

#AISMO SAMPRATA MUZEOLOGIJOS TEORIJO PO#I#RIU

Jovaišaitis-Blaževičienė, Indrė

#AISMO SAMPRATA MUZEOLOGIJOS TEORIJO PO#I#RIU

Knygotyra, vol. 79, 2022

Vilniaus Universitetas, Lituania

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=694374268008>

DOI: <https://doi.org/10.15388/Knygotyra.2022.79.125>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

Indrė Jovaišaitė-Blaževičienė blazeviciene@kf.stud.vu.lt
Vilniaus universiteto, Lituania

Summary: Žaidžiančio žmogaus tema pirmaisiais XXI a. dešimtmečiais virto tarpdisciplininių žmonijos veiklos tyrimų ašimi. Keičiantis muziejų požiūriui į kultūros sklaidą bei edukacinius tikslus, žaismo diskursas muzeologijoje taip pat tampa vienu iš aktualių tyrimo laukų. Nors kultūrinis žaismo ir žaidimo fenomenas aptarinėjamas seniai, žaismo sampratos aiškinimas muzeologijos požiūriu yra gana nauja sritis, reikalaujanti apibrėžti sinonimiškai vartojamus terminus ir su jais susijusias sampratas. Šio straipsnio tikslas – remiantis muzeologijos teorijų analize išryškinti žaismo sampratą ir funkciją muzeologijoje, nustatyti žaismo komunikacijos formavimosi prielaidas bei žaismo sampratos vystymosi kryptis šiuolaikiniuose muzeologijos tyrimuose. Straipsnis paremtas integruotos literatūros tyrimu žaismo sampratos analizei pasirenkant teorinius tekstus ir žaismo fenomeną tiriančių mokslininkų monografijas bei teorinius ir empirinių tyrimų straipsnius, kuriuose žaismo raiška analizuojama visų tipų muziejuose. Šiame darbe taip pat aptariamas lingvistinis žaismo ir žaidimo terminų vartojimo aspektas. Lietuvių kalbos atveju susiduriame ne tik su sinoniminiu žaidimo / žaismo terminų vartojimu verčiant spel, play, spielen, tačiau ir su sinoniminiu žaidimo termino vartojimu verčiant anglakalbėje literatūroje skirtinguose kontekstuose vartojamus play ir game. Kadangi žaidimas (angl. game) yra struktūruota žaismo (angl. play) forma, o muzeologijos tyrimuose bei taikymo praktikoje žaidimas (angl. game) dažniau apibrėžia skaitmeninę raišką ir įvardijamas kaip sužaidybinimas (angl. gamification), siūloma žaismą (kaip veiksmą ir būseną) atskirti nuo žaidimo (kaip struktūruotos veiksmo formos). Apžvalgoje panaudota literatūra leido išryškinti, kad žaismo koncepcija muziejuje siejama su naujosios muzeologijos teorijų plėtra ir atsiskleidžia kaip institucijos formuojamas ir palaikomas kūrybinis konstruktas. Žaismas apibrėžiamas kaip muziejaus temos komunikavimo koncepcija, pasireiškianti per žaismo veiksmą ir taikomus žaidimo elementus. Ši turinio sklaidos ir veiklos organizavimo prieiga yra išreiškiama per žaismo ir žaidimo taikymo metodus, kurie leidžia įtraukti auditoriją į intensyvesnę santykį su tema ir objektais. Žaismas tampa muziejaus metažaidimui būtina medija, kuri apima ir kurioje reiškiasi žaismingumas, žaidimo veiksmas, žaidybiniai elementai, realūs ir skaitmeniniai žaidimai, o auditorija yra įžaidinama muziejui siekiant patenkinti auditorijos edukacinius ir pramoginius poreikius. Apibendrinus tarpdisciplininį žaismo fenomeno kontekstą, muzeologijoje žaismą tikslingiausia sieti su intelektualiąja ar konceptualiąja būseną, kuri apima mainymosi, keitimosi reiškinių ir žaismingą veiksmą. Žaidimo terminas muzeologijos kontekste labiau vartojamas įvardijant konkretų erdvę, laiką ar taisyklėmis apibrėžtą veiksmą, kuris muziejų praktikoje dažniau siejamas su sužaidybinimu.

Keywords: žaismo samprata, žaismas muzeologijoje, naujoji muzeologija, muzeologijos teorijos.

Abstract: In the first decades of the 21st century, the topic of the 'playing' person has become the core of interdisciplinary research on human activity. As museums have been adopting a new approach towards cultural dissemination and educational goals, the discourse of play is also becoming one of the current fields of research in museology. Although the cultural aspects of play and game have been discussed for a long time, the interpretation of the concept of play from the museological point of view is a relatively new field which requires the definition of the synonymously used

Knygotyra, vol. 79, 2022

Vilniaus Universitetas, Lithuania

Recepción: 22 Enero 2022

Aprobación: 01 Septiembre 2022

DOI: <https://doi.org/10.15388/Knygotyra.2022.79.125>Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=694374268008>

terms and the respective concepts. The aim of this article is to highlight the concept and function of play in museology based on the analysis of museology theories, to identify the preconditions for the formation of play communication, and to identify the directions of the development of the concept of play in the contemporary museological research. The article is based on an integrated literature review of the analysis of the concept of play while focusing on theoretical texts and monographs of scholars studying the phenomenon of play, as well as on theoretical and empirical research articles analysing the expression of play in all types of museums. This paper also discusses the linguistic use of the terms play and game. In the Lithuanian language, we not only have to deal with the synonymous use of play (*žaismas*)/game (*žaidimas*) in the translation of *spel*, *play*, *spielen*, but also with the use of play in the translation of both play and game used in different contexts in the English-language literature. Since game is a structured form of play, and, in the museological research and practice, game is more commonly defined as the digital expression and referred to as gamification, it is suggested that play (as an action and a state of being) should be distinguished from game (as a structured form of action) by using two different terms in the Lithuanian language. The literature reviewed in this article has highlighted that the concept of play in the museum is linked to the development of new theories of museology, and it reveals itself as a creative construct that is shaped and sustained by the institution. Play is defined as the concept for communicating the theme of the museum, manifested through the act of play and the elements of game. This approach to the dissemination of content and the organisation of activities is expressed through the application of play and game methods which allow the audience to engage in a more intensive relationship with the museum's theme and exhibits. Play becomes a necessary medium for the museum's metagame which includes and expresses playfulness, play action, playful elements, real and digital games, whereas the audience is engaged by play to satisfy its educational and entertainment needs. To summarise on the interdisciplinary context of the phenomenon of play, in museology, it is most appropriate to associate play with an intellectual or conceptual state that involves exchange, change and playful action. The term game in the museological context is more commonly used to refer to a specific spatial, temporal or rule-based action which, in the museum practice, is more frequently associated with gamification.

Keywords: concept of play, play in museology, new museology, theories of museology.

Įvadas

Žaismas, žaidimas ir žaismingumas – trys terminai, kurie prieš šimtmetį aktyviau pradėti minėti kultūrologiniuose diskursuose, analizuojant sąsajas tarp žmogaus, žaismo ir kūrybos. Tačiau paskutiniaisiais dešimtmečiais žaidžiančio žmogaus tema virto tarpdisciplininių žmonijos veiklos tyrimų ašimi, vis intensyviau aktualizuojama ir muzeologijos teorijoje. Kasdienio gyvenimo kontekste žaismas, kaip esmingoji būties forma, žaidimas, kaip apibrėžta veikla, ir žaismingumas, kaip objekto ar veiksmo savybė, natūraliai siejami su augančio ir besiformuojančio vaiko fizine, intelektine, emocine bei socialine transformacija, nes vyksta pastebimai, nuolatos ir nesustabdomai. Besikeičiančios žaidimo formos ir sudėtingėjantis turinys išsklaido pirminį žaismo fenomeno akivaizdumą suaugusiojo žmogaus gyvenime, o kartu formuoja chrestomatinę dichotomiją „vaikiška–rimta“ arba „beprasmybė–prasmė“. Tačiau žaismo įtaka kūrybai, kritiniam mąstymui bei visą gyvenimą vykstančiai žmogaus saviugdai ¹ verčia sistemingiau tyrinėti ir identifikuoti šį empirinį faktą.

Keičiantis muziejų požiūriui į kultūros sklaidą bei edukacinius tikslus, žaismo diskursas muzeologijoje taip pat tampa vienu iš

aktualių tyrimo laukų, kartu su vis dar vykstančiu muziejaus vaidmens persvarstymu besikeičiančiame pasaulyje. Tačiau persidengiančios ir ne visada lengvai atskiriamos žaismo bei žaidimo žodžių prasmės nulėmė jų sinoniminę vartoseną mokslinėje literatūroje bei išryškino žaismo sampratos problematiką. Kultūros teoretikui Johanui Huizingai žaidimą įvardijus kaip svarbiausią žmonijos kultūros sandą, buvo suaktualinta šio fenomeno reikšmė žmogui ir visuomenei, tačiau platus žodžių žaismas arba žaidimas reikšmių laukas verčia ieškoti būdų tiksliau apibrėžti šių terminų vartojimą bei raišką konkrečios mokslo srities atžvilgiu. Nors kultūrinis žaismo ir žaidimo fenomenas aptarinėjamas seniai, žaismo sampratos aiškinimas muzeologijos požiūriu yra gana nauja sritis. Siekiant identifikuoti teorines žaismo koncepcijos ištakas ir šaltinius reikalingi apibendrinamojo pobūdžio tyrimai, leisiantys suformuoti sisteminę šio lauko analizę. Todėl šiame straipsnyje, siekiant apibrėžti žaismo sampratą muzeologijos teorijų atžvilgiu, bendroji skirtingų teorinių ištakų apžvalga ir analizė remiasi dviem aspektais: 1. tarpdisciplininiu žaismo bei žaidimo sampratų kontekstu; ² . moksliniais muzeologijos srities straipsniais, kurių probleminis laukas apima žaismo, žaidimo, muzeologijos teorijų ir muziejų sąveikos analizę.

Straipsnio tikslas – apibrėžti žaismo sampratą ir funkciją muzeologijoje. Siekiant šio tikslo išsikeliami trys pagrindiniai tyrimo uždaviniai:

1. nustatyti muzeologijai artimiausią žaismo sampratą ir išryškinti žaismobei žaidimo terminų sampratas muzeologijoje;
2. remiantis muzeologijos teorijų analize nustatyti žaismo komunikacijos formavimosi prielaidas;
3. remiantis integruotos mokslinės literatūros turinio analize apibrėžti žaismo sampratos vystymosi kryptis šiuolaikiniuose muzeologijos tyri-muose per pastaruosius 20 metų.

Tyrimo metodika. Straipsnis parengtas remiantis integruotos literatūros apžvalga, taikant turinio analizės metodiką. Žaismo sampratos analizei pasirinkti teoriniai straipsniai ir žaismo fenomeną tiriančių mokslininkų monografijos, leidžiantys atskleisti žaismo sampratos spektrą, aktualiausią jos interpretaciją muzeologijos požiūriu. Žaismo sampratos muzeologijos teorijų požiūriu analizei atlikti pirminiai straipsniai atrinkti pagal keturis reikšminių žodžių junginius „play AND museology“, „play-based AND museology“, „game AND museology“, „game-based AND museology“ mokslinių straipsnių bazėje World of Science. Pagal visas keturias užklausas kartu buvo atrinkti 65 anglų kalba publikuoti straipsniai, iš kurių 31 atitiko užklausos kriterijus. Kiti buvo atmesti dėl šių priežasčių: 1. abu žaismą žymintys terminai buvo vartojami švietimo, mokyklos ar pan. kontekstuose be sąsajos su muziejais ir muzeologija (5); 2. terminas play buvo vartojamas kita reikšme – vaidinti vaidmenį (pvz., play a role in a museum, museum plays a role) (29).

Išanalizavus šiuos straipsnius išryškėjo keli žaismo ir muzeologijos reikšminių žodžių vartojimo kontekstai: žaismas pasireiškia per muziejų patirties dizainą ir hibridinį muziejų²; žaismas pasireiškia per sužaidybinimą ir papildytą realybę³; žaismas pasireiškia dalyvaujamojo muziejaus forma⁴. Siekiant išsamiau įvertinti žaismo sampratą muzeologijoje ir žaismo raiškų spektrą toliau straipsniai tyrimui buvo atrinkti remiantis „sniego gniūžtės“ atrankos metodu, kai analizei atsirenkami pirmuose straipsniuose cituojami su žaismo ir žaidimo terminais muzeologijoje tema susiję tekstai ir tyrinėjantys autoriai. Svarbus atrankos kriterijus – atsirenkami teoriniai ir empirinių tyrimų straipsniai, kurie leidžia žaismo raišką apibrėžti analizuojant visų tipų muziejus: vaikų muziejus, gamtos istorijos muziejus, mokslo centrus, kultūros paveldo muziejus ir galerijas. Straipsnis parengtas remiantis 84 atrinktų straipsnių, publikuotų nuo 2001 iki 2021 metų, turinio analize.

Žaisti – žaidimas – žaismas apibrėžimai ir sampratos

Tarpdisciplininiam žaismo bei žaidimo sampratų kontekstui apibrėžti būtina apžvelgti filosofines, kultūrologines, edukologines, psichologines ir lingvistines šio fenomeno analizės prieigas, atskleidžiančias tiek paties fenomeno žaisti universalumą, tiek istoriškai identifikuotą civilizacijų kultūrinę raišką. Nors žaismo ir žaidimo sampratos bei šios veiklos įtaka žmogaus gyvenimui buvo svarstyta jau Antikos mąstytojų veikaluose, antikinės Graikijos šaltiniuose dar nėra apčiuopiama idėja apie vaikų smagumo ir malonumo vertę edukaciniam procesui. Šį diskursą Armandas D'Angouras siūlo sieti tik su XX a. pabaiga⁵, nors pirmieji žaidimo, kaip vertingo pažinimo būdo, vertinimai išryškėja Apšvietos epochoje. Muzeologijos požiūriu aktualiausi tampa psichologiniai ir edukologiniai žaismo, žaidimo ir žaismingumo aspektai, ypač XX a. pabaigoje sustiprėjus edukaciniam ir pramoginiam muziejų vaidmeniui. Tam lemiamą įtaką padarė psichologų Levo Vygotskio (*Play and its role in the Mental Development of the Child*, 1933) ir Jeano Piaget (*La formation du symbole chez l'enfant; imitation, jeu et rêve, image et représentation*, 1945) sukurtos sociokultūrinė ir konstruktyvistinė vaiko raidos teorijos.

