

A digitális múzeumandragógia lehetőségei

Hegedűs Anita

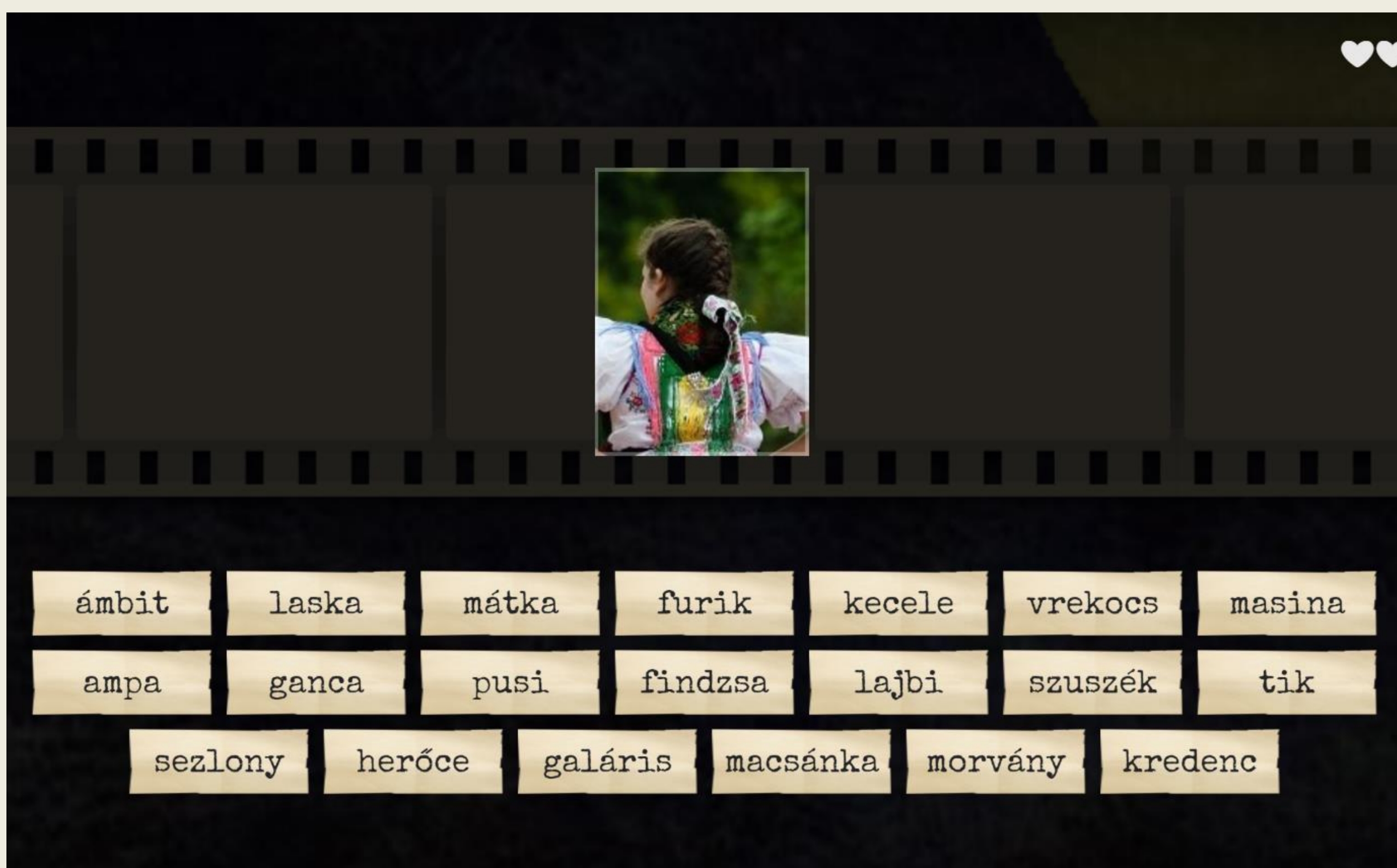
(anitahegedus.mail@gmail.com)

