

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia Geographica X (2016)

ISSN 2084-5456

DOI 10.24917/20845456.10.17

Magdalena Kubal, Robert Pawlusiński

Uniwersytet Jagielloński w Krakowie, Kraków, Polska

Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa

Streszczenie

Jednymi z nowych obiektów w przestrzeni turystycznej Krakowa są pokoje zagadek. Choć pojawiły się stosunkowo niedawno to w chwili obecnej stały się dostrzegalnym elementem oferty kulturalnej miasta. Obecnie w przestrzeni Krakowa działa 48 pokoi zagadek zlokalizowanych w 19 miejscach. Pokoje zagadek stanowią nowy typ atrakcji o charakterze rozrywkowym, swoiste połączenie wirtualnej gry z realnym światem. Ważną grupą ich odbiorców są turyści, w tym także goście z zagranicy. Artykuł ma na celu diagnozę stanu rozwoju zjawiska w Krakowie i jego wpływu na dotychczasową ofertę kulturalną miasta.

Escape rooms – a new phenomenon in the tourism space of Krakow

Abstract

Escape rooms, although a relatively new attraction in the tourism landscape of Krakow, they now represent a visible element of the cultural offer of the city. Currently, there are 48 escape rooms in Krakow, they are located in 19 places. Escape rooms are a new type of attraction, combining the virtual world known from computer games, with the real world. An important group of customers are tourists, including visitors from abroad. Article aims to map the development of the phenomenon in Krakow and its impact on the current cultural offer of the city.

Słowa kluczowe: Kraków; pokoje zagadek; turystyka w Krakowie; turystyka w mieście

Key words: Krakow, escape rooms; tourism in Krakow; tourism in the city

Sugerowana cytacja / Suggested citation: Kubal, M., Pawlusiński, R. (2016). Escape rooms – nowe zjawisko w przestrzeni turystycznej Krakowa. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica*. DOI 10.24917/20845456.10.17

Wprowadzenie

Dynamiczny rozwój turystyki miejskiej wywiera coraz silniejszy wpływ na strukturę przestrzenno-funkcjonalną współczesnych miast. Przykładem zjawiska, które w ostatnich latach uwidoczniło się w przestrzeni miast polskich, w tym w Krakowie jest działalność tzw. pokoi zagadek (z języka angielskiego *escape room*). Pokoje zagadek reprezentują nowy rodzaj atrakcji kulturalno-rozrywkowych. Nawiązując do doznań związanych z grami komputerowymi, pokoje zagadek zapewniają te same

emocje, ale w ramach uczestnictwa w grze odbywającej się w specjalnie zaadaptowanej do tego, realnej przestrzeni.

Pobyty w pokoju zagadek łączy w sobie rozwiązywanie zagadek umysłowych oraz wykonywanie zadań fizycznych, przy czym celem jest wydostanie się z zamkniętego pokoju (Nicholson, 2015). Ze społecznego punktu widzenia, pokoje zagadek stanowią przestrzeń kreatywnej współpracy i indywidualnego doświadczenia, gdzie gracze pracują nad budowaniem zespołu, komunikacją i umiejętnością współpracy (Nicholson, 2015). Temat przewodni wokół którego został zbudowany scenariusz gry może być dowolny. Jego ograniczeniem jest wielkość (metraż) pokoju zagadek oraz możliwości techniczno-sprzętowe. Stosunkowo często obiekty te powstają w dawnych budynkach mieszkalnych lub usługowych w historycznej zabudowie miasta.

Impulsem do zbadania zjawiska pokoi zagadek w Krakowie była przypadkowa rozmowa z brytyjskimi turystami na temat spędzania przez nich wolnego czasu w Krakowie. W krótkiej, niezobowiązującej rozmowie turyści zwrócili uwagę na popularność pokoi zagadek (*escape rooms*) w Krakowie, wskazując że jest to interesujący dla brytyjskich turystów segment rynku. Krakowski rynek *escape rooms* jest ich zdaniem bardzo atrakcyjny, z uwagi na cenę, dostępność, wielkość i różnorodność oferty, interesujące scenariusze, a także dostosowane oferty dla obcokrajowców, m.in. poprzez możliwość uczestniczenia w grze w języku angielskim. Autorzy artykułu pod wpływem tych rozmów podjęli próbę diagnozy stanu tego zjawiska w Krakowie i związanych z nim przemian w sferze społeczno-kulturowej.

Celem artykułu jest charakterystyka obecnego stanu rozwoju *escape rooms* w Krakowie. Artykuł stanowi przyczynek do głębszej dyskusji o przemianach atrakcji kulturowych miasta. Autorzy przy realizacji niniejszego opracowania oparli się głównie na źródłach wtórnych. Wykorzystano nieliczne opracowania naukowe i raporty obrazujące stan rozwoju tego zjawiska oraz artykuły zamieszczone w prasie branżowej. Inwentaryzacja pokoi zagadek w Krakowie została przeprowadzona w oparciu o strony poświęcone tej tematyce, uzupełniono ją podczas badań inwentaryzacyjnych w terenie. Dodatkowo wykorzystano informacje pochodzące z wywiadów z turystami zagranicznymi i przewodnikami turystycznymi oraz materiały prasowe na temat *escape rooms* w Krakowie. Praca prezentuje stan zjawiska na przełom sierpnia i września 2016 roku.

Od Japonii do Europy – rozwój i specyfika zjawiska *escape rooms*

Pomysł organizowania *escape rooms* jako miejsc rozrywki wywodzi się z Japonii i ma stosunkowo niedługą historię, gdyż jego początki datowane są na 2007 rok (French, Shaw, 2016; Stasiak, 2016). Pokoje zagadek stanowiły swoistą odpowiedź na tempo życia i pracy w krajach azjatyckich. Odbiorcami tego typu usług od początku byli głównie młodzi Japończycy, zwłaszcza pracownicy szczebla menadżerskiego oraz studenci, którzy narażeni na stres przejawiają coraz częstszą skłonność do ucieczki od rzeczywistości w świat gier wirtualnych.

Zjawisko *escape room* bardzo szybko rozpowszechniło się na świecie (Stasiak, 2016). W kolejnych latach pokoje zagadek pojawiły się w innych krajach Azji Wschodniej, a do 2012 roku dotarły do Stanów Zjednoczonych oraz Europy (French,

Shaw, 2016; Stasiak, 2016). Szczególną popularność pokoi zagadek odnotowano w Hongkongu – mieście określanym mianem „the money-hungry city”, gdzie tempo życia jest bardzo szybkie, a potrzeba odreagowania stresu powszechna. Według serwisu MarketWatch liczba stałych pokoi zagadek na świecie wyniosła w 2016 roku 2800 obiektów (French, Shaw, 2016).

