EBIB Biuletyn EBIB, nr 3 (173)/2017,
Biblioteki naukowe: oczekiwania naukowców a oferta bibliotek
Sprawozdania

Helena Gałek
galek@biblos.pk.edu.pl
Joanna Radzicka
radzicka@biblos.pk.edu.pl
Biblioteka Politechniki Krakowskiej

Biblioteka na szlaku – sprawozdanie z niestandardowych działań promocyjnych w Bibliotece Politechniki Krakowskiej

Słowa kluczowe: działalność promocyjno-edukacyjna biblioteki; gra miejska; questing;

Prowadzenie szkoleń i warsztatów, przygotowywanie wystaw, kursów e-learningowych, prowadzenie fanpage'a na Facebooku to aktywności, które na stałe wpisały się w ofertę promocyjno-edukacyjną bibliotek. By uatrakcyjnić działalność swojej jednostki, bibliotekarze szukają nowych inspiracji, sięgając poza utarte schematy. Stąd pomysł zaadaptowania w przestrzeni bibliotecznej nowych form edukacyjnych, jak gra miejska i questing, stosowanych od dawna w turystyce.

Gra miejska to ciekawy sposób na zwiedzanie miasta, promocję wydarzenia lub instytucji. Uczestnicy, podzieleni na kilkuosobowe grupy, wykonują różnorodne zadania w jak najkrótszym czasie. Liczy się zatem szybkość, spostrzegawczość i umiejętność pracy w zespole. Chętnych, pragnących wziąć udział w grze miejskiej, przyciągać może forma wydarzenia (możliwość przeniesienia się w czasie lub w fikcję literacką), perspektywa odkrywania tajemnicy i nutka adrenaliny wpisana w ten rodzaj działania. Mniej sformalizowaną formą gry terenowej, rozpowszechniającą się w przestrzeni miejskiej jest questing. Ta forma aktywności wywodzi się ze Stanów Zjednoczonych, a jej nazwa pochodzi od angielskiego słowa „quest" – poszukiwanie, śledztwo[1]. W questingu uczestnik poznaje, lub odkrywa na nowo, konkretną miejscowość, postać czy zabytek poprzez przemierzanie wyznaczonej trasy oraz rozwiązywanie zagadek i łamigłówek. Spacer szlakiem questu nie wymaga obsługi ze strony organizatora. Jedynym jego zadaniem jest stworzenie „ulotki" stanowiącej swego rodzaju przewodnik, mapę. W przeciwieństwie do gry miejskiej, quest można realizować w dowolnym momencie, chyba że ciekawostki zawarte w grze lub jej scenariusz wymagają odpowiedniej pory dnia.

Pracownicy Biblioteki Politechniki Krakowskiej (PK), zainspirowani formami aktywizacji uczestników opisanych wyżej działań, postanowili przenieść je na grunt biblioteczny.

[1] PAWŁOWSKA, A. Questing jako innowacja w turystyce kulturowej. W: *Turystyka Kulturowa* [online]. 2014, Vol. 1, s. 30. [Dostęp 8.06.2017]. Dostępny w: http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2014_01_02.pdf.



II. 1. Plakat promujący grę miejską
Źródło: Zbiory Biblioteki PK

W ramach obchodów „Tygodnia Biblioteki PK" w 2016 r. bibliotekarze zorganizowali grę miejską pod hasłem *W poszukiwaniu utraconej wolności*, upamiętniającą 150. rocznicę śmierci Tadeusza Kościuszki – patrona uczelni. Fabuła gry poprowadziła uczestników przez teren kampusu uczelni, w tym przez budynki biblioteki. Warto wspomnieć, że uczelnia zlokalizowana jest na terenach dawnych koszar wojskowych im. Arcyksięcia Rudolfa, w których stacjonowała armia austriacka w okresie zaborów. Z tamtego okresu do czasów współczesnych zachowała się charakterystyczna architektura z czerwonej cegły oraz nazewnictwo niektórych obiektów. Na przykład Muzeum PK i Centrum Transferu Technologii mają swoją siedzibę w „Areszcie garnizonowym", pawilon konferencyjno-wystawowy „Ko-

