

<https://doi.org/10.15388/vu.thesis.696>

<https://orcid.org/0009-0009-9229-8433>

VILNIAUS UNIVERSITETAS

Indrė Jovaišaitė-Blaževičienė

# Žaismo vaidmuo didinant skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimą kultūros paveldo muziejuose

**DAKTARO DISERTACIJA**

Socialiniai mokslai,  
Komunikacija ir informacija (S 008)

VILNIUS 2024

Disertacija rengta 2020–2024 metais Vilniaus universitete.

**Mokslinis (-ė) vadovas (-ė)** – doc. dr. Zinaida Mažuch (Vilniaus universitetas, socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija – S 008), vadovavimo laikotarpis 2020-2021; prof. habil. dr. Elena Macevičiūtė (Vilniaus universitetas, socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija – S 008), vadovavimo laikotarpis 2021-2024.

Gynimo taryba:

**Pirmininkas** – prof. dr. Rimvydas Laužikas (Vilniaus universitetas, socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija – S008).

**Nariai:**

prof. dr. Konstantinos Dallas (Vilniaus universitetas, socialiniai mokslai, komunikacija ir inofrmacija – S008);

prof. dr. Maria Economou (Galzgo universistetas, Jungtinė Karalystė, socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija – S 008);

doc. dr. Salvijus Kulevičius (Vilniaus universitetas, humanitariniai mokslai, istorija ir archeologija – H 005);

prof. dr. Andrius Šuminas (Vilniaus universitetas, socialiniai mokslai, komunikacija ir informacija – S 008).

Disertacija ginama viešame Gynimo tarybos posėdyje 2024 m. gruodžio mėn. 17 d. 13 val. Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto 215 auditorijoje. Adresas: Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius, tel. +370 5 236 6102, el. paštas [info@kf.vu.lt](mailto:info@kf.vu.lt)

Disertaciją galima peržiūrėti Vilniaus universiteto bibliotekoje ir VU interneto svetainėje adresu:

<https://www.vu.lt/naujienos/ivykiu-kalendorius>

<https://doi.org/10.15388/vu.thesis.696>

<https://orcid.org/0009-0009-9229-8433>

VILNIUS UNIVERSITY

Indrė Jovaišaitė-Blaževičienė

# The role of play in enhancing engagement of visitors of different ages in cultural heritage museums

**DOCTORAL DISSERTATION**

Social Sciences,  
Communication and Information (S 008)

VILNIUS 2024

The dissertation was prepared between 2020 and 2024 Vilnius university.

**Academic supervisor** – assoc. prof. dr. Zinaida Manžuch (Vilnius University, Social Sciences, Communication and Information – S 008), period 2020-2021; prof. dr. (HP) Elena Macevičiūtė (Vilnius University, Social Sciences, Communication and Information – S 008), period 2021-2024.

This doctoral dissertation will be defended in a public meeting of the Dissertation Defence Panel:

**Chairman** – prof. dr. Rimvydas Laužikas (Vilnius University, Social Sciences, Communication and Information – S 008).

**Members:**

prof. dr. Konstantinos Dallas (Vilnius University, Social Sciences, Communication and Information – S 008),

prof. dr. Maria Economou (The University of Glasgow, United Kingdom, Social Sciences, Communication and Information – S 008),

assoc. prof. dr. Salvijus Kulevičius (Vilnius University, Humanities, History and Archaeology – H 005),

prof. dr. Andrius Šuminas (Vilnius University, Social Sciences, Communication and Information – S 008).

The dissertation shall be defended at a public/closed meeting of the Dissertation Defence Panel at 13 (hour)/ on 17 December 2024 in 2015 room of the Faculty of Communication, Vilnius university.

Address: Saulėtekio al. 9, I rūmai, LT-10222 Vilnius, ph. +370 5 236 6102, e-mail [info@kf.vu.lt](mailto:info@kf.vu.lt)

The text of this dissertation can be accessed at the Vilnius university library, as well as on the website of Vilnius University:

[www.vu.lt/lt/naujienos/ivykiu-kalendorius](http://www.vu.lt/lt/naujienos/ivykiu-kalendorius)

## TURINYS

DISERTACIJOJE VARTOJAMŲ ESMINIŲ TERMINŲ SAŲVADAS .....	7
1. ĮVADAS.....	9
2. ŽAISMO SAMPRATA MUZEOLOGIJOJE.....	25
2.1. Žaismo ir žaidimo apibrėžimai bei raiška .....	25
2.2. Tarpdisciplininiai žaismo bei žaidimo sampratų kontekstai .....	26
2.3. Žaismo plėtros kryptys šiuolaikiniuose muzeologijos tyrimuose ....	34
3. ĮSITRAUKIMO SAMPRATA IR TYRIMŲ KRYPTYS KULTŪROS PAVELDO MUZIEJUOSE.....	42
3.1. Įsitraukimo apibrėžimas .....	42
3.2. Įsitraukimo tyrimo prieigos.....	47
3.3. Žaismo taikymas įsitraukimui skatinti .....	50
4. TEORINĖS ŽAISMO IR ĮSITRAUKIMO TYRIMO PRIEIGOS .....	53
4.1. Laisvojo pasirinkimo principas .....	53
4.2. Žaismo procesas .....	54
4.3. Skirtingo amžiaus lankytojų socialinės sąveikos .....	55
4.3.1. Socialinio mokymosi teorijos prieiga analizuojant įsitraukimą. ....	56
4.4. Muziejaus tipas .....	58
4.5. Skirtingo amžiaus lankytojų žaismo proceso ir laisvojo pasirinkimo tyrimo teorinės prielaidos.....	60
5. EMPIRINIO TYRIMO METODAI .....	65
5.1. Lankytojų tyrimų metodai.....	65
5.2. Lauko tyrimo planavimas.....	69
5.3. Empirinio tyrimo eiga .....	75
5.4. Empirinio tyrimo duomenų analizė.....	79
5.4.1. Stebėjimo struktūra ir analizė .....	79
5.4.2. Anketos ir interviu struktūra bei analizė.....	80
6. ARCHEOLOGINĖS EKSPOZICIJOS LANKYTOJŲ ELGSENOS TYRIMŲ REZULTATAI .....	82
6.1. Stebėjimo duomenų grupė .....	82
6.1.1. Vizito trukmės kategorija .....	82
6.1.2. Lankytojų elgsenos raiškos.....	83
6.2. Lankytojų savistabos duomenų grupė.....	104

6.2.1. Žaismo ir įsitraukimo sąveikos remiantis lankytojų anketų duomenimis .....	104
6.2.1. Žaismo ir lankytojų charakteristikų sąsajos.....	113
6.2.3. Žaismo ir įsitraukimo sąveikos remiantis lankytojų interviu duomenimis .....	117
REZULTATŲ APITARIMAS .....	121
IŠVADOS.....	135
PRIEDAI .....	137
BIBLIOGRAFINIŲ NUORODŲ SĄRAŠAS.....	182
SUMMARY .....	206
PADĖKA.....	239

## DISERTACIJOJE VARTOJAMŲ ESMINIŲ TERMINŲ SAŲVADAS

**Įsitraukimas** – fizinė, emocinė, pažintinė ir socialinė sąveika su kultūros paveldo ekspozicija, kurios lygmuo priklauso nuo asmeninės motyvacijos, biografijos ir aplinkybių. Tačiau šios disertacijos kontekste įsitraukimas suvokiamas kaip skirtingų lygmenų susidomėjimas muziejaus komunikuojamu turiniu, kurio intensyvumas ir raiškos analizuojami vertinant santykį ne su individualiomis asmens charakteristikomis, bet su žaismu.

**Kultūros paveldo muziejus** – tiriamo reiškinių muziejinė aplinka, kuri apibrėžia muziejaus tipą pagal pristatomų vertybių pobūdį. Kultūros paveldo muziejus šios disertacijos kontekste suvokiamas kaip muziejus, eksponuojantis žmonijos materialųjį ir nematerialųjį kultūrinės veiklos archeologinį bei architektūrinį paveldą. Tačiau šiuo atveju dailės paveldas yra atskiriamas kaip su meno galerijomis siejami objektai, kurių eksponavimo būdai dažniausiai paremti estetinė verte.

