

## **REKREACJA PRZYGODOWA JAKO CZYNNIK INNOWACYJNOŚCI KRAJOWEGO PRODUKTU TURYSTYCZNEGO**

Władysław Mynarski, Waław Sonelski

Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach

**Streszczenie.** Opracowanie ma charakter przeglądowny, a jego celem jest prezentacja idei turystyki przygodowej oraz próba zdefiniowania jej istoty, którą tworzy przygoda „jako taka”. Na podstawie analizy materiałów źródłowych (głównie literatury obcojęzycznej) autorzy podjęli również próbę wskazania możliwości podniesienia innowacyjności i atrakcyjności krajowego produktu turystycznego przez jego wzbogacenie o elementy turystyki przygodowej, a także wykreowanie takiego specyficznego produktu, co jest zgodne z tendencjami panującymi aktualnie na światowym rynku turystyki. Aplikacyjnym celem pracy jest przedstawienie autorskiego sposobu wdrażania metody programowania zajęć o profilu turystyki przygodowej. Wykorzystano w tym przypadku doświadczenia zebrane w trakcie realizacji zajęć plenerowych ze studentami kierunku turystyka i rekreacja Akademii Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach.

**Słowa kluczowe:** przygoda, rekreacja przygodowa, turystyka przygodowa, wyzwanie, ryzyko, innowacyjność produktu turystycznego

### **WSTĘP**

Człowiek epoki postmodernizmu stale odczuwa deficyt płynących z otoczenia bodźców; wciąż potrzebuje nowych wrażeń, ekscytujących przeżyć, zaskakujących podniet [Gras i in. 2004]. Ten mechanizm przenika wszystkie dziedziny życia, również sferę rekreacji. Przejawia się to dynamicznie rosnącą popularnością rozmaitych form turystyki aktywnej.

Postępujące na całym świecie procesy urbanizacyjne powodują coraz silniejszą alienację człowieka od środowiska przyrody. To z kolei pociąga za sobą poszukiwanie przez współczesne pokolenia rozmaitych form rekreacyjnej aktywności w środowisku natural-

---

Adres do korespondencji – Corresponding author: Władysław Mynarski, Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach; Wydział Wychowania Fizycznego; Katedra Teorii i Metodyki Wychowania Fizycznego, ul. Mikołowska 72a, 40-065 Katowice; Waław Sonelski, Akademia Wychowania Fizycznego im. Jerzego Kukuczki w Katowicach; Wydział Wychowania Fizycznego; Katedra Turystyki, Rekreacji i Zarządzania, ul. Mikołowska 72a, 40-065 Katowice

nym, możliwie jak najmniej przekształconym (ang. *outdoor recreation*). Jedną z wysublimowanych form takiej aktywności jest turystyka przygodowa (ang. *adventure tourism*). Ta forma turystyki, w swych rozlicznych odmianach, od wielu lat jest propagowana i rozwijana przede wszystkim w krajach Zachodu. Do Polski idea i praktyka turystyki przygodowej dotarły z pewnym opóźnieniem, lecz obecnie również następuje jej dynamiczny rozwój, rzadko jednak staje się obiektem badań naukowych. Równie rzadko eksponuje się ten rodzaj turystyki jako produkt usług turystycznych, specyficzny pod względem zarówno nazwy, jak i swojej treści.

Przygoda była i wciąż pozostaje nieodłącznym elementem egzystencji człowieka na naszej planecie. W okresie jego gatunkowej ewolucji wiązała się przede wszystkim z różnymi wyzwaniami, które stawiała przed nim walka o przetrwanie w nieprzyjaznym środowisku przyrody. W czasach historycznych towarzyszyła mu w chwilach odkrywania i eksploracji niezamieszkałych obszarów Ziemi, bratobójczych wojen, uprawiania sportów przestrzeni i na koniec – podboju kosmosu [Sonelski 2008].