Tačiau žaidimo ir žaismo apibrėžimai vis dar kelia mokslininkų diskusijų, nes jų analizė priklauso nuo mokslo srities, skirtingais aspektais tiriančios žaidžiantį žmogų, žaidimo vyksmą ir esmę. Žaidimo teoretikas Brianas Suttonas-Smithas veikale *Ambiguity of Play*, siekdamas apibrėžti šį vyksmą ir nurodyti žaidimą ir ne žaidimą skiriančias ribas, teigia, kad žaidybinio proceso dviprasmybė yra susijusi su paties veiksmo žaisti realumo ir nerealumo paradoksu⁶ bei galimybe jį įžvelgti beveik visose gyvenimo srityse. B. Suttonas-Smithas taip pat pabrėžia, jog skirtingos akademinės disciplinos remiasi skirtingais interesais tyrinėdamos žaisti procesą, todėl sudėtinga suvienodinti šios žmonijos gyvenimo srities apibrėžimą: „Biologai, psichologai, pedagogai ir sociologai linkę sutelkti dėmesį į tai, kaip žaidimas padeda prisitaikyti, vystytis ir socializuotis,

komunikacijos teoretikai domisi žaismo metakomunikacijos forma, gerokai ankstesne už kalbą; sociologų požiūriu žaidimas – tai socialinė sistema, kuria turintys valdžią įprastai manipuliuoja savo naudai; kultūros antropologai žaidimo veiksmu apibrėžia santykį su ritualu, šventėmis; mene ir literatūroje žaidimas tampa kūrybiškumo pagrindu; laisvalaikio tyrimuose žaidimas siejamas su asmeninės patirties savybėmis.⁷ JAV tyrėjas psichologas Peteris Gray’us taip pat pabrėžia žaidimo proceso apibrėžimo prieštaras: „Žaidimas yra rimtas, tačiau nerimtas; trivialus, tačiau gilus; vaizduotę turintis ir spontaniškas, tačiau taisyklių surištas ir įtvirtintas realiame pasaulyje.“⁸

Didysis žaismo ir žaidimo tyrimų proveržis įvyksta, kai Nyderlandų istorikas, vienas įtakingiausių moderniosios kultūros istorijos pradininkų Johanas Huizinga veikale *Homo Ludens*. Mėginimas apibrėžti kultūros žaidiminį elementą (1938) žaidimą⁹ įvardija kaip svarbiausią žmonijos kultūros sandą, o visą kultūrinę veiklą traktuoja kaip neatsiejamą nuo žaidimo. Jis teigia, kad „žmonių kultūra randasi ir skleidžiasi per žaidimą, kaip žaidimas“¹⁰. Išanalizavęs ne biologines, o kultūrines žaismo būsenos ir žaidimo veiksmo savybes, J. Huizinga atskleidė šių fenomenų svarbą civilizacijai, tačiau kartu pats veikalas padarė labai didelę įtaką tolesniems šio lauko tyrimams tiek plėtojant, tiek kritiškai vertinant jo išdėstytas tezes. Vienas reikšmingiausių XX a. vokiečių fenomenologinės filosofijos atstovų Eugenius Finkas savo esė *Laimės oazė*: mintys apie žaidimo ontologiją žaidimą taip pat vadina egzistenciniu pamatiniu fenomenu¹¹, savu ir įprastu visuomeninio pasaulio dalyku¹², ypač reikšmingu žmogiškosios būties sąrauge kūrybos veiksmu¹³. Esminiu žaidimo bruožu E. Finkas laiko tikrovės ir regimybės dimensijų susipynimą, atveriantį pačios tikrovės galimybes¹⁴. Vokiečių filosofas, filosofinės hermeneutikos pagrindėjas ir plėtotojas Hansas-Georgas Gadameris veikale *Tiesa ir metodas*: pamatiniai filosofinės hermeneutikos bruožai teigia, kad žaisti įmanoma tik tuomet, kai žaidėjas visu rimtumu atsiduoda žaidimui, nors patį žaidimą ir supranta kaip nerimtą užsiėmimą¹⁵. Žaidimo esmei atsiskleisti reikalingas subjektas, kuris elgtųsi žaismingai ir per kurį žaidimas įvyktų¹⁶. Tokį žaismo pojūtį H.-G. Gadameris įžvelgia mene: kūrinys atsiskleidžia per žiūrovą kaip žaidimas per žaidėją¹⁷. Prancūzų sociologas, filosofas ir literatūros kritikas Rogeris Caillois veikale *Man, Play and Games*, vertindamas J. Huizingos žaidimo sampratą, pabrėžia, jog autorius atranda žaidimą tose srityse, kur iki jo niekas to nedarė, tačiau tikslios sąvokos ir klasifikacijos išvengia¹⁸. R. Caillois žaisti apibrėžia kaip laisvo pasirinkimo veiklą, smagumo ir pramogos šaltinį¹⁹. Pagrindinė šios veiklos charakteristika, pasak R. Caillois, yra tai, kad žaidėjas spontaniškai laisva valia ir savo malonumui atsiduoda žaidimui, laisvai pasirinkdamas atsitraukimą. Autorius pateikia veiksmo žaisti klasifikaciją vartodamas lotyniškus pavadinimus: *agon* (varžymasis), *alea* (sėkmė), *mimicry* (vaidyba), *ilinx* (svaigulys), kuri ir šiandien žaidimo teoretikų vertinama kaip žaidimo veiksmų analizės pagrindas. Peteris Gray’us²⁰, apibendrinamas mokslininkų siekius

apibrėžti sąvoką žaisti / žaidimas, teigia, kad išryškėja 5 svarbiausi bruožai, būdingi žaidžiančiam žmogui: 1) žaidžia laisvai pasirinkęs ir pats reguliuoja žaidimo procesą; 2) žaidžia savo malonumui, mėgaudamasis procesu; 3) žaidžia apsibrėždamas taisykles, bet jų neapribojamas; 4) žaidžia įtraukdamas vaizduotę; 5) žaidžia aktyviai ir budriai, bet santykinai be streso. Nors žaismo formų ir žaidimo veiksmų amplitudė yra nepaprastai plati, tradiciškai išskiriami 4–6 kertiniai elementai. Žaidimo veiksmui būdinga tai, kad jis yra ne visiškai funkcionalus, spontaniškas ir savanoriškas; vyksta dėl savo malonumo; jam būdingas kartojimas, atliekamas tik atsipalaidavimo ir komforto sąlygomis ²¹. Thomas S. Henricksas, apibendrindamas žaidimo teoriją, išskiria keturis žaidimo elementus, kurie yra esminiai individualiai elgsenai: veiksmas – ką žmogus daro pats pasirinkdamas; sąveika – tarp žaidėjo ir žaidimui reikalingų elementų; veikla – apibrėžtas užsiėmimas; dispozicija – vidinės motyvacijos nulemtas savęs orientavimas pasaulio atžvilgiu. Žaismingumą jis apibrėžia kaip gebėjimą ir pasirengimą bet kurią veiklą paversti žaidybine, o žaidimo procesą vertina kaip pozityvų kontekstą ir terpę emocinei patirčiai ²².

B. Suttono-Smitho požiūriu, visi bandymai tiksliai apibrėžti žaidimą susiduria su per daug siauru arba per daug plačiu jo apibrėžimu, nes pats procesas apima ir paprastas, ir komplikotas veiklas. Jo teigimu, žaidimas yra kaip kalba: bendravimo ir raiškos sistema, kuri savaime yra nei gera, nei bloga ²³. Tačiau remiantis Gregory'io Batesono žaismo komunikacijos teorija galima aiškiau suvokti žaismo koncepcijos dviejų reikšminių sluoksnių paradoksą: žaidimo metu įsitraukiami į veiksmus, kurie nurodo tam tikrus realiai egzistuojančius veiksmus, tačiau jų nereiškia. Todėl žaidybinė sąveika įmanoma tik tuo atveju, kai dalyviai sugeba nuskaityti metalingvistinius ir metakomunikacinius signalus, nurodančius, jog tai bus netikras veiksmas. Žaidžiantieji turi suvokti, kad žaismo metu suformuojamas tam tikras elgsenos rėmas, kuriame aiškiai atskiriama žaisti ir nežaisti, o žaidimo veiksmo metu apsišiekiami signalais, kurie neturimi omenyje pirminė reikšmė, ir tai, kas signalais nurodoma, neegzistuoja ²⁴.

Mokslininkų bandymai apibrėžti žaidimo esmę ir raišką susiduria su dar viena didele lingvistine problema – terminologijos trūkumais bei poreikiu įvesti naujus žodžius, nurodančius santykį su žaidimo procesu. Dabartinės lietuvių kalbos žodyne pirmosios dvi veiksmazodžio žaisti reikšmės apibrėžia veiksmus, kuriuos atliekame pasismaginimo, pramogos tikslais, arba veiksmą, kuris vyksta užsiimant žaidimu; perkeltine reikšme šį veiksmazodį lietuvių kalboje vartojame nurodydami veiksmo žaismingumą, santykį su žaidybine situacija ²⁵. Žaisti – veiksmas, kurį kiekvienas žmogus didžiausia apimtimi ir gryniausiu pavidalu yra išgyvenęs vaikystėje, skirtingomis formomis šis veiksmas vyksta ir suaugusio žmogaus gyvenime. Žaidimu apibrėžiamo veiklą ar aktyvumo formą, kuri remiasi žaidybiniais veiksmiais, žaisminga elgsena ir nuotaika. Pats J. Huizinga mini, jog „žaidimo sąvoka kalbose dažnai yra pasiskirsčiusi keliais terminais“ ²⁶, taip išskyla žodžio konotacijos,

tikslaus termino apibrėžimo ir vertimo problematika. Anglakalbėje mokslinėje literatūroje žodis *play* yra vartojamas tiek daiktavardžio, tiek veiksmožodžio forma ir apibūdina veiklas, kurias į lietuvių kalbą versdami vartojame šiuos žodžius: dkt. žaidimas, žaismas, grojimas, pjesė, pasirodymas, vaidinimas, mainymasis, atlikimas, sąveika; vksm. žaisti, atlikti, vaidinti, groti, dalyvauti, paleisti, veikti, elgtis. Verčiant literatūrą iš vokiečių kalbos iškyla tokia pati vertimo problema, kai vienu terminu susiaurinama platesnė mintis: *das Spiel* – žaidimas, pjesė, drama, dramaturgija, laisvalaikio užsiėmimas, partija, varžybos, mačas, rungtynės; *spielen* – žaisti, groti, vaidinti, rodyti, atlikti, skambinti, skambėti. Straipsnyje „Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė“ Lietuvos filosofas, filosofijos istorikas, vertėjas Arūnas Sverdiolas rašo: „<...> Vaižgantas dar galėjo parašyti, kad Mykoliukas „žaidė“ smuikėle, bet dabar tai būtų nebeįmanoma“²⁷. Autorius taip pat nurodo, jog verčiant Eugeno Finko darbus vokiečių kalbos *Spiel*, kuris aprėpia ir sulieja žaidimą bei žaismą, žodžių atskyrimą lietuvių kalboje tenka daryti dirbtinai, siekiant kuo tiksliau atskleisti konkrečią mintį. Elvyda Lazauskaitė straipsnyje „Žaislų rinkinys Lietuvos nacionaliniame muziejuje“, atkreipdama dėmesį į žaidimo ir žaislo terminų sąsajas lingvistiniu atžvilgiu, nurodo, jog „senųjų lietuvių raštijos paminklų pavyzdžiai rodo šį žodį [žaidimas] turėjus kiek kitokią reikšmę: muzikinis instrumentas, žaidimas, pramoga bei grojimas“²⁸. Akivaizdu, kad istoriniu požiūriu lietuvių kalboje egzistavę prasminiai ryšiai tarp žaisti, žaidimas, žaismas, grojimas šiuolaikinėje kalboje nebeegzistuoja, o tai verčia kaskart ieškoti kuo tikslesnio atskirų žodžių apibrėžimų arba prasminių atskyrimų.

H.-G. Gadameris nagrinėdamas, kaip vartojamas žodis žaisti (angl. *Play*, vok. *Spiel*), nurodo, kad žodis taip pat apima „šviesos žaismą, bangų žaismą, pavarų ar mašinų dalių judesį, kūno dalių judėjimo sąveiką, jėgų žaismą, žodžių žaismą. Kiekvienu atveju šis veiksmas yra skirtas judėjimui pirmyn ir atgal, kuris nėra susietas su jokių tikslu, kuris jį užbaigtų.“²⁹ Filosofas Nerijus Čepulis, analizuodamas H.-G. Gadamerio žaismo ir subjektyvumo sąveiką, nurodo, jog versdamas tekstą vartoja tiek žaismą, tiek žaidimą, tačiau kartu pabrėžia, kad nors ir būdami sinonimais, šie žodžiai vis tiek palieka prasminių netikslumų. Nė vienas iš jų atskirai neapima viso *Spiel* (= *Play*) semantinio lauko³⁰. Filosofas Kristupas Sabolius žaismą vadina kiekvieno žaidimo vara, kuri stimuliuoja ekstatiškus išgyvenimus, sukelia svaigulį ar net savasties transformacijas bei sukuria nepaaiškinamą vertę³¹. Dabartinės lietuvių kalbos žodynas pateikia dvi žodžio žaismas reikšmes: 1. žaidimas, 2. prk. darnus mainymasis, keitimasis³². Persidengiančios žaismo ir žaidimo žodžių prasmės lemia šių žodžių sinoniminę vartoseną mokslinėje literatūroje, tačiau, analizuojant žaismo ir žaidimo sampratų skirtumus muzeologijos teorijos požiūriu, galima įžvelgti tam tikras reikšmių sąsajas su filosofiniu diskursu. Verta sugrįžti prie Johano Huizingos vartoto termino, siekiant suvokti tikslią jo reikšmę. Nyderlandų kalba rašytame tekste originalus žodis *spel* esminiam kultūros elementui įvardyti, kaip ir anglų bei vokiečių kalbų atveju, apibrėžia plačias veiklas ir veiksmus.