Pomiędzy 2011 a 2012 rokiem trend związany z *escape rooms* dotarł do Europy Środkowo-Wschodniej i w stosunkowo krótkim okresie powstało tutaj kilkaset obiektów tego typu. Jedną z przyczyn rosnącej popularności pokoi zagadek w tej części Europy jest duża podaż opuszczonych i nieużywanych budynków w centrach miast, które łatwo można zaadaptować na pokoje zagadek (Madejski, 2016; Stasiak, 2016). W zachodnioeuropejskich miastach centra historyczne są już zagospodarowane, więc dużo trudniej realizować tam tego typu przedsięwzięcia przy założeniu ich finansowej rentowności. Dostępność lokali pozwala na podejmowanie ryzyka związanego z uruchamianiem nowych pokoi, ale wymusza jednocześnie konieczność poszukiwania atrakcyjnego tematu przewodniego oraz dopasowania się do określonego odbiorcy, którym są w dużej mierze turyści. Nie wszystkie przedsięwzięcia trafiają w gusta odbiorców i – przy potencjalnie dużej konkurencji – zapewniają satysfakcjonujące rezultaty i trwałość finansową. Za środkowoeuropejską stolicę *escape rooms* uważa się Budapeszt. Pierwszy *escape room* – Para Park – powstał tam w 2011 roku i właściwie od razu przyciągnął zainteresowanie mieszkańców oraz turystów (Madejski, 2016). Jednak za symbol budapesztańskich pokoi zagadek uchodzi „Claustrophilia”, popularny obiekt, od nazwy którego wzięło się węgierskie określenie tego zjawiska (Williams, 2016). Obecnie oferta pokoi zagadek w Budapeszcie jest znacznie zróżnicowana tematycznie, od zagadek związanych z historią starożytną m.in. Egiptu czy średniowiecznej Europy, po fabuły oparte na współczesnych filmach i grach komputerowych z lat 90. XX wieku. Największe skupisko budapesztańskich *escape rooms* znajduje się w żydowskiej dzielnicy Józsefváros. Na fali węgierskich sukcesów, wiele firm z tej branży zaczęło lokalizować swoją działalność w innych krajach regionu, np. budapesztański TRAP otworzył obiekty na zasadzie umowy franchisingowej w berlińskiej dzielnicy Friedrichshain.

W Polsce działa obecnie co najmniej 419 *escape rooms* (szacunki autorów). Pierwszy pokój zagadek – kompleks pod nazwą „Let Me Out” – powstał we Wrocławiu w 2013 r. (Madejski, 2016). Wzrost liczby pokoi zagadek w ciągu czterech lat wskazuje na duże zainteresowanie tego typu obiektami. Najwięcej pokoi zagadek znajduje się w Warszawie (98 obiektów). Kolejne miasta pod względem liczby pokoi zagadek to: Poznań (59), Łódź (54), Wrocław (51), Kraków (48) oraz Katowice (34).

Pojawienie się pokoi zagadek istotnie wpisało się w zmiany kulturowe zachodzące we współczesnych społeczeństwach, zwłaszcza wśród ludzi młodych. *Escape rooms* pozwoliły na przeniesienie doznań związanych z „przebywaniem” w wirtualnym świecie do przestrzeni rzeczywistej, która nadal postrzegana była przez młodych ludzi jako ucieczka od trudów dnia codziennego. Zjawisko to w ciągu kilku lat swojego istnienia znacznie ewoluowało, przy czym założenia ogólne pozostały niezmiennie. Na potrzeby odbywania gier w świecie rzeczywistym w krajach azjatyckich adaptowano przestrzeń w klubach i barach, które zostały wyposażone w różne przedmioty, ukryte komunikaty i kody. W krajach europejskich, zwłaszcza w Europie Środkowo-Wschodniej pokoje zagadek stanowią zazwyczaj wyodrębnioną przestrzeń, w zaadaptowanych na ten cel dawnych mieszkaniach, rzadziej spotyka się natomiast pokoje

zagadek w barach czy klubach. W przypadku Azji odbiorcą są głównie mieszkańcy danego regionu (miasta), który traktują obiekt w kategoriach relaksu, w Europie przeważają turyści, odbywający podróży do wielu pokoi zagadek zlokalizowanych w różnych miejscach, nie tylko w celu zabawy, ale także w celach poznawczych.

Schemat gry jest dość zbliżony. Gracze są prowadzeni wewnątrz tych pokoi według wskazówek i mają zwykle 60 minut do „odczytania” różnych elementów, a tym samym do wydostania się z zamkniętego pomieszczenia (Corkill, 2016). Po przekroczeniu tego czasu gra się kończy, niezależnie od etapu, w którym znajduje się uczestnik. Rozgrywkę często poprzedza wprowadzenie do gry, które przedstawia mistrz gry bądź też uczestnicy zapoznawani są z zasadami i scenariuszem poprzez film video lub krótkie materiały informacyjne w formie scenariusza-ulotki. W niektórych typach pokoi zagadek uczestnikom udostępniana jest karta do gry, która ma pomóc w rozwiązywaniu zagadek w kolejności po sobie oraz znalezienie ostatecznego rozwiązania, które otwiera drzwi. Początek rozwiązywania zagadek zwykle ma charakter chaotyczny, wraz z postępem w szukaniu i rozwiązywaniu łamigłówek, scenariusz staje się jasny, a uczestnicy (zawsze więcej niż jedna osoba) poszukują kolejnych zagadek z większą uwagą i roztropnością, przewidując kolejne kroki scenariusza. Kolejno rozwiązywane zagadki mogą prowadzić do następnych, stanowić element klucza bądź zmylić graczy. Zdarzają się pokoje zagadek składające się z kilku pomieszczeń i kilka grup uczestników jednocześnie rozwiązuje zagadki i łamigłówki, by w ostateczności wspólnie uzyskać rozwiązanie, kończące grę.