W epoce postmodernizmu człowiek odkrył nowe cele przeżywania przygody. Wiąże się to z narastającym deficytem bodźców otrzymywanych ze środowiska natury [Louv 2005], z silnie odczuwaną potrzebą nowych wrażeń, a coraz częściej także ekscytacji [Gracz i in. 2004]. Ten specyficzny mechanizm ludzkich zachowań wyraża się m.in. w poszukiwaniu przez współczesne pokolenia nowych form rekreacyjnej aktywności w kontakcie z naturą. Ten trend jest powszechnie uznawany za najbardziej charakterystyczny dla rozwoju rekreacji fizycznej w naszych czasach. Wysublimowaną formą takiej aktywności jest m.in. turystyka przygodowa [Swarbrooke i in. 2003; Andrzejewska 2007; Mynarski, Veltze 2008].

W polskojęzycznej literaturze przedmiotu sprawom rekreacji i turystyki przygodowej poświęca się niezbyt wiele uwagi. Nie prowadzi się także badań problematyki roli i znaczenia aktywności przygodowej jako specyficznego produktu usług turystycznych.

## CELE PRACY I METODA BADAWCZA

Autorzy niniejszego opracowania postawili sobie następujące cele:

1. Przedstawić zarys idei oraz podstawowe cechy i wyznaczniki plenerowej aktywności przygodowej w jej postaci rekreacyjnej.

2. Wskazać możliwości podniesienia innowacyjności i atrakcyjności krajowego produktu rekreacyjno-turystycznego przez wzbogacenie go o elementy rekreacji przygodowej, a także wykreowanie takiego produktu w zgodzie z tendencjami światowymi.

3. Przedstawić założenia autorskiej metody programowania i realizacji plenerowych zajęć rekreacyjno-turystycznych o charakterze przygodowym pod hasłową nazwą „Jurajska przygoda”. Jej koncepcja opiera się na doświadczeniach zebranych przez autorów w trakcie realizacji zajęć dydaktycznych ze studentami kierunku turystyka i rekreacja Akademii Wychowania Fizycznego w Katowicach.

Formułując powyższe cele, założono hipotetycznie, że krajowy potencjał w zakresie możliwości tworzenia zróżnicowanych produktów turystycznych o charakterze przygodowym jest obecnie w niewielkim stopniu wykorzystywany. W realizacji celów pracy zastosowano metodę analizy materiałów źródłowych oraz elementy obserwacji uczestniczącej.

## PLENEROWA AKTYWNOŚĆ O CHARAKTERZE PRZYGODOWYM – SPECYFIKA I RODZAJE

Na wstępie naszych rozważań przyjmujemy konieczne ustalenia terminologiczne.

Zakładamy, że miejscem realizacji dowolnego rodzaju działalności o charakterze przygodowym jest **plener**, rozumiany jako pewien fragment środowiska przyrody, której aktualny stan można uznać za dostatecznie bliski naturalnemu (inaczej – pierwotnemu, tzn. dotychczas nieprzekształconemu przez człowieka).

W plenerze może być realizowana dowolna forma **rekreacji przygodowej** (ang. *out-door adventure recreation*). Ten rodzaj aktywności zdefiniował A. Ewert [1986]. Podajemy ją za T. Łobożewiczem [1997, s. 146]:

„Plenerowa rekreacja przygodowa to niekonsumpcyjna aktywność rekreacyjna odbywająca się w ośrodkach plenerowych, zawierająca element ryzyka, realnego czy też uświadomianego, której wynik jest nieznany, a wpływ na nią mają zarówno uczestnik, jak i warunki środowiskowe”.

Zamieszczona w tekście lista „podstawowych zajęć rekreacji plenerowej” zawiera m.in.: kajakarstwo, marsze długodystansowe, tramping, wspinaczkę górską, żeglarstwo, surwiwal, narciarstwo ekstremalne. Autor podkreśla ich znaczące podobieństwo do „zajęć z powodzeniem wykorzystywanych w *turystyce kwalifikowanej i usportowionej*”. Nieco dalej podaje następującą informację:

„W Polsce AWF w Warszawie rozpoczęła szkolenia w zakresie turystyki przygodowej (...) Zajęcia obejmują szkolenie w zakresie surwiwalu, jazdy na rowerze górskim, nurkowania swobodnego, wspinaczki skałkowej i in.”