Taigi, lietuvių kalbos atveju susiduriame ne tik su sinoniminiu žaidimo / žaismo vartojimu verčiant *spel*, *play*, *spielen*, tačiau ir su sinoniminiu žaidimo termino vartojimu verčiant anglakalbėje literatūroje skirtinguose kontekstuose vartojamus *play* ir *game*. Kadangi žaidimas (angl. *game*) yra struktūruota žaismo (angl. *play*) forma, o muzeologijos tyrimuose bei taikymo praktikoje žaidimas (angl. *game*) dažniau apibrėžia skaitmeninę raišką ir įvardijamas kaip sužaidybinimas (angl. *gamification*), yra prasminga žaismą (kaip veiksmą ir būseną) atskirti nuo žaidimo (kaip struktūruotos veiksmo formos).

Apibendrinus tarpdisciplininį žaismo fenomeno kontekstą, muzeologijoje žaismą tikslingiausia sieti su intelektualiąja ar konceptualiąja būseną, kuri apima mainymosi, keitimosi reiškinių ir žaismingą veiksmą, o žaidimas labiau vartojamas įvardijant konkretų erdvę, laiką ar taisyklėmis apibrėžtą veiksmą (pvz., muziejaus eksponatų dëlionė, lobio ieškojimas su žemėlapiu, skaitmeninė programėlė audio- / videogiduose, gana griežtai apibrėžtas žaidimo elementų ir dizaino taikymas sužaidybintam turiniui ir t. t.). Žaismo koncepcija muziejuje tokiu atveju atsiskleidžia kaip institucijos formuojamas ir palaikomas kūrybinis konstruktas arba kaip muziejaus temos komunikavimo koncepcija, pasireiškianti per žaismo veiksmą ir taikomus žaidimo elementus. Taigi, muzeologijos lauke žaismo terminas galėtų apimti konceptualiąją veiklos pobūdžio sampratą, o žaidimo terminas būtų taikomas atskiriems veiklų ir / ar eksponavimo elementams apibrėžti.

Muzeologijos teorijų formavimasis ir sąsaja su žaismu

Siekiant suvokti žaismo sampratą, žaismo ir žaidimo santykį muzeologijos požiūriu, pirmiausia verta peržvelgti muzeologijos teorijų formavimosi etapus bei jų įtaką šio fenomeno identifikavimui muziejuose. Kadangi žaismui ir žaidimui įvykti reikalingos tam tikros sąlygos (žaidėjas pats pasirenka ir reguliuoja; žaidžia dėl savęs paties mėgaudamasis procesu; žaidžia apsibrėždamas taisykles, bet jų neapribojamas; žaidžia įtraukdamas vaizduotę; žaidžia aktyviai ir be streso; žaidžia suvokdamas, kad tai žaismas), muzeologijos teorijų formavimosi analizė gali padėti įvardyti momentą, kada atsiranda teorinė galimybė žaismą / žaismo koncepciją identifikuoti muziejuose.

Muziejų istorijos ištakos tradiciškai siejamos su privačiomis XVI–XVII amžiaus įdomybių ir retenybių kolekcijomis. Muziejus šiuolaikine institucine samprata siejamas su XIX a.³³, tačiau muzeologijos teorijos istorija pradeda formotis tik XX amžiuje. Viena iš svarbiausių to priežasčių – noras suvokti muziejaus egzistavimo prasmę reflektuojant jau kelis šimtmečius egzistavusios institucijos veiklą. Vienam iš įtakingiausių pasaulio muzeologų Zbyněkui Zbyšlavui Stránský'ui įvedus terminų triadą muzealija – muzealumas – muzealizacija į XX a. antrojoje pusėje konceptualizuojamos muzeologijos discipliną, buvo lemtingai nukreiptas dėmesys nuo pačios institucijos prie vertės suteikimo proceso³⁴. Tai žymi momentą, kai muziejus pradėdamas suvokti nebe kaip pagrindinis veikėjas, bet muzealizacijos instrumentas, padedantis formuoti vertę

ir santykį. Kadangi muziejus tampa ne galutiniu tikslu, bet priemone muzealumo idėjai išreikšti, muziejus suvokiamas kaip viena iš formų, kuri nuolatos keičiasi³⁵. Šis požiūris leido pradėti žiūrėti į muziejų kaip nuolat besikeičiantį, besimainantį reiškinių, apimantį formų ir idėjų žaismą. Kadangi muzeologija žmogaus ir realybės santykį pradeda formuoti nuo XX a. 7 dešimtmečio, būtent tuomet atsiranda teorinė dviejų žaidėjų ir žaismo santykio prielaida. Tačiau šiuo etapu žaismo koncepcija, kaip ir edukacinio konteksto sukūrimas, remiasi paties žaidėjo / lankytojo sugebėjimu jį susikurti ir asmeniškai įsitraukti į žaismą su kultūros paveldu. Ši koncepcija dar nėra kuriama ir palaikoma instituciniu lygmeniu, todėl yra nereguliuojama ir vienakryptė.

Kitas svarbus etapas yra naujosios muzeologijos teorijos iškilimas. Nors XX a. antrojoje pusėje ši terminą skirtingais laikotarpiais jau buvo įvardiję keli autoriai³⁶, 9-ojo dešimtmečio pabaigoje naujoji muzeologija galutinai įsitvirtina kaip bendroji conceptualioji priešprieša iki tol nusistovėjusiai tradicinei muziejinės institucijos veiklos praktikai. Ši teorija pabrėžia besikeičiantį muziejų edukacinį ir socialinį vaidmenį, tarpdiscipliniškumą ir naujų komunikacijos formų poreikį³⁷. Todėl XX a. antrojoje pusėje susiformuoja du fundamentalūs senosios ir naujosios muzeologijos diskursai, kurie nėra praradę aktualumo ir šiandien. Ši jau klasikine tapusi muzeologijos teorijos koncepcijų priešprieša apibrėžia ne linijinį chronologinį pokytį, tačiau skirtingas muzeologijos teorijos filosofines kryptis, kurios vis dar egzistuoja paraleliai. Šiame supriešinime galime identifikuoti du skirtingus pamatinius muzeologijos teorijos požiūrius: muziejaus orientaciją į vidų arba muziejaus orientaciją į išorę. Remiantis Rebeccos Weldon vertinimu³⁸, akivaizdu, jog šių dviejų koncepcijų santykis atsiskleidžia tiek teorijų, tiek muziejų praktikos įvairovė. Senoji muzeologija, kaip tradicinio muziejaus sinonimas, yra siejama būtent su orientacija į vidų, į patį objektą, kai objektas savaime yra pakankama vertė. Žaismo vyksmas tokiu atveju yra susijęs su paties žaidėjo / lankytojo pasirengimu žaisti ir gebėjimu savarankiškai, be muziejaus paskatinimo įsitraukti į muziejaus vaizduotės žaismą. Naujoji muzeologija, kaip antipodas senajai, kvestionuoja tradicinius muziejaus požiūrius, susijusius su vertės, prasmės, kontrolės, interpretacijos, autoriteto ir autentiškumo klausimais³⁹. Todėl keliamas esminis klausimas, ar žaidėjas / lankytojas turi pats susikurti kontekstą, įsitraukti, pažinti, mokytis, interpretuoti, diskutuoti ir kritiškai vertinti, ar muziejus turi transformuotis iš uždaro elitinės institucijos į demokratinio dialogo erdvę⁴⁰, kurioje įvyktų, būtų palaikomas kūrybiškas bendradarbiavimas. Kadangi naujosios muzeologijos teorijos požiūriu muziejus turi būti orientuotas į išorę, keturios istorinės ICOM apibrėžtos muziejų funkcijos kolekcionavimas, konservavimas, tyrimas, eksponavimas buvo praplėstos iki aštuonių metafunkcijų: konservavimo, kultūrinės, socialinės, mokslinės, edukacinės, ekonominės, politinės ir simbolinės⁴¹. Būtent kultūrinės ir edukacinės funkcijos lėmė žaismo fenomeno ir muzeologijos teorijos santykio intensyvėjimą.

Radikalius muziejų pokyčius nulėmė pasaulyje kylančios socialinės, politinės ir kultūrinės iniciatyvos, kurios išryškino iki tol egzistavusios muzeologinės teorijos ir elgsenos monolitišką pobūdį⁴². Tačiau naujosios muzeologijos filosofinę kryptį imama grįsti akcentuojant skirtingus aspektus, kurie nulemia muzeologijos teorijų gausą: socialinė muzeologija, ekomuzeologija, bendruomeninė muzeologija, dalyvaujamoji muzeologija, eksperimentinė muzeologija, performanso muzeologija, sensorinė muzeologija, skaitmeninė muzeologija ir kt. Atsiveria neribotos galimybės žaismui ir žaidimams: nuo socialinių vaidmenų interpretacijų, žaidybinių eksperimentų, vaizduotės stimuliavimo iki skaitmeninių žaidimų virtualioje erdvėje. Valerie Casey, išanalizavusi muziejų veiklos modelių evoliuciją, taip pat teigia, kad pokytis vyko nuo XIX a. ir buvo paremtas subjekto–objekto sąveikos intensyvumu bei proporcijomis. Pirmajam XIX a. etapui būdingas įstatymus formuojančio muziejaus tipas, XX a. jis tapo interpretacijų vieta, o šiuolaikinis muziejus tampa performanso vieta, kurioje dominuoja auditorija⁴³. Tačiau šie tipai susipina nepaneigdami kitų tipų egzistavimo, o kartu patvirtindami senosios ir naujosios muzeologijos priešpriešos tęstinumą.

Susan Applegate Krouse teigimu, dviejų pamatinių muzeologijos teorijų takoskyra buvo paskatinta to, kad naujoji muzeologija ėmė remtis antropologija, istorija, etnografija, siekdama pritaikyti šių disciplinų perspektyvą muziejų interpretacijai ir sąveikai su bendruomenėmis⁴⁴. Tai nulėmė, kad ši muzeologijos teorija tapo tokia plati, jog ilgainiui virto bendrąja skėtine muzeologijos teorijos samprata, iš esmės apimančia visas kitas aktyvias skirtingus aspektus akcentuojančias muzeologijos formas, orientuotas į visuomenės vystymąsi, poreikius bei santykį su paveldu ir kultūra. Esminis šios muzeologijos teorijos akcentas – žmogus ir jo santykis su paveldu bei kultūra tampa svarbiausiu matmeniu. Šios nuostatos atveria galimybes įtraukti žmogų į intelektualinį žaismą su paveldu ir kultūra nuolat ieškant efektyviausių raiškos ir dalyvavimo formų. Pradedama akcentuoti žaismo įtaka kūrybiškumo lavinimui ir sieti su visais muzealizacijos proceso veikėjais – muziejaus profesionalais ir auditorija.

XX a. pabaigoje besikeičiančią muzeologijos teorijos kryptį nuo objekto prie subjekto patvirtina ir mokslinės literatūros tyrimai. Jay'aus Roundso sudaryta keturių muzeologijos temai skirtų žurnalų ir vieno specialaus leidinio citavimo duomenų bazė (442 knygos ir straipsniai), apimanti 1993–2000 m. laikotarpį, parodė, kad didžiausias dėmesys literatūroje yra skiriamas lankytojų tyrimams⁴⁵. Naujoji muzeologija sutelkė dėmesį į tai, kam yra skirti muziejai. Lankytojas pradedamas suvokti ne kaip individas, atėjęs į muziejų, bet kaip daugialypė auditorija, kurią sudaro tiek juos lankantys, tiek nelankantys visuomenės atstovai⁴⁶. Būtent todėl iškyla poreikis kritiškai ir kūrybiškai konstruoti sąsają tarp muziejaus ir auditorijos. Siekiant ištirti sudėtingą daugialypės auditorijos elgseną ir jos įtaką⁴⁷, muzeologija ima remtis tarpdisciplininio požiūriu į žmogų. Naujas požiūris į auditoriją neišvengiamai lėmė muzeologijos komunikacijos būdų plėtrą

