

## Paulina Litka

(Independent researcher, Lublin, Poland)

<https://orcid.org/0000-0001-5164-8892>

e-mail: paulina.litka@mail.umcs.pl

## Bartłomiej Stolarz

(Doctoral School of Humanities and Art of the Maria Curie-Skłodowska University, Poland)

<https://orcid.org/0000-0001-5470-9689>

e-mail: barteksto1@gmail.com

# Historyczne geoskrzynki miasta Lublina. Tropami upracticzniania nauki historii

*Historical Geocaches of the City of Lublin. Traces of Making the Study  
of History Practical*










*Geocaching to gra, która ukazuje świat poza codziennością,  
gdzie możliwość nowych odkryć jest w odległości krótkiego spaceru  
od miejsca, gdzie teraz jesteś.  
Przygoda rozpoczyna się poszukiwaniem sprytnie ukrytych pojemników  
nazywanych keszami lub geokeszami.  
Miliony takich skrytek na całym świecie czekają, byś je znalazł<sup>1</sup>.*

## ABSTRACT

Geocaching is a type of outdoor game that involves finding hidden caches (geocaches) using satellite navigation and a mobile application. The Historic Geocaches of the City of Lublin project aims to create thematic (historical) geocaches in the urban space, which would introduce their explorers to the history of the city. Moreover, it is part of an unusual tourist product with an emphasis on historical themes, where, among other things, discovering diverse cultures, and learning about forgotten or little-known spaces of the city constitutes a kind of „educational intellectual play”, and thus leads to learning how

---

<sup>1</sup> Informacja zaczerpnięta z ulotki GEOCACHING dla początkujących (geocaching.com); sklep geocacher.pl [dostęp: 10.09.2023].

PUBLICATION INFO			
			e-ISSN: 2449-8467 ISSN: 2082-6060
			
THE AUTHOR'S ADDRESS: Paulina Litka, Independent researcher, Lublin, Poland Bartłomiej Stolarz, the Doctoral School of Humanities and Art of the Maria Curie-Skłodowska University, 18 Weteranów Street, Lublin 20-038, Poland			
SOURCE OF FUNDING: Financed from the author's own funds			
SUBMITTED: 2022.05.28	ACCEPTED: 2023.03.13	PUBLISHED ONLINE: 2023.12.21	
WEBSITE OF THE JOURNAL: <a href="https://journals.umcs.pl/rh">https://journals.umcs.pl/rh</a>		EDITORIAL COMMITTEE E-mail: reshistorica@umcs.pl	 
 DIRECTORY OF OPEN ACCESS JOURNALS			

to construct one's own historical trails of the city. It is through such a solution that it will be possible to learn about regional history in the form of a game, which may be especially attractive to a generation of young audiences.

**Key words:** geocaching, geocache, logbook, Augmented Reality, Virtual Reality, homo viator, gamification, unconventional history, historical tourism

#### STRESZCZENIE

Geocaching to rodzaj gry terenowej polegającej na odnajdywaniu ukrytych skrytek (*geocache*) przy użyciu nawigacji satelitarnej i aplikacji mobilnej. Projekt *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina* ma na celu utworzenie w przestrzeni miejskiej tematycznych (historycznych) geoskrzynek, które przybliżyłyby ich odkrywcom historię miasta. Ponadto wpisuje się on w niecodzienny produkt turystyczny z naciskiem na tematykę historyczną, gdzie m.in. odkrywanie różnorodnych kultur, poznawanie zapomnianych bądź mało znanych przestrzeni miasta stanowi pewną „edukacyjną zabawę intelektualną” i prowadzi tym samym do nauki konstruowania własnych szlaków historycznych miasta. To właśnie dzięki takiemu rozwiązaniu będzie możliwe poznawanie regionalnej historii w formie gry, co może być atrakcyjne szczególnie dla pokolenia młodych odbiorców.

**Słowa kluczowe:** geocaching, geokasz, logbook, Augmented Reality, Virtual Reality, homo viator, grywalizacja, historia niekonwencjonalna, turystyka historyczna

#### HISTORYCZNA GEOSKRZYŃKA NA DRODZE...

*Historyczne geoskrzynki miasta Lublina* to projekt stworzony z okazji 700-lecia tego miasta, polegający na rozmieszczaniu w miejscach historycznych

serii tematycznych, ukrytych pojemników. Geocaching<sup>2</sup> jest rodzajem gry terenowej polegającej na odnajdywaniu skrytek (*geocache*<sup>3</sup>) umieszczonych wcześniej w terenie. Uczestnicy zabawy na podstawie współrzędnych geograficznych (przy użyciu smartfonu oraz aplikacji) odnajdują przybliżoną lokację skrytki. Następnie muszą rozwiązać zagadkę, która doprowadzi ich do kryjówki. W języku angielskim wyraz „cache” oznacza skrytkę lub kryjówkę. Przedrostek „geo” opisuje globalny charakter tej zabawy, stawiając również odniesienie do geografii i nauk o Ziemi. Słowem „geocache”, w spolszczonej wersji „kesz”, „geokesz” lub „geoskrzynka”, określa się ukryty w terenie pojemnik, który jest przedmiotem poszukiwań<sup>4</sup>. Wewnątrz geoskrzynki znalazca odnajdzie tzw. *logbook*<sup>5</sup> (papierowy dziennik znalazców), w którym zapisują się kolejni odkrywcy „kesza”. Fakt odkrycia

<sup>2</sup> Historia geocachingu (na świecie) jest związana z odkodowaniem 1 V 2000 r. przez prezydenta USA Billa Clintona zakłócanego wcześniej sygnału wysyłanego przez satelity do odbiorników GPS (systemu nawigacji satelitarnej). Umożliwiło to wzrost dokładności lokalizacji satelitarnej do kilku metrów. Już trzy dni później Dave Ulmer (dzisiaj uznawany za twórcę geocachingu i założyciela pierwszej na świecie geoskrzynki) ukrył w lesie w pobliżu miejscowości Estacada (stan Oregon) wiadro napełnione różnymi przedmiotami i podał jego współrzędne na grupie dyskusyjnej użytkowników GPS. W ciągu następnego dnia uczestnicy lokalizowali pojemnik, używając wskazań swoich odbiorników GPS i dzielili się wrażeniami na grupie dyskusyjnej. Zainspirowani pomysłem kolejni entuzjastki zaczęli umieszczać swoje skrytki i publikować do nich współrzędne. Tak narodził się geocaching. Szybko powstawały specjalne serwisy poświęcone tej zabawie (jako pierwszy – portal geocaching.com, który posiada obecnie najliczniejszą bazę skrytek na całym świecie; szereg krajów ma również własne, lokalne serwisy geocache; w Polsce największym serwisem jest geocaching.pl). Vide: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Geocaching#Historia\\_geocachingu\\_w\\_Polsce](https://pl.wikipedia.org/wiki/Geocaching#Historia_geocachingu_w_Polsce), <https://www.geocaching.pl/>, <https://www.geocaching.com/play>, <https://opencaching.pl/>, <http://geocache.pl/>, <https://www.geocaching.org/pl/> [dostęp: 18.03.2021]. Na temat geocachingu w Polsce, aktywnych skrytek, liczby odnalezień w Polsce, liczby skrytek w poszczególnych województwach vide: M. Samołyk, *Geocaching – nowa forma turystyki kulturowej*, „Turystyka Kulturowa” 2013, 11, s. 19–22, [https://www.researchgate.net/publication/286935308\\_Geocaching\\_nowa\\_forma\\_turystyki\\_kulturowej](https://www.researchgate.net/publication/286935308_Geocaching_nowa_forma_turystyki_kulturowej) [dostęp: 18.03.2021]. Także: P. Litka, B. Stolarz, *Geocaching w Lublinie – miejskie skrytki historii*, [https://prezi.com/jcppxkyfo806/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](https://prezi.com/jcppxkyfo806/?utm_campaign=share&utm_medium=copy) oraz film *Jak założyć i odnaleźć geoskrzynkę?*, realizacja: P. Litka i B. Stolarz, [https://www.youtube.com/watch?v=6A1kGE2\\_aZ0](https://www.youtube.com/watch?v=6A1kGE2_aZ0) [dostęp: 18.03.2021]. Dla ciekawości vide m.in.: P. Ihamäki, *Geocachers: the creative tourism experience*, „Journal of Hospitality and Tourism Technology” 2012, 3 (3), [https://www.researchgate.net/publication/263419382\\_Ihamaki\\_P\\_2012\\_Geocachers\\_The\\_creative\\_tourism\\_experience](https://www.researchgate.net/publication/263419382_Ihamaki_P_2012_Geocachers_The_creative_tourism_experience), s. 152–175 [dostęp: 18.03.2021].

<sup>3</sup> Na temat skrzynki geocache vide m.in.: <https://wiki.opencaching.pl/index.php?title=Skrzynka>, <https://www.geocaching.pl/seek.php> [dostęp: 8.04.2019].

<sup>4</sup> M. Dobek, M. Kozieł, *Geocaching w Roztoczańskim Parku Narodowym*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio B” 2015, 70, 2, s. 192.