Debreceni Egyetem

Elméleti háttér

A múzeumok mint a felnőttoktatási szektor szereplői hosszú évek óta jelen vannak hazánk andragógiai életében. Az új idők azonban új kihívások elő állítják a közgyűjteményeket: a digitális múzeumok képe nem egy távoli jövő, hanem a mindennapok valósága. Az elmúlt években megjelent egy komoly törekvés a digitális múzeumok, s így a digitális múzeumpedagógia, múzeumandragógia kialakítására is (Ruttkey-German, 2017; Káldy, 2020).

A múzeumoknak fontos szerep jut az életen át tartó tanulásban – mind hagyományos, mind pedig digitális értelemben egyaránt, mivel olyan ismereteket adnak át, melyeket a társadalom hitelesnek tart (Vásárhelyi, 2011). Az úgynevezett mobilizált múzeum a digitalizált múzeumok megjelenésének első lépcsőfokának tekinthető, amikor a múzeum a hagyományos funkcióit (így a kultúrákövetítést és az oktatási, közművelődési funkciókat is) az újfajta digitális kor környezetébe illeszti be (Smith Bautista & Balsamo, 2013). Egyre több online élményt kínálnak a közgyűjtemények, melyek lehetőséget kínálnak a múzeumpedagógia és múzeumandragógia számára egyaránt: a web 2.0 oldalak alkalmasak arra, hogy a résztvevők egymástól is tanuljanak különböző felügyelet vagy intézményi háttér nélkül. Emellett arra is alkalmas ez a platform, hogy a szakértők és a nyilvánosság között erősödjön a kommunikáció (Watermeyer, 2013) és egyfajta kétirányú tanulási folyamat jöjjön létre a felhasználók és a szakértők között.



A Dornyay Múzeum palóc tájszólás-kvíze

Mindezek alapján különböző online módszerek és felületek használhatóak az online múzeumi tudásátadásra, tanulásra. Ezek között találjuk az online, virtuális kiállításokat (German, 2017); a közösségi oldalakon megosztott tartalmakat, melyek interaktivitásra sarkallnak és edutainment szereppel is bírnak (László, 2017); valamint az edukatív játékokat és lokatív sétákat (Ruttkey, 2019).

Módszertan, kutatási kérdések

A 2020-as koronavírus-járvány miatti intézkedések során a hazai múzeumok is bezárásra kerültek, így a múzeumok rákényszerültek, hogy online térbe helyezték át edukatív tevékenységeiket. Kutatásunk során tartalomelemzést végeztünk: célunk volt felderíteni azt, hogy a különböző hatókörű múzeumok milyen lehetőségeket használtak fel online andragógiai munkájuk során, milyen jellegzetességeket találhatunk ezen tartalmak között, valamint felfedezhetőek-e komoly különbségek az online térben az országos és a megyei-városi múzeumok megoldásai tekintetében (erősebb anyagi és személyi erőforrások miatt a nagyobb múzeumoknak hagyományosan több lehetőségük van szélesebb andragógiai kínálat kialakítására). A Virtuális Múzeumtúra adatbázist használtuk a kutatás során, ahol a teljes hazai online múzeumi kínálat megtalálható. Azokat az elemeket vontuk be a vizsgálatba, melyek múzeumandragógiai vetülettel rendelkeztek, összesen 182 online kínálatot elemeztünk. A konkrét tartalom mellett azt vizsgáltuk, hogy mennyiben tekinthetőek andragógiai szempontból hasznosíthatónak az adott elemek. A kutatás eredményeit témacsoportokba soroltuk, melyek a következők: virtuális kiállítások, közösségi média, edukatív játékok, lokatív séták és online adatbázisok, kiadványok.