ir svarstymus, kaip kuriamas santykis su paveldu ir kultūra. Naujosios muzeologijos teorijos formavimasis XX a. pabaigoje lemtingai sutapo ir su edukologijoje įsitvirtinančia konstruktyvistinio mokymosi teorija⁴⁸. Pasak vienos iš žymiausių edukacinių, komunikacinių ir socialinių muzeologijos aspektų tyrėjų Eilean Hooper-Greenhill, hermeneutinė filosofija kartu su konstruktyvistinio mokymosi teorija padarė didelę įtaką auditorijos sampratai. Suvokus, kad kultūroje dalyvauja ne pasyvus, bet aktyvus žaidėjas⁴⁹, iškilo poreikis sudaryti sąlygas jam žaisti, laisvai rinktis, įsijausti, eksperimentuoti. Remdamasis teorija, kad žinojimas yra konstruojamas aktyviai interpretuojant patirtį, šiuolaikinis muziejus pradeda derinti skirtingus mokymosi stilius ir akcentuoti jų mainymąsi, kad būtų sukurta optimali patirties ir žinių formavimo terpė. Būtent tai lėmė, kad muzeologijos teorijos lauke atsiranda žaismo, žaidimo ir žaismingumo diskursai. Bruno Brulono Soareso manymu, subjekto–objekto santykis turi būti palaikomas visų įmanomų asociacijų bei ryšių, o muziejus gali „žaisti slėpynes su visais savo objektais“, naudodamas šviesą, garsus ir scenografiją ar kitus veiksmo elementus⁵⁰. Muzeologijos lauke žaismo, kaip neapibrėžto veiksmo formos ar būsenos, ir žaidimo, kaip apibrėžto veiksmo, proporcijos ima priklausyti nuo konkrečios muzeologijos teorijos krypties. Mokslinėje literatūroje reikšminių žodžių žaismas, muzeologija, muziejai deriniai XXI a. pradžioje nuo sąsajų su vaikų ir mokslo muziejais išsiplėčia iki tyrimų visų tipų muziejuose. Viena iš ryškiausių muziejaus, žaismo ir dalyvavimą skatinančių žaidybinių elementų sąsajų išryškėjo dalyvaujamosios muzeologijos teorijoje. 2010 metais pristatiusi knygą *Dalyvaujamasis muziejus* Nina Simon pakeitė požiūrį į auditorijos vaidmenį visuose muzealizacijos etapuose ir praplėtė aktyvaus dalyvavimo sampratą. Taigi, žaismas tampa neatsiejamu dalyvaujamojo dizaino metodo pagrindu⁵¹. Melissa Aguilar Rojas žaidybinių veiklų ir eksperimentavimą mini kaip vieną iš sudedamųjų eksperimentinės muzeologijos elementų, atveriant platesnę santykio su praeitimi ir kultūra perspektyvą⁵². Davido Andersono nuomone, muziejai žaidžia su auditorija istorinės, mokslinės arba estetinės interpretacijos žaidimą su triukams naudojamu pasunkintu kauliuku⁵³,⁵⁴, t. y. muziejus modeliuoja vyksmą ir siekiamą rezultatą. Žaismas muziejuje ima reikštis taip pat ir per naująsias medijas bei interaktyvius eksponatus, o rimtųjų žaidimų taikymas pasakojimo naratyvuose yra būdingas skaitmeninei muzeologijai⁵⁵. Taigi, žaismo, vaizduotės ir kūrybiškumo suaktualinimas muzeologijoje yra nulemtas būtent naujosios muzeologijos teorijos koncepcinės krypties pokyčių. Iškeltą visuomenę ir auditoriją kaip centrinę muzeologijos atspirties tašką, siekis įtraukti, sudominti, paveikti, paskatinti veikti imamas grįsti fiziškai, emociškai ir technologiškai aktyvia veikla. Tyrėjų dėmesio susilaukė ne tik pats žaismas ir žaidimas, bet ir dar viena susijusi savybė – žaismingumas. Šį bruožą ar gebėjimą imama suvokti kaip žaismo, vaizduotės ir kūrybiškumo jungtį⁵⁶. Tokiu atveju žaismas yra ne atsietą būseną, bet kartu su žaismingumu ir žaidimu susipynusi medija, galinti veiksmingai stimuliuoti elgsenos įvairovę.

Aktyvaus dalyvavimo sąsaja su žaidžiančiu žmogumi dar labiau išryškino žaidimo metodų taikymo perspektyvas kultūros edukacijos kontekste. Kai žmogus žaidžia, jis yra intensyviai įtrauktas, o tai veda į tinkamą protinę ir fizinę būseną, galinčią sukelti pozityvias emocijas ir patirtis⁵⁷. Vadinasi, per žaismą ir stimuliuojamą žaismingą elgseną kultūros kontekste galima integruoti bendruomenes⁵⁸, kūrybiškai ir lanksčiai reaguoti į besikeičiančius visuomenės poreikius, akcentuojant muzeologijoje procesą, o ne produktą⁵⁹. Savo knygoje Andrea Witcomb teigia, kad muziejai, kurie objektus interpretuoja kaip meno objektus, juos estetizuoja be konteksto, kartu ignoruodami tuos, kurie be išankstinių žinių negali žaisti muziejaus žaidimo⁶⁰. Tokiu atveju muzeologijos teorijos, kurios akcentuoja auditoriją, o objektą interpretuoja kaip atspirties tašką procesui, leidžia ir padeda žaisti muziejaus žaidimą.

Vienoje iš naujausių muzeologijos teorijų – sensorinėje muzeologijoje – žaismo samprata remiasi iš esmės pirmąja šio žodžio reikšme ir apibrėžia stimuliuojamų pojūčių kaitymąsi. Žaismas pojūčiais pateikia radikaliai naują ir išplėstą požiūrį į objektų materialumą ir žmogaus santykį patiriant objekto savybes. Taip formuojamas daugiajutiminis individualizuotas įsitraukimas ir tarpkultūrinis kontekstualusis estetiškas patyrimas⁶¹. Madsas Daugbjergas apibendrina, kad XXI a. muzeologijos teorijoje dominuoja patyriminis, interaktyvus ir daugiajutiminis dalyvavimas⁶², kuris lemia žaismo diskurso aktualumą. Todėl sensorinė muzeologija žaismo intensyvumo muziejuje požiūriu yra vienas aktualiausių pavyzdžių. Sensorinė muzeologija ypač aktualizuoja lietimą, jį priešpriešindama XX a. dominavusiam žiūrėjimui, stebėjimui, gėrėjimuisi. Lietimas yra suvokiamas kaip fundamentalusis pažinimo elementas, būtinas gėrėjimuisi, realumo jausmo ir atminties aktyvinimui⁶³.

Muziejaus vaidmens persvarstymą, naują santykį su visuomene ir sąsajas su žaismo samprata taip pat iliustruoja ir bandymai patį muziejų apibrėžti pagal dominuojančią muzeologijos teorijos kryptį: muziejus kaip socialinė arena, muziejus kaip forumas, muziejus kaip kontakto vieta, istorijų namai, nepaprastoji erdvė. Akivaizdžiausiai žaismo diskursas siejamas su muziejaus, kaip žaidimo aikštelės, samprata. Nors pats terminas intuityviai yra siejamas su vaikų auditorija, ši koncepcija pabrėžia erdvinį ir vaizduotės charakterį. Todėl žaismo erdvė gali būti vartojama kaip metafora, nurodanti sąsają su įsitraukimu į visa apimančią performansą, kuriame žaismas yra jungtis tarp smalsumo, pažinimo ir mokymosi⁶⁴.

Apibendrinus analizuojamą literatūrą galima teigti, kad žaismas muzeologijos teorijų požiūriu yra suvokiamas kaip konceptuali turinio interpretavimo ir komunikavimo auditorijai prieiga, identifikuojama nuo XX a. pabaigos, ir siejamas su naująja muzeologija. Žaismo koncepcija yra skėtinė metodų ir veiksmų visuma, įgyvendinama skirtingais lygmenimis bei intensyvumu. Ši turinio sklaidos ir veiklos organizavimo koncepcija yra išreiškiama per žaismo ir žaidimo taikymo metodus, kurie leidžia įtraukti auditoriją į intensyvesnį santykį su tema ir objektais (žr. 1 pav.).

1 PAV.

Muzeologijos koncepcijų charakteristika (parengta autorės)

TRADICINĖ / SENOJI MUZELOGIJA	NAUJOJI MUZELOGIJA
Orientacija į objektą	Orientacija į objekto ir lankytojo santykį
Savaiminė vertė	Vertė kuriama
Pagrįsta estetika	Pagrįsta patyrimu
Orientacija į žinovą	Orientacija į daugialypę auditoriją
Statiška	Dinamiška
Pagrįsta autentika ir ją akcentuojanti	Pagrįsta autentika ir kontekstiniais elementais
Žaismas nebūtinai	Žaismas stimuliuoja individualią patirtį

Žaismo plėtros kryptys šiuolaikiniuose muzeologijos tyrimuose

Istoriškai galimybė žaisti ir žaismingumas pirmiausia buvo siejami su vaikų ir mokslo muziejais, kurie savo praktikoje ėmė taikyti taktinio manipuliavimo objektus ir vadovavosi tyrinėjimo rankomis (angl. hands-on) principu. Bostono vaikų muziejus (JAV) su atnaujinta ekspozicija ir naujai atidarytas eksploratoriumas (angl. Exploratorium) San Fransiske (JAV) XX a. 7-ajame dešimtmetyje buvo aktyvios žaidybinės veiklos taikymo edukaciniais tikslais pradininkai. Eksploratoriumo įkūrėjas Frankas Oppenheimeris teigė, kad būtent žaisminga atmosfera sudaro galimybę lankytojams suteikti tiesioginę patirtį. Žaismą jis apibūdina kaip laisvai pasirenkamą veikimo būdą žaismingoje aplinkoje, fiziškai įsitraukiant į tyrinėjimą ir atradimą, kurio metu pasiekiami ir pedagoginiai tikslai ⁶⁵. Kadangi vaikų ir mokslo muziejų tikslas yra sudaryti sąlygas mokytis išbandant objektus arba edukuoti auditoriją pristatant gamtos dėsnius ir / ar naujausius mokslo pasiekimus, žaismo koncepcija pirmiausia buvo integruota į šio tipo muziejus. Naujų dalyvavimo formų paieškai visų tipų muziejuose įtakos turėjo XX a. pabaigoje iškelta auditorijos elgsenos teorija, jog žmogų motyvuoja siekis patirti tam tikrus potyrius ⁶⁶, ir populiarėjantis muziejaus, kaip vieno iš laisvalaikio pasirinkimų, vaidmuo ⁶⁷. Naujosios muzeologijos centre atsidūrusi auditorija ir paveldo bei kultūros santykis su žmogumi turėjo didžiausią įtaką žaismo muziejuje aktualumui tiek edukacine, tiek pramogos prasme. Tačiau tolesnė žaismo sąsaja su muzeologijos lauku buvo nulemta skirtingų požiūrių į žaismo fenomeną ir paties termino neapibrėžtumo. Filosofų, psichologų, biologų, edukologų ir muzeologų bandymai surasti bendrą apibrėžimą, nusakantį, ką reiškia

žaisti, kas yra žaismas ir žaidimas, tampa bandymu išskirti esminius šio fenomeno charakteristikos bruožus. Išryškėja būtinoji sąlyga žaismui įvykti bet kuriame kontekste: jis turi būti nulemtas vidinės motyvacijos, savarankiškai pasirinktas, suvoktas kaip nerealiai vykstantis ir teikti malonumą. Muzeologijos požiūriu kyla klausimas, ar yra įmanoma sukurti tokią kultūros ir paveldo komunikacijos aplinką ne vaikui ir mokslo muziejuose, kurioje pavyktų darniai sujungti tradiciškai supriešinamus muziejaus veiklos tikslus – smagumą ir mokymąsi, kai mokymasis yra intuityviai vertinamas kaip vertingesnis šios diados elementas. Kevinas Walkeris ir Isabel Froes, remdamiesi J. Huizingos kultūrinio vystymosi teorija, žaismą muziejuje vertina kaip struktūruotą lankytojo mokymosi proceso palaikymą. Jie išskiria keturis žaidimo veiksmo aspektus: laisvą pasirinkimą, atitrūkimą nuo realybės, vidinę struktūrą ir vaidmenų žaismo sąsają su bendruomenėmis, – kurie padeda sukurti tam tikras socialines laboratorijas⁶⁸. Alice Y. Kolb ir Davidas A. Kolbo vertinimu, būtent žaidybinė arba žaisminga (= ludic)⁶⁹ mokymosi erdvė padeda pasiekti dviejų pagrindinių muziejų tikslų balansą. Patyriminio mokymosi teorijos pagrindu sukurtoje erdvėje sudaromos galimybės auditorijos kūrybiškumui ir produktyvumui mokymosi prasme⁷⁰. Vadinasi, žaismo koncepcijos taikymo intensyvumas muziejuje pirmiausia priklauso nuo siekiamų tikslų ir orientacijos į auditoriją intensyvumo. Kuo daugiau siekiama įtraukti auditoriją ir kartu edukuoti, tuo daugiau muzeologijos teorija remiasi komunikacijos būdais, sudarančiais sąlygas žaisti, įsijausti, patirti ir eksperimentuoti. Tačiau kartu atsiranda praktinis žaismo koncepcijos taikymo muziejaus ekspozicijoje klausimas: jei žaismas siejamas su laisvu pasirinkimu, kaip sudaryti sąlygas jam vykti laisvai, neribotai laiku ar erdve, o lankytoji savarankiškai jį pasirinkti. Atsiranda dvi žaismo koncepcijos taikymo kryptys: laisvo pasirinkimo dalyvavimas, kai lankytojas laisvai tyrinėja ekspoziciją bei pats įsitraukia į žaismingą santykį su objektais, ir organizuotas dalyvavimas, kai žaismingas santykis su muziejaus turiniu yra moderuojamas atskirame renginyje.