<sup>5</sup> Szczegóły dotyczące *logbooka*, możliwości jego pobrania, wydrukowania bądź zakupu vide: <https://wiki.opencaching.pl/index.php?title=Logbook>, <https://www.geocaching.pl/download.php>, <http://geocachingplus.pl/logbook-serwis/> [dostęp: 8.04.2019].

trzeba też potwierdzić w aplikacji lub serwisie internetowym. W niektórych geoskrzynkach ukryte są „skarby”, czyli różnego rodzaju upominki dla późniejszych znalazców. Późniejsi odkrywcy danego „geokesza” mogą zabrać ukryty „skarby”, pod warunkiem że zostawią coś w zamian. Dzięki temu takie skrytki nigdy nie są puste. Jednak przeważająca większość „keszy” jest zbyt mała, by pomieścić fizyczne nagrody. Geoskrzynki zazwyczaj montowane są w miejscach atrakcyjnych turystycznie. Trzeba je w odpowiedni sposób zamaskować. Mogą być wielkości małej próbówki laboratoryjnej lub też wielkości człowieka. Szukający muszą wykonać określone zadania, aby odnaleźć ukryte skrzynki. Niektóre zadania mogą być prawdziwymi wyzwaniem i odszukanie skrytki może potrwać nawet kilka miesięcy. Z czasem zabawa<sup>6</sup> w ukrywanie skrzynek rozszerzyła się na cały

---

<sup>6</sup> Termin „zabawa”, zwykle rozumiany jako aktywność służąca rozrywce, w przypadku niniejszego artykułu nie jest odpowiednim pojęciem w kontekście *Historycznych geoskrzynek miasta Lublina*. „Wszelka zabawa jest najpierw i przede wszystkim swobodnym działaniem. Nakazana zabawa nie jest już zabawą. Co najwyżej może być poleconym odтворzeniem zabawy. [...] Zabawę uprawia się w «czasie wolnym»”: J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998, s. 22. Co więcej, w tym przypadku – jeśli w ogóle mowa o zabawie *sensu stricto*, nie będzie ona „czynnością swobodną, którą odczuwa się jako «nie tak pomyślaną» i pozostającą poza zwykłym życiem, a która mimo to może całkowicie zaabsorbować grającego; czynnością, [...] która dokonuje się w obrębie własnego określonego czasu i własnej, określonej przestrzeni [...]”: J. Huizinga, *op. cit.*, s. 31. „Zabawa jest bardzo starym i nieodłącznym dla człowieka zjawiskiem kulturowym. W świadomości społecznej stanowi antytezę powagi, jest rodzajem «nie-powagi». W zabawie mamy do czynienia z funkcją żywej istoty, która nie daje się zdefiniować, swoim zachowaniem wykracza bowiem poza biologiczne i logiczne sposoby opisu życia, poza wszelkie formy myślenia o strukturach życia intelektualnego i społecznego. Najogólniej, opisując zabawę, można wymienić kilka jej charakterystycznych cech, do których zaliczyć należy: 1. swobodę – wszelka zabawa jest działaniem wolnym, nakazana przestaje być zabawą [...]; 2. wykraczanie poza «zwykłe» i «właściwe» życie – jest to rodzaj wyjścia w sferę tymczasowej aktywności, gdzie wszystko nabiera nowych znaczeń i symbolicznego wymiaru [...]; 3. odrębność i ograniczoność – zabawa «rozgrywa się» w obrębie określonych granic czasu i przestrzeni, posiada swój przebieg i sens; w określonym momencie «kończy się», zostaje «rozegrana»; podczas trwania jest dynamiczna, da się zauważyć jej wznoszenie się i opadanie, zmienność, określoną kolejność, zawiązywanie i rozwiązywanie, przybiera określony kształt [...], rozgrywa się w określonym miejscu i czasie [...], wymaga bezwzględnego ładu [...]. Zabawa jest walką o coś i przedstawieniem czegoś”: A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, Kraków 2004, s. 192. „Zabawa jako określony typ zachowania występuje [...] poza czasem wolnym, [...] niekiedy bywa ona elementem poza czasem wolnym dopełniającym i zwiększającym atrakcyjność czasu obowiązków”: B. Sułkowski, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Warszawa 1984, s. 18. Również vide: K. Żygulski, *Święto i kultura: święta dawne i nowe. Rozważania socjologa*, Warszawa 1981.

świat<sup>7</sup>. Autorzy schowków wykazywali się coraz większą pomysłowością, aby urozmaicić poszukiwania.

Projekt *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina* związany jest ze stworzeniem serii historycznych skrzynek na terenie miasta. Są one rozmieszczone w przestrzeni miejskiej, odpowiednio zamaskowane i gotowe do odkrycia przez poszukujących. Satysfakcję daje samo odnalezienie skrytki. Zapis pozostawiony w logbooku znajdującym się wewnątrz skrytki jest dowodem jej odnalezienia. Ciekawym uzupełnieniem tej zabawy, proponowanym przez autorów, byłoby dodanie specjalnego kodu QR w logbooku dla danej skrytki. Dzięki temu poszukiwacze mogliby uzyskać dodatkowe informacje dotyczące miejsca ukrycia skrytki. Byłyby to m.in. archiwalne zdjęcia i filmy wideo oraz inne ciekawostki. Zabawa edukacyjna w postaci geoskrzynek w kreatywny sposób uczy historii młode pokolenia. Autorzy projektu prowadzą również warsztaty, wycieczki i spotkania, na których prezentują możliwości nauki historii za pomocą tej gry terenowej. Podczas takich aktywności można zaprojektować własną historyczną geoskrzynkę, którą później odnajdą inni uczestnicy. W celu



Il. 1. Skrytki geocache, logbooki i inne materiały do projektu *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina*, opracowanie własne

<sup>7</sup> Dziś aktywne geoskrzynki są w 184 krajach na świecie. Jedna z nich znajduje się nawet na pokładzie Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Informacja zaczerpnięta z ulotki GEOCACHING dla początkujących (geocaching.com): sklep geocacher.pl [dostęp: 8.04.2019].



Il. 2. Przykładowe logo – *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina*, projekt: opracowanie własne

rozreklamowania projektu *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina* warto dołączyć go do lubelskiej aplikacji „Turystyczny Lublin”<sup>8</sup>.

Przykładowa historyczna geoskrzynka miasta Lublina wraz z trasą, którą musi podążać uczestnik, może wyglądać następująco:

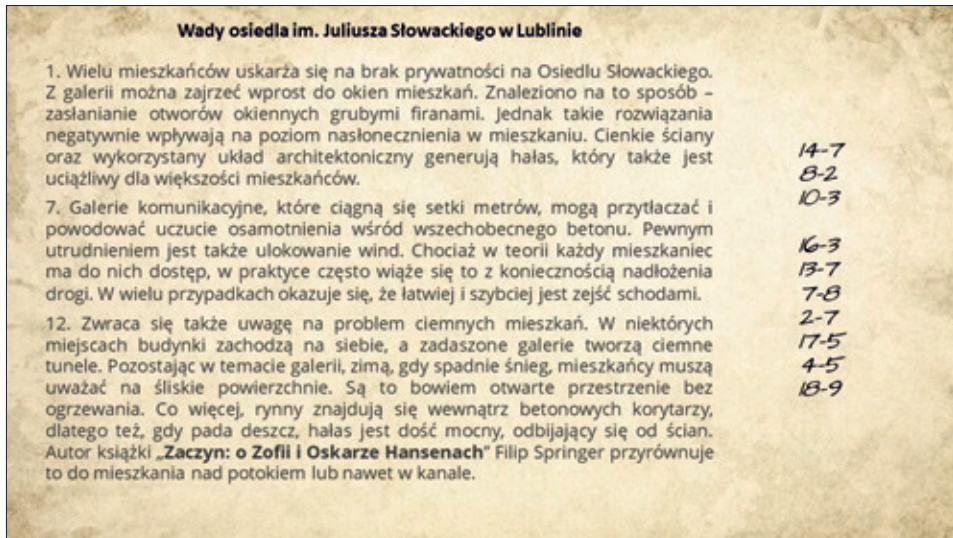
**Trasa:** najstarsze osiedla Lubelskiej Spółdzielni Mieszkaniowej. Główną osią komunikacyjną osiedla im. A. Mickiewicza są ulice: Grażyny, Wajdeloty i Konrada Wallenroda. Osiedle im. J. Słowackiego powstałe według projektu inż. Oskara Hansena jest ograniczone od północy ulicą Balladyny, od wschodu i południa ulicą Wileńską, a od zachodu ulicą Tomasza Zana. Uczestnik zatrzymuje się przy najciekawszych miejscach, skupia się głównie na inicjatywach społecznych i architektach (Haczewski, Hansenowie).

**Opis do historycznej geoskrzynki:** Głównym architektem osiedla był Oskar Hansen, syn Rosjanki i Norwega, o dalekich polskich korzeniach. Jego założenia architektoniczne opierały się na otwartej formie. W myśl tego bloki składały się z dowolnie konfigurowalnych segmentów, które ludzie mieli adaptować wedle swoich potrzeb. Należy wspomnieć, że balkony są skierowane do wewnątrz osiedla, co pozwala na oddzielenie strefy mieszkalnej od strefy użytkowej. Samo założenie jest bardzo ciekawe, pozwala na ozdabianie balkonów poprzez malunki bądź kwietniki, które umilają spędzanie czasu na tym osiedlu.

<sup>8</sup> Vide: <https://lublin.eu/turystyka/niezbednik-turysty/aplikacja-mobilna/>, <https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.lublin&hl=pl> [dostęp: 8.04.2019].

Lokalizacja GPS prowadzi poszukiwaczy do placu zabaw na terenie osiedla im. J. Słowackiego.

### Zagadka:



### II. 3. Przykładowa zagadka, opracowanie własne

Jeśli poszukiwaczowi uda się złamać kod, dostanie wówczas wskazówkę, gdzie szukać geoskrzynki. Po jej odnalezieniu i zeskanowaniu kodu znajdzie wyświetlają się m.in. plany i archiwalne zdjęcia osiedla im. Juliusza Słowackiego, fotografie Oskara Hansena oraz więcej informacji o jego innowacyjnej koncepcji otwartej formy.

## HOMO VIATOR W POSZUKIWANIU HISTORYCZNEJ GEOSKRZYNKI

*Historyczne geoskrzynki miasta Lublina* w kontekście współcześnie szeroko pojętej turystyki historycznej stanowią nowy pion nauczania i kształcenia (skierowany głównie do młodych osób). Mogą być również wykorzystywane pod kątem „uprawiania” *business tourism*<sup>9</sup> z zastosowaniem różnych mechanizmów, reguł, działań/zadań itp., które są przekazywane odbiorcy w postaci innowacyjnego produktu. Produkt ten

<sup>9</sup> Vide np. M. Sidorkiewicz, *Turystyka biznesowa*, Warszawa 2011 (autorka porusza teoretyczne podstawy turystyki biznesowej, formy turystyki biznesowej, problem rynku oraz produktu turystyki biznesowej, jak również determinanty kreacji i rozwoju produktu turystyki biznesowej).

może być wykorzystywany do wszelkich segmentów rynku, tj. placówek muzealnych, biur podróży, hoteli, ośrodków wypoczynkowych, fundacji, stowarzyszeń. Niemniej, co istotne, jest to innowacyjny produkt turystyczny wpisany w zmieniającą się przestrzeń kulturową z wszelkimi możliwościami dla szeroko pojętej edukacji szkolnej. To nowo otwarta „Szkoła<sup>10</sup> Historii” (*Historical Geocaching School*) z uwzględnieniem nowoczesnych metod kształcenia. Autorzy niniejszego artykułu/projektu pretendują do „zbudowania szkoły innej niż ta, którą znamy i którą krytykuje się z wielu powodów. Cechą szczególną tej «innej szkoły», szkoły alternatywnej, jest otwarcie na to, co ją otacza, co nowe i twórcze, co może pobudzać uczniów do samodzielnej aktywności poznawczej oraz kształtować i rozwijać ich zainteresowania, wdrażać do samokształcenia, słowem – sprzyjać ich wielostronnemu rozwojowi”<sup>11</sup>.

