

Többféle attitűddel szoktam zenét hallgatni. Van, hogy csak a háttérben szól, van, hogy nagyon figyelek a szövegre, a zenére, vagy – és ez főleg élőben szokott megtörténni – nagyon figyelek az előadásmódra. Ilyenkor sokszor elkalandozom, és elképzelem, hogy én hogyan állnék a színpadon, ha az énekes helyében lennék. Vagy olyan is van, hogy hirtelen nagyon motivált leszek, terveket szövök, eldöntöm, hogy többet fogok gyakorolni, és alig várom, hogy én magam énekeljek, zenéljek. És van, hogy egyszerűen csak élvezem a zenét, ez számomra az igazi szórakozás, de fontos a többi attitűd is.

Végül megemlítenék néhány művészt, a teljesség igénye nélkül, akiknek nagyon szeretem a munkáit. Zenében Yebba, Laura Marling, Jónás Vera, JaMese, Harcsa Veronika, Petruska András. Irodalomban Roald Dahl, Kazuo Ishiguro, Tompa Andrea, Szabó T. Anna, filmben Miloš Forman, Cristian Mungiu, Coen testvérek, színházban Pintér Béla, Bodó Viktor, Lee Jaram, képzőművészetben Pieter Brueghel, Joan Miró, Réber László. És még sokan-sokan mások.

**Bertóti Johanna**

## A DIGITÁLIS MÚZEUM EVOLÚCIÓJA

### Bevezetés

■ A számítógép képernyőjén született, nagy felbontású, valósághű ábrázolás lehetőségével és a valós tér virtuálissá bővítésével a múzeum fogalma az 1990-es évek elején átalakult. A világháló és a digitálisan rögzített alkotások megjelenésével a vizuális kultúra új kifejezési és reprezentációs lehetőséghez jutott (Szűts 2013). A weboldalak lehetőséget biztosítottak sokak számára galériák létrehozására, majd a szabadon írható web 2.0-ás platformok utat nyitottak az online alkotásnak is. Ahhoz, hogy megértsük a változást, röviden ki kell térnünk a Web 2.0 megkülönböztető tulajdonságaira. Ezek ugyanis nem technikai, hanem kommunikáció-, média- és művészetelméleti eredetűek. Ugyanúgy a világháló biztosítja a Web 2.0 létét, ahogy a statikus weboldalak esetében is. A különbség azonban az, hogy miközben a korábban uralkodó, szerkesztő- és hivatásoskommunikátor-központú paradigma uralkodott, addig a Web 2.0-ban a hangsúly a közzétételről a megosztásra, a passzív jelenléttől a részvétel felé tolódott. Mind a felhasználói, mind a szolgáltatói attitűd megváltozott. A szolgáltató blogok, wikik, közösségi, képgyűjtő oldalak esetében csupán keretet biztosít, azt a felhasználók töltik meg tartalommal. Ezzel tehát megszűnik a web írásvédettsége, és nyílttá válik az alkotó, de a gyűjtő pozíciója is (Szűts 2012).

A 21. századi, modern múzeumokban a digitális eszközök használata a tudásközvetítés során már-már kézenfekvő. Manapság egy új kiállítás el sem képzelhető olyan eszközök és tartalmak nélkül, amelyekhez a látogatóknak ne lenne szükségük digitális kompetenciájuk használatára. Szinte kötelező elemmé váltak az applikációk, interaktív panelek, tematikus digitális tartalmak.

A digitális múzeum fogalma így már nem független a tárgyi világtól, és fordítva. A tárgyi világ digitális univerzumba történő kiterjesztése új funkciókkal ruházta fel a múzeum intézményét. Tanulmányunkban éppen ezért a múzeumok evolúcióját (digitalizációját) mutatjuk be, miközben kitérünk a múzeum által birtokolt hatalom kérdésére is.

