka M., Krupecki K., 2014, *Innowacyjność w promocji miasta Poznania szansą jego rozwoju*, [w:] *Handel wewnętrzny,* nr 4/2014, Instytut Badań Rynku, Konsumpcji i Koniunktur, Warszawa, s. 25-36

Gostyński W., Pilarczyk Z., 2004, *Poznań. Fortyfikacje miejskie*, Wydawnictwo Miejskie, Poznań

Jędrysiak T., 2008, *Turystyka kulturowa*, PWE, Warszawa, s. 25-26

Jędrysiak T., Mikos von Rohrscheidt A., 2011, *Formy organizacji militarnej turystyki kulturowej w Polsce*, [w:] T. Jędrysiak, A. Mikos von Rohrscheidt (red.), *Militarna turystyka kulturowa*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa, s. 164-166

Kopecka-Piech K., 2012, *Mobilne media miejskie*, [w:] M. Jabłonowski (red.), *Studia Medioznawcze*, Wyd. Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, Warszawa, s. 111-126

Kowalczyk A., 2009, *Turystyka historyczno-militarna*, [w:] K. Buczkowska, A. Mikos von Rohrscheidt (red.) *Współczesne formy turystyki kulturowej,* AWF, Poznań

Kowalczyk-Anioł J., Papińska-Kacperek J., 2015, *Wykorzystanie mediów elektronicznych w turystyce kulturowej na przykładzie muzeów i miejskich aplikacji mobilnych*, [w:] *Turystyka Kulturowa*, nr 5/2015, Poznań, s. 6-20

Kruczek Z., Walas B., 2010, *Promocja i informacja w turystyce*, Wyd. PROKSENIA, Kraków, s. 42-96

Lawin M., Stasiak A., 2009, *Obiekty historyczno-wojskowe,* [w:] A. Stasiak (red.), *Geografia turystyki Polski. Przewodnik do ćwiczeń krajoznawczych,* Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa, s. 129-130

Mazurkiewicz B., 2015, *Gry miejskie oparte na lokalizacji jako sposób promocji miasta,* [w:] *Handel wewnętrzny*, nr 4 (357), Wyd. Instytut Badań Rynku, Konsumpcji i Koniunktur, Warszawa, s. 328-336

Mikos von Rohrscheidt A., 2008, Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy., Wyd. KMB DRUK, Gniezno

Mikos von Rohrscheidt A., 2011, *Militarna turystyka kulturowa – zagadnienia ogólne,* [w:] T. Jędrysiak, A. Mikos von Rohrscheidt (red.), *Militarna turystyka kulturowa*, Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne, Warszawa, s. 13-45

Okoń W., 1998, *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wyd. Żak, Warszawa

Pawlicz A., 2008, *Promocja produktu turystycznego: turystyka miejska*, Difin, Warszawa, s. 21-22

Połucha I., 2015, *Turystyka jako gra – innowacje w aktywizacji turystycznej*, [w:] *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Ekonomiczne Problemy Turystyki,* nr 1(29)/2015, Szczecin, s. 57-71

Rola Z., 2004, *Tajemnice Wielkopolskich fortyfikacji*, Zysk i S-ka Wydawnictwo Poznań.

Smoleńska O., 2009, *Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku*, [w:] *Turystyka Kulturowa,* nr 8/2009, s. 31-39, Poznań

Warcholik W., Leja K., 2012, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, [w:] Studia Geographica III/2012 Folia 126, Annales Universistatis Paedagogicae Cracoviensis, Kraków, ss. 87-97

Żyto A., 2017, *Model turystyki 3xE na przykładzie gier turystycznych*, [w:] K. Czernek, K. Suchecki (red.), *Trendy we współczesnej turystyce*, Wyd. PROKSENIA, Kraków-Katowice, s. 51-60

Marketingowa strategia Polski w sektorze turystyki na lata 2012-2020, 2011
Strategia rozwoju turystyki na obszarze transgranicznym na lata 2014-2018, 2013
Strategia rozwoju turystyki w Krakowie na lata 2014-2020, 2014
Strategia rozwoju turystyki w województwie wielkopolskim do 2020 roku, 2015

Spis adresów internetowych

https://en.wikipedia.org/wiki/Collegium_Da_Vinci [14.12.2017]
http://gryturystyczne.pl [14.12.2017]
http://www.mariwoj.pl/ [14.12.2017]
http://poznan.wikia.com/wiki/Twierdza_Pozna%C5%84 [14.12.2017]
http://www.poznan.pl/mim/wos/news/spacer-z-przewodnikiem-po-poznanskich-fortyfikacjach,73435.html [14.12.2017]
http://poznanmojemiasto.com/cytadela-fort-winiary [14.12.2017]
http://poznanmojemiasto.com/arsenal-artyleryjski [14.12.2017]
http://fotopolska.eu/217184,foto.html?o=b130454 [14.12.2017]
http://www.poznan.pl/mim/turystyka/twierdza-poligonalna-fort-winiary,p,37,3382,3484.html [14.12.2017]
http://twierdza.poznan.pl/ [14.12.2017]
http://questy.com.pl/ [14.12.2017]
http://grywalizacja24.pl/3f-grywalizacji-cz-1 [15.02.2018]

Tourist games as a way of promotion of military heritage in Poznań

Key words: military tourism, tourist games, city games, 3xE tourism model

Abstract

The Poznań military heritage includes objects related to the centuries-old defensive tradition of the city. It consists of the oldest fortifications of the oldest part of the city - the Cathedral Island (Ostrów Tumski), the medieval walls of the Old Town, as well as elements that remained of Poznan from the time when the city was a fortress. For several years, these unique cultural values have been promoted among tourists and residents using tools such as tourist games. This innovative form of urban tourism, combining the elements of stalking and hike allows everyone willing to get to know and explore a selected city space in an unusual way. Players move through the streets of Poznan like "living pieces" solving tasks and puzzles, looking more closely at places that are passed every day, not always noticed. Tourist games, can be perceived as a response to contemporary tourism interaction requirements, implement the common tourism formula included in the 3xE model (entertainment, engagement, education). The article describes tourist games as a tool to promote the military heritage of the city. Examples of this type of publishing offer have been characterised and the proprietary mobile tourist game project "In the footsteps of the Poznań Polygonal Fortress", promoting part of the Poznań military heritage since August 2017, was presented in detail.