**Laisvojo pasirinkimo principas** – esminė disertacijos mokslinės problemos apibrėžimo, tyrimo metodikos pasirinkimo ir duomenų analizės sąlyga. Šis principas apibrėžia tipinį savarankiško muziejų lankymo būdą, kai be išankstinių ekskursijų, specialių renginių ar papildomos profesionalių muziejuje dirbančių asmenų pagalbos lankytojai lankosi ir tyrinėja ekspoziciją. Šis principas apibrėžtas remiantis Johno H. Falko ir J. L. Dierkingo laisvojo pasirinkimo mokymosi (angl. *free-choice learning*) koncepcijos pagrindu.

**Metažaidimas** – visuomenės ir visuomenei sukurtas, konkrečioje erdvėje apibrėžtas, tam tikru laiku veikiantis ir muzealumo taisyklėmis pagrįstas konstruktas, įtraukiantis į neegzistuojantį, bet žaismu stimuliuojamos vaizduotės sukuriamą kultūros paveldo pasaulį. Šiam didžiajam kultūros žaidimui rasti sukuriama ir skirtingomis priemonėmis palaikoma žaismo procesui ir nuolat besikeičiančių veiksmo formų ir lygmenų aplinka, kurioje gali skleistis muziejinė patirtis.

**Skirtingo amžiaus auditorija** – lankytojų grupė, kurią sudaro vienu metu vienoje muziejaus erdvėje esantys, veikiantys ir vieni kitiems įtaką darantys asmenys, nepriklausomai nuo jų amžiaus, gebėjimų, motyvacijų ir biografijų. Nors šios disertacijos kontekste demografiniai ir motyvaciniai duomenys nėra išskiriami kaip esminiai empirinio tyrimo kintamieji, plačiaja prasme stebėjimo protokoluose žymimos dvi grupės – vaikai ir suaugusieji, kurios

protokole apibrėžiamos išorinio vertinimo principu, o anketose nurodomos pačių informantų.

**Socialinio mokymosi teorija** – disertacijoje analizuojamo žaismo vaidmens lankytojų įsitraukimui į kultūros paveldo ekspoziciją aktuali Alberto Banduros pasiūlyta socialinio mokymosi teorija. Ši teorija leidžia apibrėžti galimas žaismo reiškinių ir veikiančių lankytojų sąveikas remiantis socialinio mokymosi modeliu. Teorijoje pabrėžiama, kad elgsenos formuojasi ir socialiai patvirtinamos, kai žmonės vieni kitus stebi bei mėgdžioja elgesį, požiūrį ar emocines reakcijas.

**Žaismas** – procesas ir temos perteikimo būdas, pasireiškiantis per žaidimo veiksmą ir žaidybinius elementus, leidžiančius įsitraukti į ekspozicijos pažinimą fiziškai, emociškai ir socialiai.

**Žaismo komunikacija** – šiuo terminu disertacijoje įvardijama muziejaus ekspozicijos pristatymo koncepcija, kai ekspozicijoje naudojamais artefaktais, objektais ir / ar erdvės formavimo elementais siekiama skatinti lankytojų žaismo veiksmą, tačiau šiuo veiksmu yra perduodama simbolinė su praeities tema susijusi veiksmo reikšmė. Šiai sampratai yra artima Gregory Batesono žaismo komunikacijos teorija, kurioje išryškinama žaismo perkeltinės prasmės svarba, t. y. muziejuje tikslingai stimuliuojamas žaismo veiksmas reiškia daugiau nei fizinį veiksmą, nes šie veiksmai simbolizuoja praeities aktualizavimą ir lankytojo gebėjimą kurti prasmes.



## 1. ĮVADAS

**Temos aktualumas.** Žaidimas, žaismas ir žaismingumas muzeologijos kontekste yra aktyviai vartojami terminai, tačiau mokslinėje literatūroje pastebima sinoniminė jų vartoseną ar persidengiančios sampratos. Šių fenomenų empirinių tyrimų duomenys pirmiausia pradėti rinkti vaikų muziejuose ir mokslo centruose, todėl susiklostė istorinė žaidimo sampratos sąsaja su efektyviu pasaulio pažinimo ir mokslo sklaidos metodu jaunajai auditorijai bei juos lydintiems suaugusiems asmenims (Farmer, 1995; Judd ir Kracht, 1997; McManus, 1987; Dierking ir Falk, 1994). Tolesnė žaidimo ir žaismo sampratų plėtra vyko veikiamą dviejų sąlygų: praplėtus paties žaidimo proceso reikšmės tyrimus skirtingo amžiaus auditorijoms bei besikeičiant ir besiplečiant visų tipų muziejų edukaciniams ar komunikaciniams tikslams. Šiuolaikiniai naujosios muzeologijos judėjimo paveikti muziejai sutelkė dėmesį į muziejų auditorijas (Ross, 2004), akcentuodami jas kaip itin svarbų atminties institucijų egzistavimo dalyvį. Atminties institucijų veiklai prasiplėtus nuo kultūros paveldo saugojimo, restauravimo ir eksponavimo iki aktyvaus prasmų kūrimo, praeities aktualizavimo šiandienos visuomenei ir jos gerovės kūrimo, koncepcijos tapo itin svarbios siekiant auditorijas sudominti, įtraukti, paskatinti dalyvauti ir kartu kurti. 2022 metais Tarptautinei muziejų tarybai ICOM priėmus naują muziejų apibrėžimą<sup>1</sup>, atminties institucijos dar labiau perėmė orientacijos į visuomenę kryptį. Siekiama auditorijoms pasiūlyti įvairią patirtį, apimančią švietimą, pasimėgavimą, apmąstymą praeities temomis ir dalijimąsi žiniomis. Šie pastaraisiais dešimtmečiais vykę muziejų veiklos pokyčiai praplėtė ir tarpdisciplininių žinių poreikį, norint suvokti lankytoją ir institucijos bei auditorijos kuriamas sąveikas.

Psichologijos ir edukologijos mokslui identifikavus žaidžiančio žmogaus elgsenai būdingas savybes ir įvertinus, kad žaisdamas jis giliai įsitraukia į laisvai pasirinktą veiklą, dalyvavimu pagrįstos muzeologijos teorijos ėmė vertinti žaismą kaip potencialų ir efektyvų būdą auditorijai įsitraukti, mokytis bei mėgautis (Lockman ir Tamis-LeMonda, 2021; Amodia-Bidakowska et al., 2020; Vogt et al., 2018). Naujosios muzeologijos teorijos formavimasis ir edukologijoje įsitvirtinanti konstruktyvistinio mokymosi teorija nulėmė žaismo koncepcijos plėtrą bei žaismu paremtos komunikacijos tyrimus muziejuose. Nors žaidimo konstrukto ir žaidybinio proceso taikymas

---

<sup>1</sup> 2022 metais Tarptautinė muziejų taryba ICOM patvirtino naują muziejų veiklos ir misijos apibrėžimą: <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>.

komunikuojant muziejų turinį bei įtraukiant auditorijas į aktyvų pažinimą tapo populiariais naujosios muzeologijos principais grįstų muziejų ekspozicijos kūrimo metodais, žaismo koncepcija nėra iki galo sistemiškai apibendrinta arba stebima skirtinga jos samprata atskirų tipų muziejuose. Vis dar trūksta žinių, kaip apibrėžti žaismo bei žaidimo raiškas muziejuose bei koks yra žaismo vaidmuo modeliuojant auditorijų elgseną ir / ar komunikuojant skirtingų muziejų turinį. Tai patvirtina ir 2021 metais paskelbtas straipsnis, analizuojantis žaismo sampratą Amerikos vaikų muziejų kontekste. Šis tyrimas atskleidė, kad net labiausiai su žaismu asocijuojamas muziejų tipas neturi vienodo institucinio apibrėžimo, kuris leistų suprasti, kaip vaikų muziejų profesionalai suvokia žaismo procesą muziejuje (Luke et al., 2021).