Pokoje gier są wzorowane na scenariuszach popularnych gier komputerowych, jednak należy zaznaczyć, że ich odbiorcami nie będą maniakalni (ang. *geek*) gracze bez umiejętności społecznych i socjalizacyjnych (Corkill, 2016). Wszystkie gry przeznaczone są do działań grupowych (2 lub więcej osób). Rozwiązanie zagadki wymaga często nieszablonowego sposobu myślenia, kreatywności, i zdolność do współpracy z innymi graczami; to pół *brainteaser* i nauka gry zespołowej. Nicholson (2016) wskazuje kilka ścieżek inspiracji do powstawania pokoi zagadek:

- Live-Action Role-Playing Games: gry rozgrywane się na żywo, w czasie rzeczywistym, z podziałem na role;
- Point-and-Click Adventure Games & Escape-the-Room Digital Games: fikcyjne gry interaktywne, wymagające od graczy odkrywania zależności, połączenia elementów łamigłówki w nietypowy sposób w celu jej rozwiązywania, a niekiedy angażujące uczestników do starć między sobą w celu kontynuacji gry;
- Puzzle Hunts & Treasure Hunts: gracze w zespołach angażują się w rozwiązanie łamigłówek, często papierowych lub zdygitalizowanych wersji papierowych zagadek. Ich rozwiązania prowadzą do kolejnych łamigłówek oraz do końca gry; często wiążą się z poszukiwaniem geolokacji zagadek oraz ukrytych przedmiotów, zawierających łamigłówki lub przedmioty z nimi powiązane;
- Interactive Theater and Haunted Houses: pierwszy rodzaj opiera się na podziale ról i odgrywaniu ich w określonym środowisku (np. w mieście); drugi typ związany jest z nawiedzonym pokojem lub domem, gdzie uczestnicy rozwiązując zagadkę, rozpraszani są przez zombie i inne fikcyjne postaci, znane z gier komputerowych czy filmów;
- Adventure Game Shows and Movies: (filmy i programy przygodowe), również w tej grupie znajdują się telewizyjne programy typu reality show;
- przemysł rozrywki.

Rynek *escape rooms* jest zdominowany przez małe przedsiębiorstwa, oferujące najczęściej jeden lub kilka pokoi w danej miejscowości (regionie) (Stasiak, 2016). Wiele z nich prowadzonych jest przez pasjonatów, którzy podejmowali się realizacji przedsięwzięcia na zasadzie łączenia pasji z biznesem, niejednokrotnie przy ograniczonych zasobach finansowych. Cechą modelu biznesowego *escape rooms* jest założenie jednokrotności uczestnictwa w danej formule gry, co praktycznie eliminuje możliwość tzw. powtórnej konsumpcji. Stąd też konieczność poszukiwania nowych grup odbiorców – turystów oraz innych użytkowników. W ostatnich latach *escape rooms* stają się coraz istotniejszym instrumentem realizacji zajęć z tzw. *team-buildingu*. Według French i Shaw (2016) dla znacznej części obiektów klient korporacyjny stanowi źródło ponad 50% ogółu dochodów. Firmami o największej, światowej renomie w organizacji pokoi zagadek według Escape Game Convention są SCRAP z USA, AdventureRooms z USA, ClueQuest z Wielkiej Brytanii, The Escape Hunt Experience (zarejestrowana w Malezji, posiadająca obiekty na całym świecie), ClueJob z Cypru czy Puzzle Break z USA¹.