tłownia" znajduje się, jak sama nazwa wskazuje, w zaadaptowanej starej kotłowni, a Międzynarodowe Centrum Edukacyjno-Badawcze jest zlokalizowane w „Działowni". Nawet główny budynek biblioteki ma wojskową historię, ponieważ w przeszłości mieściła się w nim kantyna oficerska. Bibliotekarze, przygotowując grę miejską chcieli, aby w trakcie wykonywania zadań uczestnicy mogli poznać dzieje naszej uczelni.



Fot. 1. Służba więzienna w „Areszcie garnizonowym". Fot. A. Jakubiec

Pierwszym etapem całego przedsięwzięcia była akcja promocyjno-informacyjna. Na miesiąc przed planowanym wydarzeniem, organizatorzy przygotowali tablice informacyjne dotyczące życia Tadeusza Kościuszki, miejsc upamiętniających generała, jak również opisy fortyfikacji zlokalizowanych na terenie Krakowa. Wcześniejsze poznanie przez uczestników treści zamieszczonych w gablotach, ułatwiało im rozwiązywanie zadań w trakcie rozgrywki. Scenariusz gry stanowiły wydarzenia z 1918 r. Uczestnicy mieli za zadanie odnaleźć zaszyfrowaną przed stu laty wiadomość od Tadeusza Kościuszki, która pozwoliłaby przechylić szalę zwycięstwa w walce o niepodległość na rzecz marszałka Józefa Piłsudskiego. Pragnąc, aby sceneria gry była jak najbardziej zbliżona do realiów epoki, bibliotekarze nawiązali kontakt z Teatrem Ludowym w Krakowie, skąd wypożyczyli część potrzebnych rekwizytów. Pozostałe elementy dekoracji, wykorzystane na przykład w „kwaterze oficera austriackiego", bibliotekarze przynieśli z domowych zakamarków.

W grze miejskiej o laur zwycięzcy walczyły trzy drużyny, dwie składające się ze studentów PK, jedna z pracowników biblioteki. Uczestnicy musieli wykonać cztery zadania. Po realizacji pierwszego polecenia, otrzymywali wskazówkę dotyczącą następnego etapu oraz

fragment zaszyfrowanego hasła. Przy każdym zadaniu gracze mogli również podjąć dodatkowe wyzwanie, które było wliczane w ogólną punktację. Na ostatnim etapie gry, drużyny musiały rozszyfrować hasło, będące równocześnie tytułem książki, zamówić dokument w katalogu bibliotecznym, a następnie dobiec do stanowiska końcowego. Wszystkie trzy zespoły pomyślnie ukończyły rozgrywkę, zdobywając tym samym miejsca na podium.

W 2017 r. bibliotekarze BPK postanowili podjąć nowe wyzwanie i na tegoroczny „Tydzień Bibliotek" przygotowali quest. W pierwszym etapie pracy należało określić tematykę gry – jej twórcom zależało, aby obejmowała ona albo zagadnienia z zakresu techniki, albo wiadomości o samej Politechnice. Ostatecznie ustalono, że gra będzie dotyczyć wydziałów politechnicznych działających na uczelni. Organizatorzy wytyczyli trasę questu w obrębie starego miasta w Krakowie. Na szlaku znalazły się nie tylko obiekty bezpośrednio związane z zadaniami questu, ale też miejsca, z którymi łączą się różne ciekawostki z życia dawnego Krakowa. W trakcie spaceru, uczestnicy korzystając z „przewodnika" odkrywają jedno miejsce po drugim. Przy okazji poznają mało znane fakty z historii miasta lub zagadnienia techniki. Organizatorzy opracowali osiem zadań. Ich liczba jest sumą liczby wydziałów PK (7) i Biblioteki PK jako jednostki pozawydziałowej uczelni. Podczas wykonywania zadań gracze muszą uważnie obserwować otoczenie, czasem coś policzyć, czasem coś odnaleźć. Każde rozwiązane zadanie przybliża ich do odszyfrowania finałowego hasła.