Disertacijos temos aktualumą lemia siekis apibrėžti **žaismo sampratą ir vaidmenį auditorijų įsitraukimui mažiausiai ištirtame kultūros paveldo muziejų ekspozicijų kontekste**. Ši tema tampa labai svarbi muzeologijos mokslui siekiant ne tik identifikuoti žaismą ir žaidimą muziejų ekspozicijose, tačiau kartu nustatyti modeliuojamų žaismo ir auditorijos elgsenos sąsajų efektyvumą. Žaismas šiame darbe yra sąmoningai atskiriamas nuo žaidimo termino, siekiant tiksliau suvokti žaidimo proceso bei komunikacijos koncepcijos sampratą nuo žaidimo konstrukto, kuris išsiskiria aiškiai taisyklėmis apibrėžta veikla bei dažnai skaitmeniniu formatu, ekspozicijose integruotų rimtųjų žaidimų ar technologinių sprendimų forma. Anglakalbėje literatūroje šie terminai atitiktų *play* (žaismas) ir *game* (žaidimas), kurie muzeologijos kontekste apibrėžia skirtingas žaidimo ir žaismo proceso bei būsenos raiškas. Todėl šios disertacijos tema taip pat aktuali siekiant **pagrįsti ir į Lietuvos muzeologijos lauką tikslingai įvesti terminus, padedančius tiksliau apibrėžti žaismo ir žaidimo raiškas bei jų lygmenis**. Kadangi žaismo ir žaidimo muziejuose raiškos tyrimai išskiria dvi esmines taikymo kryptis, fizinių žaidimų ir manipuluojamų<sup>2</sup> objektų naudojimą arba skaitmeninių žaidimų / programų bei technologijų integravimą, žaismo ir žaidimo atskyrimas leistų ne tik suvokti, kuri raiška dominuoja atskiruose muziejų tipuose, tačiau kartu padėtų įvertinti skirtingo pasiskirstymo priežastis. Pavyzdžiui, skaitmeninių technologijų taikymas muziejuose yra vienas iš esminių elementų, lemiančių auditorijų pažintinį įsitraukimą per žaidybinį procesą, tačiau sisteminė empirinius tyrimus pristatančių straipsnių analizė atskleidžia reikšmingą skirtumą tarp skirtingų

---

<sup>2</sup> Žodis „manipuliuoti“ lietuvių kalboje turi dvi pozityvia ir negatyvia prasme naudojamas reikšmes. Edukologijos ir muzeologijos lauke šis žodis siejamas su trečiąja šio žodžio reikšme, apibrėžiančia situaciją, kai naudojama ar naudojant veikiama tu, kas laikoma rankomis; naudojama tu, kuo disponuojama (Valiuškytė, 2011; Urniaž, 2016; Kniurienė, 2021).

muziejų tipų ir skirtingo amžiaus auditorijų. Naujosios technologijos daro didžiulį poveikį mokymuisi mokslo ir technologijų muziejuose, tačiau kultūros ir meno muziejų ekspozicijose šis poveikis vertinamas tik kaip vidutiniškai reikšmingas (Xu et al., 2021). Tai gali lemti skirtingo amžiaus auditorijų įpročiai, muziejaus tipo turinio eksponavimo pobūdis bei institucijos požiūris į technologijų taikymo poreikį veiklos tikslams pasiekti. Tačiau tokie duomenys verčia ieškoti atsakymų apie žaismo raiškų santykį su komunikuojama tema ir tinkamus metodus įtraukiant į kultūros paveldo bei meno pažinimą. Tuo tarpu vaikų muziejuose ir mokslo centruose atlikti tyrimai atskleidžia vieną iš žaismo taikymo aspektų – fizinį įsitraukimą ir inventoriaus manipuliavimą – kaip veiksnį, didinantį dėmesį ir skatinantį šeimų įsitraukimą (Alwi ir McKay, 2013). Tai rodo efektyvias žaismo metodo sąsajas su skirtingo amžiaus auditorijomis ir galimybes integruoti šiuos elementus kultūros bei meno muziejuose ne tik didinant įsitraukimą, bet specifiskai išskiriant auditorijos laisvojo pasirinkimo įsitraukimo formą.

Žaismas šiame darbe apibrėžiamas kaip muziejaus temos komunikavimo ir aktualizavimo metodas, pasireiškiantis per nuolat besikeičiantį, spontanišką, fragmentuotą fizinį ir emocinį veiksmą ir šį veiksmą skatinančius elementus, leidžiančius įsitraukti į kultūros paveldo pažinimą fiziškai, emociškai ir socialiai, tačiau pabrėžiant susidarancias perkeltines veiksmo ir veiksmu komunikuojamo turinio prasmes. Toks požiūris į ekspozicijos temos sklaidą ir lankytojo veiklos muziejaus erdvėje organizavimą išreiškiamas taikant žaismą skatinančias veiklas su žaidybiniais elementais, kurie leidžia auditorijai užmegzti intensyvesnę santykį su muziejaus turiniu bei naudojamais eksponatais ir kurti prasmes. Žaismas tampa būtina muziejaus metažaidimo priemone, apimančia žaismingumą, žaidybinį veiksmą, žaismą skatinančius fizinius elementus, realius ir skaitmeninius žaidimus, o auditorija įtraukiama į procesą, kad patenkintų savo edukacinius ir pramoginius poreikius. Tačiau viena iš sudėtingiausių šiuo metu kylančių mokslinių problemų yra ne tik nustatyti metodus, atskleidžiančius mokymosi žaidžiant muziejuose formas bei lygius, tačiau rasti metodus, kurie leistų nustatyti įsitraukimo ir pažinimo efektyvumą auditorijoms, muziejus lankančioms išskirtinai laisvojo pasirinkimo principu (angl. *free-choice learning*). Laisvojo pasirinkimo mokymasis, arba laisvojo pasirinkimo apsilankymo principas, muziejų kontekste suvokiamas kaip neorganizuotas individualių asmenų ar kelių asmenų grupių lankymasis muziejuje be išankstinės registracijos, atskiro renginio ar specialiai muziejaus suorganizuotų ir moderuojamų papildomų edukacinių užsiėmimų. Nors toks muziejų lankymo tipas yra vienas iš universaliausių būdų susipažinti su kultūros įstaigų komunikuojamu turiniu, mokslinių tyrimų prasme lieka

mažiausiai tyrinėtas. Tai patvirtina ir mokslinių straipsnių duomenų bazės *Web of Science* šia tema publikuotų straipsnių skaičius. Straipsnių, identifikuočių pagal reikšminius žodžius *evaluating AND learning AND museum*, pateikiama 556, o straipsnių, kuriuose autoriai specifiškai išskiria laisvojo pasirinkimo mokymosi vertinimą ir nurodo reikšminius žodžius *evaluating AND free-choice learning AND museum*, nurodoma tik trys. *Google scholar* paieškos sistemoje pagal reikšminius žodžius *evaluating AND learning AND museum* pateikia 47 200 recenzuotų straipsnių, o straipsnių su išskirta laisvojo pasirinkimo mokymosi sąlyga *evaluating AND free-choice learning AND museum* nurodoma apie 749. Autoriai pabrėžia, jog laisvojo pasirinkimo mokymosi muziejuose tyrimai susiduria su akivaizdžia problema, jog jie nėra lengvai ir patogiai metodiškai ištiriami, o reikalauja papildomų pastangų ieškant metodinių priemonių įvertinti tokią didelę muziejų vykdomos veiklos dalį. Kadangi žaidimo proceso poveikis mokymuisi tipiškai vertinamas remiantis pasirinktų organizuotų skirtingo amžiaus grupių dalyvavimu, šie duomenys neatspindi laisvojo pasirinkimo elgsenos ir įtakos fiziniam ir kognityviniam įsitraukimui. Todėl šios disertacijos tema taip pat aktuali siekiant **išsiaiškinti žaismo ir laisvojo pasirinkimo įsitraukimo sąsajas kultūros paveldo komunikacijai skirtų muziejų ekspozicijoje**, nes pavieniai lankytojai, savarankiškos neorganizuotos lankytojų grupės, šeimos ir turistai dažniausiai lankosi atminties institucijose.