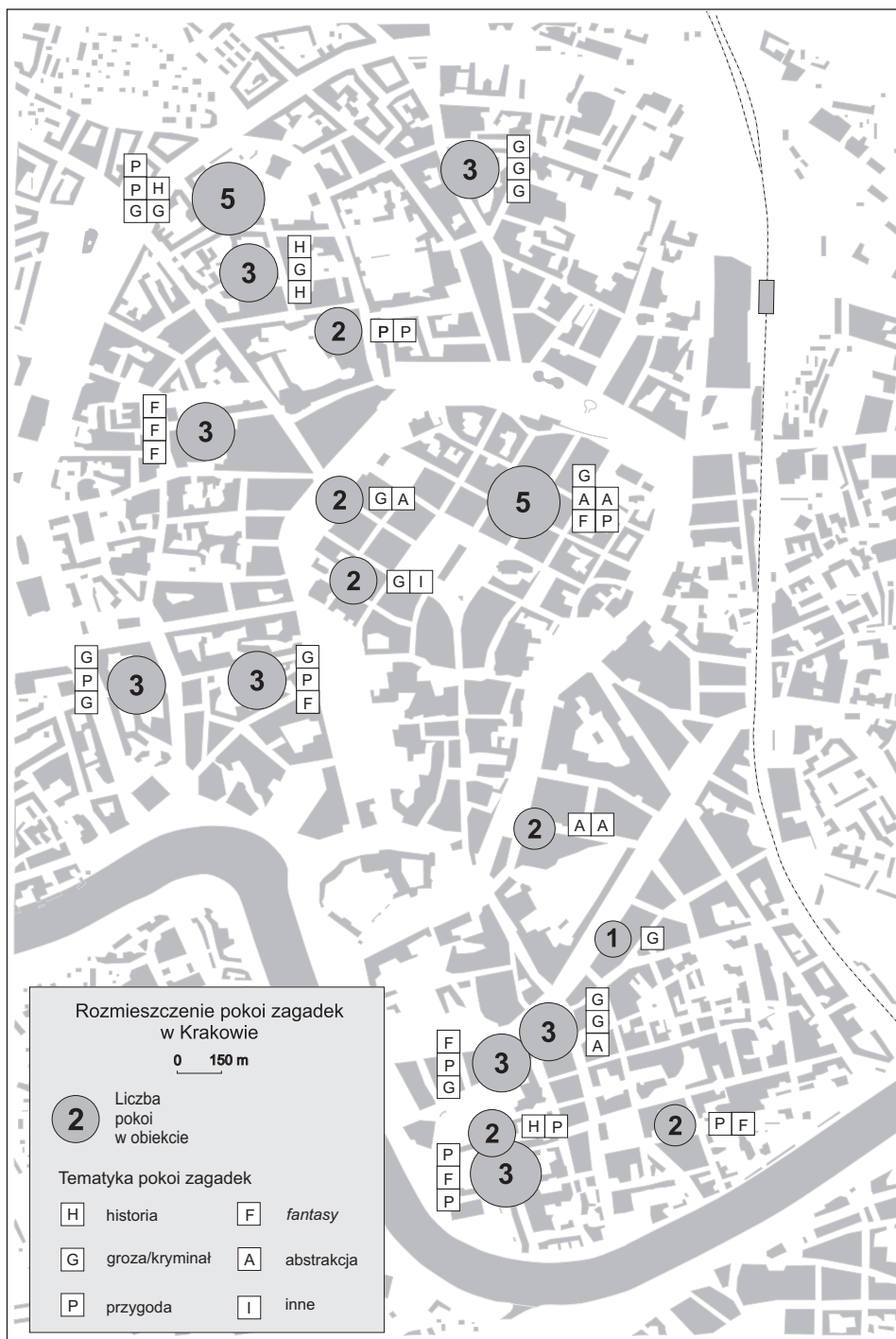
Escape rooms w Krakowie – stan rozwoju

Trend związany z rozwojem pokoi zagadek dotarł do Krakowa już w 2014 roku. Trudno ustalić kto jako pierwszy uruchomił tego typu obiekt, gdyż proces ten przebiegał w sposób żywiołowy i w krótkim okresie (kilku miesięcy) w mieście pojawiło się kilka pokoi zagadek. W toku wywiadów zidentyfikowano dwie typowe ścieżki rozwoju *escape rooms* w Krakowie. Pierwsza polegała na tworzeniu w Krakowie filii placówek z innych miast (np. Let me Out z Wrocławia), druga – na wdrażaniu autorskich rozwiązań przez lokalnych przedsiębiorców.

Do połowy 2016 roku w Krakowie działało już 48 pokoi zagadek zlokalizowanych w 19 obiektach w przestrzeni miasta. Praktycznie wszystkie pokoje zagadek (47 z 48) znajdują się w granicach I dzielnicy – Stare Miasto, czyli w strefie o największym potencjale turystycznym, dobrze rozwiniętej sieci usług związanych z zaspokajaniem potrzeb czasu wolnego oraz łatwej dostępności komunikacyjnej. Te powiązania przestrzenne mogą wskazywać na ścisłe związki między ofertą pokoi zagadek a ruchem turystycznym. Najwięcej obiektów powstało w sąsiedztwie Starego Miasta: pomiędzy pierwszą a drugą obwodnicą, w zachodniej części tego obszaru (7 lokalizacji, 22 pokoje). Na Starym Mieście działają 3 obiekty z 9 pokojami zagadek, na Kazimierzu – 6 obiektów z 14 pokojami, a na Stradomiu – 1 obiekt z 2 pokojami (ryc. 1).

Prawie wszystkie pokoje zagadek utworzono w wyniku aranżacji lokali mieszkalnych. Należy zauważyć, że pokoje zagadek stanowią kolejną po pubach i hostelach próbę adaptacji wyższych kondygnacji kamienic na cele związane ze świadczeniem usług turystycznych i rekreacyjnych. Większość krakowskich obiektów typu *escape room* dysponuje 2–3 pokojami zagadek (średnio 2,5 pokoju na jeden obiekt). Jedynie w przypadku dwóch obiektów – oferta jest większa i obejmuje po 5 pokoi zagadek (ryc. 1). Liczba udostępnionych pokoi w poszczególnych lokalizacjach ściśle koreluje się z średnią wielkością lokali mieszkalnych w tej części miasta (por. Górka, 2004).

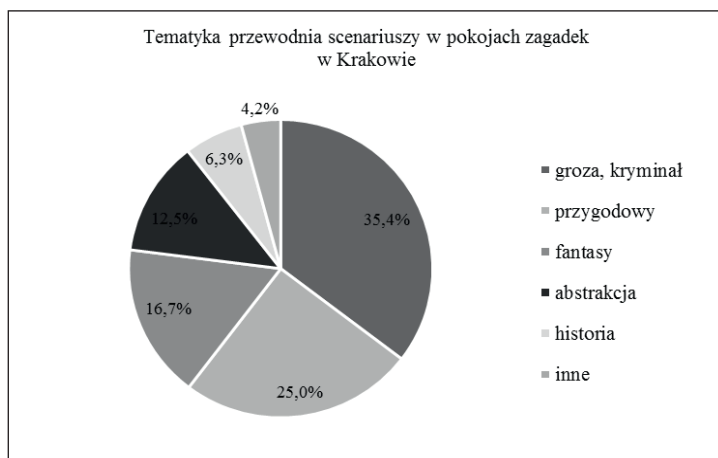
¹ <http://escapegamesconvention.de/live-escape-games-convention/> (dostęp: 10.09.2016).



Ryc. 1. Rozmieszczenie pokoi zagadek w Krakowie

Źródło: opracowanie własne

Zakres tematyczny scenariuszy gry w krakowskich pokojach zagadek jest zróżnicowany, chociaż dostrzec można przewagę tematyki związanej z sytuacjami grozy, rozwiązywaniem zagadek kryminalnych czy wydarzeń o charakterze przygody (ryc. 2). Odwiedzenie wszystkich pokoi zagadek w Krakowie zajęłoby w sumie 2910 minut. Wiele pokoi zagadek jest jednotematycznych, w pozostałych łączy się kilka tematów jednocześnie. Ścieżki rozwiązań zagadek projektowane są w celu zaspokojenia potrzeb graczy. Niektórzy wolą rozwiązać zagadki aż do uzyskania ostatecznego klucza i opuszczenia pokoju, ceniąc doświadczenie odkrywania tajemnic i rozwiązywania zagadek. Inni potrzebują narracji podczas pobytu wewnątrz, aby lepiej doświadczyć przyjemności zabawy. Pokoje zagadek różnią się także ze względu na sposób ucieczki – uwolnienia z pokoju-zagadki. Poprzez „ucieczkę z pokoju” możemy rozumieć dosłowne wydostanie się z zamkniętego pokoju (otwarcie drzwi na zewnątrz za pomocą kodu, itp.), jak i opuszczenie stworzonego scenariuszem miejsca, wykreowanego na potrzeby zabawy – np. przejście między światami, opuszczenie zaprojektowanego więzienia. „Ucieczka” z pokoju-zagadki jest swoistym zakończeniem gry. Tabela 1 przedstawia najczęściej występujące „zakończenia” pokoi-zagadek w Krakowie.