Kezdetben a világhálón létező digitális múzeumok szakítani kívántak a hagyománnyal, csak az online közegben kívántak létezni, megszakítva minden szálát a tárgyi világgal, idővel azonban visszarendeződés történt, az analóg és a digitális tartalom egymás kiegészítőjévé vált, majd a közösségi tartalomlétrehozás is csatlakozott a rendszerbe.

### A múzeum evolúciója. A digitális szabadságharc kezdete

■ Amikor a digitális környezet lehetővé tette, hogy művészet megjelenjen a világháló terében, a szöveg hordozójára lelt a linkekkel átszótt hipertextben, és a vizuális művészet a multimedialitásban teljesedett ki. A modernitás múzeuma átalakult, a hagyományos, az intézmény- és a társadalmihálózat-alapú kanonizáló közeg kibővült a virtuális térrel és az online hálózattal, mely a tárgyi világtól eltérő szabályok szerint működik. Arthur C. Danto *A remekművek és a múzeumban* rámutat, hogy a műalkotások fogalma mindig is szorosan összefüggött a múzeummal, mely a művészet birtoklásán keresztül egyben a tekintély jelképe is: „A múzeum a hatalom szimbólumaként lépett be a modern köztudatba, nem pusztán egy olyan helyként, ahol esztétikailag lenyűgöző műalkotásokat lehet látni, valamint a mestereket tanulmányozni.” (Danto 1995. 45.) A világháló és a 2000-es évek közepétől a Web 2.0 felülírta az eddigi kánont. A korábban a magas és a populáris kultúra között húzóóv választóvonal nem eltűnt, hanem jelentéktelenné vált. Helyébe az intézményi és közösségi kanonizáció kérdésköre lépett. Lev Manovich a változást a következőképpen mutatja be *A mindennapi (média) élet gyakorlata* című művében: „Az előző évtized fejleményei – a Web platform, a média rögzítésére és lejátszására képes szórakoztatóelektronikai eszközök árának drámai csökkenése, a globális utazások számának növekedése és a fogyasztói gazdaság térnyerése számos olyan országban, amelyek csak 1990 után csatlakoztak a »globális világhoz« – a digitális formában hozzáférhető, felhasználók által létrehozott »tartalmak« mennyiségének robbanásszerű megnövekedéséhez vezettek: weboldalak, blogok, fórumok, SMS-ek, digitális fényképek, videók, zenék, térképek, és még sorolhatnám. Erre a robbanásra reagálva a 2.0-s cégek hatékony platformokat terveztek az ilyen jellegű tartalmak számára. [...] Ezáltal nem pusztán néhány szubkultúra jellegzetességei kerültek nyilvánosságra, de azon százmilliók mindennapi életének részletei is, akik médiatartalmakat töltenek fel vagy blogot írnak.” (Manovich 2011.)

Ebben a web 2.0-s környezetben a kulturális hierarchia átrendeződésének következményeként a felhasználó már szabadon dönthet az őt érdeklő tartalmak soráról, vagy maga is alkotásokat hozhat létre. Némi leegyszerűsítéssel bárki szerzővé válhat, és műveit azonnal meg is oszthatja a közösséggel, mely lájkolhatja, tovább oszthatja vagy éppen írhatja. A technikai sztenderd kontextusa is szerepet játszik a hagyomány átalakulásában (Szűts 2013). Hogy csupán egy szegmenst ragadjuk ki, a digitális fényképezőgépek elterjedése, majd mobiltelefonokba épülése, végül pedig a mobil internetnek köszönhető mindig online állapot megteremtette a lehetőséget, hogy a felhasználó korábban elképzelhetetlen mennyiségű képet osszon meg. Mivel a virtuális galériák ismertsége és megítélése immár a közösség véleményétől függ, felvetődik a kérdés, hogy a „hagyományos” múzeumok az online környezetben a honlapjaikkal és megosztott gyűjteményeikkel már nem tudják a hatalom szimbólumaként meghatározni önmagukat. Megváltozott a befogadói attitűd is. A felhasználó már nem kényszerül dönteni, hogy mely köteteket tartsa meg polcain, vagy mely fotográfiáit hívja elő. Nincsen szelekciós és döntési kényszerben. Eközben a hagyományos múzeumok is digitalizációba kezdtek. Adatbázisaikat több millió képből hozták létre, így saját valós terület kiterjesztették az online univerzumba, tartalmakat nem kényszerülnek nem elérhető raktárakba helyezni, miközben a technikai rendszerek normáinak engedelmessékednek.

