

УДК 069.1

Л. М. Шляхтина

РЕКРЕАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ МИССИЯ СОВРЕМЕННОГО МУЗЕЯ: образование или развлечение?

Миссия музея в представлениях современных исследователей трактуется как «предназначение (сверхзадача), определяемое как генерирование культуры настоящего и будущего на основе сохранения и актуализации наиболее ценной части всех видов наследия, как <...> программное заявление, в котором сформулированы главная цель музея, его роль и общественная сущность ...»¹. По мнению Томислава Шолы «миссией музея, как и прежде, считается преданность общему благу и неизменная приверженность социальной идее, основанной на гуманистической этике»². Данная позиция сегодня особенно актуальна, поскольку существует реальная угроза дегуманизации социальной и гуманитарной сфер. Отличительными чертами этого процесса являются утрата различий между добром и злом, между высоким и низким – внутренняя пустота цивилизации, обладающей финансовой, технической и информационной мощью. Мир, по образному выражению Даниила Андреева, автора книги «Роза мира», заполняется «гаввахом», представляющим собой метафизическую категорию смеси пошлости и похоти, составляющую духовную, социальную и культурную энергетику inferнального мира, которой питаются жители преисподней. Агрессия индустрии развлечений не обошла стороной и деятельность музеев, которые подвергаются влиянию бизнеса. Как отмечает уже упоминавшийся Т. Шола: «Неразборчивое отношение к публике и погоня за финансовым успехом <...> могут трансформировать музеи в ярмарки развлечений. Научная деятельность и достоверность представляемой музеями информации при этом неизбежно страдают. Музейный потенциал расходуется на удовлетворение прихотей среднего посетителя, а не на обслуживание его истинных потребностей»³. Каково же предназначение современного музея? Музей должен быть пространством практической герменевтики? Музей – это институт социальной ответственности культуры? А может быть современный музей – это «фабрика впечатлений»?

Ответить на эти вопросы, вероятно, может посетитель музея, который является фактором, определяющим сверхзадачу его деятельности.

В 2011 г. Музей современного искусства в Нью-Йорке предложил посетителям игру. На карточках с распечатанным текстом «Я посетил МоМА и ...» предлагалось после «и ...» дописать свои эмоции и впечатления. Послание 9-летней Аннабель заставило музей серьезно задуматься. Запись была следующего содержания: «Я страшно разочарована. Я не нашла динозавра. Только гардероб, два фонтана и какой-то мусор. А еще зоветесь музеем»⁴. Важно отметить, что музей, стараясь поймать ритмию интересов современного посетителя, в этом конкретном случае учел ожидания Аннабель, предложив в музейном магазине фигурки динозавров. Политика этого музея направлена на удовлетворение ожиданий посетителя, т.к. статистика показывает, что временные выставки посещает «вернувшаяся

¹ Словарь актуальных музейных терминов // Музей. 2009. № 5. С. 55.

² Шола Т. Вечность здесь больше не живет. Толковый словарь музейных грехов. Тула, 2013. С. 106.

³ Там же. С. 105.

⁴ Белькович Д. Музей в поисках аудитории // Искусство. 2012. № 2. С. 138.

аудитория», причем вернувшаяся не одна, а в компании. Когда музей теряет одного посетителя – он теряет их во множестве. Для рефлексий по обозначенной в названии статьи проблеме, важным материалом является исследование, проведенное в 2011 г. среди европейских музеев⁵. Посетителям музеев предлагалось ответить на ряд вопросов перед посещением музеев. Анализ ответов выявил четыре основные мотивации визита:

- социальная (влияние рекламы, моды, советов, блогосферы);
- интеллектуальная (желание поднять культурный уровень);
- эмоциональная (поход за эмоциями, своего рода Диснейленд);
- духовная (очищение, близость к сакральному).

В процентном соотношении мотивации посещения музеев представляли собой следующую картину:

- социальная – 41 %;
- интеллектуальная – 43 %;
- эмоциональная – 10 %;
- духовная – 6 %.

Следует обратить внимание на ответы после посещения музея:

- социальная – 8 %;
- интеллектуальная – 32 %;
- эмоциональная – 41 %;
- духовная – 19 %.