Ryc. 2. Tematyka przewodnia scenariuszy w pokojach zagadek w Krakowie

Źródło: opracowanie własne

Tab. 1. Najczęściej stosowane rodzaje zakończenia gier w pokojach zagadek w Krakowie

Zakończenie gry	Udział* [%]
Opuszczenie stworzonej rzeczywistości (sytuacji, miejsca)	27
Ucieczka/opuszczenie pokoju (pomieszczenia)	23
Rozwiązanie tajemnicy	21
Odnalezienie skarbu	10
Bycie odkrywcą	8
Walka z istotami nadprzyrodzonymi	8
Uwolnienie osoby, zwierzęcia, istoty abstrakcyjnej	8
Odnalezienie osoby	6

Stworzenie czegoś (np. lekarstwa, bomby)	6
Operacja militarna	6
Poznanie historii	6
Rozwiązanie zagadki kryminalnej	4
Rozbrojenie materiałów wybuchowych	4
Przeprowadzenie zamachu	4
Ocalenie świata	2
Wytropienie przestępcy	2
Inne	4

* Wartości nie sumują się do 100%

Źródło: opracowanie własne

W przypadku krakowskich pokoi zagadek przeważa model następujących po sobie zagadek, których rozwiązanie warunkuje możliwość dojścia do finału (niemal ½ przypadków). Rzadziej stosowane jest rozwiązanie, w którym uczestnicy muszą rozwiązać określoną liczbę zagadek, aby dotrzeć do ostatecznej, otwierającej pokój zagadkę. W tabeli 2 zaprezentowane zostały najbardziej charakterystyczne typy zagadek stosowanych w pokojach zagadkach.

Tab. 2. Najczęściej stosowane typy zagadek w pokojach zagadek w Krakowie

Typy zagadek	Udział* [%]
Poszukiwanie śladów i poszlak	56
Zagadki logiczne	46
Myślenie abstrakcyjne	44
Poszukiwanie ukrytych, fizycznych obiektów w pokoju	38
Czytanie kodów	31
Wcielenie się w rolę	31
Gry słowne	31
Komunikacja zespołowa	29
Gry planszowe	25
Wykorzystanie zmysłów smaku/zapachu	25
Wiedza wniesiona	17
Zadania matematyczne	15
Rebusy	13
Poszukiwanie części wspólnych rzeczy/obrazów/obiektów	10
Rozpoznawanie kształtów	8
Labirynty	8
Czytanie mapy	6
Więcej niż jedna przestrzeń	6
Określanie współrzędnych	4
Zadania ortograficzne	4
Wykorzystanie sprzętu elektronicznego/komputerowego	4
Inne	13

* Wartości nie sumują się do 100%

Źródło: opracowanie własne

Niemal wszystkie pokoje zagadek są dostępne dla klientów przez 7 dni w tygodniu, niektóre z nich deklarują przedłużenie godzin otwarcia w sezonie, zależnie od liczby rezerwacji oraz zainteresowania. Czas wydostania się z pokoi w 92% przypadków to 60 minut, zdarzają się przedziały czasowe krótsze (45 min.) oraz dłuższe (ale maksymalnie do 70 minut). Przekroczenie czasu rozwiązania zagadki i wydostania się z pokoi równa się z przegraną. Koszt wynajęcia pokoju kształtuje się w granicach 120–180 zł. Praktycznie wszystkie pokoje zagadek przeznaczone są dla minimum 2 osób (tylko w 2 przypadkach liczba startowa uczestników jest większa). Wśród udogodnień oferowanych przez organizatorów tych atrakcji można wymienić: możliwość odbywania gry w języku angielskim (58% ogółu), pokój przyjazny rodzinom z dziećmi (35% ogółu), klimatyzację w obiekcie (18% ogółu). Właściciele pokoi zagadek zaznaczają również w swojej ofercie ograniczenia, m.in. ze względu na wiek (dozwolone od lat 16 lub 18), problemy ze zdrowiem (pokój nieodpowiedni dla osób z epilepsją, pokój przyjazny osobom niepełnosprawnym). Pokoje zagadek cechuje różny stopień trudności. Około 2/3 ogółu pokoi przeznaczonych jest dla tzw. początkujących graczy, a blisko 25% pokoi wskazuje na wysoki stopień zaawansowania i trudności gry. Pełna informacja o specyfice oferty krakowskich pokoi zagadek zawarta została w tabeli 3.

Escape rooms jako element oferty kulturalnej miasta – perspektywy rozwoju

Kraków obok Warszawy zajmuje czołowe miejsce wśród miejskich ośrodków turystycznych w Polsce. Odwiedza go corocznie ponad 10 mln gości, z czego turyści zagraniczni stanowią 2,6 mln osób (*Ruch...*, 2016). Bazę dla kształtowania atrakcyjności turystycznej miasta stanowią jego historia, średniowieczny układ urbanistyczny z zabytkową zabudową, życie kulturalne oraz duża wartość symboliczna miasta. Wszystkie te elementy składają się na kompozycję produktu z zakresu turystyki kulturowej, który jest pozytywnie odbierany zarówno na rynku krajowym, jak i zagranicznym. Rangę Krakowa potwierdzają wysokie pozycje miasta w rankingach najpopularniejszych miast (destynacji) turystycznych w Europie.

Obserwacja współczesnych tendencji w rozwoju turystyki, w tym turystyki kulturowej prowadzi jednak do stwierdzenia konieczności dostosowania oferty miasta do zmieniającego się popytu. Badania wskazują na wzrastającą potrzebę indywidualizacji przeżyć turystycznych, odwrócenie od standaryzacji produktów turystycznych, w tym produktów miast opartym na klasycznym poznawaniu dziedzictwa kulturowego (por. Faracik, Kurek, Mika, Pawlusiński, 2015). Jedną z nowych idei, wokół których buduje się współcześnie ofertę turystyczną jest idea turystyki kreatywnej. Potrzebę rozwoju tego podejścia w tworzeniu oferty turystycznej można dostrzec w zapisach aktualnej strategii rozwoju turystyki w Krakowie.

Turystyka kreatywna, jak podaje J. Kaczmarek (2015), to nowa generacja turystyki – trzecia, po „turystyce plażowej”, w ramach której ludzie przybywali do danego miejsca dla relaksu i przyjemności (pierwsza generacja turystyki) oraz po turystyce kulturowej (druga generacja turystyki) zorientowanej na wizyty w muzeach i uczestnictwie w wydarzeniach kulturalnych. Specyfiką turystyki kreatywnej jest swoista interakcja, w trakcie której goście mają edukacyjny, emocjonalny, społeczny kontakt z danym miejscem, jego „żywą kulturą” i ludźmi, którzy tam żyją.