Csáth Géza virtuális kiállítás – PIM

Eredmények

Virtuális kiállítások

A virtuális kiállítások megfelelő andragógiai módszerek minősülhetnek, hiszen különböző formákban, online módon mutatnak be egy-egy tárlatot, egy-egy gyűjteményt és bővítik az olvasók tudását az adott témakörben. A kutatás során leggyakrabban az egyszerűbb, fotókat és szöveges tartalmat bemutató virtuális kiállításokkal találkoztunk, melyek nem éltek az online szféra lehetőségeivel: statikusan, leíró jellegűen szemléltettek, nem adtak lehetőséget az olvasói részvételre (pl.: Magyar Műszaki és Közlekedési Múzeum). A 3D-s virtuális kiállítások már komolyabb részvételi lehetőséget nyújtanak, hiszen a felhasználó döntheti el, milyen módon járja körbe a kiállítótérket, valamint a vizuális inger is segítheti a könnyebb feldolgozást (pl.: Türr István Múzeum) – ezek is nagy gyakoriságban fordultak elő. A harmadik kategória az audio guide-ok rendszere volt – ezzel a módszerrel csak elvétve találkoztunk a kutatás során (pl.: Magyar Nemzeti Múzeum), noha látássérültek számára remek andragógiai lehetőséget nyújthat.

Közösségi média

A kutatás tapasztalati alapján elmondható, hogy szinte az összes vizsgált intézmény használja a közösségi médiát andragógiai szempontból: legtöbbször külön tartalmakat is készítenek ezekre a felületekre. A különböző fotós, szöveges tartalmak (pl.: a nap/hét műtárgya, tárgyfelismerés, blogok) mellett sok videós tartalmat is találunk. A különböző kiállítások vagy műtárgyak bemutatása mellett különböző kulisszatitkokba is bevezetik a nézőt, mely szintén megfelelő edutainment-eszköz lehet (pl.: Ráday Múzeum, Mai Manó Ház, Kazinczy Múzeum). A legnépszerűbb platform a Facebook és a Youtube. A videós tartalmak minőségében találunk különbséget: a kisebb múzeumoknál találjuk az egyszerűbb, okostelefonos videókészítést, míg az országos hatókörű múzeumokra professzionális videószerkesztés jellemző. Ezek a videós tartalmak sokszor humoros hangvételűek, valamint sok esetben készülnek kifejezetten oktatási segédanyagként – ez azonban nem veszi el az andragógiai hasznosulás lehetőségét. A közösségi médiában létrejöttek külön hashtag-ek (főként a Facebook-on és Instagram-on), melyek a múzeumi online tartalmak összefűzését segítik (pl.: #múzeumozzasszobából).

Edukatív játékok

Az edukatív játékok széles spektrumát tártuk fel a vizsgálat során. Ebben a kategóriában találtuk a legkisebb különbséget a különböző forrásokkal rendelkező múzeumok között: mind az országos, mind pedig a városi múzeumok alapvetően ugyanazokat az online eszközöket használták játékok, kvízek elkészítéséhez (pl.: Redmenta, Google Kérdőív, Learningapps, Jigsawplanet, Wordwall, Thinglink). A kreativitás ezen eszközöknél valóban határtalan: így igazán izgalmas, felnőttek számára is kiváló tanulássegítő módszereket és megoldások készülhetnek (pl.: palóc tájszólás-kvíz [Dornyay Béla Múzeum]; a Curiosity felfedezi a Csornai Múzeumot). Az edukatív játékok közé sorolhatóak a különböző kézműves vagy alkotótevékenységet segítő online tartalmak is, melyek szintén megfelelnek az andragógiai elvárásoknak (pl.: Kecskeméti Katona József Múzeum).

Lokatív séták

Lokatív sétákat elvétve találtunk, noha ez kiváló lehetőség az online tér kiterjesztésére: online térképen keresztül követhetnek a résztvevők egy tematikus, valódi túrát a városban/természetben múzeumi közreműködéssel (pl.: Pál utcai fiúk felfedező túra a 8. kerületben – Petőfi Irodalmi Múzeum). A felfedezés öröme szintén nagyban segíti az edutainment-típusú tudásfeldolgozást.