## Az evolúció következő lépése, a digitális térbe kiterjesztett múzeum

■ A változások új diskurzust szültek. A digitális technológia megjelenésével párhuzamosan elindult a vita a digitális megjelenítés (és/vagy létezés) kontra analóg létezés témakörében. Ez a vita mind a mai napig változó intenzitással ugyan, de jelen van. Az utóbbi évek intenzív, kényszerű digitalizációjának köszönhetően azonban sokat változott a szemben állók véleménye. A pandémia alatt végzett, nagy léptékű digitalizáció, digitális tartalomfejlesztés új lendületet adott a hagyományos múzeumok kiterjesztésnek (Kassai 2021) és kevésbé a web 2.0-ás múzeumok fejlődésének.

A fejlesztések megkezdésekor minden esetben felmerült a kérdés a kiállítási kurátorokban, múzeumpedagógusokban, hogy vajon a túlzott digitalizációval nem távolodnak-e el a látogatók a valós, kézzelfogható múzeumi terektől, az őrzött műtárgyaktól. Korábbi nemzetközi tapasztalatok, kutatások is azt támasztják alá, hogy a digitális térben való múzeumi nyitás inkább felkelti az érdeklődést a potenciális látogatókban, és növeli az offline múzeumi élmény megszerzésének igényét (Ringert 2021).

A múzeumokról folyó vita a túlradó információmennyiségről is szól. A múzeumi szakemberek munkája kapcsán sokszor elhangzik az a kritika, hogy indokolatlanul sok információt szeretnének eljuttatni a látogatókhoz, ezzel tovább növelve azt a komplexitást, melyben a felhasználók élnek. Ez a hagyományos, offline kiállítások esetében például gyakran társul a kiállítási szövegek terjengősségével. Egy-egy táblán vagy leírásban olyan mennyiségű információ, ismeret közvetítésére törekszik a kurátor, amelyet befogadni, feldolgozni szinte képtelenség nagyszámú tárgy esetében. Arra példa, hogy az analóg létet a digitális nem felváltja, hanem kiegészíti, az a tény, hogy a legújabb fejlesztések alkalmával előtérbe kerültek az olyan digitális megoldások, amelyek segítségével a látogató közvetlen hozzáférést kap az előbb említett tartalmakhoz. Az új szemléletmódot jellemzi, hogy a látogató (felhasználó) azokat el tudja vinni magával a múzeumból, és a későbbiekben immár tértől és időtől függetlenül átböngészheti, értelmezheti. A múzeumok digitális átállása során ez a fajta megközelítés hozzásegíti a felhasználókat az ismereteik bővítéséhez, további kutatások, vizsgálódások elvégzéséhez. Az ilyen esetekben a látogatónak nem marad hiányérzete, illetve könnyebb számára felidézni a látottakat, hallottakat. Az is nagyon fontos szempont, hogyan tud a felhasználó szelektálni az információs halmazban. Képes az általa jobban preferált tartalmi egységekre nagyobb figyelmet fordítani. Ez a szelektációs lehetőség még inkább hozzájárul a téma feldolgozásához, és ami a nagyon fontos, az ismeretek élményszerű bővítéséhez. Ebben az esetben a látogató szívesen tekint vissza a látottakra, a múzeumi kiállítások megtekintése, a múzeumlátogatás iránti attitűdje várhatóan pozitívan alakul (Ringert 2021). Ezenfelül a web 2.0-s platformokon immár kommentelhet, megoszthat vagy éppen címkézhet, és ezáltal hozzájárulhat új múzeumi közösségek kialakulásához, egy-egy téma iránt érdeklődők csoportba szervezéséhez, amely a modern muzeológia egyik fontos jövőépítő feladata.