Geocaching jest formą edukacji szeroko realizowaną poza granicami naszego kraju i posiadającą szereg zalet. Najważniejsze z nich to: kształtowanie odpowiedzialności za środowisko<sup>12</sup>, twórcze myślenie i rozwiązywanie problemów<sup>13</sup>, nauka współpracy w grupie<sup>14</sup>, a także aktywność

---

<sup>10</sup> Nazwa „szkoła” w przeciągu wieków przeszła gruntowną ewolucję. „Rzeczownik «szkoła» pochodzi z języka greckiego, w którym oznaczał «wczasy», «spokój», «czas poświęcany nauce». Ale czasownik «szkolić» miał już w tym języku bardziej ograniczone znaczenie, gdyż odnosił się jedynie do takich czynności, jak nauczanie, prowadzenie wykładów, poświęcanie się czemuś. [...] w czasach nowożytnych szkoła stała się na dobrą sprawę przeciwieństwem tego, za co uważali ją starożytni Grecy: zamiast atmosfery wczasów i odprężenia panuje w niej pełna napięcia praca, zamiast jednostkowej kontemplacji – zbiorowy wysiłek, zamiast rozmyślenia – pouczanie, strofowanie, a nierzadko również indoktrynacja. [...] Punktem wyjścia było, w starożytnej Grecji, uznanie szkoły za teren wolnych od nerwowego napięcia przeżyć i refleksji; w etapie przejściowym, którego początek przypada na czasy cesarstwa rzymskiego, widziano w szkole instytucję powołaną do systematycznego nauczania dzieci i młodzieży; punkt zaś dojścia owej ewolucji, przypadający na czasy nam współczesne, charakteryzuje się wielością znaczeń przypisywanych terminowi «szkoła»” – więcej: C. Kupisiewicz, *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1994, s. 255–256.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 270.

<sup>12</sup> M. Alim, R. Adanali, *The views of preservice teachers for problem based learning model supported by geocaching in environmental education*, „Review of International Geographical Education Online” 2017, 7, 3, s. 264–292.

<sup>13</sup> S. Zecha, *Geocaching, a tool to support environmental education!?! An explorative study*, „Educational Research eJournal” 2012, 1 (2), s. 177–188.

<sup>14</sup> A. Lude, S. Schaal, *Using mobile devices in environmental education and education for sustainable development – comparing theory and practice in a nation wide survey*, „Sustainability” 2015, 7 (8), s. 10153–10170.



fizyczna podczas procesu nauczania<sup>15</sup>. Bez znaczenia nie może pozostać również fakt, że forma ta jest bardzo pozytywnie oceniana przez uczniów<sup>16</sup>. W wyniku tego zwiększa się też ich motywacja oraz zaangażowanie w proces edukacyjny<sup>17</sup>. Geoskrzynki mogą z powodzeniem być wykorzystywane zarówno w edukacji formalnej, jak i nieformalnej. W polskich realiach geocaching najczęściej jest wykorzystywany przez edukatorów nieformalnych m.in. w parkach narodowych i krajoobrazowych. Jeśli chodzi o edukację formalną, geoskrzynki najczęściej spotykają się z niechęcią i oporem nauczycieli szkolnych<sup>18</sup>, co zapewne jest też spowodowane niedostatecznym zrozumieniem tej formy edukacji. Dzisiejsi uczniowie to już „e-generacja”, która urodziła się w epoce internetu i mediów społecznościowych. Dla nich nie ma już powrotu do czasów kredy, tablicy i „gadającej głowy”, dlatego historyczne geoskrzynki mogą być tak ciekawe i przede wszystkim – pomocne w nauce. Ich odbiorcami jest pokolenie „smartfonowych apek”. Geocaching pozwala na naukę historii w sposób interaktywny, a nie tylko bierny. Nauczyciel zaś jest w tym wypadku kreatorem możliwych interakcji z historią.

Jedną z nowoczesnych metod kształcenia może być „grywalizacja”<sup>19</sup>. Grywalizacja to implementacja mechanizmów znanych z gier wideo w kontekstach niezwiązanych z grami. Mechanizmy te obecnie mobilizują do działania, zwiększają zaangażowanie lub uprzyjemniają nudne, monotonne bądź powtarzalne czynności<sup>20</sup>.

Współczesne gry uczą graczy (czyli przeważającą większość uczniów i studentów), że w wirtualnym świecie zawsze jest „coś do zrobienia”, że warto spróbować czegoś nowego, a zadania są dopasowane do ich możliwości. Gracze otrzymują nagrodę za wysiłek, nie są jednak karani za porażkę. Pozwalanie, by gracze się mylili, szukali swoich własnych sposobów na zaliczenie zadania to dzisiaj jeden z najbardziej angażujących

---

<sup>15</sup> V. Carlos et al., *Moving learning into a smart urban park: Student's perceptions of the Augmented Reality EduPARK mobile game*, „Interaction Design and Architecture” 2017, 35, s. 117–134.

<sup>16</sup> M.R. Freiermuth, *'I Found It!' A smartphone GPS treasure-hunting game in a flipped English class*, „Innovation in Language Learning and Teaching” 2017, 11, 2, s. 101–108.

<sup>17</sup> L. Rocca, G. Donadelli, *Teaching and learning with geocaching*, w: *Learning and teaching with geomedia*, red. T. Jekel et al., Cambridge 2014, s. 44–58.

<sup>18</sup> E. Referowska-Chodak, *Geocaching w edukacji – przegląd międzynarodowych doświadczeń*, cz. 1, *Wprowadzenie: zalety i problemy*, „Leśne Prace Badawcze” 2020, 81, 1, s. 29–42.

<sup>19</sup> Polski odpowiednik słowa „gamification” zaproponowany przez Pawła Tkaczyka, w użyciu są też terminy „gamifikacja” oraz „gryfikacja”, P. Tkaczyk, *Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.

<sup>20</sup> M. Grzyb, S. Rymarczyk, M. Woźniak-Zapór, *Mechanizmy gamifikacji w kształtowaniu postaw studentów*, „Państwo i Społeczeństwo” 2017, 2, s. 125–136.

mechanizmów, jakie są zaimplementowane w grach. Aktualnie, gry ewoluowały od „hardcore’owego”, bardzo trudnego modelu, gdzie gracz miał trzy życia, do „casualowego”, w którym to gry mają pomóc miło i ciekawie spędzić czas. Tego typu gry nagradzają eksplorację i przyjemność z nowo odkrywanego świata. Zaangażowanie budują natomiast dzięki „obdarowaniu” graczy dużą autonomią. Taką autonomię dają również *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina*. Użytkownicy odkrywają świat, próbują rozwiązywać zagadki, często wchodzą w interakcje z innymi użytkownikami czy to dzieląc się wrażeniami, czy też podpowiadając, jak odnaleźć „geokesza”.

Kolejnym elementem, który kształtuje zaangażowanie w graczach, jest poczucie mistrzostwa. Zadania, przed którymi stawiają nas gry, choć często wydają się epickie, są zawsze możliwe do zrealizowania (dopasowane do naszego poziomu). To dlatego gracze bez strachu rzucają się w „wir walki” – wiedzą, że jest to zabawa w bezpiecznych granicach, które są wyznaczone przez świat gry. Podobnym światem gry może być szkoła, tam też przed graczami-uczniami stawiane są zadania odpowiednie do ich poziomu. Gry jednak „nie nakładają kary na gracza” za porażkę, a szkoła... jak najbardziej.

W jaki sposób uczyć „bez karania za porażkę”? Stosując systemy znane z gier, czyli nagrodę lub jej brak. Przy tak zaplanowanym modelu uczniowie mogą przesuwać się jedynie w górę, zupełnie tak, jakby zdobywali kolejne poziomy w grze. Za brak aktywności nie dostają punktów, ale jeśli się postarają, to zdobywają ich coraz więcej, co dodatkowo motywuje do zwiększonego wysiłku. W dokładnie taki sam sposób swoje zajęcia prowadzi Lee Sheldon, ucząc projektowania gier wideo. Jego zajęcia przypominają konstrukcję gry MMO, gdzie gracze awansują, zdobywają kolejne poziomy i mierzą się z coraz trudniejszymi zadaniami-przeciwnikami. Oczywiście jego uczniowie mają do wyboru dwie drogi: łatwą i trudną<sup>21</sup>.

Geoskrzynki działają na podobnej zasadzie. Twórcy schowków prześcigają się w pomysłach, tworząc nowe lokacje oraz zadania prowadzące do ukrytych skarbów. Często projektują wielopoziomowe skrytki w danej lokacji. O ile do znalezienia tych najłatwiejszych/najprostszych pojemników nie jest wymagany duży wysiłek, tak już te trudniejsze wymagają zdecydowanie więcej pracy. Za swoje osiągnięcia twórcy są nagradzani przez graczy, którzy „lajkują” ich geoskrzynki. Portale geocachingowe oferują często nowe konkursy i odznaki<sup>22</sup> dla odkrywców oraz twórców skrytek. W ten

<sup>21</sup> L. Sheldon, *Character development and storytelling for games*, Boston 2004.

<sup>22</sup> Blog *Geocaching.pl*, <https://blog.geocaching.pl/2022/03/02/niespodzianka-dla-ukrywajacych-skrytki-nowa-pamiatka/> [dostęp: 18.03.2021].

sposób motywują ich do zdobywania kolejnych poziomów, odnalezienia jak największej liczby skrytek oraz do zakładania nowych geoskrzynek.

