

Ветошкина Ю.В., Мохова К.Н.
г. Пермь, Пермский государственный национальный
исследовательский университет

ИГРОВОЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ КАК ИНСТРУМЕНТ МУЗЕЙНОЙ ИНТЕРАКЦИИ (ОПЫТ ПЕРМСКИХ ИНСТИТУЦИЙ)

Статья посвящена игровому путеводителю и практике использования его в проекте «На старт. Внимание... В музей!» (г. Пермь). Путеводитель является частью интерактивной модели, нацеленной на взаимодействие с новыми для музея посетителями, – детьми и подростками. В статье дан анализ оценки музейных игровых путеводителей на основе интервью с участниками.

Ключевые слова: Музей, игровой путеводитель, музейная интеракция, культура партиципации, скаффолдинг.

The article is devoted to the game guidebook and the practice of using it in the project “On the Start. Attention ... In the museum!” (Perm). The guidebook is part of an interactive model aimed at interacting with new visitors for the museum - children and adolescents. The article gives an analysis of the evaluation of museum gaming guides based on interviews with participants.

Keywords: Museum, game guidebook, museum interaction, culture of participation, scaffolding.

Музейные институции на протяжении более двухсот лет ассоциировались с собирательством, коллекционированием, хранением. Музей и его собрания воспринимались как эталонный мир. В данный момент происходит смена культурной парадигмы на место «высокой культуры» приходит понимание культуры как образа жизни, в которой нет лишних элементов, все составляющие равны, значимы. Такое понимание формирует новую практику взаимоотношений с традиционными институциями. Музей должен соответствовать потребностям человека, отвечать на общественные запросы

сы.

На практике эти изменения связаны с двумя аспектами: созданием, использованием медийных технологий и разработкой новой музейной концепции. Актуальный музей это совершенно особый тип нарратива. Если исторические музеи пересказывают историю с использованием реальных предметов и экспонатов, то в современном музее совершенно другой тип коммуникации – диалог с посетителем, интеракция.

Интерактивность предполагает внимание к мотивации посетителя. «Эти методы музейной педагогики действия с «включенными» руками («hands-on activities»), игровое взаимодействие посетителей друг с другом и с педагогом, ролевые игры, поддержка» [2. С. 13]. Эти взаимоотношения выстраиваются инструментально. Одним из таких инструментов стал путеводитель нового типа – игровой или интерактивный. В случае игрового музейного путеводителя мы в праве говорить о нем как о новом инструменте. Особенностью традиционного музейного путеводителя согласно Т.В. Галкиной является «...наличие зависимости между объектом показа и его расположением в пространстве, т.е. путеводитель ведет по определенному пути» [1].

Интерактивный путеводитель представляет собой сборник игровых заданий и вопросов, направленный на взаимодействие с картинами и музейными объектами, он содержит краткую справочную информацию о выставке, отдельных экспонатах. Основной целью является погружение посетителя в изучение выставки, которое проходит в игровой форме.

В западной традиции использование интерактивных путеводителей – практика традиционная, чего нельзя сказать об отечественной музейной деятельности. Игровые путеводители используются Пермскими музеями с 2010 года. Основная аудитория – это семьи с детьми дошкольного, школьного возраста, а также школьные группы (классы) младшего и среднего школьного возраста. Пермское мероприятие с использованием игрового путеводителя «На старт. Внимание... В музей!» – самостоятельные путешествия с картой и путеводителем по экспозициям разных музеев города, во время которых ребенок получает новые знания, делает открытия и играет. В мероприятии принимают участие главные музеи г. Перми: Музей современного искусства «PERMM»,

Пермская государственная художественная галерея и др.

Этот проект отчасти уникален, так как практика межмузейных путеводителей есть пока только в России. Идею разработали в музеях Санкт-Петербурга, ее поддержали и стали продвигать в Пермских институциях. За семь лет накопился уже некоторый опыт и можно сделать промежуточные выводы.