### A szabadságharc vége. Az élményszerűség és az élménypedagógia a múzeumban

■ A jelenkori múzeumi fejlesztések során egyre többször hangzik el az „élményszerű kiállítás” kifejezés és az „élménypedagógia” fogalma. A múzeumi szakembereknek a modern, 21. századi múzeumi fejlesztések során a látogatók számára élményszerű megismerést kell biztosítaniuk. Ez elvárásként jelentkezik napjainkban, hiszen a közösségi média (TikTok, Instagram, Facebook) élményszerűségével kell versenyezni. Ha egy új múzeumi tárlat a hagyományos módszerekkel igyekszik bemutatni a műtárgyait, akkor rögtön unalmasnak vagy éppen elmaradottnak tekinthetik a látogatók. A digitális eszközök, technológia használata ugyan nem mindenható, de ezen a területen sokat tud hozzáadni a látogatói elégedettség eléréséhez, miköz-

ben a látogatók a digitális technológiai felhasználóiként interaktivitás várnak el a kiállításon kihelyezett képernyőktől is. (Az élményszerűséget természetesen más módszerekkel is lehet biztosítani, gondoljunk csak az élő történelmi interpretációkra, az interaktív bemutatókra vagy a „játékos felfedezések” típusú múzeumi programokra. Ezek a digitális technológia nélkül is működőképeseek.)

Fontos tisztázni a digitális múzeum és a digitális múzeumpedagógia közti különbséget is. A digitális múzeum kifejezést Ben Davis használhatta elsőként az 1994-es *Digital museums* című munkájában (Davis 1994). A szöveg a világháló elterjedésének kezdetén született. Davis ekkor arról írt, hogy a múzeumok számos módon kezdték használni a digitális képalkotási technológiát a gyűjteményeik archiválásától kezdve, a közönséggel való kommunikációig. A múzeum számára a digitális nyilvántartás hatékony, a kommunikáció azonban nehézkes volt. A számítógép hozzásegítette a múzeumi szakmát, hogy ez a két tevékenység integrálódjon. A múzeum által digitalizált tartalmak a számítógéppel közvetített kommunikáció (computer mediated communication) által eljutnak az oktatás, a gazdaság, a szórakoztatóipar területére is (Davis 1994). A digitális múzeumi tartalmak oktatásban történő hasznosítása a számítógépes kommunikáció által ugrásszerűen megnőtt.

Ennek eredménye, hogy a digitális múzeum ma már gyűjtőfogalomként magában hordozza mindazon múzeumi tevékenységeket, szolgáltatásokat, amely során a múzeumi dolgozók és a látogatók digitális eszközök segítségével kapnak információt a múzeumi gyűjteményi anyagról, kutatásokról. A múzeumokban vagy a virtuális terekben a tudásközvetítés során bemutatott tárgyi vagy szellemi tartalom digitális eszközökön keresztül válik elérhetővé (Ruttkay–German 2018).

A mai felfogás szerint a digitális múzeum fogalmkörébe tartozik minden olyan, a digitális technológia ökoszisztémáját kiaknázó eszköz, módszer, mely a tárgyi világban létező kulturális örökség intézmények – hagyományos múzeumok, levéltárak – a közönséget szolgáló, elsősorban interpretációs munkáját segíti és terjeszti ki (Ruttkay–Bényei 2021).