Jak wynika z powyższego, w dziedzinie aktywności przygodowej autor nie widzi istotnej różnicy między uprawianiem rekreacji i turystyki. W podręczniku opracowanym pod redakcją W. Kruczka [2007, s. 275] zamieszczono następującą definicję:

„Turystyka przygodowa (ang. *adventure tourism*) jest formą wyjazdów turystycznych, których głównym motywem jest przeżycie określonej przygody, związanej z »podróżą w nieznaną«. Wyróżnikiem turystyki przygodowej jest aspekt emocjonalny, który może być związany z odkrywaniem w trakcie podróży nowych terenów lub zwiększonym poziomem ryzyka.”

Podstawowym motywem uprawiania turystyki przygodowej jest zatem „przeżycie określonej przygody”. Jest to stwierdzenie słuszne, lecz niewiele wyjaśnia. W tej sytuacji rozpoczniemy nasze rozważania od ustalenia, o jakim rodzaju przygody będzie dalej mowa, a konkretnie – jakie są jej cechy konstytutywne.

## PRYGOUDA, JEJ ISTOTA I KOMPONENTY

Problemem przygody, jej rolą i znaczeniem w życiu człowieka zajmowało się wielu badaczy, filozofów i twórców kultury [Ardrey 1975; Bonington 1983; Duffrenne 1973; Lawrence 1936]. Kompleksowe badania tej problematyki już od dziesiątków lat są prowadzone przede wszystkim przez teoretyków i metodyków **wychowania przez przygodę** (ang. *adventure education*) oraz **wychowania przez doświadczenie** (ang. *experiential education*) [Mortlock 1984; Warren i in. 1995; Miles, Priest 1999; Prouty i in. 2007;

Quinn 1999; Swarbrooke i in. 2003]. W dalszych rozważaniach wykorzystamy rezultaty tych badań.

Niektóre spośród założeń potrzebnych do określenia istotnych cech przygody plenerowej zostały już poczynione w trakcie definiowania zajęć rekreacyjnych [Priest, Gass 2005; Toczek-Werner 2002]. Oto one:

1. Rekreacyjna działalność przygodowa musi być prowadzona bezinteresownie, należą ją zatem realizować w *czasie wolnym* (nie jest ona działalnością zarobkową).
2. Udział w realizacji działalności przygodowej musi wynikać z decyzji podjętej przez uczestnika samodzielnie i dobrowolnie, jako akt świadomego wyboru.
3. Wybór rodzaju działalności powinien być dyktowany wewnętrzną motywacją, zorientowaną przyjemnościowo i autotelicznie (zasada: „robię to, bo lubię”).

Ten zestaw założeń należy koniecznie uzupełnić o zastrzeżenia natury etyczno-ekologicznej:

4. Działalność przygodowa powinna być prowadzona w taki sposób, aby nie wywierała szkodliwego wpływu na zdrowie i życie jej uczestników, a także osób postronnych.
5. Realizacja plenerowego programu przygodowego zakłada istnienie interakcji między człowiekiem a przyrodą. Ta interakcja nie może mieć negatywnego wpływu na stan środowiska przyrody (np. nie wolno zabijać zwierząt ani utrudniać im egzystencji). To zastrzeżenie dotyczy również kultury lokalnych społeczności.

Zauważmy, że w myśl kryteriów 2 i 4 przeżycia czasu wojny nie mogą być postrzegane jako przygody. Analogicznie, na mocy założenia 2, nie można uznać za przygody typu „rekreacyjnego” przeżyć, które są udziałem ofiar katastrof i wypadków (np. klimatycznych, morskich, lotniczych itp.).