Приведенные цифры показательны, т.к. свидетельствуют, что статус музея и его рекламная деятельность изначально привлекают посетителя, как и желания «интеллектуального» характера. Важно, что посетители, которые определили мотив посещения музея, как «получение знаний», его и удовлетворили (при входе в музей – 43 %, при выходе – 32 %). Серьезные размышления вызывает тот факт, что основная часть музейных посетителей становится его «адептами» за счет пережитых эмоций. Однако справедливость требует констатировать, что ретроспективный анализ существования музея в его различных культурных формах, обусловленных социокультурными условиями его бытования, свидетельствует, что он всегда был привлекателен для посетителей своими раритетами, диковинами, шедеврами и т.д., что позволило сформироваться его рекреационной деятельности. Например, в 35 г. до н. э. молодой Цезарь на Капитолийском холме построил специальные портики и выставил в них свои коллекции. Основными занятиями римлян в свободное время становятся скачки, театральные представления, гладиаторские бои и практически ежедневные посещения общественных бань. «Общественные бани <...> скоро превратились в великолепные огромные постройки, вмещавшие в себя не только холодные, теплые и горячие паровые бани, но и залы для гимнастики, гимназии, библиотеки, аллеи для прогулок и картинные галереи»⁶. Добавим также, что в римских банях могли размещаться магазины, харчевни, читальные залы, парки, скверы – все зависело от фантазии устроителей. Однако нас в большей степени интересует упоминание о картинных галереях. Музей, как развлечение, как досуг, как впечатление, как способ организации свободного времени, как рекреация – такое понимание музейной деятельности было практически реализовано римлянами. Общеизвестно, что музей с момента своего появления

⁵ Там же.

⁶ Гнедич П. П. Всемирная история искусств. М., 2000. С. 158.

выполнял несколько функций в жизни общества. Основной из них, безусловно, являлось сохранение предметов прошлого, как особых носителей информации об опыте, накопленном предшествующими поколениями, осмысленной с позиции музеологии как функция документирования (или селекции в интерпретации З. Странского). Но, кроме выполнения задачи по сохранению и изучению историко-культурного наследия, музей представлял и универсальную базу для репрезентации информации в целях образования и развития коммуникационных связей межкультурного и межличностного характера. Современная наука рассматривает данную социокультурную функцию музея как образовательно-воспитательную или образовательную.

Анализ реалий современного музейного мира убедительно демонстрирует, как уже было замечено ранее, активное, а иногда и агрессивное, внедрение развлечения, эртертейнмента (entertainment) особенно в западной традиции. Возможно, это является попыткой преодоления «музейной усталости» и когнитивного высокомерия музейных специалистов по отношению к малообразованным посетителям, а не только опытом коммерциализации ...

В современной музеологии эти явления стали рассматриваться в дискурсе социокультурных функций музея. В частности, Д. А. Равикович предположила, что рекреационная функция в скрытом виде исторически присуща музеям, поскольку их посещение связано, как правило, с использованием досуга⁷. Однако научная корректность требует определенных уточнений, связанных с полифонией мнений по поводу понятия «рекреация» и границ ее содержания, необходимых для формирования авторской позиции по поводу данной социокультурной функции музея.

Само понятие «рекреации» (от англ. «recreation» – досуг, свободное время) до сих пор не имеет четкого определения у исследователей. Под *рекреационной деятельностью* «понимают разнообразную деятельность людей, ориентированную на восстановление собственных сил в соответствии со стандартами своего социокультурного образования»⁸. Но непосредственно термин рекреация часто отождествляют с такими понятиями как «отдых», «досуг», «развлечение». Содержание понятия «рекреация» включает в себя:

- расширенное воспроизводство физических, интеллектуальных и эмоциональных сил человека;
- любую игру, развлечение и т. п., используемые для восстановления физических и умственных сил;
- наиболее быстро развивающийся сегмент индустрии досуга, связанный с участием населения в активном отдыхе на открытом воздухе, приходящийся преимущественно на уик-энд;
- перестройку организма и человеческих популяций, обеспечивающую возможность активной деятельности при различных условиях, характере и изменениях окружающей среды;
- цивилизованный отдых, обеспечиваемый различными видами профилактики заболеваний в стационарных условиях, экскурсионно-туристскими мероприятиями, а также в процессе занятий физическими упражнениями⁹.