A múzeum az információs társadalomban olyan környezetbe épül be, ahol a digitális médiumok alapvetően meghatározzák az információk tárolásának, hozzáférhetővé tételének és értelmezésének módjait. Az ebben a környezetben szocializálódó digitális nemzedék, de valójában az eszközökhöz hozzáférő minden személy számára új utak nyíltak meg a tanulásban (Bényei–Ruttkay 2015).

A jelenlegi múzeumi gyakorlatban a digitális múzeum fogalmát szűkítve beszélünk digitális múzeumpedagógiáról. Ha a hagyományos múzeumpedagógiai tevékenységünk megvalósítása során digitális eszközöket használva olyan tartalmakat dolgozunk fel, amelyek célja az ismeretszerzés a múzeumi gyűjteményekhez, múzeumi feladatellátáshoz kapcsolódóan, akkor általában kiterjesztjük a múzeumpedagógia fogalmát, és digitális múzeumpedagógiát említünk. Ebből a megfogalmazásból az is kiderül, hogy nem elegendő az IKT eszközök feladatvégzésbe való beépítése, hiszen annak célja lehet pl. az élményszerzés is, különösebb tanulási cél nélkül. Fontos elem az alapvető múzeumpedagógiai célnak, illetve a megfelelő digitális tartalomnak a nevelési-oktatási folyamatba való integrálása is (Ringert 2021).

A digitális múzeumpedagógia kifejezés használatának megjelenése alig néhány évvel ezelőttre tehető. A hagyományos múzeumpedagógia digitális térben vagy digitális eszközzel való megvalósításaként jelentkezett először. A 2020-ban kirobbant világjárvány azonban olyan mértékű lökést adott a digitális múzeumi tartalmak pedagógiai, oktatási célú fejlesztésének, felhasználásának, amit nagyon nehéz volt lekövetni (Kassai 2021; Berényi 2021). Nagyon sok anyag született a múzeumpedagógiai műhelyekben, és ezek az anyagok nagyon színes képet mutattak.

A múzeumok hasznosításáról az iskolai pedagógiában John Dewey írt először az 1912-ben megjelent *Az iskola és a társadalom* című művében. A könyvben felvázolt modellt az iskola és az élet kívánatosnak tartott viszonyát, élő kapcsolatát

valósítja meg: „Minden egyes iskolánk egy kis társadalmi közösséggé válik (embryonic community life) az alkotómunka típusaival, amely a nagyobb társadalom életének tükré.”

A múzeum szempontjából kiemelten fontos, hogy Dewey annak központi szerepét hangsúlyozza, és úgy tekinthetünk rá, mint az ismeretszerzés központi elemére, ahol a gyűjteményen, a tárgyakon keresztül tapasztalati úton, gyakorlati tevékenységek végzése közben szereznek ismeretet a gyerekek, megadva ezzel a múzeumpedagógia máig legfontosabb alapvetését, miszerint a tárgyakon és a cselekvésen keresztüli tanulás, az interaktivitás jelentik napjainkban a múzeumi tanulás legfontosabb formáit.

A múzeumpedagógia fogalmának értelmezése során a digitális tartalmak felhasználásával (értelemszerűen) nem foglalkozik. Ennek a területnek a fejlődése csak sok évvel a digitális eszközök oktatási rendszerben történő megjelenését követően valósult meg. A köznevelési rendszerben sokkal hamarabb megindultak azok a digitális fejlesztések, amelyek a múzeumi környezetben később jelentek meg. A digitális átállás mind az iskolai, mind a múzeumi környezetben szorosan összekapcsolódott az élménypedagógiával.

Minden múzeum számára a legfontosabb a gondozásában lévő közgyűjtemény állapota, feldolgozottsága, valamint publikálása. A múzeumpedagógiát leginkább az különbözteti meg az egyéb formális vagy nem formális pedagógiai környezettől, hogy tartalmi alapját a gyűjteményben fellelhető kulturális javak adják. A múzeumpedagógiai foglalkozás alkalmával a pedagógia módszereit alkalmazva a múzeumpedagógus a gyűjteményi kulturális javak megismertetésén keresztül próbálja meg a tanulók ismereteit bővíteni az adott témakörben. Fontos a kiválasztott műtárgy, a kapcsolódó oktatási tartalom hitelessége, amely a múzeumi ismeretközvetítési célokat elválasztja a Web 2.0 által biztosított egyéni, személyes, legtöbbször nem ellenőrzött tartalmak megosztásától.