Online adatbázisok, kiadványok

A legnépszerűbb tematika az online múzeumi tartalmak között (a virtuális kiállítások mellett) az online múzeumi adatbázisok megnyitása a széles nyilvánosság előtt. Ennek lényege, hogy különböző műtárgyak fotóit és alapvető információit lehet megtalálni ezen adatbázisokban – viszont ez a forma sem interaktivitást, sem felhasználói részvételt, sem pedig értelmező kontextust nem nyújt, így a legkevésbé hatékony andragógiai eszköznek tekintjük a kutatás szempontjából (pl.: Damjanich János Múzeum, Munkácsy Mihály Múzeum). Hasonlóan vélekedünk a kiadványok esetében is: több múzeum tette online elérhetővé különböző szakmai kiadványait,

kiállításvezetőit. Ezek rendelkeznek magyarázatokkal, kontextusba helyezik a témát, azonban az edutainment-jelleg itt is sérül (pl.: Kassák Múzeum, Déri Múzeum).



Petőfi Sándor virtuális kiállítás - PIM

Diskusszió

Kutatásunk során azt vizsgáltuk, milyen online andragógiai tartalmakat kínáltak a hazai múzeumok a 2020-as koronavírus-járvány időszakában. A vizsgálat során javarészt jó gyakorlatokkal találkoztunk: az interaktív virtuális kiállítások, az edukatív játékok, a lokatív séták többsége megfelel az edutainment elvárásainak, így hatékony digitális andragógiai eszközök lehetnek. Ugyanakkor a klasszikus virtuális tárlatok, online adatbázisok és kiadványok kevésbé bizonyultak hatékonyak múzeumandragógiai szempontból. A különböző forrásokkal rendelkező múzeumok esetében azt tapasztaltuk, hogy a digitális szféra módszereinek köszönhetően csökkent az szakadék a városi és az országos közgyűjtemények andragógiai kínálata között.

Felhasznált irodalom:

- German Kinga – Ruttkey Zsófia (szerk.) (2017): Digitális Múzeum. Szentendre, Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ.
- German Kinga: Részt venni és részt kérni a kortárs múzeum(ok)ban. In. German Kinga – Ruttkey Zsófia (szerk.): Digitális Múzeum. Szentendre, Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ, 21-39. p.
- Káldy Mária (2020): Partnerségben a felsőoktatással. Múzeum – köznevelési intézmény – felsőoktatási intézmény partneri kapcsolatának rendszere. In. Bereczki Ibolya – Nagy Magdolna (szerk.): Érték, hatás, változás. Szentendre, Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ, 227-249. p.
- Kaproncay Péter (1999): A koszovói konfliktus történelmi és kulturális háttere. In. Krausz Tamás (szerk.): A Balkán-háborúk és a nagyhatalmak. Budapest., Napvilág Kiadó, 23-36. p.
- László Zsófia (2017): A közösségi média múzeumi lehetőségei. In. German Kinga – Ruttkey Zsófia (szerk.): Digitális Múzeum. Szentendre, Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ, 95-105. p.
- Ruttkey Zsófia (2019): Digitális eszközök használata a múzeumban. Szentendre, Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ.
- Smith Bautista, S. – Balsamo, A. (2013): Understanding the Distributed Museum: Mapping the Spaces of Museology in Contemporary Culture. In. Boddington, A. – Boys, J. – Speight, C. (szerk.): Museums and Higher Education Working Together. Challenges and Opportunities. Surrey, Ashgate, 55–70. p.
- Vásárhelyi Tamás (2011): Múzeum és tanulás – egész életen át. In. Vásárhelyi Tamás – Kárpáti Andrea (szerk.): Múzeumi tanulás. Budapest, Magyar Természettudományi Múzeum – Typotext Kiadó, 99-100. p.
- Watermeyer, R. (2013): Learning at the Interface: The Museum as Public Laboratory. In. Boddington, A. – Boys, J. – Speight, C. (szerk.): Museums and Higher Education Working Together. Challenges and Opportunities. Surrey, Ashgate, 71–82. p.