

AZ IDŐSKORI NON-FORMÁLIS ISMERETÁTADÁS EGY ÚJ MÓDSZERTANI MEGKÖZELÍTÉSŐL

Aranyi Fruzsina

Múzeumpedagógus, oktatáskutató

(Déri Múzeum)

1. Absztrakt

A múzeumi szakemberek a nyugdíjasokra olyan társadalmi rétegeként tekintenek, akik a nyugdíjazást követően többlet idővel rendelkeznek, és az így felszabadult időkeretet szívesen fordítják kultúrafogyasztásra, melynek részét képezi az aktív múzeumba járás.

A 21. századi múzeumlátogatási szokások azonban megváltoztak, amikre a múzeumoknak reagálniuk kell. Kiállításait, programjait minél inkább a látogatók igényeire kell szabniuk. Ez új módszerek megjelenéséhez, elterjedéséhez vezetett. Mindez azonban nem jár automatikusan együtt azzal, hogy az új módszereket alkalmazó programok minden látogatói réteget meg tudnak szólítani.

Hiába hisszük és valljuk, hogy a Homo Ludens, a játékos ember minden látogatóban benne rejlik, ha magukban a látogatókban van egyfajta gát. Az ilyen típusú előítéletek felszámolása nem megy egyik napról a másikra. A Déri Múzeum tagintézményében, a Debreceni Irodalom Házában már harmadik éve készülünk a Múzeum Éjszakájára gamifikált múzeumi nyomozással. Úgy tapasztaljuk, hogy ez a szisztematikus rendszeresség lassan meghozza gyümölcsét. A korábban vonakodó korcsoportok közül is egyre többen mernek, akarnak a programban részt venni, ami során a belefeledkezés és a flow-élmény mellett új ismeretekkel is gazdagodnak. A játék ugyanis komoly százalékban épít valós, megtörtént eseményekre. Így korábbi ismereteik rendszerezésre, új ismeretekkel való kibővítésre kerül. A múzeum ezáltal nemcsak az élményszerzés színtere, hanem a már meglévő módszerek mellett új módszerek alkalmazásával az időskori non-formális, direkt és indirekt tanulást is elősegíti.

2. Bevezetés

A Debreceni Irodalom Háza Álmodó magyarok – történetek Debrecen irodalmából című állandó kiállítása öt éve nyitotta meg kapuit a látogatók előtt. Azóta azt tapasztaljuk, hogy komoly igény mutatkozik állandó jelleggel elérhető gamifikált program iránt. Megszakítás nélkül három éve igyekszünk kielégíteni ezt az igényt, ami mostanra nem korlátozódik a pusztán gyermekkel hozzánk érkező családokra, vagy a fiatal felnőttekre. Egyre több időskorú is érdeklődik a gamifikált programok iránt függetlenül attól, hogy egyedül, barátokkal vagy épp családdal érkeznek. Komoly sikernek könyveljük el az eddig elért eredményt, mert úgy tapasztaljuk, a legnagyobb gát abban a gondolkodásmódban rejlik, miszerint koruknál fogva nekik nem illik „játszani”. A játék fogalmát a továbbiakban is idézőjellel használjuk, mert bár a látogatók játéknak érzik, a játék módszertanától

eltérő gamifikált foglalkozásról beszélünk minden esetben. Azonban fontosnak érezzük hangsúlyozni a látogatói fogalomhasználatban megmutatkozó keveredést.

A folytatásban beszélünk az időskor és az időskori tanulás sajátosságairól, majd egy konkrét programon keresztül bemutatjuk a gamifikáció múzeumi lehetőségeit.