W pracy Swarbrooke i wsp. [2003, s. 9] zamieszczono zestaw wyróżników – cech przygody, który jest rezultatem uogólnienia rozważań wielu autorów, zwłaszcza tych, które przedstawili S. Priest i M. Gass [2005]. Zostały one dołączone do powyższej listy z zachowaniem ciągłości numeracji:

6. **Niepewność wyniku** (ang. *uncertain outcomes*).
7. **Obecność niebezpieczeństwa oraz elementu ryzyka** (ang. *danger and risk*).
8. **Wyzwanie** (ang. *challenge*), które ciekawi i ekscytuje uczestnika przedsięwzięcia.
9. Spodziewana nagroda (ang. *anticipated rewards*).
10. Nowość (ang. *novelty*).
11. Oddziaływanie stymulujące i podniecające (ang. *stimulation and excitement*).
12. Efekt ucieczki i (społecznego) oddzielenia (ang. *escapism and separation*).
13. Eksploracja i odkrywanie (ang. *exploration and discovery*).
14. Wchłanianie bodźców i wewnętrzna koncentracja (ang. *absorption and focus*).
15. Przeciwnostawne emocje (ang. *contrasting emotions*). (tłum. – W.S.)

Z porównania opinii autorów uprzednio wymienionych publikacji wynika wniosek, że warunkiem koniecznym istnienia elementu przygody w działalności plenerowej jest spełnienie kryteriów 6, 7 i 8 [Raiola, O’Keefe 1999]. Omówimy je teraz w dużym skrócie.

**Niepewność wyniku.** Nigdy nie można z całkowitą pewnością przewidzieć wyniku autentycznej przygody, gdyż jest on uzależniony od wielu zmiennych uwarunkowań. W psychice uczestnika pytanie: – Czy mi się uda?, często bywa rozstrzygane dopiero

w ostatniej fazie działalności. Wynikająca stąd niepewność generuje jednak pozytywne emocje, co potwierdza powszechne doświadczenie. Przygoda w pełni przewidywalna traci swój charakter, przestaje być podniecająca, może rodzić poczucie nudy i zniechęcenia [Priest, Gass 2005, s. 48].

**Ryzyko i niebezpieczeństwo.** Ryzyko jest definiowane jako możliwość utraty pewnej istotnej dla człowieka wartości. Najczęściej jest nią ludzkie zdrowie i (lub) życie, ale w grę wchodzi także inne walory, np.: osobisty prestiż, emocje, finanse [Miles, Priest 1999, s. 113]. Ryzyko pojawia się wtedy, gdy zaistnieje niebezpieczeństwo, stwarzane przez przyrodę lub działalność człowieka (uczestnika przygody). Rozróżnia się dwie postaci ryzyka: *rzeczywiste* (ang. *real risk*) oraz *szacowane* (ang. *perceived risk*). Powszechnie dziś akceptowana zasada mówi, że **działalność przygodowa z definicji musi zawierać w sobie element ryzyka.**

**Wyzwanie.** Jest to zadanie, którego realizacja jest głównym celem podjętej działalności. Może nim być: zdobycie góry, spływ rzeką, wykonanie skoku ze spadochronem itp. Podstawową cechą wyzwania jest jego poziom (stopień). Właściwy dobór poziomu wyzwania do możliwości i oczekiwań uczestników programu to podstawowy warunek doznania przez nich stanu tzw. *przygody granicznej* (ang. *frontier adventure*) [Mortlock 1984, s. 23]. To przeżycie objawia się emocjami, które przypominają stan euforii i jest jednym z głównych celów uczestniczenia w działalności przygodowej [Priest, Gass 2005, s. 49–50]. Przeżycie przygody granicznej na długie lata zapada w pamięć uczestnika wyprawy, będąc dlań nierzadko jednym z najpiękniejszych wspomnień. Ponieważ może to stwarzać bardzo silną motywację do uprawiania turystyki przygodowej, organizator powinien bardzo się starać, aby zaistniały optymalne warunki dla doznania tego stanu.