Zmiany, zarówno w sferze szeroko pojętej turystyki, jak i te zachodzące w programach nauczania (edukacji szkolnej), stwarzają nowe możliwości – w tym przypadku wykreowania nowego produktu turystyczno-historyczno-edukacyjnego pod kątem indywidualnych zainteresowań, poznawania nowych miejsc, obiektów, ich zwiedzania: „drogą ewolucyjną następuje zmiana tradycyjnej, «starej» turystyki, określanej regułą 3xS (*Sun, Sea, Sand* – słońce, morze, piasek), na formułę «nowej» turystyki, określonej regułą 3xE (*Entertainment, Excitement, Education* – rozrywka, ekscytacja, kształcenie)”<sup>23</sup>. Co więcej, „przed pedagogiem początku XXI w. stoi trudne zadanie. Gwałtowne przemiany, jakim ulega dzisiejszy świat, wywierają bardzo silny wpływ na kondycję humanizmu człowieka. Obserwowany od dłuższego czasu kryzys postaw wobec wyboru wartości skłania do podjęcia energicznych działań w sferze edukacji i wychowania”<sup>24</sup>. Wykreowanie nowego produktu turystycznego z naciskiem na tematykę historyczną i aspekt edukacyjny to nie tylko zabawa intelektualna, osiąganie wyznaczonych celów, przysłowiowa „ucieczka z lekcji historii czy matematyki w szkole” na wycieczkę, ale przede wszystkim odkrywanie różnorodnych kultur, poznawanie zapomnianych lub mało znanych miejsc, a nawet – próba skonstruowania własnego szlaku historycznego połączonego z odnajdywaniem nietuzinkowych geoskrzynek miasta<sup>25</sup>. To zamiana tzw. szkoły tradycyjnej na szkołę progresywistyczną, której głównymi założeniami są m.in.:

<sup>23</sup> B. Górka, M. Krzemiński, *Wstępne badania nad poszukiwaniem wspólnego mianownika między turystyką biznesową i kulturową*, w: *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010, s. 353–354.

<sup>24</sup> J. Torowska, *Rola edukacji na rzecz dziedzictwa światowego w tworzeniu edukacyjnej wspólnoty*, w: *Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005, s. 31. W niniejszej publikacji *Kultura jako fundament...* vide również: M. Sobecki, *Kultura symboliczna w wymiarze komunikacyjnym w obliczu przemian u progu nowego wieku*; M. Budajczak, *Kultura jako fundamentalny warunek edukacyjnych wspólnot*; J. Nowotniak, *Przestrzenie ambiwalencji kulturowej w polskiej rzeczywistości edukacyjnej*; D. Misiejuk, *Kreowanie wspólnoty. Pedagogiczne aspekty rozwoju wrażliwości międzykulturowej*.

<sup>25</sup> Przypomnieć należy, iż „funkcja dydaktyczna wycieczki sprowadza się do bezpośredniego zaznajamiania uczniów z określonymi rzeczami, często w ich naturalnym środowisku, ze zjawiskami i procesami przyrodniczymi, technicznymi, społecznymi i kulturowymi pod kątem wcześniej ustalonych celów pedagogicznych. Jej skuteczność zależy w dużym stopniu od prac przygotowawczych, a zwłaszcza od sprecyzowania zadań, które poszczególni uczniowie lub ich grupy mają wykonać, aby następnie wyniki swej pracy mogli przedstawić na lekcji całej klasie. Wycieczka, podobnie jak praca domowa uczniów, stanowi integralny składnik procesu nauczania-uczenia się. W szczególności służy ona realizacji tych zadań dydaktycznych, których na lekcji nie można wykonać w sposób

podział treści nauczania na interdyscyplinarne bloki, samodzielne zdobywanie wiedzy przez uczniów, nauczyciel pełni przeważnie rolę obserwatora pracy dzieci i młodzieży, uczniowie są aktywni, uczniowie mają pewien wpływ na dobór treści nauczania, dominuje uczenie się oparte na rozwiązywaniu problemów, pobudzanie uczniów do nauki (potrzeby i zainteresowania poznawcze), nacisk na samokontrolę, współpraca, szkoła jest głównym, ale nie jedynym miejscem uczenia się, silny nacisk na samorzutną twórczość uczniów<sup>26</sup>.

Nauka historii w takiej formie to stawianie uczniów w sytuacjach problemowych (gdy trzeba rozwiązać dany problem, zagadkę itd., aby móc dalej przejść skonstruowanym szlakiem, odnaleźć ukryty skarb<sup>27</sup>). Przydatna może okazać się tzw. metoda sokratyczna, która „wymaga od uczącego się podmiotu nieprzerwanej aktywności, stawiając go po każdym kroku naprzód wobec konieczności ponownego udzielenia odpowiedzi na kolejne pytanie”<sup>28</sup>. Uczestnik staje się poniekąd *homo viatorem* – „podróżnym”, „pielgrzymem” („człowiekiem w drodze”), który przemierza wybrany szlak historyczny, zmagając się z zagadkami i wszelkimi zadaniami w celu dotarcia/odszukania *historical treasure*. „Turystyka, której głównym celem jest poznanie czegoś nowego lub oryginalnego (zarówno

---

poglądowy. Dobrze przygotowana i prowadzona wycieczka sprzyja nie tylko osiągnięciu zaplanowanych celów dydaktycznych, lecz również wychowawczych, zwłaszcza umocnieniu więzi łączących dzieci i młodzież, lepszemu poznaniu uczniów przez nauczyciela itp.”, C. Kupisiewicz, *op. cit.*, s. 207. Człowiek (uczeń) stając się turystą, „jest przede wszystkim kolekcjonerem. Zbieraczem wrażeń i przeżyć, jakich dostarcza mu rzeczywistość, pojmowana jako atrakcja. Każdy widok, przedmiot, a nawet inny człowiek jest – lub może być – dla turysty atrakcją. [...] Zdobywanie kolejnych «eksponatów», niezależnie od tego, czy są to czysto subiektywne wspomnienia, czy też szeroko rozumiane pamiątki (fotografie i filmy, różnego rodzaju gadżety-trofea z «podbitych» miejsc ustawiane na kominku i półkach, bądź wieszane na ścianach i w szafach, własnoręcznie zebrane muszelki i kamyki lub suszone kwiaty), tylko podsyca «głód» turysty, satysfakcjonuje go i cieszy jedynie chwilowo, dopóki «w zasięgu jego wzroku» nie zamajaczy nowy, atrakcyjny obiekt”. A. Porębska, *Turysta ponowoczesny jako podmiot i przedmiot strategii uwodzenia, w: Turystyka i podróżowanie w aksjologicznej perspektywie*, red. M. Kazimierczak, Poznań 2007, s. 120–121. Także vide: W. Kojs, *Działanie jako kategoria dydaktyczna*, Katowice 1994 (tutaj vide m.in.: *Nauczanie i kształcenie jako formy działania*, s. 65–102).

<sup>26</sup> Więcej: C. Kupisiewicz, *op. cit.*, s. 45.

<sup>27</sup> Który może być rozumiany jako „«zbiór cennych przedmiotów ukryty w celu bezpiecznego przechowania» [...] «cenny przedmiot lub ich zbiór ukryty w celu bezpiecznego przechowania lub zaginiony»”. W. Antkowiak, *Poszukiwanie skarbów ukrytych w Polsce*, Warszawa 2000, s. 10. W naszym przypadku skarb należy rozumieć jako przedmiot ukryty w specjalnym pojemniku, który zostanie odnaleziony/odkryty przez uczestnika gry.

<sup>28</sup> C. Kupisiewicz, *op. cit.*, s. 164.

pod względem przyrodniczym, jak i antropogenicznym), nazywana jest turystyką kulturową<sup>29</sup>, z kolei:

człowiek tworzy kulturę i jednocześnie sam jest wytworem kultury, bowiem to, co otrzymuje w dziedzictwie po przodkach ma ogromny wpływ na kształtowanie jego osobowości. Kultura jest bardzo ważną sferą naszego życia, bywa jednak, że ludzie, zwłaszcza młodzi, nie zdają sobie z tego sprawy. W pogoni za nowinkami technicznymi, pieniędzmi i w wyścigu do lepszego życia niepostrzeżenie traci się pewne elementy kultury, które świadczą o tożsamości danej społeczności (język, strój, obrzędy, wytworzone przedmioty), a przecież społeczności i narody, które tracą swoją kulturę, przestają istnieć<sup>30</sup>.

Przemysł turystyczny był podstawowym, często jednym z najważniejszych kompleksów miasta/państwa, który odgrywał zasadniczą rolę w funkcjonowaniu obywateli:

już w starożytności podkreśla się walory turystyczne i krajobrazowe obiektów antropogenicznych (tj. wytworzonych przez człowieka lub związanych bezpośrednio z jego działalnością). Wypada w tym miejscu przywołać jeden z najstarszych przewodników po atrakcjach ówczesnego świata, jakim było zestawienie sporządzone przez fenickiego pisarza Antypatra z Sydonu z II wieku p.n.e., znane jako siedem cudów świata. Wszystkie one były – jak byśmy to dziś powiedzieli

---

<sup>29</sup> Vide: *Turystyka kulturowa w świetle badań interdyscyplinarnych*, red. J. Szczepankiewicz-Battek, M. Dąbrowska, Legnica 2010, s. 3. Na publikację składają się artykuły podejmujące tematykę turystyki kulturowej w powiązaniu z socjologią, pedagogiką, wiążące ją z przemysłem czy infrastrukturą, jak również te dotyczące geoturystyki – turystyki związanej ze zwiedzaniem różnych obiektów przyrodniczych o interesujących cechach geologicznych itd., a także szeroko pojętej turystyki religijnej. „Człowiek żyje i gospodaruje w określonych warunkach środowiska, korzysta z jego zasobów, przekształca poszczególne elementy oraz wprowadza do środowiska nowe składniki, przekształcając stopniowo środowisko naturalne w środowisko antropogeniczne (sztuczne), czyli środowisko geograficzne nasycone wytworami ludzkiego gospodarowania w około 90%. Wytwory te nabierają z czasem wymiaru historycznego, stając się świadectwem przeszłości kulturowej społeczeństw”. D. Wędzina, *Edukacyjny wymiar turystyki kulturowej*, w: *Turystyka kulturowa w świetle badań interdyscyplinarnych*, red. J. Szczepankiewicz-Battek, M. Dąbrowska, Legnica 2010, s. 7. Także vide: *Cultural heritage. Management, identity and potential*, red. Ł. Gaweł, E. Kocój, Kraków 2015 (tutaj vide: E. Kocój, *Towards New Areas of Heritage and Cultural Heritage Management*, s. 11–14; R. Maciąg, *Cultural Heritage Within Postmodern Reality*, s. 29–40).

<sup>30</sup> A. Mazurek-Kusiak, A. Rękas, *Wpływ Muzeum Regionalnego oraz Muzeum Parafialnego w Lubartowie na turystykę kulturową*, w: *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010, s. 147.