3. Az időskor

Az időskort többféleképpen határozza meg a szakirodalom. A pszichoszociális fejlődésemélet szerint a fejlődés egy egész életen át tartó folyamat. Az emberi életciklust nyolc szakaszra bontja, utolsó szakaszként az időskort határozza meg. Az idősödésben rejlik a bölcsesség ereje, amely képes a tapasztalatok megőrzésére és továbbadására.¹

Az Egészségügyi Világszervezet (WHO) szerint középkorúak a 45-59 évesek, idősödők a 60-74 évesek, idősek a 75-89 évesek, aggok a 90 éves kor feletti, 100 év feletti pedig azok, akik matuzsálemi kort élnek meg.²

Magyarországon 2015-ben több mint 2 millióan részesültek öregségi nyugdíjban, ez az összes lakosság kb. egyötödét teszi ki. Az ellátottak több mint nyolctizede 60 éves vagy annál idősebb.³ A nyugdíjasok a társadalom jelentős hányadát teszik ki. Őket a múzeumoknak célzott programokkal kell megszólítani.

4. Az időskori tanulás

Motiváció nélkül a tanulási folyamat nem megy végbe. Ez a kijelentés mindegyik generációra igaz. Azonban igen ritka, mikor a tanulási folyamatot tisztán egy motiváció vezérli. Léteznek külső és belső motivációs okok. Az időskori tanulás mozgatórugója intrinzik azaz belső motiváció. Ez (a teljesség igénye nélkül) fakadhat kommunikációs szükségletből, hiszen az idősebb generációt mindinkább érinti az elmagányosodás. A különböző tanulási színterek egyben lehetőséget is kínálnak a kommunikációra. Ebben az esetben a kommunikációs cél az elsődleges, a tanulás másodlagos szempont.

A technikai fejlődés is jelenthet tanulási motivációt. Hiszen a XXI. században életünk nélkülözhetetlen részévé váltak a technikai eszközök. Az okostelefon-használat, az e-mailezés, internetezés megtanulása nem korhoz kötött, és akár a kommunikációs igény kielégítését is szolgálhatja.

Fontos szempont a szabadidő hasznos eltöltése. A nyugdíjba vonulást követően felszabaduló időt az idősek olyasmivel szeretnék eltölteni, amire mindig is vágytak, de aminek a megismerése

¹ Erikson, Erik H: *Az emberi életciklus*. In: *Fejlődéslélektan olvasókönyv* (szerk.: Bernáth László-Solymosi Katalin). Budapest, 1997. 27-42. p.

² Iván László: *Az öregedés élettani és társadalmi jelenségei: Az öregedés aktuális kérdései*. Magyar Tudomány, 2002, 4, 412-418. p.

³ Sz. Molnár Anna: *Az idős felnőtt rétegek (45 év feletti) felnőttképzési igényei és képzési lehetőségei*. Budapest, Nemzeti Felnőttképzési Intézet, 2005.

korábban idő hiányában elmaradt. Ezek akár lehetnek utazási célok, vagy kulturális intézmények programkínálatai, de felnőttképzési, hobbi-barkács, vagy sport tanfolyamok, foglalkozások is.⁴

Az 1930-as éveket megelőzően a tudomány szerint az időskori tanulást nagyban gátolta az erre az életkorra jellemző képességromlás. Ezért adott új lendületet az andragógiai kutatásoknak E.L. Thorndike vizsgálata, mely szerint igaz ugyan, hogy a tanulási képességek a fiatal felnőtt korban, maximum 40-50 éves korig optimálisak, de azt követően sem olyan rohamos a csökkenés mértéke.⁵ Az időskori tanulás segít a fiatalság konzerválásában. Ez a tanulás szempontjából egy visszaható folyamat is egyben, mert akik fiatalon sokat tanultak, azok agyában az idegsejtek között nagyobb a kapcsolatok száma, s így idősebb korban is könnyebben tanulnak. Habár az idegsejtek az öregedéssel csökkennek, tanulás révén a kapcsolatok megújíthatók.⁶