Cytując dalej za J. Kaczmarkiem (2015), turystyka kreatywna wymaga zaangażowania i odkrywania kreatywności w obrębie miast, traktowania jej jako zasobu, a także dostarczania nowych możliwości, by zaspokoić zmieniający się popyt. Inaczej ujmując, turystyka kreatywna idzie na przekór tradycyjnemu modelowi poznawania miasta historycznego, zakładając że należy stworzyć turystom takie możliwości, aby nie tylko lepiej poznali miejsce, ale stali się przynajmniej na chwile jego elementem składowym. Pojęcie turystyki kreatywnej ściśle współgra z szerszym nurtem zmian w turystyce określanym mianem innowacyjności i kreatywności w turystyce, który sprowadza się do poszukiwania nowych rozwiązań, innowacji wzbudzających zainteresowanie turystów, a jednocześnie umożliwiających podtrzymanie trwałości funkcji turystycznej. W przypadku turystyki kulturowej wydaje się, że celowe jest postrzeganie zmian przez pryzmat obu tych obszarów problemowych.

Zjawisko *escape rooms* istotnie wpisuje się w zagadnienia innowacyjności w turystyce i samej turystyki kreatywnej. Powiązanie gry z emocjami i edukacją daje rynkową odpowiedź na potrzeby wyrażane w nowym modelu globalnej turystyki – 3xE (*Entertainment, Excitement, Education*). Pokoje zagadek dostarczają bazy do stworzenia nowego produktu turystycznego Krakowa, którego rdzeniem może być historia miasta, jego dziedzictwo kulturowe itd. prezentowane w ciekawy sposób, wzbudzający zaangażowanie ze strony turystów. Z uwagi na fakt, że w każdym pokoju zagadek można przebywać tylko jeden raz wciąż istnieje duże ryzyko niskiej trwałości organizacyjnej i finansowej tych przedsięwzięć. Podobnie, jak w innych częściach Europy czy świata pokoje zagadek wzbudzają największe zainteresowanie wśród ludzi młodych, dla których świat gier wirtualnych jest czymś powszechnym, czego doświadczali od najmłodszych lat. Ta grupa wiekowa stanowi znaczący odsetek w ogóle turystów odwiedzających Kraków (osoby w wieku 19–30 lat stanowią 35% ogółu odwiedzających miasto; tj. około 3,5 mln osób; *Ruch...*, 2016). Wykreowanie mody na pobyt w Krakowie połączony m.in. z wizytą w pokoju zagadek może okazać się jednym ze sposobów na pobudzenie ponownych przyjazdów do miasta, zwłaszcza młodych ludzi.

Warto podkreślić, że pokoje zagadek nie stanowią i nie będą w przyszłości stanowić istotnego zagrożenia dla wizerunku kulturalnego miasta, a wprost przeciwnie mogą pozytywnie wpłynąć na popularyzację dziedzictwa materialnego i niematerialnego miasta. Siłą, istotną z punktu widzenia krakowskiej turystyki, może być efekt promocyjny wynikający z potrzeby nagłaśniania rzeczy (procesów, zjawisk) nowych, uznawanych za innowacyjne czy kreatywne. Pojawienie się informacji na temat pokoi zagadek w środkach komunikacji masowej w efekcie będzie zwiększać przewagę konkurencyjną Krakowa na rynku turystycznym. Inną sprawą jest sama ewolucja tego zjawiska, które wydaje się zmierzać w korzystną dla Krakowa stronę. Wiąże się to z przenoszeniem gier z zamkniętej przestrzeni w scenię miasta. Tematyka związana z dziedzictwem historycznym i kulturowym miasta, tożsamość miasta czy jego główne atrakcje turystyczne stają się elementami gry, które uczestnik poznaje, rozwiązując kolejne zagadki i zadania. Tego typu zaawansowane produkty oferują miasta, które plasują się wysoko w rankingach najbardziej popularnych celów podróży *escape room* w Europie: Budapeszt, Londyn, Lublana, Nowy Sad, Praga czy Amsterdam². Ta forma zabawy znana jest już także mieszkańcom i tu-

² <https://www.escaperoomsmaster.com/outdoor-escape-experience-a-perfect-tourist-attraction/> (dostęp: 10.09.2016).

rystom w Krakowie. Gra miejska w przestrzeni odbywa się wedle przygotowanego scenariusza. Uczestnicy otrzymują rekwizyty: kartę do gry, mapę, wskazówki, przyrządy nawigacyjne, które mają za zadanie pomóc im w rozwiązaniu napotkanych łamigłówek, dotrzeć do celu i ukończyć grę. Te gry mają dwojaki charakter czasowy: są ograniczone czasowo, częściej jednak spotykane są gry, w których uczestnicy nie muszą konkurować ze sobą, toteż mają możliwość odstąpienia od realizacji scenariusza i powrót do niego w dowolnym momencie zwiedzania. Ta forma gry w przestrzeni miejskiej nie tylko stanowi przygodę opartą na fabule, ale również pozwala na poznanie miejsc odwiedzanych, zapoznanie się z ich przeszłością, i życiem współczesnym. Uczestnicy tych gier podkreślają, iż jednym z nowych i cennych doświadczeń jest dla nich rozwiązywanie zagadki w oparciu o miejsca, obiekty czy elementy dziedzictwa, które w tym miejscu znajdują się od pokoleń.

Podsumowanie

Generalnie rzecz ujmując, rynek usług *escape room* w Krakowie posiada duże perspektywy rozwojowe, ale wymaga niezbędnych przekształceń wewnętrznych. Z uwagi na rangę miasta oraz jego rozpoznawalność wśród turystów z kraju jak i ze świata można sądzić, że kluczowym elementem decydującym o dalszym rozwoju i sukcesie będzie wykorzystanie dziedzictwa historycznego miasta i kultury do tworzenia nowych pokoi zagadek. Jak wskazują badania zagraniczne (Nicholson, 2016), oferta pokoi zagadek różni się regionalnie (wyraźnie widoczne są różnice pomiędzy ofertą japońskich a amerykańskich pokoi zagadek). Wiele z atrybutów gier jest pochodną potrzeb grających oraz kręgów kulturowych, z których pochodzą.