⁷ Равикович Д. А. Социальные функции и типология музеев // Музееведение. Вопросы теории и методики: сборник науч. трудов. М., 1987. С. 11.

⁸ Рекреация как социокультурный феномен современности. [Электронный ресурс] / А. С. Кусков, В. Л. Голубева, Т. Н. Одинцова // Рекреационная география: уч.-метод. комплекс. М., Б. г. С. 17.

⁹ Там же. С. 38.

Значение рекреации в восстановлении и развитии физических и психических сил человека и всестороннем развитии его духовного мира и творческих способностей в определенной степени совпадают с социокультурной направленностью музея. Расширение рекреационной функции в деятельности современного музея вызывает у некоторых специалистов обеспокоенность. По их мнению, «она не может существовать без реализации ими базовой функции – образовательно-воспитательной», тогда как «... значительная часть общества уже видит музей как универсальный институт, призванный обслуживать досуг и сферу развлечения ...»¹⁰.

Рекреация – это не просто отдых или досуг, это деятельность, направленная на расширение кругозора, духовного потенциала личности, на ее развитие и рост. Именно поэтому рекреация становится частью образовательного процесса в музее, когда сам образовательный процесс перестает ставить перед собой только задачи обучения, а начинает формулировать их как культурно-образовательные, направленные на всестороннее развитие аудитории. Анализ алгоритмов развития образовательной функции, изучению которой автор данной статьи посвятил немало усилий, убедительно демонстрирует, что модель «музей-учебник» уступает место новой технологии «образование через развлечение»¹¹.

В 1980-е гг. возникло новое понятие: эдьютейнмент (edutainment, соединение английских слов education – образование и entertainment – развлечение) – неофициальный термин, используемый, чтобы объединить образование и развлечение¹². Технология edutainment активно вошла в различные социокультурные сферы, убедительными примерами этого в интересующем нас контексте являются активное развитие учреждений музейного типа, а также формирование рекреационно-образовательной функции музея¹³.

Анализ данной функции свидетельствует о том, что ее появление не случайно, а отражает логику развития музея как социокультурного явления, стабильность и динамизм которого обусловлены объективными и субъективными факторами. Современный мир определил круг задач, которые могут быть решены через реализацию рекреационно-образовательной функции музея – это формирование ценностного отношения к предметной сто-

¹⁰ Будко А. Кризис современного музея: между универсальностью и уникальностью // Музей. 2009. № 1. С. 33-34.

¹¹ См.: Шляхтина Л. М.: 1) Образовательный потенциал музея // Культура и образование: традиции и новаторство. Материалы научной конференции, посвященной 80-летию Академии культуры. СПб., 1998. С. 73-76; 2) Образовательная миссия музея в XXI веке // Производство искусства в образовательном процессе. Международная научно-практическая конференция. 5 – 7 апреля 2000 года. Тезисы докладов. СПб., 2000. С. 114-115; 3) Образование в контексте социальных функций музея // Образовательная деятельность художественного музея. СПб., 2000. Вып. VI. С. 45-52; 4) Образовательный феномен музея // Образование в пространстве культуры: Сб. научных статей. М., 2000. С. 199-206; 5) Образ и образование в исторических экспозициях музеев // Современная историография и проблемы содержания исторических экспозиций музеев. По материалам «круглого стола», состоявшегося 18 мая 2001 г. в Орле. М., 2002. С. 234-240; 6) Содержание и методика реализации образовательной функции музея // Электронный век и музей. Омск, 2003. Ч. 2. С. 85-92; 7) Современная методология реализации образовательной функции музея // Важский край: источниковедение, история, культура: исследования и материалы. Вельск, 2004. Вып. 2. С. 125-139; 8) Образовательный потенциал музея // Вестник Алтайской государственной педагогической академии. 2007. № 7-2. С. 131-133; 9) Образ в образовательном пространстве музея // В поисках музейного образа: Сборник научных статей. СПб., 2007. С. 138-145 и др.

¹² Шола Т. Вечность здесь больше не живет. С. 118.