Do powyższego zestawienia kryteriów trzeba dołączyć jeszcze trzy warunki:

16. Uczestnictwo w zajęciach przygodowych może wymagać posiadania specjalistycznych umiejętności (np. żeglarskich, alpinistycznych itp.).
17. Uczestnik musi się liczyć z koniecznością włożenia dużego wysiłku (obciążenie fizyczne i psychiczne) w realizację zadania.
18. Uczestnictwo może wymagać znoszenia trudów i niewygód (głód, pragnienie, zimno).

W dalszych rozważaniach będziemy przyjmować, że działalność rekreacyjna, która spełnia ww. kryteria (przede wszystkim kryteria 6–8) ma charakter w pełni przygodowy, inaczej mówiąc – element przygody plenerowej jest w niej wyraźnie uchwytny, wręcz dominujący.

Wyniki badań psychologów, teoretyków i praktyków systemu wychowania przez przygodę jednoznacznie potwierdzają powszechne przekonanie, że doświadczenie przygody jest silnie powiązane ze sferą doznań psychicznych człowieka – jej scenariusz realizuje się głównie w wyobraźni uczestnika [Swarbrooke i in. 2003, s. 14]. Stąd wynika zalecenie dla praktyków, organizatorów rekreacji przygodowej, aby w swych programach działania starali się stwarzać warunki, które sprzyjają powstawaniu pozytywnie ukierunkowanych emocji.

Prezentowany w dalszej części artykułu program zajęć rekreacyjnych realizuje to zalecenie.

## TURYSTYKA PRZYGODOWA JAKO SPECYFICZNY RODZAJ PRODUKTU TURYSTYCZNEGO

Przyjmujemy za P. Różyckim, że produkt turystyczny jest to „zespół walorów turystycznych, zagospodarowania i informacji turystycznej oraz świadczonych usług turystycznych” [2006, s. 82]. W dalszych rozważaniach będziemy również zakładać, że z punktu widzenia turysty produkt turystyczny obejmuje całość przeżytego przez niego doświadczenia, od chwili opuszczenia miejsca zamieszkania do chwili powrotu [Medlik 1995].

Z pojęciem produktu turystycznego ściśle wiąże się termin **potencjał turystyczny**. Stanowią go wszystkie elementy środowiska geograficznego oraz zachowania człowieka, które mają być wykorzystane do uprawiania turystyki [Różycki 2006, s. 83]. W innym ujęciu potencjał turystyczny interpretuje się jako wszelkie zasoby strukturalne i funkcjonalne, warunkujące rozwój turystyki na określonym terenie [Kaczmarek i in. 2002].

Wobec powyższego, rozpatrując turystykę przygodową jako rodzaj produktu turystycznego, możemy sformułować następujące wnioski:

1. Podstawowym komponentem „zespołu walorów turystycznych (...) oraz świadczonych usług” jest w tym przypadku przygoda, a dokładniej – konkretny program przygodowy, przewidziany do realizacji na danym obszarze, a także stan zagospodarowania tego obszaru w sensie istnienia tych elementów infrastruktury, które są niezbędne do uprawiania zaplanowanych rodzajów przygodowych aktywności plenerowych.

2. Potencjał turystyczny stanowi przede wszystkim zespół walorów środowiska naturalnego na danym obszarze, rozpatrywany pod kątem rozmaitych możliwości realizowania konkretnych zadań, które będą tworzyć wyzwania umieszczone w programie przygodowym.

## UWARUNKOWANIA REALIZACJI CELÓW TURYSTYKI I REKREACJI PRZYGODOWEJ NA TERENIE JURY KRAKOWSKO-CZĘSTOCHOWSKIEJ

Obszar Jury Krakowsko-Częstochowskiej stanowi ogromny potencjał turystyczny w sensie określonym wyżej w punkcie 2. Na jej terenie znajduje się wiele atrakcyjnych walorów pochodzenia przyrodniczego i antropogenicznego. Środowisko przyrody (faliste tereny porośnięte lasami, liczne skalne ostańce, obecność jaskiń) stwarza wyjątkowo korzystne, urozmaicone możliwości realizacji atrakcyjnych programów zajęć przygodowych.