Jak do tej pory, rosnąca konkurencja pomiędzy *escape rooms* w Europie Środkowo-Wschodniej wpływa pozytywnie na rozwój tego rynku – zarówno w przypadku przedsiębiorców, którzy trwale dążą do uatrakcyjnienia swojej oferty, jaki klientów, którzy uzyskują produkt wysokiej jakości o interesującym, często nowatorskim scenariuszu. Mocną stroną pokoi zagadek może okazać się potencjał rozwojowy tkwiący w unikatowości miejsca. Na jego bazie należałoby budować scenariusze zabaw, przy jednoczesnym założeniu zaspokajania oczekiwań „miejscowych graczy”. Przewaga Krakowa i innych miast regionu przejawia się tutaj w dużej niezależności własnościowej i organizacyjnej podmiotów prowadzących ten typ działalności. W przypadku krajów zachodnich, gdzie rynek *escape room* zdominowany jest przez firmy franchisingowe, nawiązanie do specyfiki lokalnej jest o wiele trudniejsze. Pokoje gier tworzone w nawiązaniu do lokalnej kultury są odbierane przez odwiedzających je turystów i graczy o wiele pozytywniej, a także, co istotne, lepiej adaptują się w przestrzeni miasta.

Pokoje zagadek są jednak niszowym produktem turystycznym. O trwałości tych przedsięwzięć zadecydować może dywersyfikacja rynku odbiorców tego produktu. W tym miejscu wspomnieć należy o procesie studentyfikacji Krakowa i związanym z tą grupą czasowych użytkowników miasta strumieniem pieniądza, którzy może okazać się istotnym źródłem zasilania przedsięwzięć związanych z prowadzeniem pokoi zagadek. Fakt popularyzacji zjawiska *escape rooms* wśród studentów krakowskich należy rozpatrywać również w kontekście jego promocji zewnętrznej m.in. poprzez media społecznościowe. Inną grupą odbiorców pokoi zagadek w Krakowie

stanowią firmy organizujące szeroko rozumiane wydarzenia dla klientów korporacyjnych (tzw. *corporate event*). Kraków w ostatnich latach staje się coraz popularniejszym miejscem dla turystyki biznesowej, w tym organizacji szkoleń.

Tab. 3. Oferta krakowskich pokoi zagadek

Lp.	Dzielnica	Nazwa pokoju	Fabula	Status zaawansowania gry	Liczba uczestników	Czas gry	Inne
1	Czyżyny	Więzienie	G	P	2–5	45 min	b/d
2	Kazimierz	Statek piratów	P	P	2–5	60 min	I, II
3	Kazimierz	Krakowska Bestia	L	D	2–5	60 min	I, II
4	Kazimierz	Zamek Drakuli	G	P	2–6	60 min	II
5	Kazimierz	Gwiezdne Wojny/ Star Wars	F	P	2–6	60 min	I, II, VII
6	Kazimierz	Kraina Ludożerców	P	D	3–6	65 min	VIII
7	Kazimierz	Pokój zaginionego detektywa	G	b/d	2–5	60 min	I, II
8	Kazimierz	Magiczny pokój	A	b/d	2–5	60 min	b/d
9	Kazimierz	Tajny pokój w bazie wojskowej	G	b/d	2–5	60 min	b/d
10	Kazimierz	Ekspedycja na Marsa	F	D	2–5	60 min	I, II
11	Kazimierz	Skarb Inków	P	D	2–5	60 min	I, II
12	Kazimierz	Tajemnicza komnata	P	D	2–5	60 min	II
13	Kazimierz	Koszmar	G	P	2–5	60 min	II, V
14	Kazimierz	Planeta Małp	P	D	2–5	60 min	b/d
15	Kazimierz	Nuklearna Pułapka	F	D	2–5	60 min	b/d
16	Stare Miasto	Nocny Marek	G	P	3–5	60 min	III
17	Stare Miasto	Urowadzona	G	D	2–5	60 min	IV
18	Stare Miasto	Laboratorium Rzeźnika	G	P	2–4	60 min	II, III, V
19	Stare Miasto	Koszmar z Ulicy Długiej	G	D	2–4	60 min	II, III, V
20	Stare Miasto	Antyterrorysty	G	P	2–4	60 min	V
21	Stare Miasto	Misja: Obóz Wroga!	P	D	2–6	70 min	VI
22	Stare Miasto	Prisoner	G	P	2–5	60 min	VI
23	Stare Miasto	Legenda PRL-u	H	P	2–4	60 min	b/d
24	Stare Miasto	Napad na Bar	P	P	2–6	60 min	I, II
25	Stare Miasto	Piekielny Pokój	G	P	2–6	60 min	b/d
26	Stare Miasto	W szkole magii i czarodziejstwa	P	P	2–5	60 min	I, VI
27	Stare Miasto	Skarb piratów	P	P	2–5	60 min	I, II
28	Stare Miasto	Mafijne porachunki	G	b/d	2–5	60 min	I, II, VII
29	Stare Miasto	Wehikuł czasu	P	b/d	2–5	60 min	I, II, VII
30	Stare Miasto	Baśnie tysiąca i jednej nocy	F	b/d	2–5	60 min	I, II, VII
31	Stare Miasto	Das Motel	G	D	4–10	70 min	II, VI
32	Stare Miasto	Cyrk Dziwaków	A	P	2–6	70 min	I, II
33	Stare Miasto	Komuno wróć	H	P	2–6	50 min	b/d

34	Stare Miasto	Bunkier generała	H	P	2–4	50 min	b/d
35	Stare Miasto	Psychiatryk	G	P	2–4	50 min	b/d
36	Stare Miasto	Prison Break	F	D	2–4	60 min	II, V
37	Stare Miasto	Cube	A	P	2–4	60 min	II, V
38	Stare Miasto	Seksmisja	P	P	2–4	60 min	II, , IV, V
39	Stare Miasto	Killer	G	P	2–4	60 min	II, V
40	Stare Miasto	Laser	A	P	3–4	60 min	I, II, V
41	Stare Miasto	Royal	F	P	2–4	60 min	II
42	Stare Miasto	Laboratorium	F	P	2–4	60 min	II
43	Stare Miasto	Twin Peaks	F	P	2–4	60 min	II
44	Stare Miasto	Dolina węży	P	P	2–6	60 min	I, II
45	Stare Miasto	Postapocalyptia	A	P	2–4	50 min	b/d
46	Stare Miasto	Out of the Box	A	P	2–4	50 min	b/d
47	Stradom	The Ring	G	P	2–5	60 min	I, III
48	Stradom	Bomba w pokoju	I	P	2–5	60 min	I, II

Legenda: *Status zaawansowania gry*: P – początkujący/ D – doświadczony; *Fabula*: H – historia; G – groza, kryminał; P – przygoda; F – *fantasy*; A – abstrakcja; I – inne; Inne: I – Pokój przyjazny dzieciom; II – Możliwość gry w języku angielskim; III – dozwolone od lat 16; IV – dozwolone od lat 18; V – klimatyzacja; VI – pokój nieodpowiedni dla osób z epilepsją; VII – Pokój przyjazny osobom niepełnosprawnym, VIII – poziomy trudności; b/d – brak danych.