¹³ Шляхтина Л. М. Современная музеология: горизонты теоретизирования // Вопросы музеологии. 2013. № 1 (7). С. 12-19.

роне действительности, развитие ассоциативного воображения, образного мышления, культурологического сознания, способности к самостоятельному суждению, творческой деятельности и самоанализу, внутреннее стремление к межкультурному диалогу посредством форм, средств и методов, позволяющих соединить познание и развлечение, наполнив последнее содержанием и смыслом.

Представляется возможным выделить основные направления активного использования edutainment в деятельности современного музея.

Во-первых – это активное использование интерактивных подходов и музейно-педагогических методов, позволяющих включить аудиторию в рекреационно-образовательный процесс.

Так, музей-заповедник «Куликово поле» уже более 10 лет осуществляет рекреационно-образовательный проект «Бивак на Куликовом поле». Формой его реализации стал детский оздоровительный лагерь, где во время летних каникул в специально организованной исторической деревне живут 30 школьников. Музейные сотрудники положили в основу программы не военную тематику, а уникальность природно-исторического комплекса музея-заповедника. Поэтому основной акцент сделан на постепенное вживание в культурно-историческое пространство «поля», через обучение гончарному делу, изготовлению украшений и обрядовых предметов. Рекреационной составляющей служит проведение праздников Ивана Купалы, Аграфены Купальщицы. Музейные специалисты обеспечивают разработку и проведение занятий, лекций, уроков, лабораторий по исторической реконструкции, этнографии, экологии, биологии, географии и т. д.

Показательным с точки зрения образования и рекреации можно назвать проект музейно-выставочного центра г. Находка, получивший название «Детский интерактивный музей». На его базе была разработана и воплощена в жизнь программа «Палеодеревня», задуманная авторами как механизм создания научной площадки для экспериментальной археологии и новое интерактивное образовательное и коммуникативное пространство. Комплекс из шести реконструированных древних жилищ был построен летом 2006 г., а уже осенью, зимой и весной на его базе стали осуществляться образовательные программы для разных групп музейной аудитории, в том числе иностранных туристов. Летом 2009 г. на базе комплекса был реализован еще один проект – Детский этнический фестиваль «Живой источник». Фестиваль собрал более 500 участников и стал ярким и запоминающимся как для участников из разных уголков юга Дальнего Востока, так и для гостей¹⁴.

Говоря о специфике рекреационно-образовательного процесса в условиях музейной среды нельзя не упомянуть о зарубежном опыте работы с аудиторией. Характерным примером является активное использование метода стимулирования самостоятельной деятельности: обучение приготовлению еды, занятия промыслами, рукоделием и т. д. Зарубежные музейные педагоги активно используют эту методику, так как она позволяет в большей степени сочетать процесс обучения и удовольствия.

В рекреационно-образовательной деятельности американских музеев большой популярностью пользуется игровой метод. Так, младшим школьникам в Национальной галерее в Вашингтоне перед началом занятий на экспозиции предлагают закрыть глаза и представить свой любимый цвет, который покрывает их с головы до ног, заполняет их. После

¹⁴ Нургалиева М. Проекты Детского музея – забавные и обучающие // Музей. 2010. № 9. С. 40.

этого ведущий просит у каждого ребенка назвать любимый цвет. Такой метод позволяет детям более осмысленно воспринимать краски, которыми пользуется художник.

Во-вторых, использование технологии edutainment может быть связано с поиском новых форм реализации рекреационно-образовательной функции музея. Общеизвестно, что формы музейной работы складывались десятилетиями и изменялись с течением времени под влиянием исторических обстоятельств, научных поисков, изменений общей концепции образования, социально-психологических характеристик музейной аудитории и ожиданий посетителей. Некоторые из них приобрели историческую устойчивость, стали традиционными и используются в деятельности самых разных музеев. К ним относятся экскурсии, лекции, семинары, консультации, музейные кружки, клубы. Однако сегодня внедряются и активно используются в музейной практике нетрадиционные формы – свадьба в музее, день рождения в музее, разнообразные праздники, вечера, балы, хэппенинги, перформансы, исторические реконструкции, квесты и т. д. Примеров подобного опыта достаточно – это, например, балы, проходящие в Елагиноостровском музее и Музее Г. Р. Державина (Филиале Всероссийского музея А. С. Пушкина, Санкт-Петербург), в Художественном музее Великого Новгорода и др. Это – дни рождения, которые организуют многие музеи России как для детей, так и для взрослых (например, День рождения в ретро стиле в Музее политической истории России в Санкт-Петербурге). В последнее время в практике многих музеев все более популярной становится такая форма как квест, заимствованная из компьютерных игр, столь популярных в молодежной среде. Выбор той или иной рекреационно-образовательной формы, прежде всего, ориентирован на то, что посетитель ждет положительных эмоций и яркого впечатления, что достигается «оживлением» музейного пространства.