– zabytkami lub dobrami kultury materialnej polecanymi do poznania, zwiedzenia<sup>31</sup>.

Warto zastanowić się nad definicją turystyki kulturowej i przypomnieć dwie z nich, pierwszą:

Turystyka kulturowa rozumiana w kategorii spotkań ludzi, idei i poglądów, obejmując swym zasięgiem zdobycze kultury uniwersalnej, europejskiej i narodowej, jest szczególnie predestynowana do rozwijania form turystycznej aktywności, nakierowanej na realizację humanistycznych wartości. [...] Propaguje wiedzę na temat międzynarodowych, krajowych i regionalnych turystycznych szlaków kulturowych, przyczyniając się do promocji regionów, krajów i miejscowości. [...]

I drugą:

Nazwą turystyki kulturowej możemy nazwać te wszystkie grupy lub indywidualne wyprawy o charakterze turystycznym, w których spotkanie uczestników z obiektami, wydarzeniami [...] jest zasadniczą częścią programu podróży lub stanowi rozstrzygający argument dla indywidualnej decyzji o jej podjęciu lub wzięciu w niej udziału<sup>32</sup>.

<sup>31</sup> D. Wędzina, *op. cit.*, s. 8. „Turystyka kulturowa należy do najstarszych form podróży. Bez wątplenia zaliczają się do niej podejmowane już w głębokiej starożytności pielgrzymki oraz indywidualne wyprawy Greków i Rzymian o charakterze poznawczym czy edukacyjnym. Tym samym turystyka kulturowa może być traktowana jako jeden z najstarszych (jeśli nie najstarszy w ogóle) rodzaj turystyki. Jednak dopiero współczesne zainteresowanie podróżami kulturowymi oraz postępująca specjalizacja oferty turystycznej spowodowały wyodrębnienie się turystyki kulturowej jako osobnej grupy ofert w ramach usług turystycznych i w konsekwencji jako przedmiotu badań oraz dydaktyki”, vide: B. Górka, M. Krzemiński, *Wstępne badania nad poszukiwaniem wspólnego mianownika między turystyką biznesową i kulturową*, w: *Turystka kulturowa a regiony*, s. 338.

<sup>32</sup> D. Wędzina, *op. cit.*, s. 11. Nieco podobną definicję „turystyki kulturowej jako formy turystyki, w której głównym motywem wyjazdów jest chęć zwiedzania obiektów kulturalnych, związanych z działalnością człowieka w przeszłości lub obecnie, takich jak miejsca historyczne i archeologiczne, obiekty o wartości historycznej, etnicznej czy architektonicznej, zespoły urbanistyczne miast [...]”, można odnaleźć w publikacji *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*. Vide: M. Wanagos, *Współpraca samorządów lokalnych w zakresie rozwoju turystyki kulturowej w regionie pomorskim*, w: *ibidem*, s. 119. Vide również: J. Uglis, *Turystyka kulturowa szansą dywersyfikacji oferty turystycznej regionu*, w: *ibidem*, s. 287–305; T. Jędrzyśiak, *Turystyka kulturowa*, Warszawa 2008 (tutaj m.in.: pojęcie turystyki kulturowej i czynniki jej rozwoju, turystyka jako funkcja, element, przekaz kultury, czynnik przemian kultury, atrakcje i walory turystyczne, problematyka dziedzictwa kulturowego, kultura turystyka miejska, perspektywy rozwoju turystyki kulturowej, kwestia produktu turystycznego i jego atrakcyjności). Przydatna może okazać się również publikacja *Turystyka*

Problemem jest szereg ograniczeń wykorzystywania dziedzictwa kulturowego w edukacji szkolnej. Jak podaje D. Wędzina:

Jednym z większych problemów jest stan świadomości i wiedzy „edukatorów”. Sloganowość przekazów, przewodnikowa lakoniczność, a zwłaszcza sucha teoria przekazywana bez emocji i zaangażowania to pierwsza bariera na drodze „edukacji empatycznej”. Druga bariera to czas. W dobie „permanentnej reformy polskiej szkoły” nauczyciele i dyrektorzy szkół często podnoszą kwestię ograniczeń w możliwościach realizacji zajęć metodami aktywnymi – zwłaszcza poza szkołą (muzeum, kościół, zamek), powodowanych koniecznością „gonitwy” za programami szkolnymi, dostępną ilością godzin oraz priorytetami szkół<sup>33</sup>.

Jest kilka korzyści z produktu historyczno-turystycznego<sup>34</sup>, jakim są *Historyczne geoskrzynki miasta Lublina*. Uczeń zostaje wyposażony

---

*historyczna*, t. 1, red. Z. Hojka, K. Nowak, Katowice 2017, w której autorzy podejmują problematykę m.in. zasad podróżowania elit politycznych, towarzyskich, ich charakteru, z kolei np. w dziale *Na współczesnych szlakach historii* czytelnik może odnaleźć niezbędne informacje potrzebne do opracowania współczesnych tras, szlaków turystycznych itp. Także vide: *Impuls. Turystyka historyczna szansą na rozwój lokalny*, red. T. Krakowiak, Łódź 2011.

<sup>33</sup> D. Wędzina, *op. cit.*, s. 16–17. W końcu, „zrozumienie wartości «własnego», szeroko rozumianego dziedzictwa kulturowego, tego najbliższego jednostce i grupie, ma szansę stać się filarem edukacji i wychowania. Wartości te jednak muszą być niezwykle świadomie i konsekwentnie, ale bez nachalnego dydaktyzmu i – co w skutkach jeszcze gorsze – dyletanctwa podawcy, wykorzystywane w edukacji szkolnej. Dziedzictwo kulturowe [...] jest przecież nośnikiem wielorakich wartości, nieodzownych dla rozwoju i tożsamości człowieka”. *Ibidem*, s. 18.

<sup>34</sup> To właśnie atrakcyjne produkty turystyczne „napędzają dziś światową turystykę – im są atrakcyjniejsze, tym większe budzą zainteresowanie turystów i lepiej się sprzedają. Produkt turystyczny jest kluczowym pojęciem w promocji i rozwoju turystyki. [...] Przez «produkt» rozumie się dobra i usługi zdolne do zaspokajania potrzeb ludzkich. [...] Produkt stanowi zespół cech, takich jak określone wartości użytkowe, wygląd, znak firmowy [...]. Dla konsumenta ważne są cechy, które wpływają na stopień i jakość zaspokojenia potrzeby korzystania z produktu. [...] Najczęściej produkt turystyczny miejsca powstaje wokół unikatowych walorów lub atrakcji turystycznej. Rdzeniem produktu, wokół którego można zbudować ofertę turystyczną, jest np. obiekt zabytkowy, wydarzenie, architektura, folklor, nazwa miejscowości [...] Produkt turystyczny tworzą: naturalne i kulturowe walory turystyczne, dobra materialne i usługi świadczone turystom [...], usługi umożliwiające dojazd do miejsca pobytu, pobyt i powrót do miejsca zamieszkania [...], usługi świadczone w powiązaniu z walorami turystycznymi”. T. Jędrzyak, *Turystyka kulturowa*, Warszawa 2008, s. 124–125. Także vide: J. Kaczmarek, A. Stasiak, B. Włodarczyk, *Produkt turystyczny, „Turystyka i Hotelarstwo”* 2002, 1, [https://www.researchgate.net/publication/262934753\\_Produkt\\_turystyczny\\_Tourist\\_product](https://www.researchgate.net/publication/262934753_Produkt_turystyczny_Tourist_product), s. 33–54 [dostęp: 18.12.2022]; J. Kaczmarek, A. Stasiak, B. Włodarczyk, *Produkt turystyczny albo jak organizować poznawanie świata: podręcznik*,

w odpowiedni zasób wiedzy (podstawowej, jak i szczegółowej, mało dostępnej itd.) związanej z własnym regionem (dziedzictwem kulturowym), potrafi wydobyć wszelkie wartości i je zidentyfikować. Dodatkowo umie analizować, odczytywać i wyprowadzać wnioski.

## WIRTUALNE HISTORYCZNE GEOSKRZYNKI?

W świecie coraz wydajniejszych i szybszych urządzeń elektronicznych coraz większe znaczenie ma rzeczywistość wirtualna.

Angielski termin *Virtual Reality* (VR) oznacza to wszystko, co wygląda realistycznie, jest tak też odczuwane, działa i zachowuje się realistycznie, chociaż realistyczne w rzeczywistości nie jest. To sztucznie stworzona iluzja uczestniczenia w syntetycznym środowisku w przeciwnieństwie do zewnętrznego obserwowania go<sup>35</sup>.

---

Łódź 2002. W przypadku *Historycznych geoskrzynek miasta Lublina* autorzy aspirują do wykreowania tzw. markowego produktu turystycznego (historyczno-edukacyjnego), który ma się wyróżniać spośród innych, głównymi elementami takiego produktu miałyby być m.in.: „wysoka jakość, dostosowanie do potrzeb klienta, wykreowanie tożsamości i wyrazistego wizerunku” – T. Jędrusiak, *op. cit.*, s. 128. Interesująca wydaje się definicja produktu turystycznego jako „pakietu składników materialnych i niematerialnych opartych na możliwościach spędzania czasu wolnego w miejscu docelowym i może on stanowić rzecz, usługę, wydarzenie, imprezę, obiekt, szlak lub obszar. W tym wieloaspektowym ujęciu zaproponowano produkt turystyczny w jego dwóch aspektach: szlak – wiele miejsc lub obiektów, które są powiązane jedną nadrzędną ideą, i obszar zdeterminowany oraz obszar geograficzny, w którym znajdują się atrakcje turystyczne” – vide: B. Antczak-Górka, *Oslo w powieściach Jo Nesbø jako motyw dla turystyki literackiej*, w: *Uwarunkowania i plany rozwoju turystyki*, t. 12, *Turystyka dostępna i humanistyczne aspekty turystyki*, red. Z. Młynarczyk, A. Zajadacz, Poznań 2014, s. 56. W kontekście *Historycznych geoskrzynek miasta Lublina* wykreowany szlak historyczno-turystyczny może – a nawet powinien – być nowo skonstruowanym produktem turystycznym – pakietem wykorzystanym do programu edukacyjnego.