Целью нашего исследования является попытка проанализировать то, как оценивают путеводители и новые практики, связанные с их использованием, посетители музейных институций – в первую очередь родители и их дети, потому как проект позиционируется как «семейный», а также подростки. Использовались методы включенного наблюдения и интервьюирования посетителей. Опросы и наблюдение проводились в Пермском музее современного искусства «PERMM» и Пермской художественной галерее. В ходе исследовательского интервью было опрошено порядка тридцати респондентов (с октября по ноябрь 2016 г и 2017 г.). Для культурологического анализа данная выборка представляется достаточной, интервьюирование было прекращено по мере смысловых повторов в дискурсах.

Анализируя речевые высказывания, отметим, что абсолютное большинство респондентов оценивают путешествие с помощью путеводителя положительно. Некоторые родители вспоминают свое детство и скучный опыт посещения музеев, которые были совсем не расположены к коммуникации с детьми: «Родители таскали, мы жили в Москве <...> В моём детстве это хождение пыткой было, а вот сейчас он (сын) с таким удовольствием ходит» (из интервью №2).

Многими отмечается современный вид, актуальность путеводителя как нового продукта: «Сделано идеально, как майнкрафтовская игра» (из интервью №3); удачно подобранное цветовое решение: «Не ярко, то есть как бы для глаз спокойно, потому что детям яркое не надо сильно. И такой спокойный чёрно-белый цвет» (из интервью №4). Важно, что для многих респондентов подобные музейные путешествия стали традиционными: «А вообще уже второй год участвуем в этой акции» (из интервью №1).

Игровые путеводители по-новому решают важные образовательные задачи: «<...> более внимательно наблюдают за картинами, за объектами различными, что очень полезно детям...» (из интервью №4), в музее Современного искусства

«PERMM» приобретает и необычный опыт современная экспозиция старается учитывать тактильную потребность – желание потрогать экспонаты: «Там довольно интересно решать задачи и смотреть, рассматривать картины, трогать их, было достаточно интересно» (из интервью №1) или «<...> можно взять повязку и почувствовать картины» (из интервью №5).

Хождение по выставке и заполнение путеводителя является по сути самостоятельным творчеством. Занимаясь свободной деятельностью, многие участники чувствуют себя неуверенно. Варьируемую поддержку или «скаффолдинг» в идеале должен осуществлять музейный специалист или обученный волонтер. Участникам должны помогать достигать цели, не предписывая правильный результат. В наших институтах первую помощь и поддержку ребенку оказывает взрослый, как правило родитель: «Если что-то ребёнок не понял, то взрослый может объяснить. Всё равно я сама им читала» (из интервью №4). В ситуации дефицита родительского общения это взаимодействие становится особенно ценным: «... нам всё очень понравилось, мы вместе с ребёнком и сами по-новому взглянули на картины, и, когда ты видишь картину по-своему, а ребёнок видит по-своему, правда хорошо это» (из интервью №7).

Отметим, что, к сожалению, без поддержки музейных профессионалов очень часто возникают ситуации дискомфорта, о которых опять же говорят родители-респонденты: «Ну, тут надо или задания выполнять, либо на выставку смотреть» (из интервью №6); «В принципе понятные задания, ну вот кроме, наверное, Айвазовского... Сначала родителям надо разобраться, а потом уже детям» (из интервью №9), об этом говорят и сами дети: «Я бы не сказала, что легко проходить, сложновато» (из интервью №11).

Трудность самостоятельного путешествия связана и с отсутствием внутренней уверенности в правильно осмыслении задания: «Ну, вот я не совсем здесь поняла про «цвет изображения, символ». А это как правильно решается? Вот для меня не совсем понятно» (из интервью №1). Иногда содержание экспозиции не воспринимается в целом (особенно, если это первая практика посещения музея): «<...> с трудом поняла задания, честно говоря вместе с экспонатами» (из интервью №3).