5. Új módszerek a múzeumi tudásátadásban

A múzeumok legősibb módszere, amivel a látogatók érdeklődését igyekeznek felkelteni a kiállítások iránt, a tárlatvezetés, mely során egy szakember bizonyos nézőpontból végigkalkulálja a kiállításon az érdeklődőket. A XXI. század elvárásaihoz e módszer is igazodott, s mára nem pusztán a kiállítások kurátorai, hanem más területről érkező szakemberek, illetve hírességek, celebek vagy politikusok is tarthatnak tárlatvezetést. Maga a módszer viszont alapjaiban nem változott, csak nagyobb teret kaptak a szubjektív szempontok. A régi módszerek mellett azonban újak is megjelentek a múzeumi interpretációban. Ilyen lehetséges módszer a gamifikáció, mely révén játékosított tudásszerzés valósulhat meg a kiállítóterben oly módon, hogy az minden látogatói réteg számára érdekes lehet. Azonban hiába beszélünk sikeresen alkalmazható módszerről, ha magában a látogatóban vannak olyan gátak, melyek miatt nem meri vállalni a gamifikált programon való részvételt. Az okok egyrészt a korosztályi sajátosságban keresendők, hiszen az idősebbek a tárlatvezetést ismerik, így az az egyetlen olyan csatorna a számukra, amit el tudnak képzelni tudásátadó múzeumi módszerként. Másrészt a didaktika fejlődésével egyre több új módszer jelenik meg, melyek korábban ismeretlenek voltak, de amik sikerességük okán múzeumi közegben is adaptálhatók. Ilyen a gamifikáció, ami alatt játékalapú működési elvek, játékesztétika és játéktervezői gondolkodás használatát értjük a figyelem lekötésére, cselekvésre sarkallásra, a tanulás elősegítése a problémák megoldása céljából.⁷ A gamifikáció tehát nem egy pusztán önmagáért végzett tevékenység, mint a játék, viszont magában foglalja a játék pozitív hatásait: Az idős emberek számára is új tapasztalati lehetőségeket kínál, stresszoldó hatása révén segít teret adni a fantáziának és a kreativitásnak, s ezáltal derűsebbé, kiegyensúlyozottabbá teszi őket.⁸

6. Nyomozás a való és a fantázia határán

⁴ Bajusz Klára: *Az időskori tanulás. Új Pedagógiai Szemle, (58), 2008, 3., 69-73. p*

⁵ Thorndike, E. L.: *Adult Learning. New York, Mcmillan, 1928.*

⁶ Iván László: *Ne féljünk az öregedéstől. Budapest, SubRosa Kiadó, 1997.*

⁷ Kapp, K. M.: *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Wiley, 2012. In: Formann Richárd: Játékoslét – A gamifikáció világa. Budapest, Typotex, 2007. 109.p..*

⁸ Török Emőke: *Bevezetés. Megjegyzések a játék jelentőségéről. In: A játék lendületbe hoz - Közösségi játékok időseknek (szerk.: Somorjai Ildikó). Ifjúsági, Családügyi, Szociális és Esélyegyenlőségi Minisztérium Jász-Nagykunszolg megye Esély Szociális Közalapítványa Regionális Szellemi Forrásközpont, 2006.*

A Debreceni Irodalom Házában egy ilyen gamifikált programot dolgoztunk ki az Adybandi ébresztése című időszaki kiállításhoz, ami a költő Debrecenben töltött időszakára fókuszálja a figyelmet. A hozzá kapcsolódó gamifikált nyomozás során Ady Endre galléros köpönyegét keressük, mert a költő úgy emlékszik, annak a zsebében lehet az a kézirat, ami a Versek, Debrecenben kiadott első verseskötetének sajtó alá rendezéséhez szükséges. A köpönyegről maga Ady Endre is ír Galléros köpönyeg című cikkében, ami a Debreczeni Reggeli Ujság 1898. december 7-i számában Adieu Bandi aláírással jelent meg. Az alábbi szövegrészletet a játékba is beemeltük: „Mély fájdalommal tudatom minden nemes szívű emberbaráttal, hogy galléros felöltöm hosszas, kéthónapi kifizetelenség után egy ismeretlen, jobb hazába költözött. Semmi sem képes bánatomat enyhíteni.”⁹



Játékkártyák a gamifikált nyomozáshoz.