<sup>35</sup> A. Zwoliński, *Obraz w relacjach społecznych*, Kraków 2004, s. 407–408. „Wirtualne światy nabierają nowych wymiarów dzięki specjalnym okularom podłączonym do komputera. Przesyła on obrazy do miniaturowych ekranów umieszczonych w tych okularach i tworzy trójwymiarowe wrażenie obecności w innej rzeczywistości. Wystarczy przekręcić głowę, by zmieniła się sceneria, odsłaniając nowe obrazy. [...] Wachlarz zastosowań VR potęguje fakt, że technika poruszania się w wirtualnym świecie jest nadzwyczaj łatwa do opanowania. [...] Współcześnie wyraźnie obserwuje się wypieranie tradycyjnych gier komputerowych przez gry fabularne, w których uczestnik może brać aktywny udział, wcielając się w dowolnie wybraną przez siebie postać”. *Ibidem*, s. 408–409.



Rzeczywistość wirtualna to technologia umożliwiającą przebywanie w generowanym komputerowo, wirtualnym świecie, który przy dzisiejszej technologii graficznej niewiele różni się od rzeczywistości. Wirtualna rzeczywistość otworzyła przed użytkownikami komputerów prawdziwy trzeci wymiar. Dziś nic nie stoi na przeszkodzie, by nałożyć gogle VR i przenieść się do Pałacu Buckingham, zwiedzić Muzeum II Wojny Światowej czy obejrzeć zniszczoną po powstaniu warszawskim stolicę. Jednak najczęściej wirtualna rzeczywistość pojawia się w grach wideo. Takie produkcje jak *Half-Life: Alyx* czy *Lone Echo* pozwalają użytkownikom na przeniesienie się w fantastyczne krainy lub w przestrzeń kosmiczną – a przy tym nie wychodzić ze swojego pokoju.

Technologie VR można również zaimplementować w geocachingu. Ukryta w pojemniku *geocache* nagroda zachęca użytkowników do rozwiązania zagadki, wykonania zadania, przejścia wyznaczonej trasy. Jest to bowiem warunek, żeby dostać wspomnianą nagrodę ukrytą w danym pojemniku/skrytce. Młody człowiek musi „przyjść na szkolną lekcję historii” w nieco innej formie, kolejno wykonać poszczególne zadania, czyli odrobić pracę domową. Tematyczne lekcje historii w VR mogłyby odbywać się m.in. w domowym zaciszu. Uczestnik przenosząc się do wirtualnego świata historycznych geoskrzynek, musi dotrzeć do wyznaczonego celu („przejąć wybraną lekcję historii”), odnaleźć punkt końcowy – skrzynkę.

Dzięki pobieranej za darmo przez uczestników aplikacji mobilnej (zob. poniżej przykładową wersję „historycznej geocachingowej apki na telefon”) uczeń-gracz „wchodzi w interakcję z samą historią”. Przemierza konkretną ścieżkę historyczną, dotyka różnych przedmiotów, otwiera coś, przegląda, przenosi się w inne miejsce, a nawet rozmawia z drugim podmiotem. Może np. przenieść się do świata PRL-u, gdzie będzie musiał wykonać określone zadania: ustawić się w kolejce po szybko znikający towar, wysłuchać nagrania osoby (np. osoby starszej opowiadającej o danym miejscu, wydarzeniu, chcącej przekazać jakąś informację), rozwiązać „PRL-owską łamigłówkę” czy też uważnie przeczytać tekst na ekranie i „pójść dalej”. Wszystko po to, aby – niczym dociekliwy detektyw, którego nie interesuje monotonia – dotrzeć do nagrody i „ukończyć lekcję historii”.

Jeszcze innym pomysłem jest umieszczenie geoskrzynek w przestrzeni *Augmented Reality* (AR). Możemy wtedy połączyć zalety przestrzeni wirtualnej i realnej. W takim przypadku użytkownik do znalezienia geoskrzynki potrzebowałby rzeczywistości rozszerzonej, w której musiałby rozwiązać zagadkę, która naprowadzi go na trop trofeum. Po znalezieniu nagrody w świecie realnym wpisywałby specjalny kod znajdujący się w fizycznej geoskrzynce, który przenosiłby go w przestrzeń rzeczywistości rozszerzonej, gdzie otrzymywałby dodatkową nagrodę, np. obrazy z przeszłości (w formie modeli 3D lub też specjalnie obrobionych

archiwalnych fotografii), np. budynku, który obecnie nie istnieje lub wygląda inaczej niż w przeszłości. W ten sposób dzięki technologii AR na ekranie smartfonu użytkownicy mają możliwość ożywienia historii. Całość wyglądałaby podobnie, jak niesamowicie popularna gra oparta na technologii AR – *Pokémon Go*<sup>36</sup>.

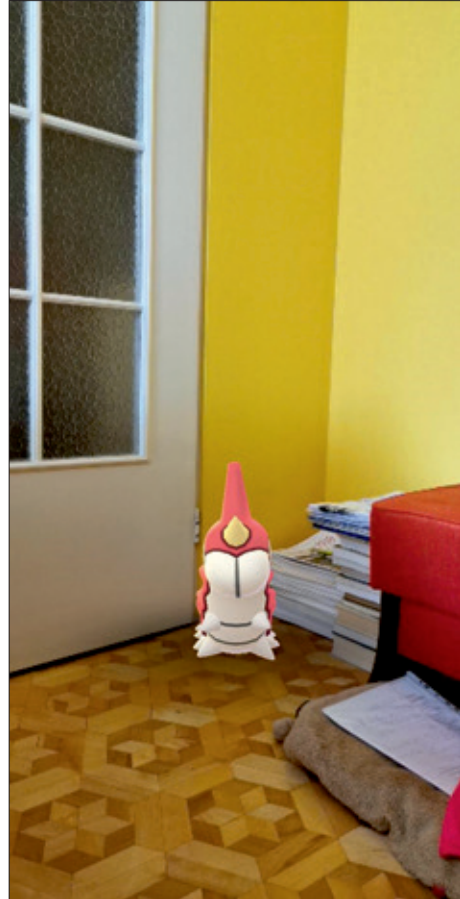


Il. 4. P. Litka, B. Stolarz, *Pokémon GO*, zrzut ekranu z gry na telefon, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=pl> [dostęp: 18.03.2021]

<sup>36</sup> Grze miejskiej, która należy do gatunku komputerowych gier fabularnych, korzystającej z technologii rzeczywistości rozszerzonej, stworzonej przez przedsiębiorstwo Niantic i wydanej w lipcu 2016 r. Dzięki wykorzystaniu technologii rzeczywistości rozszerzonej gracz wyposażony w smartfon z żyroskopem i kamerą ma możliwość „chwytania” pokémonów, które pojawiają się na jego ekranie. Używa technologii GPS do ustalenia



Il. 5. P. Litka, B. Stolarz, *Pokémon GO*, zrzut ekranu z gry na telefon, „znajdź pokémona/złap go”, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemon-go&hl=pl> [dostęp: 18.03.2021]



Il. 6. P. Litka, B. Stolarz, *Pokémon GO*, zrzut ekranu z gry na telefon, „znajdź pokémona/złap go”, <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nianticlabs.pokemongo&hl=pl> [dostęp: 18.03.2021]

lokalizacji gracza, a także aparatu do generowania świata rozszerzonej rzeczywistości. Gracz ma możliwość stworzenia swojego wirtualnego awataru. Po stworzeniu postaci gracz zostaje zlokalizowany na mapie świata za pomocą technologii GPS, a na mapie generowane są obiekty, takie jak sale walk pokémon, pokéstopy, a także pokémony, gdy tylko gracz zbliży się do niego na odpowiednią odległość. Awatar zmienia swoje położenie na mapie, gdy gracz porusza się w realnym świecie. W przeciwieństwie do innych gier z serii gracz nie musi walczyć z pokémonem, aby go złapać. Żeby tego dokonać, należy rzucić pokéball w odpowiednie miejsce i z odpowiednią siłą. Po złapaniu pokémona gracz otrzymuje pył i cukierki, które służą do podnoszenia siły bojowej określającej moc pokémona. Więcej na ten temat vide: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Go](https://pl.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Go), <https://pokemon-go.pl/>, <https://pokemongolive.com/en/> [dostęp: 5.06.2020].

Kolejną możliwością w odniesieniu do założeń niniejszego projektu okazało się zwiedzanie Wydziału Historii i Archeologii UMCS podczas Drzwi Otwartych 2022. W ramach tego wydarzenia została zaprojektowana trasa zwiedzania wydziału. Z uwagi na pandemię COVID-19 autorzy zrezygnowali z fizycznych geoskrzynek, zastąpiono je wówczas kodami QR. Przyszli studenci skanowali kody QR rozmieszczone w najważniejszych miejscach wydziału, a następnie rozwiązywali proste zagadki. Rozwikłanie każdej kolejnej łamigłówki pozwalało uczestnikowi odnaleźć nowy kod QR. Po ukończeniu całego szlaku na uczestników zwiedzania czekały nagrody – materiały promocyjne UMCS<sup>37</sup>.

Dodatkowo pomocną instytucją byłoby tutaj powołane w 2006 r. Centrum Badawczo-Rozwojowe „e-HUMANISTYKA” UMCS Lublin<sup>38</sup> (centrum naukowo-badawcze, CBR „e-HUMANISTYKA”), które stanowiłoby



Il. 7. P. Litka, B. Stolarz, *XV Lubelski Festiwal Nauki 2018 UMCS Lublin*, materiały dla uczniów szkoły podstawowej niezbędne do pracy przy geocachingowej lekcji historii, <https://pl-pl.facebook.com/KMH.UMCS/> [dostęp: 18.03.2021].

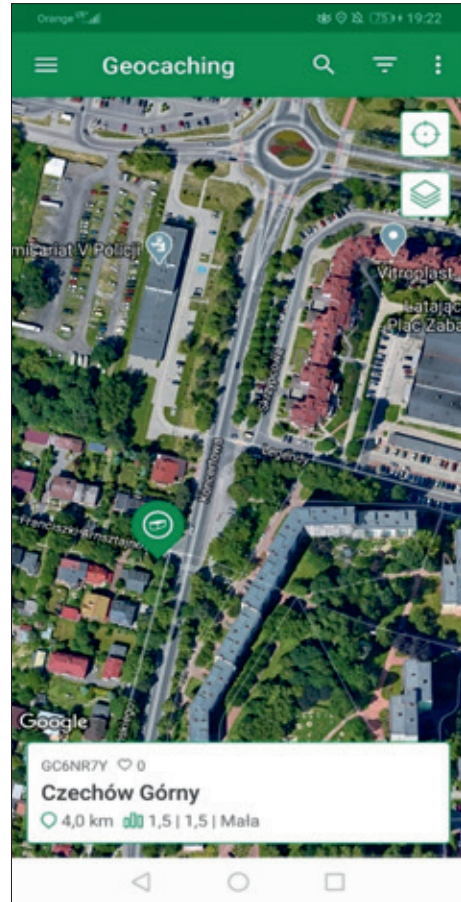
<sup>37</sup> P. Litka, *WHA – Drzwi Otwarte UMCS 2022*, [https://www.umcs.pl/pl/aktualnosci\\_22423,wha-drzwi-otwarte-umcs-2022-fotorelacja,114184.chtm](https://www.umcs.pl/pl/aktualnosci_22423,wha-drzwi-otwarte-umcs-2022-fotorelacja,114184.chtm) [dostęp: 22.03.2022].