Nors įvairūs autoriai pabrėžia žaismo aktualumą įtraukiant skirtingas auditorijas, **žaismo sąsajų su auditorijos pažinimu ir pramoga tyrimuose dominuoja empiriniai duomenys iš vaikų muziejų, mokslo centrų ir gamtos pažinimo muziejų**. Taip pat svarbu pabrėžti, kad žaismo vaidmens šiuolaikinių į auditoriją orientuotų institucijų komunikacijoje tyrimai daugiausia remiasi ne pavienių lankytojų stebėjimo duomenimis, tačiau tikslingai tyrimui atrinktomis grupėmis ir tikslingai žaismo poveikio tyrimui parengtomis programomis. Mokslinių tyrimų analizė leidžia apibrėžti susidariusią žinių spragą, kurią lemia neproporcingi tam tikrų tipų muziejų tyrimų duomenys, žaismo taikymo teorinių sampratų ir praktinės raiškos skirtumai bei lankytojų lankymosi pobūdžio specifika. Nepaisant gausių žaismo taikymo pavyzdžių ir vertinimų vaikų muziejuose, mokslo ir gamtos centruose tyrimų, **žaismo vaidmens individualių lankytojų ir individualių lankytojų grupių įsitraukimui į kultūros paveldo muziejų ekspozicijas sulaukia per mažai mokslininkų dėmesio**. Tad temos aktualumas kyla ne tik iš poreikio analizuoti žaismo poveikį, bet ir iš poreikio identifikuoti patį žaismą komunikuojant kultūros paveldą. Laisvojo pasirinkimo įsitraukimo žaidžiant empirinių tyrimų trūkumas iškelia kelis svarbius aspektus: 1. sudėtingas patikimų ir validžių vertinimo metodų taikymas; 2. žaismo

komunikacijos taikymo kultūros paveldo institucijose žinių trūkumas; 3. žaismo komunikacijos įtaka kultūros paveldo institucijų auditorijoms. Šių probleminių klausimų analizė leistų įvertinti žaismo raiškas kultūros paveldo ekspozicijoje ir nustatyti poveikį lankytojų įsitraukimui aktyvinti.

**Temos iširtumas užsienio autorių darbuose.** Žaismo taikymo muzeologijoje temos pradžią tikslinga sieti su XX a. antrojoje pusėje prasidėjusiais muziejų auditorijų tyrimais ir bandymu nustatyti lankytojo aktyvaus ir produktyvaus susidomėjimo, įsitraukimo bei mokymosi prielaidas. Šis reikšmingas muziejų veiklos ir misijos pokytis virto naujosios muzeologijos judėjimu, pakeitusiu požiūrį į artefaktą nuo savaiminės eksponuojamo objekto vertės iki conceptualiai naujo objekto ir žmogaus santykio kūrimo. Taigi, pirmieji siekiai suvokti šio muziejaus kuriamos vertės efektyvumą suteikė galimybes vertinti ne objektą, bet jo poveikį lankytojui. Siekiama struktūruoti būdus rinkti žinias apie lankytojus: pradedami eksperimentiniai tyrimai, kaip keičiasi lankytojų elgsena suteikiant papildomų informacijos suvokimą palengvinančių priemonių (DeWaard et al., 1974), bandomieji tyrimai lankytojų reakcijos modeliams sukurti bei ekspozicijos sudėtingumo, dizaino ir įsitraukimo priemonių efektyvumui įvertinti (Borun, 1977), praleisto laiko ir ekspozicijos efektyvumo ryšiui nustatyti (Falk, 1982). Muziejų lankytojų elgseną, mokymosi būdus ir motyvacijos problematiką toliau tyrė ir į tai sistemingai gilinosi J. H. Falkas, L. D. Dierking, E. Hooper-Greenhill, George'as E. Heinas, A. Witcomb, D. Deanas ir kiti. Nors šių mokslininkų darbuose žaismo koncepcija dar nėra išryškinama kaip naujas muziejaus temos komunikacijos ir organizavimo principas, jų darbai virto svarbiu lūžiu aktualizuojant besikeičiantį lankytojo ir muziejaus santykį, kuris formavo prielaidas formuoti žaismo sampratą muzeologijoje.

1992 metais išleista Johno H. Falko ir Lynn D. Dierking knyga „Patirtis muziejuje“ (angl. *The Museum Experience*) buvo dar vienas svarbus žingsnis suvokiant muziejų ne iš institucinės perspektyvos, bet vertinant lankytoją kaip centrinį veikėją. Susisteminę empirinius lankytojų duomenis J. Falkas ir L. Dierking pateikė reikšmingų įžvalgų, kurios padėjo praplėsti kultūros ir mokslo populiarinimo įstaigų profesionalų požiūrį į lankytojų grupes bei suvokimą, kad apsilankymo kokybę lemia ne tik priklausymas tam tikrai demografiniu principu sudarytai grupei, bet ir individualių žmogaus gebėjimų, motyvų bei sociokultūrinės patirties kontekstas (Dierking, 1989; Falk ir Dierking, 2000; Falk ir Dierking, 2002; Falk, 2009). Tačiau įsitraukimo žaidžiant taikymas ir tyrimai kultūros paveldo muziejuose ir meno galerijose pirmiausia susidūrė su ideologine priešprieša. Viena vertus, nykstanti riba tarp muziejaus ir laisvalaikio bei pramogos aplinkų pareikalavo naujų įtraukimo metodų ir įdomių pateikimo būdų (Packer ir Ballantyne, 2016), kita vertus,

muziejų profesionalų požiūris į muziejaus sakralumą šią ribą stengėsi išlaikyti kultūros paveldo ir meno muziejuose. Roberto Andersono ir Juliano Spaldingo nuomone, pirmiausia šis pokytis galėjo įvykti tik įveikus muziejų profesionalų „trivialų požiūrį į pramogos semantiką“, kuris trukdė tinkamai konstruoti komunikacijos veiksmus ir siekti suteikti lankytojams pasitenkinimą kultūrine veikla (Anderson ir Spalding, 2002). Kartu turėjo įvykti ir požiūrio į patį mokymąsi pokytis. Eilean Hooper-Greenhill ypač pabrėžia, jog mokymosi sampratos lūžis turėjo lemiamos įtakos muziejų veiklos plėtrai ir naujų metodų paieškai. Autorės teigimu, tai įvyko suvokus, kad mokymasis yra ne akademinės informacijos ar žinių įgijimo rezultatas, bet daugialypis procesas, vykstantis įvairiais būdais ir neatsiejamas nuo jausmų, vertybių, veiksmų ir vietų (Hooper-Greenhill, 2004). Būtent mokymosi proceso ir pramogos vertės išryškinimas atvėrė galimybes kurti žaismo ir muziejaus sąsają. Maria Roussou, vertindama žaismo vaidmenį muziejuose, teigia, kad trivialumo išvengiama, jei įsitraukimas žaidžiant suteikia išsūkius keliančią prasmę (Roussou, 2004, p. 6). Įvertinęs skirtingus auditorijų motyvus Janas Packeris teigia, jog aktyvusis lankytojas nors ir ateina sąmoningai nesiekdamas išmokti, vis dėlto ieško veiklų, kurios įtraukia į mokymąsi (Packer, 2006). Todėl įsitraukimas žaidžiant teoriškai gali suderinti muziejų edukacinius ir lankytojų patyriminius tikslus.

