

Széchenyi-kód

A helyi identitás erősítésének lehetőségei a helytörténeti gyűjteményre alapozva

A játék fontos szerepet tölt be a mai ember életében. Ma már nemcsak a gyerekek játszanak, a felnőtteknek szóló, főként stratégiai/logikai társasjátékok, a több helyszínen párhuzamosan futó kalandjátékok és az online játékok is virágkorukat élik. Ezt figyelembe véve szervezte meg az Országos Széchényi Könyvtár Kézirattára a *Széchenyi-kód* című kalandjátékot 2018. június 23-án, a Múzeumok éjszakáján.

A Széchényi név mindenki számára ismert ma Magyarországon. Bár legtöbben csupán Széchényi István tevékenységét ismerik, a család számos tagja mutatott fel kiemelkedő eredményeket saját szakterületén belül. Az OSZK Kézirattárban megtalálható családi hagyaték és az egyéb tárukban őrzött, szintén a Széchényiekhez kötődő anyagok alapján választottuk ki azokat a családtagokat, akikhez a játék feladatait és az utolsó állomásaként felállított kamarakiállítás főbb tematikus egységeit kapcsoltuk. A cél az volt, hogy építve a már meglévő, közös alaptudásra – a Sárvár-felsővidéki gróf Széchényi családdal kapcsolatos ismeretekre, hazánk fejlődésében betöltött szerepükre – bemutassuk, hogyan öröklődik tovább az elhivatottság, a jobbítás vágya generációról generációra, valamint hogyan mutatkozik ez meg a legkülönbözőbb területeken. Fontosnak tartottuk, hogy azok, akik jelentkeznek a játékra, izgalmas, sokféle készséget megmozgató feladatokon keresztül fedezzék fel a Széchényi család történetének egy szeletét.

Játék és identitás – a közgyűjtemények lehetőségei

Közös kultúrkincsünk megőrzése és továbbadása fontos feladata intézményeinknek. Ehhez elengedhetetlen, hogy megtaláljuk azt a formát, amely által könnyen befogadhatóvá és elsajátíthatóvá válik a közvetíteni kívánt tartalom. A játék erre remek lehetőséget ad, hiszen indirekt módon közvetíti a tudást, a játékosnak pedig hozzá kell tennie saját kreativitását, már meglévő ismereteit. Mivel aktív módon történik az információ befogadása, a cselekvés felidézésével együtt maga az információtartalom is könnyebben előhív-

ható a későbbiek során. Emellett a játék előnye, hogy több generációt is képes egyszerre megszólítani, az egész család számára izgalmas és hasznos időtöltés lehet. Adott tehát egy keret, maga a játék ötlete, – de hogyan lehet ezt megtölteni tartalommal úgy, hogy információértéke, értékközvetítő és identitásépítő szerepe is legyen?

Az identitás fogalma Erik Eriksontól származik, aki a szociális beágyazódást hangsúlyozza: az egyén a társadalom részeként keresi identitását, szerepét a világban. Ennek tetőpontja a serdülőkor. „Az identitás nélkülözhetetlen koordinátái között előkelő hely illeti meg az életciklust: feltételezésünk szerint ugyanis csak a serdülőkorra jut el az egyén testi növekedésében és társadalmi felelősségérzetében odáig, hogy átélje és megoldja az identitásválságot. Az identitásválságot tulajdonképpen a serdülés pszichoszociális oldalának is nevezhetnénk. S túljutni is csak úgy lehet ezen az életszakaszon, hogy kialakul az identitás, amely döntően meghatározza majd az egyén későbbi életét.”¹ Ebből is látszik, milyen nagy szerepe van a társadalomnak és az egyén környezetének, illetve az őt körülvevő ingereknek abban, hogy hogyan fejlődik a szubjektum identitása, énképe. Számos elméletet lehetne még felsorolni a témában, mégis inkább a kollektív emlékezet fogalmát és annak az identitásra gyakorolt szerepét említeném. Az egyéni identitás kialakulása mellett ugyanis fontos a közösségi tudat fejlődése is. Napjaink igen népszerű kutatási területe az emlékezetkutatás, ennek egyik úttörője Maurice Halbwachs a történelemmel, az „univerzális emlékezettel” összevetve kiemeli, hogy objektív történelem nem létezik, az egyes csoportok kollektív emlékezetét összemossa jön létre, akkor, ha „»eloldjuk őket annak a csoportnak az emlékezetétől, amely azokat őrzi, ha elvágiuk azokat a kötelékeket, amelyek ahhoz a szociális miliőhöz kapcsolták őket, amelyekben bekövetkeztek, és csak a kronologikus és térbeli mintát tartjuk meg.«”² A kollektív emlékezet ezzel szemben a közösség számára fontos, képes a különböző idősíkokat is összekötni, a múltat a jelen számára élőként tartani és megőrizni a jövőnek. Ennek az emlékezésnek óriási szerep jut a közösségi identitás felépítésében, megerősítésében. Halbwachs kiemeli, hogy a kollektív emlékezet legfőbb szerepe, hogy meghatározza a közösség identitását, kohéziót teremtsen az egyes társadalmi csoportokon belül.