Obecność czynnika przygody, jako podstawowego komponentu „walorów i usług”, może zapewnić prawidłowo ułożony program zajęć przygodowych. Chcąc uwzględnić wspomnianą wyżej potrzebę stworzenia warunków do przeżycia silnych emocji, generowanych przez doznanie przygody granicznej, autor takiego programu musi dokonać przemyślanego wyboru umieszczonych w nim wyzwań. Muszą one być: atrakcyjne, zróżnicowane pod względem rodzajów i poziomu trudności. Przygoda natomiast powinna być jednoznacznie kojarzona z obszarem Jury, co zapewnić może tytuł-hasło „Jurajska przygoda”. Poza tym istotne znaczenie mają następujące czynniki:

1. Walory estetyczne przyrodniczego krajobrazu Jury w połączeniu z jej walorami turystycznymi (np. łańcuch malowniczo usytuowanych zamków) sprzyjają generowaniu

pozytywnych przeżyć psychicznych, kojarzonych z psychologicznym fenomenem o nazwie **duch miejsca** (ang. *spirit of the place*) [Krzymowska-Kostrowicka 1997, s. 41].

2. Wspomniany efekt ducha miejsca powinien ukierunkować strumień wrażeń związanych z realizacją programu, przyczyniając się do utrwalenia zespołu pozytywnych wspomnień jego uczestników.
3. Na terenie Jury istnieje realna możliwość dodatkowego oddziaływania na psychikę uczestników przez umiejętne wykorzystanie tzw. efektu 3M (Magii Miejsca i Momentu). Ten specyficzny fenomen, opisany po raz pierwszy przez W. Sonelskiego [Sonelski 2010, w druku], jest próbą uchwycenia ulotnego zjawiska specyficznej aury, na którą składają się: uroda krajobrazu, szczególne zjawiska atmosferyczne, nastrój chwili oraz inne jeszcze czynniki środowiskowe. Ich nakładanie się i kumulacja mogą tworzyć efekty o wyjątkowo silnym oddziaływaniu psychologicznym, co wzmocnia opisany wyżej efekt „ducha miejsca”, ułatwiając jednocześnie przeżycie stanu przygody granicznej.

Sposób realizacji przedstawionych wyżej zaleceń programowych zilustrujemy teraz na przykładzie konkretnego programu, który był już kilkakrotnie realizowany w trakcie zajęć dydaktycznych dla studentów AWF im. Jerzego Kukuczki w Katowicach.

### Jurajski Rajd Przygodowy

**Rodzaj imprezy i rejon działania.** Pieszy rajd przygodowy na terenie gminy Niegowa w północnej części Jury Krakowsko-Częstochowskiej.

**Walory środowiska przyrody.** Malowniczy krajobraz pokrytej wzgórzami i porośniętej lasami wyżyny; duża liczba widowiskowych skał (tzw. ostańców), które doskonale nadają się do uprawiania wspinaczki i realizacji zadań z zakresu technik linowych; w okolicy kilka ciekawych i głębokich jaskiń (są one ogólnodostępne).

**Walory antropogeniczne.** Dwa widowiskowe zamki, malowniczo położone na skalistym grzbiecie – w Mirowie i Bobolicach.

**Program rajdu (zadania do wyboru).** Marsz terenowy na azymut (długość trasy: 5–15 km). Próby sprawnościowe: przejście po moście linowym, wspinaczka skałkowa, zjazd na linie, zespołowy transport ładunku przez ciasny skalny kanion o niezwykłej scenerii, przejście ciągu jaskiniowego, biwakowanie w terenie skalistym i w jaskini.