Heterogeniškų auditorijų identifikavimas padėjo muziejams įvertinti ir ekspozicijos kūrimo metodus, kurie leistų efektyviau prisitaikyti prie naujojo *aktyvaus* lankytojo (Hooper-Greenhill, 2000). Pavyzdžiui, Minda Borun ir Jennifer Dritsas nustatė septynias esmines mokslo centrų ir zoologijos sodų ekspozicijų organizavimo charakteristikas, padedančias užtikrinti sėkmingą šeimų mokslo pažinimo procesą žaidžiant ir mokantis kartu: prieiga prie objekto iš visų pusių; galimybė keliems asmenims veikti vienu metu; prieinamumas vaikams ir suaugusiesiems; diskusijos inicijavimas; skirtingi tyrinėjimo stiliai, daugiasluoksnė informacija; sąsaja su lankytojo žiniomis bei patirtimi (Borun ir Dritsas, 1997). Išsamūs teoriniai ir praktiniai mokslo bei gamtos centrų auditorijų bei ekspozicijų tyrimai taip pat leido identifikuoti ne tik žaismo raiškas bei vaidmenį įsitraukimui, bet ir pačių lankytojų lūkestį šio tipo muziejuose rasti interaktyvių eksponatų, jutiminės, kūrybinės ir praktinės patirties žaidžiant (Yates et al., 2022). Tačiau daugelis tyrimų iš esmės rėmėsi empiriniais duomenimis iš mokslo centrų, kurie, kaip ir vaikų muziejai, yra labiausiai asocijuojami su šeimų auditorija, įtraukiant skirtingo amžiaus grupes į mokslo ir gamtos pažinimą žaidžiant. Žaismo vaidmuo vaikų ir šeimų mokymuisi vaikų muziejuose yra gausiai tirta tema dėl akivaizdaus žaismo proceso taikymo konkrečiau tipo muziejuje, išskirtinai orientuoto į jauniausiąją auditoriją. Žaismas vaikų muziejuose vertinamas

kaip stimulus inicijuoti mokslinius pokalbius, o tikslingai modeliuojamos tėvų ir vaikų diskusijos – kaip neverbalinės veiklos veiksnys, pagerinantis ekspozicijos pažinimą, mokymosi kokybę bei temos pratimą už paties muziejaus ribų (Jant et al., 2014). Vaikų muziejų tyrimai atskleidžia svarbią žaismo sąlygą: lankytojų santykį su mokymusi žaidžiant lemia tėvų požiūris į patį žaidimą ir šio proceso naudingumo vertinimas (DiBianca Fasoli, 2014). Kadangi tėvų ir vaikų sąveika atlieka svarbų vaidmenį formuojant vaikų mokymosi patirtį muziejuose (Harris ir Winterbottom, 2018), tėvų elgsena muziejuje turi įtakos tam, kaip jų vaikai įsitraukia į ekspoziciją (Willard et al., 2019). Tačiau tyrimas apie tai, kaip suaugusieji suvokia žaismą ir žaidimą muziejuje, atskleidžia, jog suaugusieji ne visada geba identifikuoti šiuos reiškinius arba įvardyti jų naudą (Letourneau et al., 2017). Taigi, suaugusiųjų požiūris ir įsitraukimas į žaismo procesą mokslo, gamtos ir vaikų muziejuose daro įtaką mokymuisi žaidžiant, o aktyvaus mokymosi žaidžiant vaikų muziejuje tyrimai kartu pateikia duomenų apie statistiškai reikšmingą poveikį mažų vaikų pažintinei raidai, ypač lankantis su šeima labiau nei su formaliojo ugdymo grupėmis (Callanan, 2012; Tan et al., 2021), bei teigiamą poveikį žinioms (Kingery et al., 2018; Tōugu et al., 2017). Svarbu įvertinti, kad jei tyrimai, kuriais siekiama išsiaiškinti žaismo vaidmenį įsitraukimui ir mokymuisi, yra grindžiami papildomo informavimo ar parengimo principu (pvz., lankytojams paskiriama žaidybinė užduotis arba kontrolinė grupė dalyvauja žaidybinėje veikloje prieš ekspozicijos tyrinėjimą), jie neatskleidžia arba tik iš dalies atskleidžia galimą laisvojo pasirinkimo ir žaismo efektyvumo santykį. Tad laisvojo pasirinkimo įsitraukimas ir mokymasis vaikų muziejuose, mokslo ir gamtos centruose, nors ir tipiškai siejami su žaismo procesu, taip pat nesulaukia pakankamo mokslininkų dėmesio.

Apžvelgiant žaismo taikymo tyrimus visų tipų muziejuose galima išskirti tam tikras raiškų grupes, kurios dažniausiai įgyvendinamos arba tyrinėjamos konkretaus tipo muziejuose. Vaikų muziejuose žaismas siejamas daugiausia su fiziniu žaidimo procesu manipuliuojant su fiziniais objektais, mokslo ir gamtos muziejuose žaismo koncepcija remiasi hibridiniu technologijų / skaitmeninių veiklų / rimtųjų žaidimų ir fizinių objektų manipuliavimo derinimu, o kultūros paveldo ir meno galerijų atveju žaismas dažniausiai siejamas su technologijų / skaitmeninių veiklų / rimtųjų žaidimų integravimu, daug rečiau taikant fizinių objektų manipuliavimą. Kultūros paveldo ir meno objektų skaitmeninimas galėjo turėti įtakos tokiai žaismo raiškai, tačiau reikalingi tyrimai, kurie leistų įvertinti, ar kitos žaismo raiškos netaikomos tik dėl žinių stokos, ar dėl to, kad žaismo komunikacija tiesiog nėra paveiki šio tipo muziejų ekspozicijose įtraukiant auditorijas.

Terminas „rimtieji žaidimai“ sukuria tam tikrą priešpriešą žaidimo proceso klasifikavime. Įvardijant rimtuosius / nerimtuosius žaidimus išryškunami du žaismo raiškos kraštutiniai – smagumas be aiškios prasmės ir tikslo / smagumas su aiškiu tikslu ir įvertinamu rezultatu. Tačiau žaismui iš esmės yra būdingos trys esminės charakteristikos: laisvasis pasirinkimas, smagumas ir savaiminis tikslas, tad „rimtieji žaidimai“ išryškina papildomai formuojamą ir paraleliai siekiamą, bet neprivalomą treniravimą, edukavimą ar akademinio poveikio formavimą (Breuer ir Bente, 2010; Wilkinson, 2016). Ši sąvoka kyla ne dėl laisvojo pasirinkimo ar smagumo eliminavimo, bet dėl paties žaidimo dizaino tikslo perteikti tam tikrą žinutę ar indėlį į naujus įgūdžius, formuojant naują aplinką patirčiai ir suformuojant aiškias veikimo taisykles (Laamarti et al., 2014). Kadangi skaitmeniniai rimtieji žaidimai (pabrėžiamas skaitmeninis rimtųjų žaidimų formatas, atskiriant juos nuo strateginių stalo žaidimų, kurie taip pat yra priskiriami prie rimtųjų žaidimų, pvz.: čaturanga, šachmatai, go, šaškės ir kt.) suteikia galimybę besimokantiesiems patirti situacijas, kurios realiame pasaulyje neįmanomos dėl saugumo, išlaidų ar laiko. Tačiau kuriant šiuos žaidimus siekiama padaryti reikšmingą poveikį žaidėjų įvairių įgūdžių ugdymui, įtraukiant į sudėtingus veiksmo scenarijus, kuriems reikalinga itin tiksli programavimo sąsaja su realia aplinka. Šie rimtieji žaidimai tradiciškai siejami su karinių, vyriausybinių bei korporacinių rinkų aplinka (Susi et al., 2007), tad karinių žaidimų kūrimo praktika gan efektyviai naudojama įtraukiant į karo istorijos ar apskritai istorijos pažinimą (Anderson S. L., 2019; Hanes ir Stone, 2019). Rimtųjų žaidimų, kaip žaidimu paremto mokymosi, taikymo galimybes muziejuose tiriantys autoriai pabrėžia rimtųjų žaidimų taikymo parankumą nematerialiojo paveldo pristatymui, o 3D technologijos labiau tinka ir dažniau pasirenkamos virtualiam materialiojo kultūros paveldo pristatymui (Ćosović ir Brkić, 2020; Bolognesi ir Aiello, 2020).