A közgyűjteményi anyagok felhasználása a közösségi identitás erősítésére igen sokrétűen mehet végbe napjainkban. Minden helyi gyűjteményben adottak olyan a közösség számára fontos helytörténeti emlékek, amelyeket érdemes lehet feldolgozni olyan formában, hogy az általuk közvetített értékek élökké és megfoghatókká legyenek a jelen kor embere számára. A látogatóknak el kell sajátítaniuk, valamilyen módon rá kell csodálkozniuk, azonosulniuk kell a bemutatott anyag által közvetített értékekkel. Hogyan érhető el ez? Milyen identitásképző szerepe lehet egy ilyen játéknak? Azáltal, hogy a résztvevők megismerkednek egy helyi közösség, akár egy nemzet vagy egy szakterület elismert tagjával, a közgyűjteményben őrzött anyagát sajátjukká teszik, a játék során kialakul egy közös tudás, amely a résztvevőket egy közös térbe kapcsolja be. Noha egymástól függetlenül történik mindez, a közös kincs által hordozott tartalom megerősíti a hozzá kapcsolódás vágyát, örömet.

Tehát egy játék, egy közgyűjteményben megrendezett program, kiállítás a helyi, kulturális identitást is megerősítheti.

A 21. századi ember számára fontos, hogy ne csupán lexikális és passzív módon befogadható tudást szerezzen. Korunk egyik hívószava az interaktivitás, amely lehetővé teszi a befogadó bevonódását az ismeretterjesztés folyamatába. A múzeumokban, közösségi

terekben – így a könyvtárakban – is egyre inkább felismerik ezt az igényt, úgy alakítva saját programjaikat, hogy azok minél inkább megfeleljenek ennek az elvárásnak. Az interaktivitásra való igény felhasználható arra, hogy megerősítsük a hovatartozás érzését, hogy mobilizáljuk, cselekvésre ösztönözzük a résztvevőket. Mivel aktív szerepet kapnak – akár egy játék megfejtésekor, akár egy interaktív beszélgetés, kiállításvezetés során –, így jobban megtalálhatják a kapcsolódási pontot saját életük és a bemutatott téma között. Egyrészt a tapasztalat azt mutatja, hogy valóban van egy tendencia, amely a bevonódást, a személyes részvételt preferálja, másrészt gyakran a befogadás az instant tartalomra korlátozódik. Ez azt jelenti, hogy kompakt, konkrétan eltervezett és adagolt információ-mennyiséget kívánnak befogadni. Bár ez a két hozzáállás ellentmond egymásnak, mégis sok esetben egyszerre van jelen. A szervezés során érdemes figyelni arra, hogy ez utóbbi, passzív befogadási stratégia némileg leépüljön, és megtörténjen az aktív részvétel a programon. Érdemes arra alapozni, hogy kimozdítsuk a jelenlévőket a komfortzónájukból, de ne okozunk olyan kényelmetlenséget, ami miatt elveszítenék motivációjukat, érdeklődésüket. Ilyen lehet egy játék során a mozgás, a különböző készségeket igénylő feladatok: ha az egyik kevésbé megy gördülékenyen, a következőben még visszatérhet a sikerélmény.

