

## Muzeum jest w grze. Interaktywność i nowe technologie

„MOCAK zaangażowany społecznie”  
dodatek do „Gazety Wyborczej”, 18 X 2014

**Współczesne muzea coraz chętniej sięgają po technologie mobilne jako narzędzia realizowania swojej misji. To zjawisko nieuniknione, zważywszy na postępującą wśród ich użytkowników „cyborgizację”, czyli stały kontakt z interfejsami wspierającymi nas dziś już nie tylko w pracy, ale i w niemal wszystkich codziennych czynnościach. A także, rzecz jasna, w edukacji.**

Dostrzeżenie tego trendu, uznanie jego nieuchronności i podjęcie decyzji o włączeniu weń to jednak dopiero początek przygody muzealnego edukatora. Chwilę później przychodzi moment konfrontacji z pytaniem: jak taki program ma wyglądać? Aby na nie odpowiedzieć, warto zastanowić się nad wartością edukacyjną nowych technologii. O tym, że aplikacje w muzeach są nie tylko koniecznością, ale też szansą, przekonuje teoria Mihálya Csíkszentmihályiego. Węgierski badacz zwrócił uwagę na fakt, że jako miejsca edukacji nieformalnej muzea bazują na wewnętrznej, nie zaś zewnętrznej motywacji do nauki (inaczej niż szkoły, wspierane systemem ocen i dyplomów). Stanowi to dla nich zarówno wyzwanie, jak i potencjał wyjątkowej efektywności, ponieważ motywacja wewnętrzna to bodziec dla najbardziej trwałych i twórczych inspiracji. Warunkiem jej zaistnienia jest według badacza doświadczenie przepływu (*flow*), wywoływane całkowitą koncentracją na wykonywanej czynności, wiążącą się z osłabieniem samoświadomości i poczucia upływu czasu w imię pełnego zaangażowania, intensywnego „bycia tu i teraz”. Aby mogło do tego dojść w warunkach muzealnych, potrzeba – po pierwsze – chwytu (*hook*) wzbudzającego ciekawość. Po drugie – wywołane zainteresowanie należy tak ukierunkować, by złączyło się z życiem danej osoby. Sprzyjają temu zadania odwołujące się do zasobów intelektualnych, sensorycznych bądź emocjonalnych jednostki, których trudność stopniowo wzrasta, pozwalając ćwiczyć nowo nabywane kompetencje i utrwalać wiedzę. Satysfakcja płynąca z wykonywania czynności stymuluje chęć nauki, może się też stać magnesem dla kolejnych wizyt w muzeum czy kontaktu z danymi treściami, na przykład sztuką.

Interaktywność, zabawa, zaangażowanie i ponawiane wyzwania rządzące się jasnymi regułami to jakości charakterystyczne dla gier. Korzystanie z ich mechanizmów (tzw. grywalizacja) w aplikacjach muzealnych nie jest rzadkie. Największe muzea sztuki współczesnej podejmują takie projekty od kilku lat, czego efektem są „Destination: Modern Art” przygotowane przez nowojorskie MoMA czy „Tate Trumps” oraz „Magic Tate Ball” londyńskiej galerii Tate.

Edukacyjne zalety używania nowych technologii nie są jednak wolne od niebezpieczeństw. Muzealników może zniechęcać wizja odbiorców wpatrzonych raczej w trzymany w dłoni ekran niż w obiekty znajdujące się na wyciągnięcie ręki. Istnieje też ryzyko, że zadowolą się oni odkrywaniem aplikacji czy gry w domowym zaciszu w miejsce faktycznej wizyty w galerii. Istotny jest także aspekt komercyjny. Aby móc skorzystać z aplikacji mobilnych, konieczne jest posiadanie sprzętu o określonych parametrach i oprogramowaniu. Tym samym niektóre korporacje mogą zyskiwać znaczną kontrolę nad niektórymi kanałami edukacji, zaś osoby, których nie stać na dany sprzęt, doświadczą blokady dostępu do nowoczesnych rozwiązań. Wreszcie, ograniczone ramy zarówno środowiska technologii mobilnej, jak i gier mogą sprzyjać modelowi edukacji uwzględniającemu skończoną liczbę możliwych działań i typów relacji nawiązywanych między odbiorcą, dziełem i jego autorem a instytucją oferującą przestrzeń spotkania pomiędzy nimi.

Miarą dobrej edukacji są między innymi dostępność, adekwatność formy do przekazywanych treści, umożliwianie twórczych, otwartych poszukiwań oraz tworzenie bezpiecznej przestrzeni zaangażowania opartego na motywacji wewnętrznej. O ile wrażliwość na wymienione wyżej kwestie będzie towarzyszyć edukatorom muzealnym przy inicjowaniu i współtworzeniu kolejnych gier i aplikacji, mogą one sprzyjać dostępności, atrakcyjności i efektywności ich pracy.