Forrás: Veisz Bettina

A gamifikált nyomozás tehát egyszerre épít Ady Endre életrajzi adataira, irodalmi munkásságára, s keveri mindezt a fantázia szülte kitalációval, s lesz így a „játék” nem pusztán az indirekt, hanem a direkt tudásátadás eszközévé is. A nyomozás a köpönyegben felejtett kézirat kerettörténetén túl melléktörténetekkel is kiegészül. Ezeknek az a feladatuk, hogy a távoli fő cél mellett közelebbi kisebb célokat határozzanak meg, valamint a hozzájuk kapcsolódó feladatok megoldása révén egyre közelebb jussunk a megoldáshoz. Minden melléktörténethez kapcsolódik egy helyszín, ami egyszerre a játék „virtuális” helyszíne, és a kiállítás fizikai tere. A Csokonai kör ereklyetára szoba testesíti meg a színházat, mint helyszínt, az Oláh Gábor terem Párizst, a Könyvek Terme az Angol Királynő szállót, a Vetítőterem a postát, és a Számítógépteremből lett Ady szobája a szállást. A virtuális terek asszociációs kapcsolatban állnak a fizikális terekkel az ott bemutatott tárgyan yagon és a hozzájuk kapcsolódó szereplőkön keresztül. Az Oláh Gábor szobában az állandó kiállítás az irodalmár szerzetesi cellát idéző szobáját jeleníti meg.

⁹ Ady Endre összes prózai műve I. Arcanum Adatbázis Kft. 1999.



Nyomozás közben. Forrás: Veisz Bettina

Ady Endre és Oláh Gábor kortársak voltak, ellentmondásos viszonyuk megmutatkozik mind Oláh Gábor naplójában, mind Ady Endre kritikáiban. Ez a játék szintjén is leképződik. Oláh Gábor részletesen írt párizsi útjáról a naplójában, amiben Adyval való találkozását is megemlíti. A szövegrészletet némi változtatással a játékban is közreadjuk: „Megettem huszonöt tányér makarónit, körülbelül 125 méter hosszúságban; megittam harminc és egynéhány liter ásványvizet, kevés bort és valami tejet; elkoptattam a cipőm talpát, kisoványodtam a kabátomból öt centiméternyit, elköltöttem százötven franc-ot...”¹⁰ Illetve később, az Adyval Párizsban töltött estjéről ennyit: „Bohém egy este volt.”¹¹

Újabb helyszín, s vele újabb „játék” karakter, aki egyben az irodalomtörténet számára sokáig ismeretlen személy volt: Kiváncsi Illi, azaz Varga Ilona. A költő hosszas levelezést folytatott vele, leveleit poste restante (postán maradó) adta fel, de hiába derült ki Ady számára „Kiváncsi” személye, a lány a személyes találkozás lehetőségét elutasította. Varga Ilona visszaemlékezéseiben így ír kettejük kapcsolatáról: „Amíg intenzív volt levelezésünk, arra törekedtem, hogy őrangyala lehessen. S ezt Ady meg is értette, mert őszinte és bizalmas volt hozzám”¹²

¹⁰ Oláh Gábor: *Keletiek Nyugaton*. 2015 (szerk.: Lakner Lajos). 74.p.

¹¹ Oláh Gábor: *Naplók*. 2002 (szerk.: Lakner Lajos). Debreceni Egyetem, Kossuth Egyetemi Kiadó. 119.p.

¹² Varga Ilona: *Én vagyok a "Kiváncsi".... In: Emlékezések Ady Endréről II.* (szerk.: Kovalovszky Miklós). Budapest, Akadémiai Kiadó, 1974. 294. p.



3. ábra: Nyomozás közben a postán. Forrás: Veisz Bettina

Az idézett szövegrészletet a „játékba” is beemeltük, s vele együtt azokat a műtárgyakat, amik a gyűjtemény részét képezik: a Versek dedikált példányát és az Ady-fényképet, ami Illi lakásának falán lógott egy szecessziós keretben. Mindkét műtárgyhoz feladat kapcsolódik, ami közelebb viszi a látogatót a megfejtéshez.