Ézáltal a személyes, aktív jelenlét által tapasztalható meg igazán megfogható módon az identitásépítő szerep, amely kimondottan vagy kimondatlanul is célja az általunk szervezett programoknak. A közgyűjtemények által őrzött akár helytörténeti, országos vagy világméretű ritkaságok bemutatása, annak közkincs voltának hangsúlyozása fontos szerepet játszik abban, hogy a kisebb-nagyobb közösségek megerősödjének saját gyökereikben. A kiállítások és a melléjük szervezett szakmai vagy közösségi programok ebben mindig kiemelkedően fontosak. A továbbiakban egy konkrét példa ismertetésével mutatom be, hogyan építettünk az identitás megerősítésére egy kalandjáték során.

A Széchenyi családról röviden

2018 a család éve volt, így a témával kapcsolatban viszonylag egyértelmű helyzetben voltunk, hiszen, ahogy már említettem, a Sárvár-felsővidéki gróf Széchenyi családot mindenki ismeri ma hazánkban. Nem célja ennek a rövid összefoglalónak, hogy a Széchenyi családot bemutassa, a főbb pontok kiemelése viszont fontos a program célja és annak megvalósítása szempontjából.

Széchenyi István reformtevékenységének eredményei elvitathatatlan fejlődést hoztak az országban a 19. század elején. Kevesebben ismerik azonban a család többi tagját. Röviden, egy-egy mozzanatra szerettük volna a programmal felhívni a figyelmet arra, milyen jelentős egyéniségeket adott kultúránknak ez a család. Így fontos rámutatni, hogy Széchenyi István már felmenőitől örököelve váltotta valóra a reformgondolatokat. Édesapja, Ferenc is számos jobbító tervét valósította meg, azonban nem mindenre volt még befogadó a kor. Mecénási tevékenységével támogatta a kultúra és művészet iránt elkötelezett tehetségeket. 1802-ben saját gyűjteményét alapul véve hozta létre a Nemzeti Könyvtárat, majd az ő kezdeményezése által jött létre a Nemzeti Múzeum is. Széchenyi István számára a kor is megfelelőbb volt arra, hogy tudományos és gazdasági téren is újításokat hozzon hazánkba. Egyik első és legjelentősebb ezek közül a Magyar Tudományos Akadémia 1825-ös megalapítása. Remek üzleti érzékkel rendelkezve, részvénytársaságokat alapítva, végtelen kitartással dolgozott többek között a Lánchíd építésén, az első, addig csak Svájcban használt technológiával rendelkező pesti hengermalom felállításán, a vízszabályozások és

hajózási fejlesztések terén. Fiatalabb fia, Ödön hasonló ambíciókkal és ötletekkel rendelkezett. Az egyik ilyen az európai gazdasági fejlődésre vonatkozó gondolata a kontinensen belüli, folyami vízi hajózás lehetősége. Így 1867-ben Pestről gőzösen elhajózott Párizsba a vilákiállításra, csupán az európai folyami utak igénybevételével. Teljesítményét Párizsban is nagy elismeréssel fogadták. Legnagyobb hatású munkája mégis a tűzoltóság megszervezése Magyarországon és Törökországban. Az angol mintára felállított szervezet olyannyira sikeresé vált hazánkban, hogy eredményei miatt a szultán meghívására az Oszmán Birodalomba költözött, ahol haláláig a tűzoltóság parancsnoka maradt.

Unokatestvére, Széchenyi Imre zeneszerzőként és diplomataként is jelentős volt a korban. Meghatározó szerepe volt az egységesülő Németország és Ausztria békés megegyezésében a berlini tárgyalásokon, eredményeiért Ferenc József az Aranygyapjas, Vilmos császár pedig a Fekete sas rendi kinevezéssel jutalmazta. Zeneszerzőként főként táncok és dalok köthetők a nevéhez, egyik művét barátja, Liszt Ferenc is átdolgozta.