Toliau analizuojant žaismo raiškos muziejuose tyrimus kaip tik ir pastebimos su žaismo koncepcijos laisvo pasirinkimo klausimu susijusios dvi esminės kryptys: teorinė žaismo koncepcijos analizė muziejams siekiant aktyvinti auditorijos bei turinio santykį ir praktinis žaismo koncepcijos įgyvendinimas, paremtas žaidimo elementų naudojimu arba organizuotomis grupinėmis programomis. Antrosios krypties tyrimai rodo, kad žaismo koncepcijos įgyvendinimas priklauso nuo muziejaus tipo, tačiau kultūros paveldo muziejuose ir galerijose dažniausiai apsiribojama siauresniu šios koncepcijos taikymu. Žaismo koncepcija kultūros paveldo muziejuose ir galerijose tipiškai siejama su sužaidybinimu ir organizuotais edukaciniais renginiais skirtingoms auditorijoms. Tai patvirtina Danielle Carter teigdama, kad žaismas muziejuje dažnai yra suvokiamas tik kaip žaidybinėmis situacijomis pagrįstas dalyvavimas arba įtraukimas į edukacines programas nuo muziejaus pagrindinės erdvės atskirtoje erdvėje, kurioje leidžiama fiziškai žaisti ⁷¹. Žaismo koncepcijos įgyvendinimo muziejuose tyrimai rodo,

kad žaismas dažniau siejamas su jaunosios auditorijos įtraukimu, todėl į šeimas orientuotuose vaikų muziejuose, mokslo centruose ir gamtos istorijos muziejuose žaismo prieiga komunikuojant turinį yra taikoma plačiau. Tačiau nuo XX a. pabaigos atliekami žaismingumo įtakos suaugusiųjų sveikatai, suvokimui ir įsitraukimui į veiklas tyrimai⁷² paskatino persvarstyti muziejų galimybes sužadinti ir vyresnės auditorijos galimybes įsitraukti ir įtraukti kuo platesnių amžiaus grupių auditorijas ne tik kaip lydinčiuosius asmenis vaikų muziejuose ar šeimos grupės kontekste mokslo muziejuose, bet kaip aktyvius žaidėjus⁷³. Maria Vitaller del Olmo, analizuodama žaismo koncepcijos potencialą ir problematiką muziejuose suaugusių lankytojų atžvilgiu, teigia, kad žaismas pasireiškia per galimybę tam tikru būdu naudotis muziejaus objektais. Tyrimui pasirinkti stebėsenos ir pusiau struktūruoto interviu metodai atskleidė, kad lankytojai aktyviai įsitraukė į fizines, socialines, kūrybines veiklas, nors patys jų nevertino kaip žaidybinės veiklos. Su žaismingo įsitraukimo samprata informantai siejo tik tas veiklas, kurios buvo tiesiogiai susijusios su žaislų inventoriu⁷⁴. Tai rodo, kad žaismas nusako abstrakčią būseną, kurios tik viena iš raiškos formų yra žaidimo veiksmas. Muziejuje jis pasireiškia per fizinį, kognityvinį, refleksyvių ir socialinį veiksmą. Žaismas apibrėžiamas kaip unikali mokymosi medija⁷⁵, turinti potencialą tapti jungiamuoju skirtingų kartų kultūrinio dalyvavimo elementu.

Taigi, žaismą pasirinkus pagrindine konceptualia žmogaus ir muziejaus sąveikos kryptimi, atsivėrė galimybė susiformuoti muziejaus performansui – maksimaliam žaismo koncepcijos įgyvendinimo lygmeniui. Žaismo atsiskleidimą per performansą tyrinėjantys mokslininkai pabrėžia, kad toks muziejaus raiškos būdas tampa svarbus, nes lankytojo ir paveldo santykis yra paremtas emocijomis bei vaizduote lygiai taip pat, kaip ir kognityviniais tikslais⁷⁶. Įvertinus, kad siekis patirti ką nors nepaprasta, įspūdinga gali būti lygiai toks pat reikšmingas auditorijos dalyvavimo motyvas kaip sužinoti naujų faktų, atsiranda poreikis sukurti fizinį ir emocinį veiksmą muziejuje arba sužaisti visais auditorijos pojūčiais. Tokiu būdu sukuriamas žaismo terpė, kurioje pasiekiami emocinių išgyvenimų ir mokymosi pusiausvyra. Performansą mokslo centruose tyrė Ranas Pelegas ir Ayelet Baram-Tsabari teigia, kad būtent žaismas padeda subalansuoti didaktikos ir estetikos konfliktą⁷⁷. Todėl ir žaismo samprata muziejuje bendrąja prasme remiasi žaismingumo, vaidybos, teatro, mainymosi ir žaidybinio veiksmo deriniu su mokslo turiniu. Auditorija įtraukiama į stimuliuojamą vaizduotės veiksmą, kurio metu ji tampa ir veikėju, ir žiūrovu. Muziejus ima krypti nuo neutralios informacijos perdavimo lauko į vyksmo erdvę, kurią Barbara Kirshenblatt-Gimblett vadina performanso muzeologija⁷⁸. Jenifer Gadsby, tyrinėjusi muziejaus dizaino scenografiją, apibendrina, kad muziejus yra daugiajutiminis žaismas su auditorijos emocijomis ir pojūčiais, sukonstruotas iš mizanscenų ir sensorinio dalyvavimo stimulų⁷⁹. B. Brulonas Soaresas muziejų vadina galinga jėga, kuri pasireiškia ne tik per informacinę galią, bet kartu per muziejaus veiksmą ir gebėjimą įtraukti auditoriją į jo vykdomą performansą⁸⁰. Autorius lygina

muziejų ir su teminiu parku, kuriame įgyvendinamas auditorijos poreikis pabėgti nuo realybės ir patirti save kitoje erdvėje. Muziejaus žaismo atsiskleidimas per performansą yra pagrįstas abiejų pusių dalyvavimu: jį sukuria vaizduotė ir jausmus stimuliuojanti muziejaus erdvė, kurioje auditorija yra pasiruošusi noriai dalyvauti ir įsijausti⁸¹. Ši muziejaus vyksmo charakteristika akivaizdžiai siejasi su esminiais žaidžiančio žmogaus veiksmo bruožais: spontaniškas, nulemtas vidinės motyvacijos, savitiksliis ir suteikiantis malonumą⁸². Sujungus fizinius, socialinius ir interaktyviuosius kontekstus sudaroma galimybė žaisti, o tai daro įtaką efektyviam pažinimo procesui⁸³. Performansas, kaip muziejaus erdvėje sukuriamas tarpdisciplininis žaismas, tampa arba bendra muziejaus idėja, arba atskiromis jos veiklos programomis⁸⁴, todėl žaismo koncepcija gali būti integruojama arba maksimaliai, arba fragmentiškai per individualius edukacinius projektus.

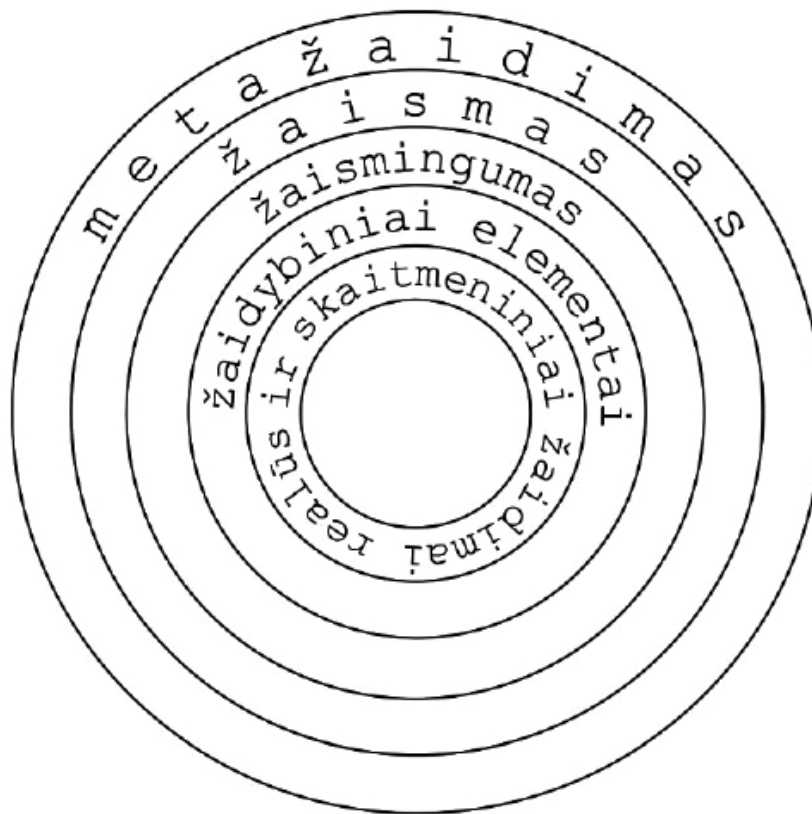
Informacinių technologijų plėtra ir skaitmeninės muzeologijos teorija žaismo koncepcijos taikymą praplečia dar viena kryptimi. Virtualioje muziejų aplinkoje kūrybiškumui, vaizduotei, tyrinėjimui ir bendradarbiavimui stimuliuoti imama naudoti kultūrinio paveldo programėles, pagrįstas mokymusi naudojant rimtuosius žaidimus (angl. serious games)⁸⁵. Su muziejaus turiniu susietus skaitmeninius žaidimus imama integruoti tiek pačiame muziejuje, tiek virtualioje erdvėje, siekiant skatinti mokymąsi ir malonumą. Angeliki-Zinovia Symeonidi, ištyrusi žaidimų dizainą muziejuose, teigia, kad skaitmeniniai žaidimai yra suvokiami kaip žaismingas ir interaktyvus būdas pasiekti naujas auditorijas suteikiant smagumo per gilųjį įsitraukimą⁸⁶. Tačiau skaitmeninių žaidimų charakteristika šiuo atveju tampa svarbi žaismo sampratai ne tik kaip vienas galimų muziejaus žaidybinių elementų pavyzdžių, tačiau ir dėl savo heterogeniškos prigimties. Skaitmeniniam žaidimui žaisti būtinas fizinis inventoriuss, kuris suteikia galimybę neapčiuopiamą skaitmeninį artefaktą paversti patyriminiu įsitraukimu⁸⁷. Fizinė muziejaus erdvė ir objektai naujosios muzeologijos požiūriu taip pat tampa inventoriu, kuris neapčiuopiamą žaismo būseną paverčia patyrimu. Žaismo koncepcija prasiplečia už muziejaus ribų, kai skaitmeninio žaidimo formos palieka pėdsakus socialinėje medijoje. Kylie Budge, tyrusi įtraukiosios skaitmeninės muziejaus aplinkos ir vizualios socialinės medijos sąveiką, nurodo, kad žaismas yra vienas iš esminių tokios sąveikos elementų, kuris leidžia lankytojui pozityvius potyrius reflektuoti už fizinės erdvės ribų dalinantis nuotraukomis, fiksuojančiomis smagumo būseną⁸⁸. Žaismą tokiu atveju galime suvokti kaip žaismingos elgsenos ir skaitmeninio žaidimo derinį, leidžiantį lankytojui susikurti individualias prasmes.

Viena iš akivaizdžiausių, bet technologiškai sudėtingiausių žaismo koncepcijos raiškos formų muziejuose yra sužaidybinimo (angl. gamification) taikymas muzeologijos kontekste. Nuo 2010 m. pradėjus aktyviai plėsti žaidimo elementų ir žaidimo dizaino taikymą kaip efektyvias edukacines priemones, sužaidybinimo koncepcija tapo aktuali ir muziejams. Žaidimu pagrįstas dalyvavimas leidžia stimuliuoti lankytojo

motyvaciją, moralinį atlygį ir modeliuoti elgseną siekiant praplėsti jo įsitraukimą į pažinimo procesą. Sužaidybinimas vertinamas kaip akivaizdžiausias būdas užtikrinti šiuolaikiniam muziejui keliamus tikslus: užtikrinti galimybę pasireikšti smalsumui, iššūkiui, kontrolei, žaismui ir komunikacijai ⁸⁹. 2018 metais Kristinos Marios Madsen atlikta sužaidybinimą muziejuose tyrinėjiančios literatūros analizė parodė, kad šios koncepcijos taikymas vyksta keliomis pagrindinėmis kryptimis ir apima sužaidybinimą, žaidimą ir žaidimu pagrįstą mokymąsi. Sužaidybinimas muziejuje yra tyrinėjamas kaip žaidimo elementų integravimas į esamą situaciją naudojant skaitmenines technologijas, o maksimalus šios koncepcijos įgyvendinimas apima holistinę prieigą performuojant visą muziejaus ekspozicijos dizainą ⁹⁰ ir tampant muziejaus performanso dalimi. Tačiau svarbu pabrėžti ir sužaidybinimo koncepcijos muziejuje ypatybę – jis peržengia fizinio muziejaus ribas ir tampa tam tikru kultūrinės komunikacijos praplėtimu.

Diskusija

Įvertinus žaismo sampratos problematiką ir žaismo būsenos abstraktumą, ši koncepcija muziejuje gali būti įgyvendinama keliais lygmenimis, apimančiais nuo maksimalaus viso muziejaus performanso iki sužaidybinimo per atskirų žaidimo elementų ar konkrečių realių ir skaitmeninių žaidimų taikymą muziejaus ekspozicijoje arba atskirose edukacinėse programose. Siūlomas žaismo koncepcijos lygmenų modelis leidžia išryškinti žaismo struktūros lygmenis muzeologijos teorijoje ir praktikoje. Šie lygmenys, nors ir identifikuojami kaip atskiri koncepcijos elementai, neišvengiamai persidengia sukurdami muziejaus metažaidimo fenomeną: apibrėžtas erdve, laiku ir muzealumo taisyklėmis, įtraukiantis į neegzistuojantį, bet žaismu stimuliuojamos vaizduotės susikuriamą kultūros paveldo pasaulį. Šiam vyksmui įvykti yra sukurama ir skirtingomis priemonėmis palaikoma žaisminga aplinka, kurioje gali skleistis muziejinė patirtis (žr. 2 pav.).



2 PAV.

Žaismo koncepcijos lygmenų modelis (parengta autorės)

Taigi, nors muzeologijos literatūroje žaismo ir žaidimo sampratos susipina, vis dėlto interpretuodami kultūrinę žaismo esmę galime muziejų (greta teatro, šventės, koncerto, ritualo) suvokti kaip savitikslių visuomenės vykdomą metažaidimą, į kurį, viena vertus, įtraukiama auditorija, kita vertus, ji pati yra motyvuota šį žaidimą žaisti. Žaismą muziejuje iš esmės tikslinga sieti su ypatinga nusiteikimo ir atvirumo būseną ir darniu raiškos formų bei disciplinų mainymusi: artefaktų, mokslo žinių, naratyvų, vaizdavimo, vaizduotės ir aktyvaus dalyvavimo įtraukiant žaidybinius elementus. Žaismas tampa muziejaus metažaidimui būtina medija, kuri apima ir kurioje reiškiasi žaismingumas, žaidimo veiksmas, žaidybinių elementų, realūs ir skaitmeniniai žaidimai, o auditorija yra įžaidinama⁹¹. Žaismo koncepcija muziejuje atsiskleidžia, kai sukuriamas žaismingas besimainanti aplinka / muziejaus palaikomas performansas, sudarantis sąlygas įsitraukti į fizinį, intelektinį, emocinį ir socialinį veiksmą maksimaliai stimuliuojant pojūčius ir kai tuo pačiu metu auditorija yra nusiteikusi žaisti, įsitraukti, dalyvauti ir patirti.