**Stopnie trudności poszczególnych zadań.** Ich realizacja (w wariantach najłatwiejszych) nie przekracza możliwości przeciętnie sprawnego pieszego turysty. Istnieją duże możliwości stopniowania trudności poszczególnych zadań, co umożliwi programowanie poziomów wyzwań w bardzo szerokim zakresie. Rajd może być organizowany w dowolnej porze roku, zarówno w dzień, jak i w nocy (zostało to sprawdzone w praktyce).

**Walory środowiska ze względu na obecność ducha miejsca.** Scenerię akcji tworzą porozrzucane w zalesionym terenie malownicze białe-szare skały o fantastycznych kształtach. Prawie zawsze w zasięgu wzroku znajduje się jeden z widowiskowych zamków zbudowanych na wierzchołkach skał. Trasy marszu prowadzą przez mieszane, różnorodne i różnokolorowe lasy, poprzecinane ukwieconymi łąkami. Co pewien czas można spotkać lesisty jar lub skalny przesmyk.

**Możliwości przeżycia momentów magicznych (efekt 3M).** Bardzo duże, prawie pewność. Wymaga to przemyślanego wykorzystania rozmaitych „efektów specjalnych”,

które oferuje natura w tym rejonie. Przykłady: Jesienią okoliczne lasy mienia się istną orgią barw (efekt typowy dla drzewostanu mieszanego z udziałem drzew bukowych). Realizacja rajdu nocą, w czasie pełni księżyca, zapewnia uzyskanie istic bajkowej scenerii i szansę na efekt specjalny w postaci widoku nietoperza przelatującego obok zamkowej wieży na tle tarczy księżyca.

## WNIOSKI

1. W artykule zaproponowano pewien sposób wykorzystania walorów Jury Krakowско-Częstochowskiej do rozwijania na jej terenie rekreacji i turystyki przygodowej. Z wieloletnich obserwacji autorów artykułu wynika, że na obszarze Jury nowoczesne formy turystyki przygodowej wciąż jeszcze nie są tak popularne, jak na to zasługują.
2. Element przygody plenerowej odgrywa współcześnie bardzo istotną rolę w rekreacji i turystyce. Sformułowane w artykule kryteria jej istnienia pozwalają zweryfikować obecność i znaczenie czynnika przygody w programie zajęć plenerowych, co może w sposób znaczący ułatwić pracę osób zajmujących się zawodowo programowaniem i realizacją zajęć rekreacyjnych.
3. Podstawowymi składnikami turystyki przygodowej, rozważanej jako produkt turystyczny, są dwa komponenty: walory środowiskowe oraz element przygody, który objawia się w trakcie realizacji programu przygodowego. Celem tej realizacji jest zapewnienie uczestnikom programu doznania niezwykłego przeżycia – przygody granicznej.
4. Doświadczenie przez uczestników programu przygody granicznej, obok naturalnych walorów środowiska Jury, ułatwiają dodatkowe bodźce emocjonalne w postaci efektów: ducha miejsca oraz efektu 3M – Magii Miejsca i Momentu.
5. Ilustracją praktycznego zastosowania wspomnianych efektów w programie przygodowym jest zaprezentowany w artykule przykład programu o nazwie „Jurajska przygoda”, który jest wykorzystywany w trakcie realizacji zajęć dydaktycznych na AWF w Katowicach.

## PIŚMIENNICTWO

- Andrzejewska H., 2007. Sporty ekstremalne – szanse na nową formę turystyki „nadaktywnej”, [w:] *Turystyka i podróżowanie w aksjologicznej perspektywie*. Red. M. Kazimierczak. AWF, Poznań, 257–268.
- Ardrey R., 1975. *The hunting hypothesis*. Atheneum, New York.
- Bonington C., 1983. *Quest for Adventure*. Pan Books, London.
- Dufrenne M., 1973. *The phenomenology of aesthetic experience*. Northwestern University Press, Evanston.
- Gracz J., Bronikowski M., Walczak M., 2004. Rekreacja – kreacja – ekscytacja, czyli w poszukiwaniu sensu aktywności rekreacyjnej. *Kultura Fizyczna*, 3–4, 16–19.
- Kaczmarek J., Stasiak A., Włodarczyk B., 2002. *Produkt turystyczny albo jak organizować poznanie świata*. UŁ, Łódź.
- Kruczek W. (red.) (2007): *Turystyka*. Wyd. Naukowe PWN, Warszawa.
- Krzymowska-Kostrowicka A. (1997): *Geoekologia turystyki i wypoczynku*. PWN, Warszawa.