Skaitmeninių žaidimų ir instaliacijų tyrimai kultūros paveldo muziejuose rodo, kad abi šios priemonės gali būti naudingos siekiant atkreipti lankytojų dėmesį į mažiau pastebimus objektus, inicijuoti diskusijas apie skirtingas istorijos perspektyvas, skatinti jaunąją auditoriją įsitraukti į tyrinėjimo žaidimą naudojant mobiliąsias programėles (de Kock ir Gómez Maureira, 2018; Mocketar et al., 2021; Løvlie et al., 2021). Rimtųjų žaidimų taikymas ir sužaidybimo koncepcija apskritai siejami su strateginėmis priemonėmis kultūros paveldui ir kultūros turizmui populiarinti (Zilio et al., 2021; Bonacini ir Giaccone, 2022). Tuo tarpu vienos mokslininkų komandos atliktas tyrimas su interaktyviu audimo staklių modeliu, su kuriuo lankytojai galėjo eksperimentuoti ir žaisti tyrinėdami audimo procesą, o ekrane stebėti skaitmeninį tyrinėjimo rezultatą, parodė teigiamą hibridinės sąveikos poveikį



tyrinėjimui ir aktyviam mokymuisi (Dimitropoulos et al., 2018). Skaitmeninių žaidimų tema muziejų kontekste yra labai aiškiai susijusi su informacinių ir komunikacinių technologijų taikymu auditorijų interaktyviam santykiui sukurti ir palaikyti. Šiuo atveju atsiranda žaismo ir interaktyvumo tapatumo bei šių reiškinių skirtumų identifikavimo klausimas, nes skaitmeninių žaidimų ir technologinių sprendimų poveikis įsitraukimui taip pat pasižymi fiziniu, emociniu, pažintiniu bei socialiniu įsitraukimu (Economou, 2008, p. 137). Nors fizinis žaidimas ir fizinis objektų manipuliavimas ar lietimasis vertinamas kaip būtina sąlyga aktyviam jaunosios auditorijos įsitraukimui, 2016 metais atlikta 29 psichologijos teorijų požiūriu vertintų fizinių objektų straipsnių analizė išryškino veiksmingus materialių objektų vaidmenis: privilegijos ar teisės jausmo poveikis liečiant muziejų objektus; smalsumo ir diskusijų inicijavimas; teigiamas poveikis nuotaikai, muziejinių objektų sukelti prisiminimai ir emocijos; materialieji objektai kaip psichologinis tiltas tarp vidinio ir išorinio pasaulio (Solway et al., 2016). Taigi, lietimasis bei fizinio panaudojimo būdu tyrinėjami objektai suvokiami kaip efektyvūs tarpininkai aktyviai auditorijos ir turinio sąveikai. Tačiau kartu keliamas klausimas, kas yra interaktyvi patirtis. Aptardamos interaktyvumo sampratą muzeologijos lauke Marijana Adams, Jessica Luke ir Theano Moussouri nurodo, kad šiuo terminu vadinamos labai skirtingos, tačiau į tam tikras reikšmių grupes suskirstytos veiklos, kurios apima tiesiog prisilietimą prie ko nors arba manipuliavimą kuo nors, arba tik interaktyvias priemones kaip technologinę sąveiką su kompiuteriniais įrenginiais, mobiliaisiais belaidžiais įrenginiais, arba diskusijos ir veiksmo pagrindu parengtą dalyvaujamojo pobūdžio edukacinę veiklą (Adams et al., 2004). Tačiau autorės siūlo interaktyvumo elementus suvokti kaip patirties visumą, kuri leidžia auditorijoms fiziškai, emociškai ir socialiai įsitraukti. Šios disertacijos kontekste žaismas ir interaktyvumas suvokiami kaip viena kitą perdengiančios prasmės, tačiau žaismo terminu išryškinama žaidimo procesui būdingos perkeltinės prasmės aspektas, kuris leidžia praplėsti fizinio veiksmo reikšmę. Kartu apibrėžiamas ir laisvojo pasirinkimo, smagumo bei nuolatinio veiksmo kaitymosi pobūdis, kuris išskiria žaidimo procesą iš visų kitų veiklų.

Analizuotų straipsnių apžvalga leidžia išryškinti du esminius probleminius žaismo, muziejaus ir auditorijų sąveikos aspektus: aktualizuojamas jaunosios auditorijos įtraukimas į tradiciškai ne vaikams skirtus muziejus (Djaouti et al., 2009; Kanhadilok ir Watts, 2014; Sutcliffe ir Kim, 2014; Piscitelli ir Penfold, 2015) arba suaugusiųjų mokymasis ir įsitraukimas žaidžiant visų tipų muziejuose (Kanhadilok ir Watts, 2014; McCray, 2016; Thurner, 2017; Dickey, 2018; Ellis ir King, 2021). Todėl siekiant įtvirtinti šiuolaikinės visuomenės sąmonėje mokymosi visą gyvenimą

koncepciją ir muziejus įtraukti į šį procesą kaip vieną iš universaliausių įstaigų, galinčių sukurti unikalią mokymosi aplinką bei turinį, kultūros ir paveldo muziejai turi įtraukti į aktyvų ir įdomų mokymosi patyrimą tiek jaunąją auditoriją, tiek ir suaugusiuosius (Monk, 2013). Įvertinus temos ištirtumą moksliniuose straipsniuose, matomas poreikis skirti dėmesio kuriant aktyvios įtraukties, aktyvaus mokymosi modelius ir tiriant jų efektyvumą auditorijų elgsenai. Atsižvelgiant į tai, kad žaismui ir laisvojo pasirinkimo mokymuisi yra būdinga individuali situacijos kontrolė, o aktyvų tyrinėjimo būdą vertina skirtingo amžiaus lankytojai, žaismo vaidmens įsitraukimui kultūros paveldo muziejuje tyrimas labai reikšmingai prisidėtų pateikiant naujų mokslo žinių apie šio fenomeno reikšmę muzeologijoje.

**Muziejų auditorijų tyrimai Lietuvoje.** Žaismo ir žaidimo taikymo muziejuose tyrimai Lietuvoje yra itin mažai analizuota tema. Įvertinę tai, kad Lietuva kol kas neturi klasikinių vaikų ir mokslo muziejų<sup>3</sup>, neturime galimybės vertinti šio fenomeno tokio tipo muziejuose. Žaismo vaidmens lankytojo įsitraukimui ir mokymuisi trūksta ir dėl to, kad mūsų šalyje apskritai atliekama per mažai muziejų lankytojų tyrimų. 2011 metais atliktas komunikacinės veiklos Lietuvos muziejuose vertinimas parodė, kad nors muziejuose organizuojama įvairialypė komunikacinė veikla, kol kas moksliskai įvertinti šios veiklos rezultatus vis dėlto yra problemiška (Laužikas ir Žemaitytė, 2013). 2013 metais Vytauto Didžiojo universiteto mokslininkų grupė įgyvendino projektą „Kultūros institucijų komunikacinių kompetencijų plėtra žinių ir kūrybos visuomenės kontekste“. Tyrimo išvadose pabrėžiama, kad Lietuvoje pastebėta rimtesnių auditorijų tyrimų stoka. Pasak monografijos autorių, beveik visi respondentai išskyrė dvi svarbiausias, amžiumi apibrėžtas lankytojų grupes – moksleivius ir senjorus, kurios dažniausiai yra siejamos su organizuotais muziejų lankymais (VDU, 2015, p. 227). Lietuvoje vyrauja kiekybinė vertinimo metodika, o auditorijos tyrimus atlikę yra tik keli muziejai savo vidiniams tikslams. 2014 metais atliktoje Kultūros ir meno institucijų veiklos vertinimo ir valdymo modelio galimybių studijoje teigiama, kad kultūros ir meno įstaigos neskiria pakankamai dėmesio visuomenės pasitenkinimo jų teikiamų paslaugų kokybe nustatymui (Kultūros tyrimai, 2015). Kultūros įstaigų pildomos veiklos ir statistinių ataskaitų formos yra orientuotos į įstaigos veiklos produktų įvardijimą (pvz., parodų muziejuje skaičius, apsilankymų bibliotekoje skaičius, muziejuose suorganizuotų