Nem idézet, hanem visszaemlékezés a forrása a színház helyszínhez, ami egyben a Csokonai Kör ereklyetára szobájában kapott helyet a kiállításban, kapcsolódó történetnek. A főszereplő Szabó Irma, akihez Ady több versét is írta (pl: Nem, Finita, Vallomás) Ez utóbbi nyomtatott formában a kiállításban is megtalálható, és feladat kapcsolódik hozzá, így a játékosoknak el kell olvasniuk. A színésznőhöz fűződő viszonyát ennél az állomásnál a játék keretében összemostuk a Geréby Pállal vívott kardpárbajával. Külön-külön mindkét életrajzi momentum valós, torzítástól mentes, viszont nem a színésznőhöz fűződő érzelmei vezettek a Gerébyvel folytatott párbajhoz.



Nyomozás közben a színházban. Forrás: Veisz Bettina

A szállás, mint játéktér Ady szobájához kapcsolódik. A szobában az az eredeti műtárgyszekrény áll, amit maga a költő is használt, mikor az Ember családnál lakott. A szoba kakofón képet mutat, mindenhol ruhák láthatók széthajigálva, hogy visszaadjuk azt a képet, ami Emberék cselédjét fogadhatta, mikor a szobába belépett. A szoba és a hozzá kapcsolódó játékkártya szövege Emberék cselédjének visszaemlékezésein alapul: „Derék egy ember volt Ady úr, (...) de rendetlen ember is (...) Meg olyan kutya természete volt, hogy mindig késő éjjel járt haza.”¹³

A nyomozás során tárgymásolatokkal is operálunk. Beemeltünk a játékba egy tisztí karded, ami hasonlatos lehet ahhoz a kardhoz, mellyel a költő Gerébyvel a párbajt vívhatta, valamint Ady Endre galléros felöltőjének másolatát is, amit egy fénykép alapján készítettük el. A felvételt Kiss Ferenc fényképész készítette 1898-ban a Debreczeni Reggeli Újság hátsó udvarán ugyanakkor, mikor azt a két felvételt is, amin a költő a szerkesztőségi szobában látható kollégái körében. A képen „ ... Ady Endre, ugyanabban a nyűtt öltönyben és a drapp felöltőben mint a szerkesztőségi képen; a „régie de kedvenc” – mert talán szintén egyetlen – kalapjában, kezében papírtekerccsel: a „szellem” hagyományos attribútumával, de nem műteremben, hanem – valószínűleg – a szerkesztőség ecetfás hátsó udvarán.”¹⁴ látható.

A nyomozás szövegrészekkel, korabeli visszaemlékezésekkel és fényképekkel valamint tárgymásolatokkal operál azért, hogy a gamifikált nyomozás egyszerre szolgálja a direkt és az indirekt tudásátadást is.

7. Összegzés

Ahhoz, hogy egy gamifikált programmal a legidősebb generációt is sikeresen megszólíthassuk három komoly előítélettel kellett leszámolnunk: 1. a múzeum a csendes elmélyülés helye 2. a játék öncélú, nem lehet a tudásszerzés eszköze 3. idős korban nem illő játszani. Az előítéletekkel való leszámolás egyetlen eszköze a tapasztalatszerzés. Három éve próbálkozunk hasonló indíttatásból gamifikált programok szervezésével, és azt tapasztaljuk, hogy a látogatók igénylik és várják az ilyen típusú programokat. A jókedvű nyomozás pedig meghozza a kedvet a „játékhoz”, így azok a látogatók is könnyebben bevonódnak, akik korábban a fenti három állítás egyike miatt úgy vélték, nekik nem szabad a múzeumban „játszani”. Úgy véljük, hogy ez egy jó irány, és a továbbiakban is szükséges az ilyen típusú programok jelenléte a múzeumokban, hogy sikeresen leszámolhassunk az előítéletekkel, és hogy ne fossza meg magát a játék örömetől, és a „játék” révén szerzett új ismeretektől senki.

8. Felhasznált irodalom

Ady Endre összes prózai műve I. Arcanum Adatbázis Kft. 1999.