Testvére, Dénes nem a zene, inkább a rajz iránt mutatott nyitottságot. Szenvedélye azonban a lovaglás volt, a lovasoktatásban bevezetett új gyakorlatok segítségével a lovas biztosabban ült a nyeregben. Ezek közé tartozott például, hogy a lovasnak labdát kellett feldobnia magának, miközben vezetőszáron vezették a lovát. Újításait világszerte átvették. Dénes alapítója volt annak a szervezetnek, amely a díjugratás sportágát nemzetközi szinten létrehozta. Fia, Viktor az I. világháborúban a doberdói fronton szolgált, hazatérve Fejér megye főispánjaként mindent megtett azért, hogy a világégést követően segítse a romokban heverő társadalom újjáépítését. Fia, Zsigmond a vadászati könyveiről híres, bejárta a világot: vadászott Európában, Afrikában, Ázsiában, és Észak-Amerikában is. Beszámolóí, útinaplói máig a legnagyobb számban eladott vadászati témájú könyvek közé tartoznak. Hatalmas gyűjteményéből a Természettudományi Múzeum is gazdagodott.

Ebből a rövid összefoglalóból is látható, hogy milyen sokrétű tevékenységet folytatott a család. Bár sokféle területen működtek, mindannyiuknak közös célja volt: fejlődést hozni a kulturális, gazdasági, művészeti életben.

Természetesen a család számos tagja kerülhetett volna ebbe a sorba, a játék és a kiállítás összeállítása során az volt a fő szempont, hogy minél sokszínűbb anyagok kerüljenek egymás mellé, minél több látogató találjon kapcsolódási pontot saját érdeklődési területével. Voltak, akiknek a tánczenék felismerése könnyedén ment, viszont a Széchenyi István gazdasági reformjaival foglalkozó feladatban több segítséget igényeltek és fordítva.

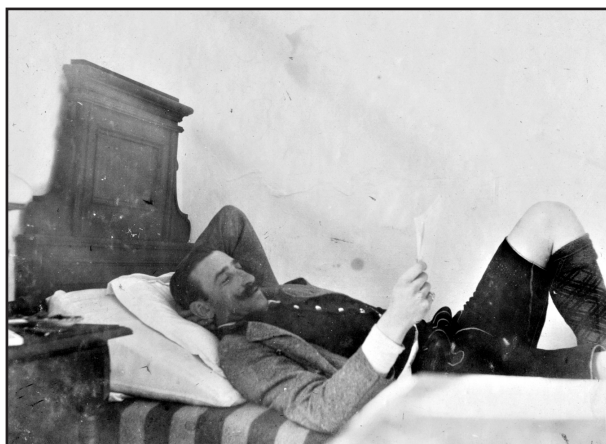
A Széchenyi-kód menete

A Széchenyi-kód kidolgozásánál arra törekedtünk, hogy a feladatok lexikális tudást adjanak, de emellett folyamatosan fenntartsuk a játékosok figyelmét, valamint az állomások és a helyszínek is sokszínűek legyenek. A kalandjáték során a résztvevők bejárták a Nemzeti Könyvtár épületét, különböző különgyűjteményeit, betekintheztek az általunk őrzött dokumentumok sokrétűségébe, hiszen minden feladat a könyvtár más-más tárában kapott helyet. Minden helyszínen egy-két munkatárs fogadta a résztvevőket és vezette az adott játékot. Záró helyszíneként a Kézirattár folyosójának kiállítóterében egy kamarakiállítás építettünk, amely a kalandjáték állomásaiban megismert családtagok hagyatékainak egy-egy részét mutatta be, illetve adott egy rövid leírást róluk.

A játékosokat egy kis füzet kalauzolta a feladatok között, amelyek mindegyikéhez került egy-egy szófelhő az adott állomáshoz kapcsolódó családtagról. A szófelhő műfa-



Kiállítás a Széchenyi családról (Fotó: Tóth Péter)



Széchenyi Viktor 1902-ben Bukovinában (Fotó: OSZK Kézirattár, Fond 542 III. album fol. 166)