Šioje temos apžvalgoje panaudota literatūra leidžia suvokti muzeologijos koncepcijų dinamiką ir jų santykį su žaismo bei žaidimo sampratomis muziejų kontekste. Tad, apibendrinus tarpdisciplininį žaismo fenomeno kontekstą ir įvertinus žaismo bei žaidimo apibrėžimus, galima teigti, kad muzeologijoje žaismą tikslingiausia sieti su intelektualiąja ar konceptualiąja būseną, kuri apima mainymosi,

keitimosi reiškinių ir žaismingą procesą. Žaidimo samprata muzeologijoje siejama su skaitmeninėmis technologijomis arba žaidimo elementų taikymu edukacinėje veikloje. Atsižvelgiant į anglų kalba publikuojamą muzeologijos lauko literatūrą, žaismas būtų artimas play sampratai, o žaidimas atitiktų game terminą muzeologijoje.

Žaismo koncepcija muziejuje atsiskleidžia kaip institucijos formuojamas ir palaikomas kūrybinis konstruktas arba kaip muziejaus temos komunikavimo koncepcija, pasireiškianti per žaismo veiksmą ir taikomus žaidimo elementus. Taigi, žaismas muzeologijos teorijų požiūriu yra konceptuali turinio interpretavimo ir komunikavimo auditorijai prieiga, kuri ima formuotis ir aktualėti vystantis naujosios muzeologijos teorijoms, orientuotoms ne į objektą, bet į auditoriją. Žaismu paremta turinio sklaidos ir veiklos organizavimo prieiga leidžia įtraukti auditoriją į intensyvesnį santykį su tema ir objektais.

Žaismo koncepcija muzeologijoje gali būti įgyvendinama skirtingu intensyvumu ir lygmenimis. Žaismo, žaismingumo, žaidybinių elementų, fizinių ir virtualių žaidimų lygmenys, nors ir identifikuojami kaip atskiri koncepcijos elementai, neišvengiamai persidengia sukurdami muziejaus metažaidimo fenomeną: apibrėžtas erdve, laiku ir muzealumo taisyklėmis, įtraukiantis į neegzistuojantį, bet žaismu stimuliuojamos vaizduotės susikuriamą kultūros paveldo pasaulį. Žaismą muziejuje iš esmės tikslinga sieti su ypatinga nusiteikimo ir atvirumo būseną ir darniu raiškos formų bei disciplinų mainymusi: artefaktų, mokslo žinių, naratyvų, vaizdavimo, vaizduotės ir aktyvaus dalyvavimo įtraukiant žaidybinius elementus. Žaismas tampa muziejaus metažaidimui būtina medija, kuri apima ir kurioje reiškiasi žaismingumas, žaidimo veiksmas, žaidybiniai elementai, realūs ir skaitmeniniai žaidimai, o auditorija yra įžaidinama muziejui siekiant patenkinti auditorijos edukacinius ir pramoginius poreikius.

Literatūra

1. ANDERSON, David. Time, Dreams and Museology: We Are All Museologists Now. *Nordisk Museologi*, 1997, vol. 2, p. 67–76. Prieiga per internetą: <<https://journals.uio.no/museolog/article/view/3647/3104>>;.
2. BAGNALL, Gaynor. Performance and Performativity at Haritage Sites. *Museum and Society*, 2003, vol. 1, no. 2, p. 87–103. DOI: 10.29311/mas.v1i2.17
3. BATESON, Gregory. Steps to an Ecology of Mind. Lanham, Jason Aronson Inc., 1987. Prieiga per internetą: <<https://ejc.orfaleacenter.ucsb.edu/wp-content/uploads/2017/06/1972.-Gregory-Bateson-Steps-to-an-Ecology-of-Mind.pdf>>;.
4. BATESON, Patrick. Play, Playfulness, Creativity and Innovation. *Animal Behavior and Cognition*, 2014, vol. 1, no. 2, p. 99–112. DOI:10.12966/abc.05.02.2014
5. BAZLAMIT, Rusaila. Communicating Experiential and Spatial Qualities of Complex Political Narratives Using Mixed Video-virtual Environments.

- In 23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSM), 2017, p. 1–8. DOI:10.1109/VSM.2017.8346254
6. BENNET, Tony. The Birth of the Museums, History, Theory, Politics. Milton Park: Routledge, 1995. ISBN 0415053870.
 7. BERGEN, Doris. Play as the Learning Medium for Future Scientists, Mathematicians, and Engineers. *American Journal of Play*, 2009, vol. 1, no. 4, p. 413–428. Prieiga per internetą: <<https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/1-4-article-play-as-learning-medium.pdf>>;.
 8. BIELO, James S. Experiential Design and Religious Publicity at D.C.'s Museum of the Bible. *The Senses and Society*, 2020, vol. 15, no. 1, p. 98–113. DOI: 10.1080/17458927.2019.1709303
 9. BRULON SOARES, Bruno. Museums as Theme Parks: from the Informational Paradigm to the Reflexive Experience. *ICOFOM Study Series* [Online], 2016, vol. 44. DOI: 10.4000/iss.649
 10. BRULON SOARES, Bruno. Provoking Museology: the Geminal Thinking of Zbynek Z. Stransky. *Museologica Brunensia*, 2016, vol. 2, p. 5–17. DOI: 10.5817/MuB2016-2-1
 11. BRULON SOARES, Bruno. The Museum Performance: Reflecting on a Reflexive Museology. *Complutum*, 2015, vol. 26, no. 2, p. 49–57. DOI:10.5209/rev-CMPL.2015.v26.n2.50416
 12. BUDGE, Kylie. Visitors in Immersive Museum Spaces and Instagram: Self, Place-making, and Play. *The Journal of Public Space*, 2018, vol. 3, no. 3, p. 121–128. DOI: <https://doi.org/10.32891/jps.v3i3.534>
 13. BURGHARDT, Gordon M. Defining and Recognizing Play. In NATHAN, Peter E.; PELLEGRINI, Anthony D. (eds.). *Oxford Handbook of the Development of Play*, 2012, p. 9–18. DOI:10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0002
 14. CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Champaign: University of Illinois Press, 2001. ISBN 9780252070334.
 15. CAMPUS-ORTUETA, Irene; DELTELL-ESCOLAR, Luis; BLASCO-LOPEZ, Maria Francisca. New Technology in Museums: AR and VR Video Games are Coming. *Comunicacion y Sociedad*, 2021, vol. 34, no. 2, p. 193–210. DOI:10.15581/003.34.2.193-210
 16. CARTER, Danielle. The Museum as a Playground: Approaching the Museums with a Playful Attitude. *Acta Academiae Artium Vilnensis*, 2017, vol. 84, p. 15–33. Prieiga per internetą: <https://leidykla.vda.lt/Files/file/Acta_84/01_D_Carter_Acta_84_15_33_p.pdf>;.
 17. CASEY, Valerie. Staging Meaning, Performance in the Modern Museum. *The Drama Review*, 2005, vol. 49, no. 3 (T187), p. 78–95. DOI:10.1162/1054204054742507
 18. CASEY, Valerie. The Museum Effect: Gazing from Object to Performance in the Contemporary Cultural-history Museum. In *ICHIM 03 – New Medias, New Scenographies, Archives & Museum Informatics Europe*, 2003, p. 1–21. Prieiga per internetą: <<https://www.archimuse.com/publishing/ichim03/095C.pdf>>;.
 19. CLYNE, Joanna. *Lost Property: The Marginalisation of the Artefact in Contemporary Museum Theatre*. PhD thesis, The University of Melbourne, 2014. Prieiga

- per internetą: <<https://minerva-access.unimelb.edu.au/bitstream/handle/11343/55291/Clyne%20Final%20PhD%20Thesis.pdf?sequence=5>>;.
20. ČOSOVIC, Marijana; RAMIC-BRKIC, Belma. Game-Based Learning in Museums – Cultural Heritage Applications. Information, 2020, vol. 11, no. 1, p. 58–63. DOI: doi:10.3390/info11010022
 21. ČEPULIS, Nerijus. Tiesos žaismas: Hermeneutinis Gadamerio projektas. Darbai ir dienos. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla, 2005, t. 41, p. 225–240. ISSN2335-8769_2005_N_41.PG_225-240.pdf.
 22. D'ANGOURE, Armand. Plato and Play. American Journal of Play, 2013, vol. 5 (3), p. 293–307.
 23. Dabartinės lietuvių kalbos žodynas, IV leidimas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2000. ISBN 5-420-01242-1.
 24. DANIEL-WARIYA, Joshua. Welcome to Decision Points Theater: Rhetoric, Museology, and Game Studies. Rhetoric Society Quarterly, 2019, vol. 49, no. 3, p. 387–408. DOI: 10.1080/02773945.2019.1627401
 25. DAUGBJERG, Mads. Playing with Fire: Struggling with “Experience” and “Play” in War Tourism. Museum and Society, 2011, vol. 9, no. 1, p. 17–33.
 26. DAVIDSON, Lee. Visitor Studies, toward a Culture of Reflective Practice and Critical Museology for the Visitor-centered Museums. In MACDONALD, S.; REES LEAHY, H. (eds.). The International Handbooks of Museum Studies: Museums Practice, 2015, p. 503–527. DOI:10.1002/9781118829059.WBIHMS222
 27. DIERKING, Linda D.; FALK, John H. Optimizing Out - of - school Time: The Role of Free - choice Learning. In New Directions for Youth Development, 2003, p. 75–88. DOI: <https://doi.org/10.1002/yd.36>
 28. DIERKING, Linda D.; FALK, John H. The Museum Experience. Washington DC: Howells House, 1992. ISBN 978-1611320275.
 29. DROTNER, Kirsten. Critical Audience Studies: A Hidden Tradition of Innovations in Museology Critical Audience Studies. In SMEDS, K. (ed.). Materials for a Discussion, ICOFOM, Kyoto, 2019, p. 45–49.
 30. DUBUC, Elise. Museum and University Mutations: the Relationship Between Museum Practices and Museum Studies in the Era of Interdisciplinarity, Professionalisation, Globalisation and New Technologies. Museums Management and Curatorship, 2011, vol. 26, no. 5, p. 497–508. DOI: <https://doi.org/10.1080/09647775.2011.621734>
 31. FINK, Eugen. Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją. Vilnius: Apostrofa, 2018. ISBN 978-609-8205-09-1.
 32. GADAMER, Hans-Georg. Truth and Method. London: Bloomsbury, 2013. ISBN-13: 978-1780936246.
 33. GADSBY, Jennefer. Scenography in Museum Design: An Examination of Its Current Use, and Its Impact on Visitors’ Value Experience. Birmingham City University, Birmingham Institute of Art and Design, 2014. Prieiga per internetą: <<https://core.ac.uk/download/pdf/141207369.pdf>>;.
 34. GLYNN, Mary Ann; WEBSTER, Jane. The Adult Playfulness Scale: An Initial Assessment. Psychological Reports, 1992, vol. 71 (1), p. 83–103. DOI: <https://doi.org/10.2466/pr0.1992.71.1.83>

35. GRAY, Peter. Free to Learn, Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life. New York: Basic Book, 2013. ISBN 978-0465025992.
36. HALPIN, Marjorie M. 'Play it Again, Sam': Reflections on a New Museology. *Museum International*, 1997, vol. 49, p. 52–56. DOI: <https://doi.org/10.1111/1468-0033.00092>
37. HENRICKS, Thomas S. Play as Experience. *American Journal of Play*, 2015, vol. 8, no. 1, p. 18–49. ISSN-1938-0399.
38. HOOD, Marilyn G. Leisure Criteria of Family Participation and Nonparticipation in Museums. *Marriage & Family Review*, 1989, vol. 13 (3–4), p. 151–169. DOI: 10.1300/J002v13n03_09
39. HOOPER-GREENHILL, Eilean. Changing Values in the Art Museums: Rethinking Communication and Learning. *International Journal of Heritage Studies*, 2000, vol. 6 (1), p. 9–31. DOI: 10.1080/135272500363715
40. HOWES, David. Introduction to Sensory Museology. *The Senses and Society*, 2014, vol. 9, no. 3, p. 259–267.
41. HOWES, David; CLARKE, Eric; MACPHERSON, Fiona; BEST, Beverley; COX, Rupert. Sensing Art and Artifacts: Explorations in Sensory Museology. *The Senses and Society*, 2018, vol. 13 (3), p. 317–334. DOI: 10.1080/17458927.2018.1516024
42. HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Vilnius: Gelmės, 2018. ISBN 978-609-8168-66-2.
43. IOANNIDIS, Petros; EKLUND, Lina; SUNDNES LOVLIE, Anders. We Dare You: A Lifecycle Study of a Substitutional Reality Installation in a Museum Space. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 2021, vol. 14, no. 3, p. 1–21. DOI: 10.1145/3439862
44. JELINCIC, Daniela Angelina; JELINCIC, Karla. Surprise Me Softly: The Element of Surprise in Designing Museum Experiences. *Muzeológia a Kultúrne Dedičstvo*, 2021, vol. 9 (1), p. 5–19. DOI: 10.46284/mkd.2021.9.1.1
45. KANELLOS, Ioannis; ANTIN, Simona; DIMOU, Orestis; KANELLOS, Maria-Anastasia. Educational Enhancing of Virtual Expositions. Towards Visitor-centered Storytelling Digital Museology. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 2014, vol. 14 (4), p. 117–123.
46. KELLEY, Devon. Play On: the Importance of Adult-Only Play Events at Children's Museums. Master's thesis, University of Washington, 2016. Prieiga per internetą: <<http://hdl.handle.net/1773/36378>>;.
47. KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara. In SIEF Keynote, Marseille, 2004, p. 1–8. [žiūrėta 2022 m. sausio 21 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.researchgate.net/profile/Barbara_Kirshenblatt-Gimblett/publication/238714489_From_Ethnology_to_Heritage_The_Role_of_the_Museum/links/5516d7cf0cf2b5d6a0f07c40/From-Ethnology-to-Heritage-The-Role-of-the-Museum.pdf>;.
48. KOLB, Alice; KOLB, David A. Learning to Play, Playing to Learn. A Case Study of a Ludic Learning Space. *Journal of Organizational Change Management*, 2010, vol. 23 (1), p. 36–50. DOI: 10.1108/09534811011017199