<https://www.arcanum.hu/hu/online-kiadvanyok/AdyProza-ady-prozaja-1/1-kotet-4/ujzagcikk-1897-szeptember-261901-majus-8-5/30-galleros-koponyeg-2BB/> (utolsó letöltés: 2019.10.06.)

Bajusz Klára: Az időskori tanulás. Új Pedagógiai Szemle, (58), 2008, 3., 69-73. p

¹³ Dr. Hegyaljai Kiss Géza: *Ady Debrecenben*. In: *Emlékezések Ady Endréről II.* (szerk.: Kovalovszky Miklós). Budapest, Akadémiai Kiadó, 1974. 55. p.

¹⁴ Szabó Anna Viola: *"Sorsunk nézzük, ha egymást nézzük mi..." Ady Endre debreceni fényképei*. In: *A Debreceni Déri Múzeum Évkönyve 2007* (szerk.: Magyar Márta). Debrecen, Hajdú-Bihar Megyei Múzeumok Igazgatósága, 2008. 217-228. p.

- Dr. Hegyaljai Kiss Géza: Ady Debrecenben. In: Emlékezések Ady Endréről II. (szerk.: Kovalovszky Miklós). Budapest, Akadémiai Kiadó, 1974. 55. p.
- Erikson, Erik H: Az emberi életciklus. In: Fejlődéslelektan olvasókönyv (szerk.: Bernáth László-Solymosi Katalin). Budapest, 1997. 27-42. p.
- Iván László: Az öregedés élettani és társadalmi jelenségei: Az öregedés aktuális kérdései. Magyar Tudomány, 2002, 4, 412-418. p.
- Iván László: Ne féljünk az öregedéstől. Budapest, SubRosa Kiadó, 1997.
- Kapp, K. M.: The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco, CA: Wiley, 2012. In: Formann Richárd: Játékoslét – A gamifikáció világa. Budapest, Typotex, 2007. 109.p.
- Oláh Gábor: Keletiek Nyugaton. 2015 (szerk.: Lakner Lajos). 74.p.
<http://mek.oszk.hu/17200/17267/17267.pdf> (utolsó letöltés: 2019.10.06.)
- Oláh Gábor: Naplók. 2002 (szerk.: Lakner Lajos). Debreceni Egyetem, Kossuth Egyetemi Kiadó. 119.p.
http://www.derimuzeum.hu/userfiles/Digitalizalt_kiadvanyok/MEGY_HAJB_Sk_18_Naplok.pdf (utolsó letöltés: 2019.10.06.)
- Sz. Molnár Anna: Az idős felnőtt rétegek (45 év feletti) felnőttképzési igényei és képzési lehetőségei. Budapest, Nemzeti Felnőttképzési Intézet, 2005.
<http://vmek.oszk.hu/06500/06528/06528.pdf>
- Szabó Anna Viola: "Sorsunk nézzük, ha egymást nézzük mi..." Ady Endre debreceni fényképei. In: A Debreceni Déri Múzeum Évkönyve 2007 (szerk.: Magyar Márta). Debrecen, Hajdú-Bihar Megyei Múzeumok Igazgatósága, 2008. 217-228. p.
- Thorndike, E. L: Adult Learning. New York, Mcmillan, 1928.
- Török Emőke: Bevezetés. Megjegyzések a játék jelentőségéről. In: A játék lendületbe hoz - Közösségi játékok időseknek (szerk.: Somorjai Ildikó). Ifjúsági, Családügyi, Szociális és Esélyegyenlőségi Minisztérium Jász-Nagykun-Szolnok megye Esély Szociális Közalapítványa Regionális Szellemi Forrásközpont, 2006.
<http://eselyfk.hu/wp-content/uploads/2015/06/A-j%C3%A1t%C3%A9k-lend%C3%BCletbe-hoz.pdf> (utolsó letöltés: 2019.10.06.)
- Varga Ilona: Én vagyok a "Kíváncsi".... In: Emlékezések Ady Endréről II. (szerk.: Kovalovszky Miklós). Budapest, Akadémiai Kiadó, 1974. 294. p.