Некоторые функции «скаффолдинга» оказывают посетите-

лям музейные посетители, волонтеры: «Сейчас нам помогали, очень доброжелательно к какой картине подойти и какое животное она (дочь) ещё не посмотрела, и придумывали вместе с ней названия кличек...» (из интервью №7). Безусловно подготовленные к такому контакту сотрудники музея одна из самых дефицитных составляющих таких проектов. Актуальный музей – это пространство сотворчества.

Более того творческий проект не предполагает абсолютной свободы. «Лучшие программы соучастия предлагают четкие рамки. Они создают поддержку, которая позволяет участникам почувствовать себя комфортно. Если правильно стимулировать посетителей, они почувствуют себя увереннее...» [3, С. 27].

Игровой путеводитель отчасти задает рамки игры, путешествия и в тоже время координирует деятельность участников, что им в принципе нравится: «Наоборот, удобно было. Он (путеводитель) как-то направляет даже, куда надо сходить. Это даже плюс мне кажется в чём – то <...> мы вот просто пришли и наобум не знаю куда..., а здесь мы целенаправленно идём и выполняем задания» (из интервью №5). Если правила поведения не прописаны четко, то и участники, и сотрудники быстро теряются, оказываются в состоянии фрустрации.

Отмечая недостатки проекта путешествия, посетители рассуждали о формальных вещах – отсутствии планшетов, на которых можно было бы заполнять путеводитель, дефиците удобных посадочных мест и т.д. Все эти требования являются достаточно важными современному горожанину привык к комфорту, но самой легко устранимой недоработкой в проектах.

К более существенным проблемами стоит отнести моменты, связанные с содержательной стороной путеводителей. Во-первых, посетителями отмечается некая однотипность вопросов и заданий: «Ещё можно, наверное, более разнообразить, очень много есть там одинаковых заданий, например, зал голландский, зал фламандский, там всё связано с животными. Можно там уж что-то разное сделать» (из интервью №5).

Во-вторых, аспекты в заданиях, связанные с когнитивными возможностями детей, например, процессом понимания и осмысления определенного содержания: «Ну, мне кажется, что некоторые картины, вот в частности, здесь ребенку 9-летнему немножко сложно понять...» (из интервью №6). Также респонденты отметили, что важно соблюдать баланс между разными видами деятельности, который местами нарушается: «Мы

были в Галерее(имеется в виду Пермская художественная галерея) и было много таких-то сложных заданий, ну и там длинно нужно было что-то там писать. Здесь, по-моему, должно быть равновесие между написанием, просмотром, обсуждением с родителями. Это вот важно» (из интервью №7).Повышенная сложность заданий, однотипность смысловая или предполагающая один вид деятельности (например, письмо или рисование) приводит к тому, что дети и подростки быстро выключаются из процесса, скучают: «Я так устал, но я не сижу почему –то. Ну мы всё писали –писали...» (Миша, 13 лет)».

Качественная оценка подобных проектов сложна. Безусловно, оценивание напрямую связано с той целью, которую ставит перед собой институция. Большинство пермских работников настроены на привлечение и удержание новой зрительской аудитории в музее, а для этого важным представляется дать участнику возможность отрефлексировать процесс собственного путешествия по музею и получить обратную связь. В идеале рефлексия должна быть пошаговой: что было интересным, когда вы заскучали, что было самым важным в мероприятии, если бы вы составлял задания, то какое задание придумали и т.д.

На основании этих ответов важным было бы постепенное совершенствование содержания путеводителей и самое главное работы с посетителями. Интерактивная модель (частью которой является игровой путеводитель) предполагает постепенный переход и формирование следующей более сложной музейной формы взаимодействия с посетителями – культуры партиципации или соучастия.

Список литературы::

1. Галкина Т. В. Музейная педагогика: проблема структуры музейного путеводителя // Вестник ТГПУ. 2010. №10. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/muzeynaya-pedagogika-problema-struktury-muzeynogo-putevoditelya> (дата обращения: 17.02.2018).
2. Музей как пространство образования: игра, диалог, культура участия / Отв. ред. А. Щербакова. Сост.Н. Копелянская., М., 2012. 176 с.
3. Саймон Н. Партиципаторный музей. М.: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2017. 368 с.