Źródło: opracowanie własne

Literatura / References

- Cheng, E. (2016, 10 września). *Real-life 'escape rooms' are new US gaming trend*. Pozyskano z <http://www.cnn.com/2014/06/21/real-life-escape-rooms-are-new-us-gaming-trend.html>.
- Corkill, E. (2016, 10 września). *Real Escape Game brings its creator's wonderment to life*. Pozyskano z <http://www.japantimes.co.jp/life/2009/12/20/to-be-sorted/real-escape-game-brings-its-creators-wonderment-to-life/#.V-BG6vCLShd>.
- Europe's First „Live Escape Games” Convention – a Report*. (2016, 10 września). Pozyskano z <http://escapegamesconvention.de/live-escape-games-convention/>.
- Faracik, R., Kurek, W., Mika, M., Pawlusiński, R., 2015, „Stare” i „nowe” wartości w turystyce miejskiej. *Zarys problematyki*. W: P. Trzepacz, J. Więclaw-Michniewska, A. Brzosko-Seremak, A. Kołoś (red.), *Miasto w badaniach geografów*, T. 1. Kraków: IGiP UJ, 121–133.
- French, S., Shaw, J.M. (2016, 17 września). *The unbelievably lucrative business of escape rooms*. Pozyskano z <http://www.marketwatch.com/story/the-weird-new-world-of-escape-room-businesses-2015-07-20>.
- Górka, Z. (2004). *Krakowska dzielnica staromiejska w dobie społeczno-ekonomicznych przemian Polski na przełomie XX i XXI wieku*. Kraków: IGiP UJ.
- Lo, H., Pan, R., Neustaedter, C. (2016). *Communication, Collaboration, and Coupling: What Happens When Friends Try to Escape the Room? Connections Lab Technical Report 2015-1109-01*. Canada: Simon Fraser University.

- Madejski, M. (2016, 10 września). *Escape Roomy podbijają Europę. „Zaczęło się od Węgier i Polski”*. Pozyskano z <http://www.onet.pl>.
- Nicholson, S. (2015, 10 września). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. Pozyskano z <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>.
- Outdoor Escape Experience – A Perfect Tourist Attraction?* (2016, 10 września). Pozyskano z <https://www.escaperoomsmaster.com/outdoor-escape-experience-a-perfect-tourist-attraction/>.
- Real-life escape games offer respite from daily stresses*. (2016, 10 września). Pozyskano z <http://www.scmp.com/news/hong-kong/article/1148918/real-life-escape-games-offer-respite-daily-stresses>.
- Ruch turystyczny w Krakowie w 2015 roku*. Kraków: Małopolska Organizacja Turystyczna, Kraków. Pozyskano z <https://www.bip.krakow.pl/zalaczniki/dokumenty/n/149573/karta>.
- Stasiak, A. (2016), *Escape rooms – nowa oferta sektora rekreacji w Polsce*. *Turyzm*, 26/1.
- William, S. (2016, 17 września). *Claustrophilia: how a live-action game became Budapest's top tourist activity*. Pozyskano z <https://www.theguardian.com/travel/2014/jan/10/claustrophilia-live-action-game-budapest>.

Źródła internetowe

- <https://www.lockme.pl> (dostęp: 10.09.2016).
- <https://www.tripadvisor.pl> (dostęp: 10.09.2016).
- <https://www.escaperoomsmaster.com/escape-rooms-in-poland/> (dostęp: 10.09.2016).
- [http://live-escape-games.blogspot.com/search?updated-max=2014-11-26T19:44:00%2B01:00&max results=7](http://live-escape-games.blogspot.com/search?updated-max=2014-11-26T19:44:00%2B01:00&max%20results=7) (dostęp: 10.09.2016).
- <http://escaperoom-budapest.com/> (dostęp: 10.09.2016).
- <https://www.buyescapegames.com/where-to-invest-in-escape-room-games-in-europe> (dostęp: 10.09.2016).

Notka biograficzna o autorze: doktorantka w Instytucie Geografii i Gospodarki Przestrzennej, w Zakładzie Gospodarki Turystycznej i Uzdrowiskowej, pracuje nad rozprawą doktorską pt.: *Agroturystyka jako czynnik aktywizacji zawodowej kobiet na obszarach górskich województwa małopolskiego*. Zainteresowania badawcze: turystyka na obszarach wiejskich, społeczne przemiany w turystyce, nowe formy turystyki (turystyka kreatywna, slow tourism).

Biographical note of author: PhD candidate at the Institute of Geography and Spatial Management, the Department of Tourism and Health Resort Management, is working on a doctoral thesis entitled: "Agro-tourism as a factor for female economic activation in mountain areas of Małopolska voivodeship". Research Interests: tourism in rural areas, social transformation in tourism, new forms of tourism (creative tourism, slow tourism).

Magdalena Kubal, mgr
Uniwersytet Jagielloński
Instytut Geografii i Gospodarki Przestrzennej
Zakład Gospodarki Turystycznej i Uzdrowiskowej
ul. Gronostajowa 7
30-387 Kraków
[magdalena.kubal@uj.edu.pl](mailto:magdalenakubal@uj.edu.pl)

Notka biograficzna o autorze: wykładowca w Instytucie Geografii i Gospodarki Przestrzennej, w Zakładzie Gospodarki Turystycznej i Uzdrowiskowej. Zainteresowania badawcze obejmują mechanizmy funkcjonowania gospodarki turystycznej w skali lokalnej i regionalnej, marketing turystyczny, miejską politykę turystyczną i rekreacyjną. Prowadzi badania nad przemianami funkcji rekreacyjnej dużych miast.

Biographical note of author: senior Lecture at the Institute of Geography and Spatial Management, the Department of Tourism and Health Resort Management, is working on changes in recreational function of big cities. Research Interests: tourism economy at local and regional level, tourism marketing, tourism city development policy.

Robert Pawlusiński, dr
Uniwersytet Jagielloński
Instytut Geografii i Gospodarki Przestrzennej
Zakład Gospodarki Turystycznej i Uzdrowiskowej
ul. Gronostajowa 7
30-387 Kraków
robert.pawlusinski@uj.edu.pl