A programot előregisztrációhoz kötöttük, mivel kis létszámú csapatok számára volt ideális a játék, fontos volt, hogy egyszerre több csapat ne indulhasson el. Ez abban is segített, hogy ne tömegként, hanem csapatokba szervezve találkozzunk az érdeklődőkkel, a feladat során létrejött interakció ezáltal sokkal személyesebb kapcsolódásra adott lehetőséget. A helyszínen jelentkezőknek csupán töredékét sikerült még beosztani az előre regisztrált csapatokba, de még így is nagyobb volt az érdeklődés, mint amilyen sűrűn tudtuk indítani őket, holott este 4-től éjfélig tartott a játék. Ebből is látszik, hogy van igény az ilyen jellegű programokra, az ismeretszerzés alternatív, játékos formáira. A tapasztalat azt mutatta, hogy a helyszíneken a személyes interakció a munkatársakkal, illetve a feladatok sokszínűsége fenntartotta a játékosok aktivitását, szinte kivétel nélkül mindenki végigcsinálta a játékot, annak ellenére, hogy a házban az este során számos más program futott párhuzamosan a *Széchenyi-kóddal*. Jutalmul két alkalommal sorsoltunk ki könyvcsomagot és ingyenes könyvtári belépőt a játékosok között.

Széchenyi-kód 2.0

A fent vázolt játékmenet kifejezetten a Múzeumok éjszakájára készült, annak kereteihez illeszkedett. Egy egyszeri alkalom volt tehát, hiszen nagyobb hely- és emberigényre rendelkezett. Viszont a kamarakiállítás a nagy sikerre való tekintettel fennmaradt még október végéig, így kerülhetett sor a játék egy átalakított változatára, amelynek célja többek között az volt, hogy felhívja a kulturális területen dolgozók figyelmét ezeknek a feladatoknak az adaptálhatóságára. A Cselekvő közösségek – aktív közösségi szerepvállalás EFOP-1.3.1-15-2016-00001 kiemelt projekt, amely a Szabadtéri Néprajzi Múzeum Múzeumi Oktatási és Módszertani Központ, az NMI Művelődési Intézet Nonprofit Közhasznú Kft. és az Országos Széchényi Könyvtár konzorciuma együttműködésében valósul meg – szakmai napja keretében tartottunk workshopot. A résztvevőket kb. tízfős csoportokra osztottuk, a feladatok egy részét online kvízzé alakítottuk, azokat pedig, amelyek ilyen formában nem voltak átalakíthatók, meghagytuk eredeti állapotukban, csak annyit változtattunk rajtuk, amennyi a nagyobb létszámból fakadóan szükséges volt. (Az eredeti játékban legfeljebb hat fős csoportokat indítottunk.) A kiállításon anagrammák keresésével gyűjthettek pontokat a játékosok, a másik két helyszínen pedig az online és offline – térképes, kártyás – feladatokat csinálták végig. Ennek az volt az előnye, hogy kevesebb helyszínt vett igénybe a program, a kevesebb állomás miatt pedig nem volt szükség annyi munkatársra a megvalósításhoz mint az eredeti változat szerint. Mivel a kiállított anyag összetétele nem változott, a feladatokat is csak formailag kellett átalakítani, tartalmilag nem változtattunk rajtuk. Szerettük volna bemutatni, hogy egy-egy anyaghoz többféle feladat is kapcsolható, illetve hogy egy-egy játéktípus is többféle ereklére alkalmazható, szinte minden helyi gyűjteményre adaptálható.

Célkitűzések, visszajelzések

A cél, ahogy arról már korábban is szót ejtettünk az volt, hogy minél szélesebb körben, minél sokoldalúbb formában mutassuk be a Széchényi család egy-egy kiemelkedő teljesítményét. Szerettük volna, hogy családok, gyerekek és felnőttek egyaránt egy izgalmas és tartalmas programon vehessenek részt. A játék kerete, a kiállítás felállítása is mind ezt szolgálta. A motiváció, hogy megismertessük – jelen esetben – a Széchényi családot, egy általánosabb síkra terelve azt a célt jeleníti meg, hogy olyan példákat, hagyatékokat, személyeket mutassunk be, amelyek a mai embert is cselekvésre inspirálhatják, valamint hogy megerősítsük az egy közösségbe tartozás tudatát. Az aktív részvétel, a személyes találkozás, a tárgyi emlékek bemutatása által igyekeztünk megvalósítani ezeket a célokat. Ezek minden közgyűjtemény számára adott paraméterek, az ötletek és lehetőségek szinte minden gyűjteményi formára adaptálhatóak.