49. KROUSE, Susan Applegate. Anthropology and the New Museology. Reviews in Anthropology, 2006, vol. 35 (2), p. 169–182. DOI:10.1080/00938150600698336
50. LAZAUSKAITĖ, Elvyda. Žaislų rinkinys Lietuvos nacionaliniame muziejuje. Etnografija 11. Metraštis 2001, 2004, p. 9–49.
51. LIEBERMAN, Josefa Nina. Playfulness, Its Relationship to Imagination and Creativity. New York: Academic Press, 1977. ISBN 0-12-449450-1.
52. MADSEN, Kristina Maria. The Gamified Museum - A Critical Literature Review and Discussion of Gamification in Museums. In JENSEN, T.; HANSEN, E. O.; ROSENSTAND, C. A. F. (eds.). Gamescope: The Potential for Gamification in Digital and Analogue Places. Aalborg Universitetsforlag, 2018. Prieiga per internetą: <https://www.researchgate.net/publication/327860304_The_Gamified_Museum_-_A_critical_literature_review_and_discussion_of_gamification_in_museums>;
53. MAINEMELIS, Charalampos; RONSON, Sarah. Ideas Are Born in Fields of Play: towards a Theory of Play and Creativity in Organizational Settings. Research in Organizational Behaviour, 2006, vol. 27, p. 81–131. DOI: [https://doi.org/10.1016/S0191-3085\(06\)27003-5](https://doi.org/10.1016/S0191-3085(06)27003-5)
54. MAYRAND, Pierre. The New Museology Proclaimed. Museum International, ICOM, 2014, vol. 66, p. 115–118. DOI: <https://doi.org/10.1111/muse.12048>
55. MARCHETTI, Emanuela; PETERSSON BROOKS, Eva. From Lecturing to Apprenticeship, Introducing Play in Museum Learning Practice. In The Fourth International Conference on Mobile, Hybrid, and On-line Learning, 2012, p. 94–99. ISBN 978-1-61208-180-9.
56. MCGONIGAL, Jane. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. London: Penguin Books, 2011. ISBN 978-0143120612.
57. MIELICKA-PAWLOWSKA, Halina. Contemporary Homo ludens. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2016. ISBN 978-1443896986.
58. MUNOZ GARCIA, Adolfo; TESTON, Ana Marti. Reframing Museum Experiences with Augmented Reality to Transform Museums Content into an Emotional Journey. In Conference: 10th International Conference on Education and New Learning Technologies. Project: Museography 4.0, 2018. DOI: 10.21125/edulearn.2018.0624
59. NAVARRO-NEWBALL, Andres; MORENO, Isidro; PRAKASH, Edmond; ARYA, Ali; CONTRERAS, Victoria; QUICENO, Victor; LOZANO, Santiago; MEJIA, Juan; LOAIZA, Diego. Gesture Based Human Motion and Game Principles to Aid Understanding of Science and Cultural Practices. Multimedia Tools and Applications, 2016, vol. 75 (19), p. 11699–11722. DOI: doi:10.1007/s11042-015-2667-5
60. NYLUND, Niklas. Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context. Arts Journal, 2018, vol. 7 (4), p. 1–14. DOI: doi:10.3390/arts7040103
61. OPPENHEIMER, Frank. The Exploratorium: A Playful Museum Combines Perception and Art in Science Education. American Journal of Physics, 1972, vol. 40, 978. DOI: doi:10.1119/1.1986726

62. PELEG, Ran; BARAM-TSABARI, Ayelet. Understanding Producers' Intentions and Viewers' Learning Outcomes in a Science Museum Theater Play on Evolution. *Res Sci Educ*, 2016, vol. 46, p. 715–741. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11165-015-9477-7>
63. POPADIC, Milan. The Beginnings of Museology. *Muzeologia a kulturne dedičstvo*, 2020, vol. 8 (2), p. 5–16. DOI: 10.46284/mkd.2020.8.2.1
64. PROYER, Rene. The Well-being of Playful Adults: Adult Playfulness, Subjective Well-being, Physical Well-being, and the Pursuit of Enjoyable Activities. *The European Journal of Humor Research*, 2013, vol. 1 (1), p. 84–98. DOI: <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2013.1.1.proyer>
65. ROJAS, Melisa Aguilera. The Future of Tradition in Museology: Notes on Different Forms of Experimental Museology. In SMEDS, K. (ed.). *Materials for a Discussion, ICOFOM*. Kyoto, 2019, p. 17–21.
66. ROSS, Max. Interpreting the New Museology. *Museums and Society*, 2004, vol. 2 (2), p. 84–103. DOI:10.29311/mas.v2i2.43
67. ROUNDS, Jay. Is There a Core Literature in Museology? *Curator*, 2001, vol. 44 (2), p. 194–206. DOI:10.1111/j.2151-6952.2001.tb00041.x
68. RUSS, Sandra. Play and Creativity: Developmental Issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 2003, vol. 47 (3), p. 291–303. DOI: <https://doi.org/10.1080/00313830308594>
69. SABOLIUS, Kristupas. Reikia pripažinti, kad vaiko kūrybingumas yra vertybė. *Bernardinai.lt*, 2018. Prieiga per internetą: <<https://www.bernardinai.lt/2018-03-26-kristupas-sabolius-reikia-pripazinti-kad-vaiko-kurybingumas-yra-vertybe-1/>>;.
70. SILVERMAN, Lois H. Visitor Meaning-Making in Museums for a New Age. *Curator: The Museum Journal*, 1995, vol. 38 (3), p. 161–170. DOI: doi:10.1111/j.2151-6952.1995.tb01052.x
71. SYMEONIDI, Angeliki Zinovia. Games Designs as a Curatorial Intervention. *Rethinking Museum Representation, Meaning-making and Agency with Games Design*. PhD thesis, University College London, 2020. Prieiga per internetą: <<https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10102982>>;.
72. STAM, Deirdre C. The Informed Muse: The Implications of 'The New Museology' for Museum Practice. *Museum Management and Curatorship*, 1993, vol. 12, p. 267–283. DOI: [https://doi.org/10.1016/0964-7775\(93\)90071-P](https://doi.org/10.1016/0964-7775(93)90071-P)
73. SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001. ISBN 978-0674005815.
74. SVERDIOLAS, Arūnas. Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė. Iš FINK, E. *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa, 2018. ISBN 978-609-8205-09-1.
75. TJITSKE KALSHOVEN, Petra. Beyond the Glass Case, Museums as Playgrounds for Replication. In *Museum Media, Part 4. Extending the Museum*, 2018, p. 553–575. DOI:10.1002/9781118829059.wbihms998.
76. VAN MENSCH, Peter. *Towards a Methodology of Museology*. PhD thesis, University of Zagreb, 1992. Prieiga per internetą: <<http://vana.muuseum.ee/uploads/files/mensch06.html#:~:text=Comparative%20museumology%20is%20expected%20to, the%20perspective%20of%20the%20author>>.

77. VITALLER DEL OLMO, Maria. Concepts and Uses of Play at Museums, 2019. [žiūrėta 2022 m. sausio 8 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.vitallerdesign.com/s/Final_Concepts-and-Uses-of-Play-at-Museums_-MariaVitaller.pdf>;
78. WAERN, Annika; RAJKOWSKA, Paulina; JOHANSSON, Karin; BAC, Jon; SPENCE, Jocelyn; LOVLIE, Anders Sundnes. Sensitizing Scenarios. In Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 2020, p. 1–13. DOI: doi:10.1145/3313831.3376620.
79. WAIDACHER, Friedrich. Museology – Why, Where, When? *Nordisk Museologi*, 1997, vol. 2, p. 93–105. DOI: doi.org/10.5617/nm.3649
80. WALKER, Kevin; FROES, Isabel Christina. The Art of Play: Exploring the Roles of Technology and Social Play in Museums. In BEALE, K. (ed.). *Museums at Play: Games, Interactions and Learning*. Edinburgh: Museums ETC, 2011, p. 486–499.
81. WELDON, Rebecca. Sociomuseology III- *Cadernos de Sociomuseologia*, 2010, vol. 37, p. 75–85. [žiūrėta 2022 m. lapkričio 9 d.]. Prieiga per internetą: <file:///C:/Users/User/Downloads/1635-Texto%20do%20artigo-5691-1-10-20101025.pdf><https://www.vitallerdesign.com/s/Final_Concepts-and-Uses-of-Play-at-Museums_-MariaVitaller.pdf>;
82. WENG, Yuchen; SHEN, Tao; CHEN, Sihuang; XIAO, Bing. Gamification in Local Intangible Cultural Heritage Museums for Children: A Case Design. In MARCUS, A.; WANG, W. (eds.). *Design, User Experience, and Usability. Application Domains. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science*, 11585. Springer, Cham, 2019. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-23538-3_18
83. WITCOMB, Andrea. *Re-Imagining the Museum, Beyond the Mausoleum*. Milton Park: Routledge, 2006. ISBN 9780415220996.
84. ZOLLINGER HENDERSON, Tara; ATENCIO, David J. Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors. *Early Childhood Education*, 2007, vol. 35, p. 245–251. DOI: 10.1007/s10643-007-0208-1

Notes

- 1 RUSS, Sandra. Play and Creativity: Developmental Issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 2003, vol. 47 (3), p. 291–303; MAINEMELIS, Charalampos; RONSON, Sarah. Ideas Are Born in Fields of Play: towards a Theory of Play and Creativity in Organizational Settings. *Research in Organizational Behaviour*, vol. 27, p. 81–131; DIERKING, Linda D.; FALK, John H. Optimizing Out - of - school Time: The Role of Free - choice Learning. In *New Directions for Youth Development*, 2003, p. 75–88.
- 2 BAZLAMIT, Rusaila. Communicating Experiential and Spatial Qualities of Complex Political Narratives Using Mixed Video-virtual Environments. In 23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM), 2017, p. 1–8; BIELO, James S. Experiential Design and Religious Publicity at D.C.'s Museum of the Bible. *The Senses and Society*, 2020, vol. 15, no. 1, p. 98–113; JELINCIC, Daniela Angelina; JELINCIC, Karla. Surprise Me Softly: The Element of Surprise in Designing Museum Experiences. *Muzeológia a Kultúrne Dedičstvo*, 2021, vol. 9(1), p. 5–19; IOANNIDIS, Petros; EKLUND, Lina; SUNDNES LOVLIE, Anders. We Dare You: A

- Lifecycle Study of a Substitutional Reality Installation in a Museum Space. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 2021, vol. 14, no. 3, p. 1–21.
- 3 NAVARRO-NEUBALL, Andres; MORENO, Isidro; PRAKASH, Edmond; ARYA, Ali; CONTRERAS, Victoria; QUICENO, Victor; LOZANO, Santiago; MEJIA, Juan; LOAIZA, Diego. Gesture Based Human Motion and Game Principles to Aid Understanding of Science and Cultural Practices. *Multimedia Tools and Applications*, 2016, vol. 75 (19), p. 11699–11722; MUNOZ GARCIA, Adolfo; TESTON, Ana Marti. Reframing Museum Experiences with Augmented Reality to Transform Museums Content into an Emotional Journey. In *Conference: 10th International Conference on Education and New Learning Technologies. Project: Museography 4.0*, 2018; DANIEL-WARIYA, Joshua. Welcome to Decision Points Theater: Rhetoric, Museology, and Game Studies. *Rhetoric Society Quarterly*, 2019, vol. 49, no. 3, p. 387–408; CAMPUS-ORTUETA, Irene; DELTELL-ESCOLAR, Luis; BLASCO-LOPEZ, Maria Francisca. New Technology in Museums: AR and VR Video Games are Coming. *Comunicacion y Sociedad*, 2021, vol. 34, no. 2, p. 193–210.
- 4 HALPIN, Marjorie M. 'Play it Again, Sam': Reflections on a New Museology. *Museum International*, 1997, vol. 49, p. 52–56; WAERN, Annika; RAJKOWSKA, Paulina; JOHANSSON, Karin; BAC, Jon; SPENCE, Jocelyn; LOVLIE, Anders Sundnes. Sensitizing Scenarios. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2020, p. 1–13.
- 5 D'ANGOUR, Armand. Plato and Play. *American Journal of Play*, 2013, vol. 5 (3), p. 293–307.
- 6 SUTTON-SMITH, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University, 2001, p. 14.
- 7 Ten pat, p. 20.
- 8 GRAY, Peter. *Free to Learn, Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. New York: Basic Book, 2013, p. 139.
- 9 2018 m. lietuvių kalba išleista Johano Huizingos knyga *Homo Ludens*. Mėginimas apibrėžti kultūros žaidiminį elementą yra išversta iš olandų kalbos, kurioje žodžiai spel / spelen, kaip ir anglų kalboje play / play, vokiečių kalboje Spiel / spielen, vartojami daug platesne reikšme negu lietuvių kalboje. Šioje straipsnio dalyje nesiekama išryškinti žaismo ir žaidimo skirtumo, paliekant vertime vartojamą vieną terminą žaidimas.
- 10 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Vilnius: Gelmės, 2018, p. 8.
- 11 FINK, Eugen. *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa, 2018, p. 29.
- 12 Ten pat, p. 13.
- 13 Ten pat, p. 9.
- 14 Ten pat, p. 39.
- 15 GADAMER, Hans-Georg. *Truth and Method*. London: Bloomsbury, 2013, p. 107.
- 16 Ten pat, p. 108.
- 17 Ten pat, p. 110.
- 18 CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Champaign: University of Illinois Press, 2001, p. 4.
- 19 Ten pat, p. 6.
- 20 GRAY, Peter. *Free to Learn, Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*, p. 140.
- 21 BURGHARDT, Gordon M. Defining and Recognizing Play. In NATHAN, Peter E.; PELLEGRINI, Anthony D. (eds.). *Oxford Handbook of the Development of Play*, 2012, p. 9–18.
- 22 HENRICKS, Thomas S. Play as Experience. *American Journal of Play*, 2015, vol. 8, no. 1, p. 18–49.