A múzeumpedagógia alapvetően konstruktivista szemléletű. Ehhez hozzájárulnak a nem formális tanulási környezet adta lehetőségek, a gyűjteményen alapuló ismeretszerzés. Szemléletmódjában kiemelkedő szerepet játszik a művészetpedagógia, az interpretáció, az élményszerzés. Ehhez kiváló kiegészítő eszköz a digitális, online tér, amelynek alkalmazása, az érzékszervekre való hatása élményfokozó ingereket képes kiváltani a felhasználóból (Ringert 2021).

## Összefoglalás

■ Összefoglalásként elmondhatjuk, hogy a világháló megjelenésével felbukkanak az új típusú, csupán digitális múzeumok, majd a Web 2.0 bevonta a közönséget a múzeum világába, végül pedig megtörtént a visszarendeződés. A hagyományos múzeum digitális szegmensekkel alakult ki. Ennek következménye, hogy külön hangsúlyt kell fektetni a múzeumon belüli foglalkozásokra és oktatásra, hiszen létrejött a digitális múzeumpedagógia, mely olyan élményközpontú múzeumi foglalkozás, amely speciálisan valós vagy virtuális múzeumi környezetben, IKT eszközök használatával valósul meg, és közvetlen hatással van a résztvevő IKT-műveltségének fejlesztésére és a múzeumi gyűjteményhez kapcsolódó műveltségterületek ismeretanyagának átadására.

**Ringert Csaba – Szűts Zoltán**

## ■ IRODALOM

Bényei Judit – Ruttkay Zsófia: *A kulturális örökség közvetítése digitális, interaktív technológiák segítségével*. Szociálpedagógia 2015. 1–2.

Berényi Marianna: *Hogyan értékeli a magyar látogatók a múzeumok koronavírus alatt folytatott online tevékenységét?* [https://mokk.skanzen.hu/admin/data/file/20210527/berenyi\\_marianna\\_hogyan\\_ertekelik\\_a\\_latogatok\\_a.pdf](https://mokk.skanzen.hu/admin/data/file/20210527/berenyi_marianna_hogyan_ertekelik_a_latogatok_a.pdf)

Danto, Arthur C.: *A remekművek és a múzeum*. Magyar Lettre 1995. 19.

Davis, Ben: *Digital Museums*. Aperture 1994. 36.

Kassai Hajnal: *Digitális kihívások és sikerek a hazai múzeumokban*. Múzeumi Iránytű 2021. 30.

Manovich, Lev: *A mindennapi (média) élet gyakorlata*. Apertura, tavasz, 2011. <http://apertura.hu/2011/tavasz/manovich>

Ringert Csaba: *A digitális múzeumpedagógiai modelljének szintézise*. Doktori értekezés. Eszterházy Károly Katolikus Egyetem, Eger, 2021.

Ruttkay Zsófia – Bényei Judit: *A Digitális Múzeum 10 éve*. Tudásmenedzsment 2021. 22.

Ruttkay Zsófia – German Kinga: *Digitális Múzeum*. Múzeumi Iránytű 2018. 12.

Szűts Zoltán: *A web 2.0 kommunikációelméleti kérdései*. 2012. [https://communicatio.hu/jelkep/2012/1\\_4/szuts\\_zoltan.htm](https://communicatio.hu/jelkep/2012/1_4/szuts_zoltan.htm)

Szűts Zoltán: *A világháló metaforái. Bevezetés az új média művészetébe*. Osiris, Bp., 2013.