<sup>38</sup> Celem działalności Centrum jest m.in.: „komercjalizacja badań, prowadzenie prac badawczo-rozwojowych i wdrożeniowych w obszarze nauk humanistycznych dla potrzeb rozwoju przemysłu kreatywnego, opracowywanie i wdrażanie nowoczesnego modelu funkcjonowania nauk humanistycznych w obszarze europejskiej przestrzeni badawczej, współpraca z podmiotami gospodarczymi, instytucjami kultury, jednostkami samorządu terytorialnego i organizacjami pozarządowymi w realizacji projektów badawczo-rozwojowych i edukacyjnych oraz przedsięwzięć wdrożeniowych w obszarze humanistyki, podnoszenie atrakcyjności Uniwersytetu jako partnera w międzynarodowych projektach

pewne „laboratorium historyczne” do badań m.in. pod kątem tego, w jaki sposób tzw. geoskrzynka może pomagać młodemu człowiekowi w nauce historii, prowokować go i zachęcać do nauki. Autorzy pretendują do przeprowadzenia badania mającego na celu wychwycenie/odkrycie/prześledzenie tego, w jaki sposób jednostka reaguje na dane zadanie, które



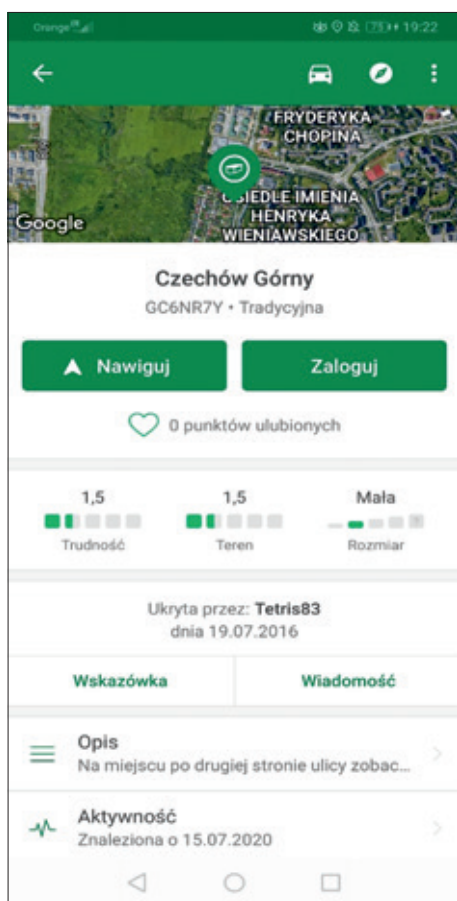
Il. 8. Przykładowa wersja/ekran historycznej geocachingowej aplikacji mobilnej na telefon, opracowanie własne



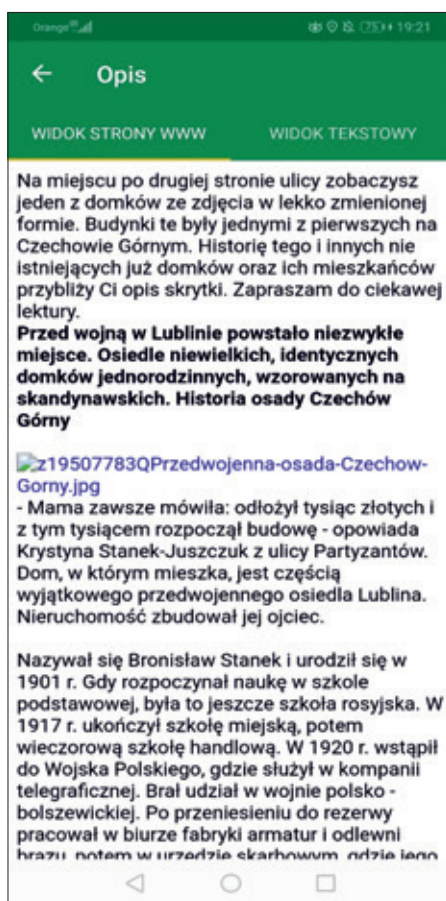
Il. 9. Oficjalna aplikacja *Geocaching*, zrzut ekranu z aplikacji na telefon (na zielono – przykładowa, ukryta geoskrzynka), <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.groundspeak.geocaching.intro&hl=pl>, <https://www.geocaching.com/play> [dostęp: 18.03.2021]

badawczo-rozwojowych w sektorze przemysłu kultury i przemysłów kreatywnych”. Z Regulaminu Centrum Badawczo-Rozwojowego „e-HUMANISTYKA”: <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2014/0704/142859-zr-nr-41-2014-zm-str-org-e-humanistyka-regulamin.pdf> [dostęp: 28.03.2022].

musi rozwiązać/przejsć w ramach historycznej lekcji z wykorzystaniem geoskrzynek. W jaki sposób ludzie „pracują” z grą geocachingową? Oto wyzwanie dla inicjatorów projektu. Podczas takiego badania uczestnicy zostaliby podzieleni na dwie grupy wiekowe. Jedną grupę stanowiłyby osoby w wieku do 20. roku życia, drugą – powyżej tego wieku. Pewnym wstępem do badania/rozgrzewką mogłaby być przeprowadzona przez autorów historyczna lekcja geoskrzynek, m.in. w 2018 r. w ramach XV Lubelskiego Festiwalu Nauki UMCS, której uczestnikami byli uczniowie szkoły podstawowej z Lublina. W ramach tego wydarzenia mogli oni stworzyć własną geoskrzynkę dotyczącą historii Lublina.



Il. 10. Z aplikacji *Geocaching*, zrzut ekranu z aplikacji na telefon (ukryta geoskrzynka) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.groundspeak.geocaching.intro&hl=pl>, <https://www.geocaching.com/play> [dostęp: 18.03.2021]



Il. 11. Z aplikacji *Geocaching*, zrzut ekranu z aplikacji na telefon (ukryta geoskrzynka – fragment opisu), <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.groundspeak.geocaching.intro&hl=pl>, <https://www.geocaching.com/play> [dostęp: 18.03.2021]

## ZAKOŃCZENIE

*Historyczne geoskrzynki miasta Lublina* mogą być fantastycznym sposobem na naukę historii w formie „zabawy”. Poszukiwanie „geokeszy” np. podczas wieczornych spacerów daje możliwość odkrycia historii miejsc, które mijamy na co dzień, nie zdając sobie nawet sprawy, jak wspaniałe związane z nimi opowieści czekają na odkrycie. W trakcie poszukiwań, uczestnik wciela się w różne postaci z filmów bądź gier, np.: Indianę Jonesa, Nathana Drake’a czy Larę Croft, które, będąc na tropie nowego skarbu do odnalezienia, przemierzają kolejne szlaki. Geoskrzynki są tworzoną oddolnie alternatywą dla przewodników turystycznych. Szukając „keszy”, bardzo często bowiem trafimy na „zabytek”, którego opisu nie znajdziemy w żadnym informatorze/biuletynie turystycznym. W niedalekiej przyszłości geoskrzynki zostaną połączone z nowymi technologiami: AR i VR, a co za tym idzie wzrośnie poziom immersji u poszukiwaczy. Wówczas „kesze” będą jeszcze bardziej interesujące dla nowego pokolenia: „e-generacji” urodzonej w epoce internetu i mediów społecznościowych, dla której kultura multimedialna jest „przedmiotem/pokarmem codziennym”.

## REFERENCES (BIBLIOGRAFIA)

**Studies (Opracowania)**

- Alim M., Adanali R., *The views of preservice teachers for problem based learning model supported by geocaching in environmental education*, „Review of International Geographical Education Online” 2017, 7, 3.
- Antczak-Górka B., *Oslo w powieściach Jo Nesbø jako motyw dla turystyki literackiej*, w: *Uwarunkowania i plany rozwoju turystyki*, t. 12, red. Z. Młynarczyk, A. Zajadacz, Poznań 2014.
- Antkowiak W., *Poszukiwanie skarbów ukrytych w Polsce*, Warszawa 2000.
- Budajczak M., *Kultura jako fundamentalny warunek edukacyjnych wspólnot*, w: *Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005.
- Carlos V., Lucas M., Pombo L., Marques M.M., Loureiro M.J., Guerra C., *Moving learning into a smart urban park: Student’s perceptions of the Augmented Reality EduPARK mobile game*, „Interaction Design and Architecture” 2017, 35.
- Cultural heritage. Management, identity and potential*, red. Ł. Gaweł, E. Kocój, Kraków 2015.
- Dobek M., Koziel M., *Geocaching w Roztoczańskim Parku Narodowym*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio B” 2015, 70, 2.
- Freiermuth M.R., *‘I Found It!’ A smartphone GP S treasure-hunting game in a flipped English class*, „Innovation in Language Learning and Teaching” 2017, 11, 2.
- Górka B., Krzemiński M., *Wstępne badania nad poszukiwaniem wspólnego mianownika między turystyką biznesową i kulturową*, w: *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010.
- Grzyb M., Rymarczyk S., Woźniak-Zapór M., *Mechanizmy gamifikacji w kształtowaniu postaw studentów*, „Państwo i Społeczeństwo” 2017, 2.