---

<sup>3</sup> Klasikinius vaikų muziejumi šiuo atveju vadinamas muziejus, kurio pastovios ar keičiamos ekspozicijos yra orientuotos išskirtinai tik 0–10 / 12 metų amžiaus lankytojų auditorijai, kai suaugusieji yra tik lydintieji asmenys. Mokslo muziejus numatomas Kaune, tačiau šiuo metu jis yra dar tik kuriamas.

renginių lankytojų skaičius ir kt.), o ne į lankytojų (vartotojų) pasitenkinimo paslaugomis įvertinimą (*ibid.*, p. 18). Tą patvirtina Dovilė Peseckienė ir Virginija Jurėnienė teigdamos, kad nors šiuolaikinio muziejaus ašis yra lankytojas, auditorijos tyrimų vis dar atliekama labai mažai (Peseckienė ir Jurėnienė, 2020). Pavieniai Lietuvos muziejai atlieka lankytojų stebėjimą ir fiksuoja apsilankymų skaičių, tačiau vis dar trūksta sistemingai atliekamų nacionalinių tyrimų, leidžiančių įvertinti Lietuvos muziejų auditorijų motyvacijas, lūkesčius ir elgseną. Tuo tarpu kultūrinės edukacijos veiklų, paslaugų ir jų vartojimo tyrimai dėmesį telkia į organizuotas veiklas, kurios nevertina muziejaus ekspozicijų ir jų prieinamumo, patrauklumo ar efektyvumo individualiems lankytojams<sup>4</sup>. Kas trejus metus vykdomi gyventojų dalyvavimo kultūroje ir pasitenkinimo kultūros paslaugomis tyrimai remiasi apklausomis namuose ir internetu, o šie duomenų rinkimo būdai neleidžia fiksuoti realiai muziejuje vykstančių sąveikų ir patirčių<sup>5</sup>.

Vertinant vaikus ir jaunimą muziejuose mokslininkų dėmesio susilaukia edukacinių programų pasiūlos bei kokybinės situacijos temos. 2007 metais Vilniaus pedagoginio universiteto Socialinės komunikacijos instituto atliktas tyrimas „Mokinių kultūrinės edukacijos poreikių tenkinimas švietimo sistemoje“ atskleidžia, kad vaikų ir jaunimo edukacijos lyderiai savivaldybėse yra muziejai, bibliotekos ir kultūros centrai, labai reikšmingai prisidedantys prie moksleivių kultūrinės edukacijos pasiūlos formavimo (VPU, 2007). 2012 metais Lietuvos muziejų asociacijos užsakymu atliktas *Vilmorus* tyrimas „Lietuvos muziejų edukacinės veiklos įvertinimo ir mokinių ir mokytojų poreikių tyrimas“ rodo, jog maždaug pusė Lietuvos gyventojų lankosi muziejuose ir žino apie edukacines programas, tačiau didesnis edukacinių programų žinomumas yra siejamas su moksleiviais (LMA, 2012). Šis tyrimas rodo, kad tik nedidelė Lietuvos gyventojų dalis dalyvavo edukacinėse muziejų programose (11 proc.), o muziejuose pateikiama informacija ne visuomet pritaikyta skirtingoms lankytojų amžiaus grupėms bei trūksta betarpiško lankytojo įsitraukimo. 2015 metų Dianos Dmitrijevės magistro darbe „Muziejaus edukacinės programos kūrimo prielaidos: Modernaus meno centro Vilniuje atvejo analizė“ tiriant edukacinių programą muziejuose svarbą pabrėžiama, jog muziejuose edukaciniai užsiėmimai yra populiariausia muziejų edukacinių programų forma (Dmitrijeva, 2015). Arturo Ražinskij magistro darbe „Muziejų edukacinių paslaugų vaikams ir jaunimui

---

<sup>4</sup> <https://www.kulturostyrimai.lt/>

<sup>5</sup> <https://www.kulturostyrimai.lt/visos-temos/kulturos-politika/gyventoju-dalyvavimas-kulturoje-ir-pasitenkinimas-kulturos-paslaugomis-2020/>, [žiūrėta 2024-01-02]

bendrakūra“ buvo tiriamos edukacinių paslaugų vaikams ir jaunimui bendrakūros tobulinimo kryptys, padėsiančios gerinti paslaugos kokybę (Ražinskij, 2017). Tyrimo metų analizuotos Lietuvos muziejų asociacijai priklausančių muziejų internetinės svetainės misijų bei vizijų formuluotės bei ugdymo įstaigų atstovų bei muziejų edukatorių nuomonių tyrimas, kurie taip pat apibrėžia edukaciją kaip atskirą įvykį muziejaus veiklos kontekste. Keli publikuoti straipsniai analizuoja moksleiviams organizuojamų edukacijų efektyvumą ir kūrybiškumo ugdymą (Širiakovienė ir Pocevičienė, 2010; Bilbokaitė et al., 2016), interaktyvaus muziejaus ir nuobodulio sąsajas (Pranskūnienė ir Rupšienė, 2011), tačiau auditorijų laisvojo mokymosi, pažinimo ir lankymosi principo požiūriu kultūros paveldo komunikacijos tyrimų iki šiol Lietuvoje nėra atlikta.

2008 metais VU Komunikacijos fakulteto Informacijos ir komunikacijos katedroje buvo apgintas Linos Paukštienės magistro darbas „Šiuolaikiškos šeimos poreikiai ir galimybės moderniam muziejuje“ yra vienintelis šeimų poreikių tyrimams skirtas darbas, tačiau verta pabrėžti, jog tyrimui ir poreikių identifikavimui buvo taip pat pasirinkta organizuotos edukacijos forma (Paukštienė, 2008). Į tyrimą pakviestos 54 šeimos dalyvavo specialiai surengtame apibrėžtą laiką vykusiame edukaciniame renginyje, kai edukatorius skiria dėmesį ir organizuoja veiklos eigą. Lietuvos dailės muziejaus Meno pažinimo centro tyrime dalyvavo 450 dalyvių, iš viso buvo 14 renginių (32 dalyviai viename renginyje, 7–8 šeimos vienu metu), tyrime dalyvavo 54 šeimos (28 anketas pildė elektroniniu būdu, 26 po edukacijos). Paukštienė nurodo, kad tyrimo metu respondentai pažymėjo, kad Lietuvos muziejai ir jų aplinka ne visada yra pritaikyta šeimoms su mažais vaikais, neturi specialių erdvių užsiėmimams (Paukštienė, 2009). Nideta Jarockienė ir Arūnas Bėkšta straipsnyje „Suaugusiųjų motyvacija lankytis muziejuje“ nurodo šiuos šeimų su vaikais lankymosi muziejuose motyvus: bendravimo (su vaikais ir kitais lankytojais, pasirodyti ir kitų pažiūrėti); pagarbos (jeigu tėvas / mama yra srities specialistai ar mėgėjai ir gali vaikams paaiškinti eksponatų reikšmę); savirealizacijos (kai kartu ko nors mokosi, kuria, daro) (Jarockienė ir Bėkšta, 2009). 2011 metais pristatytas Renatos Mažeikaitės magistro darbas, analizuojantis suaugusiųjų meninio ugdymo ypatumus dailės muziejų edukacinėje veikloje (Mažeikaitė, 2011).