- Lawrence D.H., 1936. Phoenix, The posthumous papers. Viking Press, New York.
- Louv R., 2005. Last Child in the Woods. ATLANTIC BOOKS, London.
- Łobożewicz T., 1997. Propedeutyka turystyki. Wyd. AWF, Warszawa.
- Medlik S., 1995. Leksykon podróży, turystyki i hotelarstwa. PWN, Warszawa.
- Miles J.C., Priest S., 1999. Adventure Programming. Venture Publishing Inc., Pennsylvania.
- Mortlock C., 1984. The Adventure Alternative. Cicerone Press, Milnthorpe.
- Mynarski W., Veltze P., 2008. Ekstremalne formy aktywności ruchowej – aspekty terminologiczne, motywy podejmowania i klasyfikacje, [w:] Teoretyczne i empiryczne zagadnienia rekreacji i turystyki. Red. W. Mynarski. AWF, Katowice, 139–157.
- Priest S., Gass M.A., 2005. Effective Leadership in Adventure Programming. Human Kinetics, USA.
- Prouty D., Panicucci J., Collinson R. (ed.) 2007. Adventure Education. Theory and Applications. Human Kinetics, USA.
- Quinn W., 1999. The essence of Adventure, [w:] Miles J.C., Priest S., Adventure Programming. Venture Publishing Inc. Pennsylvania.
- Raiola E., O'Keefe M., 1999. Philosophy in Practice: A History of Adventure Programming, [w:] Miles J.C., Priest S. (ed.), Adventure Programming. Venture Publishing, Inc. State College, Pensylwania.
- Różycki P., 2006. Zarys wiedzy o turystyce. Proksenia, Kraków.
- Sonelski W., 2008. Wychowanie przez przygodę, [w:] Teoretyczne i empiryczne zagadnienia rekreacji i turystyki. Red. W. Mynarski. AWF, Katowice, 124–138.
- Sonelski W., 2010. O pewnej metodzie programowania plenerowej rekreacji przygodowej na przykładzie środowiska Jury Krakowsko-Częstochowskiej (w druku).
- Swarbrooke J., Beard C., Leckie S., Pomfret G., 2003. Adventure Tourism. The new frontier. Butterworth/Heinemann, Oxford.
- Toczek-Werner S. (2002): Podstawy rekreacji i turystyki. AWF, Wrocław.
- Warren K., Sakofs M., Hunt J.S. (red.), 1995. The Theory of Experiential Education. Kendall/Hunt Publishing Company, Dubuque.

## ADVENTURE RECREATION AS INNOVATION FACTOR OF THE NATIONAL TOURISM PRODUCT

**Abstract.** The aim of this review paper is to present the idea of adventure tourism, and to attempt to define its essence, i.e., a rewarding adventure experience. Based on the analysis of reference materials (mainly foreign sources), the authors also try to enhance the innovative character and attractiveness of national tourism product through the implementation of adventure tourism, and to categorize the latter as a separate category, which is in accordance with the current trends in world tourism. The practical objective is to present own method of devising adventure tourism curriculum. We use our experience gained during outdoor activity classes held with the students of the Tourism and Recreation Department, the Jerzy Kukuczka Academy of Physical Education in Katowice.

**Key words:** adventure, adventure recreation, adventure tourism, challenge, risk, innovation in tourist product

Zaakceptowano do druku – Accepted for print 11.10.2010