Trasa została przygotowana w taki sposób, aby mogli ją przejść nie tylko mieszkańcy Krakowa, ale również turyści odwiedzający Gród Kraka. Nie ma ograniczenia wiekowego, choć przynajmniej jeden dorosły w grupie graczy jest wskazany. Czas, który należy przeznaczyć na grę to od 1,5 do 2 godzin. Zwieńczeniem questu jest otrzymanie pieczątki w budynku Biblioteki PK, dlatego trasę należy pokonywać w godzinach jej otwarcia. Quest „Spacer po Krakowie" dostępny jest nie tylko ze strony biblioteki, ale również na platformach questingowych: questing.pl[2] oraz bestquest.pl[3].



II. 2. Baner questu. Źródło: Biblioteka Politechniki Krakowskiej [online]. [Dostęp 20.06.2017]. Dostępny w: www.biblos.pk.edu.pl

Gorąco zachęcamy naszych kolegów i koleżanki z branży, do podejmowania tego typu działań. Jest to na pewno niestandardowa forma promowania macierzystej instytucji, poprzez bezpośrednie zaangażowanie w nią użytkowników. To również okazja do kreatywnej

[2] Spacer po Krakowie [online]. [Dostęp 12.06.2017]. Dostępny w: http://questing.pl/map_point/spacer-po-krakowie/.
[3] Spacer po Krakowie [online]. [Dostęp 12.06.2017]. Dostępny w: http://bestquest.pl/quest/spacer-po-krakowie.html.

współpracy między oddziałami biblioteki. Radość z podjęcia wyzwania i różnorodnych prac trwa zarówno na etapie przygotowania, jak i realizacji gier.

Bibliografia:

1. PAWŁOWSKA, A. Questing jako innowacja w turystyce kulturowej. *Turystyka Kulturowa* [online]. 2014, Vol. 1, s. 30–46**.** [Dostęp 8.06.2017]. Dostępny w: http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2014_01_02.pdf.
2. WARCHOLIK, W., LEJA, K. Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica* [online]. 2012, T. 3, s. 87–97. [Dostęp 8.06.2017]. Dostępny w: http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.desklight-a2f18458-eba5-4dbb-8185-bfdad7d4a8e2.
3. MALEC, A. Gry miejskie oraz questing jako formy komunikacji i kreowania wizerunku regionu. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego. Problemy Zarządzania, Finansów i Marketingu* [online]. 2015, nr 40, s. 193–205. [Dostęp 8.06.2017]. Dostępny w: https://wnus.edu.pl/miz/file/article/view/639/1177.pdf.
4. Biblioteka Politechniki Krakowskiej [online]. [Dostęp 20.06.2017]. Dostępny w: www.biblos.pk.edu.pl.
5. Spacer po Krakowie [online]. [Dostęp 12.06.2017]. Dostępny w: http://questing.pl/map_point/spacer-po-krakowie/.
6. Spacer po Krakowie [online]. [Dostęp 12.06.2017]. Dostępny w: http://bestquest.pl/quest/spacer-po-krakowie.html.

Gałek, H., Radzicka, J. Biblioteka na szlaku – sprawozdanie z niestandardowych działań promocyjnych w Bibliotece Politechniki Krakowskiej. *Biuletyn EBIB* [on-line] 2017, nr 3 (173), Biblioteki naukowe: oczekiwania naukowców a oferta bibliotek. [Dostęp 31.07.2017]. Dostępny w: http://open.ebib.pl/ojs/index.php/ebib/article/view/541. ISSN 1507-7187.