Jegyzetek

1. Erikson, Erik H.: A fiatal Luther és más írások. Bp., Gondolat, 1991. 437. p.
2. N. Kovács Tímea: Emlékezet, identitás, történelem. = Tabula, 3. évf. 2000. 1. sz. 119. p. http://epa.oszk.hu/03100/03125/00004/pdf/EPA03125_tabula_2000_1_115-126.pdf (2019.03.03.)

Szócikkek a Cselekvő Közösségek Wikiben

A *Cselekvő közösségek – aktív közösségi szerepvállalás* (EFOP-1.3.1-15-2016-00001) projekt keretében nemrég létrehoztuk Magyarország első szabadon szerkeszthető, a közösségekkel és fejlesztésükkel foglalkozó szabad wikijét, amely a *cskwiki.hu* címről érhető el. A Cselekvő Közösségek Wiki szócikkbázisát a projekt módszertani fejlesztéseinek eredményei adják. Már most is közel 200 szócikk érhető el a felületen, és ez a szám nap mint nap növekszik. Nem csupán a munkatársaink vesznek részt a tartalomfejlesztésben, hanem erre mindenki számára lehetőséget biztosítunk, hasonlóan a széles körben ismert Wikipédiához. Minden egyes, a projekt szakmai grémiuma által létrehozott szócikkek két változata van: egy statikus, nem szerkeszthető, amely rögzíti a módszertani fejlesztés eredményeit (Szócikkek/Lektorált menüpont), és egy olyan, amelyet bárki szabadon szerkeszthet (Szócikkek/Közösségi menüpont), külön szakmai lektorálás nélkül (ezeknél a szócikkeknél csak moderálást végzünk). Sőt, a publikum nemcsak a meglévő szócikkek szerkesztése révén kapcsolódhat be a fejlesztési folyamatokba, hanem lehetősége van teljesen önálló szócikkek létrehozására is, és természetesen a hozzászólási lehetőség is mindenki számára nyitott.

Mindentől azt reméljük, hogy a szakma képviselőivel, a könyvtári területen dolgozó szakmabeliekkel, az érdeklődőkkel, az oktatókkal, a diákokkal és a kutatókkal együttesen képesek leszünk egy dinamikus, fejlődő, színes, naprakész elektronikus adatbázist létrehozni, amely a helyszíne lehet minden olyan közösségekkel és fejlesztésükkel foglalkozó vitának és együttgondolkodásnak, amely kapcsolódik a projekt céljaihoz. Nagyon fontos számunkra az Önök szakmai tapasztalata, ismeretei, ezért kérjük, járuljanak hozzá a wiki gazdagodásához, akár önálló szócikkek létrehozásával, akár a meglévők fejlesztésével, kommentálásával!

The screenshot shows the homepage of the Cselekvő Közösségek Wiki. At the top, there is a navigation bar with links for 'Kijelentkezés', 'English', 'Olvasási beállítások', and social media icons. The main header features the 'CSELEKVŐ KÖZÖSSÉGEK' logo and a menu with 'Szócikkek', 'Szócikk beküldése', 'Kiadványok', and 'Kapcsolat'. A search bar is located on the right side of the header. Below the header, there are several featured content blocks. On the left, there are three blocks: 'Kulturális közösségfejlesztés', 'Közösségfejlesztés - mérés, értékelés', and 'Fogalomtár'. On the right, there are two blocks: 'Intézmények társadalmiasítása' and 'Intézményi önkéntesség'. Below these, there is a section titled 'LEGFRISSEBB LEKTORÁLT SZÓCIKKEK' with a list of articles, including 'A változás mérésének fontossága a közösségfejlesztési folyamatokban' and 'A közösségi folyamat mérésének fogalma'. At the bottom right, there is a section titled 'LEGFRISSEBB KÖZÖSSÉGI SZÓCIKKEK'.

3K
3K
3K
3K
3K
3K
3K
3K
3K
3K