- 23 SUTTON-SMITH, Brian, 2001. *The Ambiguity of Play*, p. 219.
- 24 BATESON, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind*. Lanham: Jason Aronson Inc., 1987, p. 140.
- 25 Dabartinės lietuvių kalbos žodynas, IV leidimas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, 2000.
- 26 HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*, p. 62.
- 27 SVERDIOLAS, Arūnas. Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė. Iš FINK, E. Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją. Vilnius: Apostrofa, 2018, p. 97.
- 28 LAZAUSKAITĖ, Elvyda. Žaislų rinkinys Lietuvos nacionaliniame muziejuje. *Etnografija* 11. Metraštis 2001, 2004, p. 9.
- 29 GADAMER, Hans-Georg. *Truth and Method*, p. 108. 30 ČEPULIS, Nerijus. Tiesos žaismas: Hermeneutinis Gadamerio projektas. *Darbai ir dienos*, 2005, t. 41, p. 225–240.
- 31 SABOLIUS, Kristupas. Reikia pripažinti, kad vaiko kūrybingumas yra vertybė. *Bernardinai.lt*, 2018.
- 32 Dabartinės lietuvių kalbos žodynas, IV leidimas.
- 33 BENNET, Tony. *The Birth of the Museums, History, Theory, Politics*. Milton Park: Routledge, 1995, p. 71.
- 34 BRULON SOARES, Bruno. Provoking Museology: the Geminal Thinking of Zbynek Z. Stransky. *Museologica Brunensia*, 2016, vol. 2, p. 5–17.
- 35 WAIDACHER, Friedrich. *Museology – Why, Where, When?* *Nordisk Museologi*, 1997, vol. 2, p. 93–105.
- 36 VAN MENSCH, Peter. *Towards a Methodology of Museology*. PhD thesis, University of Zagreb, 1992.
- 37 POPADIC, Milan. *The Beginnings of Museology*. *Muzeologia a kulturne dedičstvo*, 2020, vol. 8 (2), p. 5–16.
- 38 WELDON, Rebecca. Transformative Museology. *Sociomuseology III- Cadernos de Sociomuseologia*, 2010, vol. 37, p. 75–85.
- 39 STAM, Deirdre C. The Informed Muse: The Implications of ‘The New Museology’ for Museum Practice. *Museum Management and Curatorship*, 1993, vol. 12, p. 267–283.
- 40 ROSS, Max. Interpreting the New Museology. *Museums and Society*, 2004, vol. 2 (2), p. 84–103.
- 41 DUBUC, Elise. Museum and University Mutations: the Relationship Between Museum Practices and Museum Studies in the Era of Interdisciplinarity, Professionalisation, Globalisation and New Technologies. *Museums Management and Curatorship*, 2011, vol. 26, no. 5, p. 497–508.
- 42 MAYRAND, Pierre. The New Museology Proclaimed. *Museum International, ICOM*, 2014, vol. 66, p. 115–118.
- 43 CASEY, Valerie. The Museum Effect: Gazing from Object to Performance in the Contemporary Cultural-history Museum. In *ICHIM 03 – New Medias, New Scenographies, Archives & Museum Informatics Europe*, 2003, p. 1–21.
- 44 KROUSE, Susan Applegate. Anthropology and the New Museology. *Reviews in Anthropology*, 2006, vol. 35 (2), p. 169–182.
- 45 ROUNDS, Jay. Is there a Core Literature in Museology? *Curator*, 2001, vol. 44 (2), p. 194–206.
- 46 DROTNER, Kirsten. Critical Audience Studies: A Hidden Tradition of Innovations in Museology Critical Audience Studies. In SMEDS, K. (ed.). *Materials for a Discussion, ICOFOM*, Kyoto, p. 45–49.
- 47 WAIDACHER, Friedrich. *Museology – Why, Where, When?*, p. 93–105.
- 48 DAVIDSON, Lee. Visitor Studies, toward a Culture of Reflective Practice and Critical Museology for the Visitor-centered Museums. In MACDONALD, S.; REES LEAHY, H. (eds.). *The International Handbooks of Museum Studies: Museums Practice*, 2015, p. 503–527.
- 49 HOOPER-GREENHILL, Eilean. Changing Values in the Art Museums: Rethinking Communication and Learning. *International Journal of Heritage Studies*, 2000, vol. 6 (1), p. 9–31.

- 50 BRULON SOARES, Bruno. The Museum Performance: Reflecting on a Reflexive Museology. *Complutum*, 2015, vol. 26, no. 2, p. 49–57.
- 51 MARCHETTI, Emanuela; PETERSSON BROOKS, Eva. From Lecturing to Apprenticeship, Introducing Play in Museum Learning Practice. In *The Fourth International Conference on Mobile, Hybrid, and On-line Learning*, 2012, p. 94–99.
- 52 ROJAS, Melissa Aguilar. The Future of Tradition in Museology: Notes on Different forms of Experimental Museology. In SMEDS, K. (ed.). *Materials for a Discussion*, ICOFOM. Kyoto, 2019, p. 17–21.
- 53 Pasunkintas kauliukas yra specialiai triukams naudojamas lošimo kauliukas, kurio viduje paslėptas metalo rutuliukas neišcentruojamas, todėl rideniant didėja tikimybė išridenti tą patį skaičių.
- 54 ANDERSON, David. Time, Dreams and Museology: We Are All Museologists Now. *Nordisk Museologi*, 1997, vol. 2, p. 67–76.
- 55 KANELLOS, Ioannis; ANTIN, Simona; DIMOU, Orestis; KANELLOS, Maria-Anastasia. Educational Enhancing of Virtual Expositions. Towards Visitor-centered Storytelling Digital Museology. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 2014, vol. 14 (4), p. 117–123.
- 56 LIEBERMAN, Josefa Nina. *Playfulness, Its Relationship to Imagination and Creativity*. New York: Academic Press, 1977.
- 57 MCGONIGAL, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin Books, 2011, p. 28.
- 58 MIELICKA-PAWLOWSKA, Halina. *Contemporary Homo ludens*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2016, p. 123.
- 59 HALPIN, Marjorie M. 'Play it Again, Sam': Reflections on a New Museology, p. 52–56.
- 60 WITCOMB, Andrea. *Re-Imagining the Museum, Beyond the Mausoleum*. Milton Park: Routledge, 2003, p. 163.
- 61 HOWES, David; CLARKE, Eric; MACPHERSON, Fiona; BEST, Beverley; COX, Rupert. *Sensing Art and Artifacts: Explorations in Sensory Museology. The Senses and Society*, 2018, vol. 13 (3), p. 317–334.
- 62 DAUGBJERG, Mads. Playing with Fire: Struggling with "Experience" and "Play" in War Tourism. *Museum and Society*, 2011, vol. 9, no. 1, p. 17–33.
- 63 HOWES, David. Introduction to Sensory Museology. *The Senses and Society*, 2014, vol. 9, no. 3, p. 259–267.
- 64 TJITSKE KALSHOVEN, Petra. Beyond the Glass Case, Museums as Playgrounds for Replication. In *Museum Media, Part 4. Extending the Museum*, 2013, p. 553–575.
- 65 OPPENHEIMER, Frank. The Exploratorium: A Playful Museum Combines Perception and Art in Science Education. *American Journal of Physics*, 1972, vol. 40, 978.
- 66 DIERKING, Linda D; FALK, John H. *The Museum Experience*. Washington DC: Howells House, 1992, p. 11.
- 67 SILVERMAN, Lois H. Visitor Meaning-Making in Museums for a New Age. *Curator: The Museum Journal*, 1995, vol. 38 (3), p. 161–170; HOOD, Marilyn G. Leisure Criteria of Family Participation and Nonparticipation in Museums. *Marriage & Family Review*, 1989, vol. 13 (3–4), p. 151–169.
- 68 WALKER, Kevin; FROES, Isabel Christina. The Art of Play: Exploring the Roles of Technology and Social Play in Museums. In BEALE, K. (ed.). *Museums at Play: Games, Interactions and Learning*. Edinburgh: Museums ETC, 2011, p. 486–499.
- 69 Anglakalbėje mokslinėje literatūroje žaismingai / žaidybinei aplinkai apibūdinti pradėtas vartoti terminas ludic, išvestas iš lotynų kalbos daiktavardžio ludus [„žaidimas, vaidinimas, rungtynės, malonus laiko praleidimo būdas, juokavimas“].
- 70 KOLB, Alice; KOLB, David A. Learning to Play, Playing to Learn. A Case Study of a Ludic Learning Space. *Journal of Organizational Change Management*, 2010, vol. 23 (1), p. 36–50.

- 71 CARTER, Danielle. The Museum as a Playground: Approaching the Museums with a Playful Attitude. *Acta Academiae Artium Vilmensis*, 2017, vol. 84, p. 15–33.
- 72 GLYNN, Mary Ann; WEBSTER, Jane. The Adult Playfulness Scale: An Initial Assessment. *Psychological Reports*, 1992, vol. 71 (1), p. 83–103; PROYER, Rene. The Well-being of Playful Adults: Adult Playfulness, Subjective Well-being, Physical Well-being, and the Pursuit of Enjoyable Activities. *The European Journal of Humor Research*, 2013, vol. 1 (1), p. 84–98.
- 73 KELLEY, Devon. Play On: the Importance of Adult-Only Play Events at Children's Museums. Master's thesis, University of Washington, 2016.
- 74 VITALLER DEL OLMO, Maria. Concepts and Uses of Play at Museums, 2019. [žiūrėta 2022 m. sausio 8 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.vitallerdesign.com/s/Final_Concepts-and-Uses-of-Play-at-Museums_-MariaVitaller.pdf>;.
- 75 BERGEN, Doris. Play as the Learning Medium for Future Scientists, Mathematicians, and Engineers. *American Journal of Play*, 2009, vol. 1, no. 4, p. 413–428.
- 76 BAGNALL, Gaynor. Performance and Performativity at Heritage Sites. *Museum and Society*, 2003, vol. 1, no. 2, p. 87–103.
- 77 PELEG, Ran; BARAM-TSABARI, Ayelet. Understanding Producers' Intentions and Viewers' Learning Outcomes in a Science Museum Theater Play on Evolution. *Res Sci Educ*, 2016, vol. 46, p. 715–741.
- 78 KIRSHENBLATT-GIMBLETT, Barbara (2004). In SIEF Keynote, Marseille, p. 1–8. [žiūrėta 2022 m. sausio 21 d.]. Prieiga per internetą: <https://www.researchgate.net/profile/Barbara_Kirshenblatt-Gimblett/publication/238714489_From_Ethnology_to_Heritage_The_Role_of_the_Museum/links/5516d7cf0cf2b5d6a0f07c40/From-Ethnology-to-Heritage-The-Role-of-the-Museum.pdf>;.
- 79 GADSBY, Jennifer. Scenography in Museum Design: An Examination of Its Current Use, and Its Impact on Visitors' Value Experience. Birmingham City University, Birmingham Institute of Art and Design, 2014.
- 80 BRULON SOARES, Bruno. Museums as Theme Parks: from the Informational Paradigm to the Reflexive Experience. *ICOFOM Study Series [Online]*, 2016, vol. 44.
- 81 CASEY, Valerie. Staging Meaning, Performance in the Modern Museum. *The Drama Review*, 2005, vol. 49, no. 3 (T187), p. 78–95.
- 82 BATESON, Patrick. Play, Playfulness, Creativity and Innovation. *Animal Behavior and Cognition*, 2014, vol. 1, no. 2, p. 99–112.
- 83 ZOLLINGER HENDERSON, Tara; ATENCIO, David J. Integration of Play, Learning, and Experience: What Museums Afford Young Visitors. *Early Childhood Education*, 2007, vol. 35, p. 245–251.
- 84 CLYNE, Joanna. Lost Property: The Marginalisation of the Artefact in Contemporary Museum Theatre. PhD thesis, The University of Melbourne, 2014.
- 85 ĆOSOVIĆ, Marijana; RAMIĆ-BRKIĆ, Belma. Game-Based Learning in Museums – Cultural Heritage Applications. *Information*, 2020, vol. 11, no. 1, p. 22.
- 86 SYMEONIDI, Angeliki-Zinovia. Games Designs as a Curatorial Intervention. Rethinking Museum Representation, Meaning-making and Agency with Games Design. PhD thesis, University College London 2020.
- 87 NYLUND, Niklas. Constructing Digital Game Exhibitions: Objects, Experiences, and Context. *Arts Journal*, 2018, vol. 7 (4), p. 103.
- 88 BUDGE, Kylie. Visitors in Immersive Museum Spaces and Instagram: Self, Place-making, and Play. *The Journal of Public Space*, 2018, vol. 3, no. 3, p. 121–128.
- 89 WENG, Yuchen; SHEN, Tao; CHEN, Sihuang; XIAO, Bing. Gamification in Local Intangible Cultural Heritage Museums for Children: A Case Design.

- In MARCUS, A.; WANG, W. (eds.). Design, User Experience, and Usability. Application Domains. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science, 11585. Springer, Cham, 2019.
- 90 MADSEN, Kristina Maria. The Gamified Museum - A Critical Literature Review and Discussion of Gamification in Museums. In JENSEN, T.; HANSEN, O. E.; ROSENSTAND, C. A. F. (eds.). Gamescope: The Potential for Gamification in Digital and Analogue Places. Aalborg Universitetsforlag, 2018, p. 2–18.
- 91 Lietuvių folklore vaikų užėmimo, linksminimo ir lavinimo veiklai apibūdinti yra vartojamas terminas žaidinimas – aktyvūs žaismingi veiksmai dėmesiui patraukti, pralinksminėti ar užimti.