Данный процесс связан с еще одним направлением использования технологии edutainment – активным внедрением различных способов влияния на сенсорную сферу личности. В процесс взаимодействия музея с аудиторией включаются такие выразительные средства как музыка, свет, мультимедиа технологии, звук, запах, вкус, тактильные ощущения и т. д. Например, во время проведения театрализованной экскурсии для иностранных туристов «Праздники русской деревни» в Российском этнографическом музее (Санкт-Петербург) профессионально задействован фольклор (музыка, танцы, народные игры для взрослых), а также присутствует традиционное русское угощение. Атрактивность такого эмоционального, чувственного воздействия предполагает серьезное педагогическое осмысление и психологическую аранжировку подачи информации с позиции музеологии, дабы не затмить основу рекреационно-образовательной деятельности – музейный предмет.

По нашему мнению, все многообразие существующих форм, имеющих рекреационно-образовательную направленность, обладает своими особенностями, к числу которых можно отнести:

- оригинальность концепции, делающую музей конкурентоспособным в индустрии досуга;
- ориентированность на потребителя (посетителя), дающую возможность привлечь как можно больше посетителей;
- долгосрочность или цикличность, побуждающую людей на многократные посещения одного и того же музея;
- относительно небольшую продолжительность во времени каждой отдельной формы, что обусловлено увеличением потока информации;

– нацеленность на сотрудничество с посетителями, спонсорами, с профессионалами из других сфер деятельности, например, профессиональными актерами, музыкантами, художниками.

Не претендуя на завершенность суждений и выводов, тем не менее можем предположить, что реалии музейной действительности и научная рефлексия по поводу их бытования позволяют констатировать формирование рекреационно-образовательной функции музея. Эффективность реализации данной функции зависит от осмысления с позиции музеологии и внедрения технологии edutainment в практику современных музеев.

Информация о статье

Автор: Шляхтина Людмила Михайловна – канд. пед. наук, доцент, Россия, Санкт-Петербургский Государственный университет культуры и искусств, shlyahhtinalm@rambler.ru

Заглавие: Рекреационно-образовательная миссия современного музея: Образование или развлечение?

Абстракт: Статья посвящена анализу актуальных направлений в развитии образовательной функции музея. Анализ динамики развития современного музея убедительно демонстрирует активное включение в его деятельность рекреационной направленности. Ретроспектива существования музея показывает логику развития его социокультурных функций, их стабильность и динамизм. Одним из факторов, определяющих алгоритм существования музея, является посетитель. Потребности современной аудитории определили формирование его рекреационно-образовательной функции, эффективность реализации которой зависит от активного и осмысленного внедрения технологии edutainment.

Ключевые слова: музей, образование, рекреация, развлечение, edutainment.

Information on article

Author: Shlyakhtina Lyudmila Mikhailovna – Candidate of Science in Pedagogy, Associate Professor, Saint-Petersburg State University of Culture and Arts, shlyahhtinalm@rambler.ru

Title: Recreational-educational mission of the modern museum: Education or entertainment?

Abstract: The article deals with new trends in the educational practice of contemporary museums. An analysis of the modern museum dynamics convincingly demonstrates its active involvement in the activities of the recreational vector. Retrospective of the museum shows the logic of the development of its social and cultural functions, their stability and dynamism. One of the factors determining algorithm existence of the museum is the visitor. The needs of modern audiences have identified the formation of its recreational and educational functions. The effectiveness of this function depends on the active implementation of technology edutainment.

Key words: museum, education, recreation, entertainment, edutainment.