- Historia w przestrzeni publicznej*, red. J. Wojdon, Warszawa 2022.
- Huizinga J., *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, przeł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1998.
- Ihamäki P., *Geocachers: the creative tourism experience*, „Journal of Hospitality and Tourism Technology” 2012, 3 (3), [https://www.researchgate.net/publication/263419382\\_Ihamaki\\_P\\_2012\\_Geocachers\\_The\\_creative\\_tourism\\_experience](https://www.researchgate.net/publication/263419382_Ihamaki_P_2012_Geocachers_The_creative_tourism_experience) [dostęp: 18.03.2021].
- Impuls. Turystyka historyczna szansą na rozwój lokalny*, red. T. Krakowiak, Łódź 2011.
- Jędrusiak T., *Turystyka kulturowa*, Warszawa 2008.
- Kaczmarek J., Stasiak A., Włodarczyk B., *Produkt turystyczny albo jak organizować poznawanie świata: podręcznik*, Łódź 2002.
- Kaczmarek J., Stasiak A., Włodarczyk B., *Produkt turystyczny*, „Turystyka i Hotelarstwo” 2002, 1, [https://www.researchgate.net/publication/262934753\\_Produkt\\_turystyczny\\_Tourist\\_product](https://www.researchgate.net/publication/262934753_Produkt_turystyczny_Tourist_product) [dostęp 18 III 2021].
- Kocój E., *Towards New Areas of Heritage and Cultural Heritage Management*, w: *Cultural heritage. Management, identity and potential*, red. Ł. Gaweł, E. Kocój, Kraków 2015.
- Kojs W., *Działanie jako kategoria dydaktyczna*, Katowice 1994.
- Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005.
- Kupisiewicz Cz., *Podstawy dydaktyki ogólnej*, Warszawa 1994.
- Lude A., Schaal S., *Using mobile devices in environmental education and education for sustainable development – comparing theory and practice in a nation wide survey*, „Sustainability” 2015, 7 (8).
- Maciąg R., *Cultural Heritage Within Postmodern Reality*, w: *Cultural heritage. Management, identity and potential*, red. Ł. Gaweł, E. Kocój, Kraków 2015.
- Mazurek-Kusiak A., Rękas A., *Wpływ Muzeum Regionalnego oraz Muzeum Parafialnego w Lubartowie na turystykę kulturową*, w: *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010.
- Misiejuk D., *Kreowanie wspólnoty. Pedagogiczne aspekty rozwoju wrażliwości międzykulturowej*, w: *Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005.
- Nowotniak J., *Przestrzeń ambiwalencji kulturowej w polskiej rzeczywistości edukacyjnej*, w: *Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005.
- Porebska A., *Turysta ponowoczesny jako podmiot i przedmiot strategii uwodzenia*, w: *Turystyka i podróżowanie w aksjologicznej perspektywie*, red. M. Kazimierczak, Poznań 2007.
- Referowska-Chodak E., *Geocaching w edukacji – przegląd międzynarodowych doświadczeń*, cz. 1, *Wprowadzenie: zalety i problemy*, „Leśne Prace Badawcze” 2020, 81, 1.
- Rocca L., Donadelli G., *Teaching and learning with geocaching*, w: *Learning and teaching with geomedial*, red. T. Jekel, E. Sanchez, I. Gryl, C. Juneau-Sion, J. Lyon, Cambridge 2014.
- Samolyk M., *Geocaching – nowa forma turystyki kulturowej*, „Turystyka Kulturowa” 2013, 11, [https://www.researchgate.net/publication/286935308\\_Geocaching\\_-nowa\\_forma\\_turystyki\\_kulturowej](https://www.researchgate.net/publication/286935308_Geocaching_-nowa_forma_turystyki_kulturowej) [dostęp 18 III 2021].
- Sheldon L., *Character development and storytelling for games*, Boston 2004.
- Sidorkiewicz M., *Turystyka biznesowa*, Warszawa 2011.
- Sobecki M., *Kultura symboliczna w wymiarze komunikacyjnym w obliczu przemian u progu nowego wieku*, w: *Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005.
- Sułkowski B., *Zabawa. Studium socjologiczne*, Warszawa 1984.
- Tkaczyk P., *Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.
- Torowska J., *Rola edukacji na rzecz dziedzictwa światowego w tworzeniu edukacyjnej wspólnoty*, w: *Kultura jako fundament wspólnoty edukacyjnej*, red. A. Sajdak, Kraków 2005.
- Turystyka historyczna*, t. 1, red. Z. Hojka, K. Nowak, Katowice 2017.



- Turystyka i podróżowanie w aksjologicznej perspektywie*, red. M. Kazimierczak, Poznań 2007.
- Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010.
- Turystyka kulturowa w świetle badań interdyscyplinarnych*, red. J. Szczepankiewicz-Battek, M. Dąbrowska, Legnica 2010.
- Turystyka w edukacji historycznej i obywatelskiej*, red. M. Ausz, J. Bugajska-Więclawska, A. Stępnik, D. Szewczuk, Lublin 2017.
- Uglis J., *Turystyka kulturowa szansą dywersyfikacji oferty turystycznej regionu*, w: *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010.
- Wanagos M., *Współpraca samorządów lokalnych w zakresie rozwoju turystyki kulturowej w regionie pomorskim*, w: *Turystyka kulturowa a regiony turystyczne w Polsce*, red. D. Orłowski, E. Puchnarewicz, Warszawa 2010.
- Wędzina D., *Edukacyjny wymiar turystyki kulturowej*, w: *Turystyka kulturowa w świetle badań interdyscyplinarnych*, red. J. Szczepankiewicz-Battek, M. Dąbrowska, Legnica 2010.
- Zecha S., *Geocaching, a tool to support environmental education!? An explorative study*, „Educational Research eJournal” 2012, 1 (2).
- Zwoliński A., *Obraz w relacjach społecznych*, Kraków 2004.
- Żygulski K., *Święto i kultura: święta dawne i nowe. Rozważania socjologa*, Warszawa 1981.

#### **Websites (Strony internetowe)**

- <https://blog.geocaching.pl/2022/03/02/niespodzianka-dla-ukrywajacych-skrytki-nowa-pamiatka/> [dostęp: 18.03.2021].
- <https://phavi.umcs.pl/at/attachments/2014/0704/142859-zr-nr-41-2014-zm-str-org-e-humanistyka-regulamin.pdf> [dostęp: 28.03.2022].
- <http://geocache.pl/> [dostęp: 18.02.2022].
- [geocaching.com](http://geocaching.com), [geocacher.pl](http://geocacher.pl) [dostęp: 18.02.2021].
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.groundspeak.geocaching.intro&hl=pl>, <https://www.geocaching.com/play> [dostęp: 18.02.2021].
- [Geocaching.com](http://Geocaching.com) [dostęp: 18.02.2021].
- [Geocaching.pl](http://Geocaching.pl) [dostęp: 18.02.2021].
- [Geocaching.com](http://Geocaching.com), [geocacher.pl](http://geocacher.pl) [dostęp: 18.02.2021].
- [https://pl.wikipedia.org/wiki/Geocaching#Historia\\_geocachingu\\_w\\_Polsce](https://pl.wikipedia.org/wiki/Geocaching#Historia_geocachingu_w_Polsce) [dostęp: 18.02.2021].
- [https://www.youtube.com/watch?v=6A1kGE2\\_aZ0](https://www.youtube.com/watch?v=6A1kGE2_aZ0) [dostęp: 18.03.2021].
- <https://www.umcs.pl/pl/aktualnosci,22423,wha-drzwi-otwarte-umcs-2022-fotorelacja,114184.htm> [dostęp: 22.03.2022].
- <https://pl-pl.facebook.com/KMH.UMCS/> [dostęp: 28.03.2019].
- [https://prezi.com/jcppxkyfo806/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](https://prezi.com/jcppxkyfo806/?utm_campaign=share&utm_medium=copy) [dostęp: 18.02.2021].
- <https://wiki.opencaching.pl/index.php?title=Logbook>, <https://www.geocaching.pl/download.php>, <http://geocachingplus.pl/logbook-serwis/> [dostęp: 8.04.2019].
- <https://opencaching.pl/> [dostęp: 18.02.2021].
- [https://pl.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Go](https://pl.wikipedia.org/wiki/Pok%C3%A9mon_Go), <https://pokemon-go.pl/>, <https://pokemongolive.com/en/> [dostęp: 5.04.2021].
- <https://wiki.opencaching.pl/index.php?title=Skrzynka>, <https://www.geocaching.pl/seek.php> [dostęp: 8.04.2019].
- <https://www.geocaching.org/pl/> [dostęp: 18.02.2021].

<https://lublin.eu/turystyka/niezbednik-turysty/aplikacja-mobilna/>, <https://play.google.com/store/apps/details?id=pl.amistad.treespot.lublin&hl=pl> [dostęp: 8.04.2019].

#### NOTA O AUTORACH

Paulina Litka – absolwentka studiów historycznych Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (specjalność edytorsko-redaktorska i dziedzictwo historyczne regionu), w tym studiów doktoranckich (przygotowana i obroniona rozprawa doktorska: *Mesjanizm polski w funkcji mitu historiograficznego. Od tradycji XIX-wiecznej po współczesny dyskurs publiczny*). Zainteresowania naukowe: humanistyka cyfrowa, Artificial Intelligence, robotyka i nauczanie historii, przestrzeń/rzeczywistość wirtualna, digital teaching methods, nowoczesne technologie, metodologia historii, historie niekonwencjonalne, public history.

Bartłomiej Stolarz – uczestnik Szkoły Doktorskiej Nauk Humanistycznych UMCS; przygotowuje rozprawę doktorską poświęconą kreowaniu narracji w grach wideo; współautor książki *Szlakami Polski Niepodległej 1914–1922. Interaktywny atlas historyczny. Przewodnik dla nauczycieli*, a także aplikacji edukacyjno-historycznej na urządzenia mobilne: „Szlakami Polski Niepodległej 1914–1922”. Zainteresowania naukowe: tematyka gier wideo, XX-wieczna historia Europy.

#### ABOUT THE AUTHORS

Paulina Litka – a graduate of history studies at the Maria Curie-Skłodowska University in Lublin (specialization in editing and the historical heritage of the region), including PhD studies (prepared and defended dissertation titled: *Polish Messianism in the function of historiographic myth. From 19th-century tradition to contemporary public discourse*). Research interests: digital humanities, Artificial Intelligence, robotics and history teaching, space/virtual reality, digital teaching methods, modern technologies, methodology of history, unconventional histories, and public history.

Bartłomiej Stolarz – enrolled in the Doctoral School of Humanities at the Maria Curie-Skłodowska University; is preparing a dissertation on creating narratives in video games; co-author of the book *Szlakami Polski Niepodległej 1914–1922. Interaktywny atlas historyczny. Przewodnik dla nauczycieli* as well as an educational-historical application for mobile devices: „Szlakami Polski Niepodległej 1914–1922”. Academic interests: the subject of video games, 20th-century European history.