Taip pat svarbu pažvelgti į tyrimus, kurie analizuoja Lietuvos muziejų prieinamumą ir muziejų profesionalų požiūrį į atviro, į lankytojų poreikius orientuoto, muziejaus koncepciją. Vėlgi „Socialiniai meno projektai“ 2017–2018 metais įgyvendinto Lietuvos meno muziejų prieinamumo socialinės atskirties grupių asmenims tyrime dalyvavo muziejų administracijos ir edukacinių skyrių atstovai (SMP, 2019). Tyrimo ataskaitoje nurodoma, kad

muziejų administracijos darbuotojų nuostatos dėl to, kokia yra XXI a. muziejaus misija ir pagrindinės funkcijos, išsiskyrė. Daugiau nei pusė šias pareigas einančiųjų pažymėjo, kad muziejų misija pirmiausia susijusi su muziejaus, kaip saugyklos, kurios tikslas – kaupti ir saugoti, o saugant – tyrinėti ir restauruoti, samprata. Siekiant pritraukti naujas auditorijas ir apskritai didinti muziejus lankančių žmonių skaičių būtina plėsti ir muziejaus profesionalų požiūrį į veiklas su lankytojais. Šiam požiūriui keisti reikalingi moksliniai tyrimai, leidžiantys analizuoti efektyviausias komunikacijos strategijas visoms šiuolaikinio muziejaus funkcijoms derinti.

Apibendrinant temos iširtumą Lietuvoje galima teigti, kad skirtingų amžiaus grupių laisvojo pasirinkimo įsitraukimo ir mokymosi Lietuvos muziejuose problematika ir tyrimai turėtų tapti prioritetine sritimi siekiant užtikrinti šiuolaikinio muziejaus atvirumą ir kultūrinės įtraukties kokybės gerinimą. Ši sritis Lietuvoje yra mažiausiai tyrinėta, nors tai yra pirmasis lankytojo santykis su muziejumi, o šeimų kontekste dažnai pirmoji vaikų kultūrinė patirtis, kai savarankiškai priimamas sprendimas aplankyti kultūros paveldą aktualizuojančią įstaigą. Tyrimai, leidžiantys nustatyti žaismo vaidmenį skirtingų amžiaus grupių įsitraukimui kultūros paveldo komunikacijoje, reikšmingai prisidėtų prie Lietuvos muzeologijos mokslo plėtros ir pateiktų naujų žinių apie auditorijų ir muziejaus sąveikas.

Atlikta mokslinės literatūros analizė rodo, kad: 1) užsienio autorių darbuose žaismo samprata daugiausia siejama su vaikų muziejaus, mokslo centrų ir gamtos muziejų veiklos koncepcija, o žaidimas apima konkrečių taisyklėmis apibrėžtų veiklų arba skaitmeninių / virtualių žaidimų integravimą į fizinę ir virtualią muziejų erdvę. Tačiau žaismą ir laisvojo pasirinkimo mokymąsi siejanti vidinė motyvacija bei galimybė kontroliuoti procesą **skatina plėsti žaismo vaidmens tyrimus konkretaus tipo muziejuose**; 2) Lietuvos autorių darbuose, analizuojančiuose šalies muziejus, žaismo tema nėra analizuojama, mokslinė auditorijų analizė iš esmės remiasi edukacinių programų vertinimu. Taip pat svarbu paminėti, kad **Lietuvos muzeologijoje iki šiol nėra atskirti žaismo ir žaidimo terminai**, kurie leistų tiksliau identifikuoti žaismo ir žaidimo raiškas muziejuose.

**Mokslinė problema.** Atsižvelgiant į temos iširtumo analizę, šio darbo mokslinė problema formuluojama klausimu: **koks yra žaismo vaidmuo didinant skirtingo amžiaus grupių laisvojo pasirinkimo įsitraukimą į kultūros paveldo ekspoziciją?** Mokslinei problemai išanalizuoti darbe pasitelkiama kokybinė lauko tyrimo prieiga, grindžiama žaismo komunikacijos ir socialinio mokymosi teorijomis. **Gregory Batesono**

**žaismo ir fantazijos teorija** leistų apibrėžti žaismo fenomeno raišką ir ribas. Batesonas teigia, kad žaismas gali pasireikšti, jei dalyvaujanti šalis sugeba tam tikru mastu metakomunikuoti, t. y. keistis signalais, kurie perduoda žinią, kad tai yra žaidimas. Batesono žaidimo komunikacijos teorija grindžiama rėmų sąvoka, kuri leidžia apibrėžti ribas ir kontekstą, kuriame toks realaus-neralaus veiksmo paradokso komunikavimas turi prasmę. Teorinis žaidybinio dalyvavimo kultūros paveldo muziejuje modelis taip pat grindžiamas **Alberto Banduros teorinėmis socialinio mokymosi priegomis**. A. Banduros socialinio mokymosi ir socialinės kognityvinės teorijos grindžiamos triadinio abipusiškumo modeliu, pagal kurį žmogaus elgesį lemia nuolatinė kognityvinių, elgesio ir aplinkos veiksnių sąveika. Banduros socialinio mokymosi teorijoje pabrėžiama, kad mokymosi procesas apima asmeninį stebėjimą, modeliavimą ir mėgdžiojimą. Todėl daroma prielaida, kad modelis, kuris atlieka žaidybinį veiksmą, gali lengviau pritraukti stebėtojo dėmesį ir paskatinti jį (ją) priimti įdomų elgesį, nes žaismas iš prigimties yra įdomus ir emocionalus. Šiuo atveju gali būti papildomas įsitraukimo stimulus asmenims, kurie negali lengvai arba iš karto perskaityti žaismo signalų ekspozicijoje. Tuomet teorinį žaidybinio įsitraukimo kultūros paveldo muziejuje modelį sudaro du lygmenys: 1) asmuo perskaito žaidybinius signalus ir įsitraukia, 2) asmuo tiesiogiai neperskaito žaidybinių signalų, tačiau įsitraukimą paskatina kito dalyvio elgesys.

Remiantis šiais dviem teoriniais požiūriais, keliami hipotezė, kad **žaismu grindžiamo įsitraukimo kultūros paveldo muziejuje modelis gali palengvinti arba sustiprinti kitų lankytojų įsitraukimą ir žaismo koncepcijos suvokimą, leidžiant skirtingoms amžiaus grupėms įsitraukti į kultūros paveldo ekspozicijos tyrinėjimą ir pažinimą.**

**Tyrimo objektas** – žaismo sąveikos didinant skirtingo amžiaus grupių auditorijų laisvojo pasirinkimo įsitraukimą į kultūros paveldo ekspoziciją. Žaismas šiame darbe atskiriamas nuo žaidimo, siekiant apibrėžti muzeologijos lauke skirtingas šių reiškinių sampratas. **Žaismas**, anglakalbėje literatūroje atitinkantis *play*, **apibrėžia komunikacijos koncepciją, apimančią auditorijų fizinį, emocinį, pažintinį ir socialinį procesą, o žaidimas**, anglakalbėje literatūroje atitinkantis *game*, **suvokiamas kaip konkrečių taisyklių apibrėžto konstrukto ir sužaidybinimo taikymas komunikuojant muziejų turinį.**

**Disertacinio tyrimo tikslas** – nustatyti žaismo sąsajas su skirtingo amžiaus auditorijų laisvojo pasirinkimo įsitraukimu į kultūros paveldo muziejų ekspozicijas bei žaismo įtaką auditorijų fiziniam, emociniam, pažintiniam,

palaikomajam bei socialinio mokymosi įsitraukimui. Laisvasis pasirinkimas šio darbo kontekste apibrėžiamas kaip tipiškiausias kultūros, meno ir mokslo sklaidos institucijų pavienių lankytojų ir pavienių lankytojų grupių lankymo būdas be išankstinio informavimo ar papildomo organizuoto gidavimo ir nukreipimo. Mokymasis, arba pažinimas, šiame darbe apibrėžiamas kaip procesas, susijęs ne su akademinė žinių įgijimu, bet daugiasluoksniu fiziniu, emociniu, kognityviniu ir socialiniu veiksmu. Įsitraukimas šiuo atžvilgiu vertinamas kaip būtinoji sąlyga aktyviam auditorijos mokymuisi.

**Disertacinio tyrimo uždaviniai:** 1. Atskleisti žaismo reikšmę komunikuojant muziejaus turinį skirtingų muzeologijos teorijų požiūriu bei apibrėžti žaismo ir žaidimo raiškas muziejų kontekste; 2. Nustatyti, kaip įsitraukimo sąvoka suprantama muzeologijos teorijoje ir praktikoje laisvojo pasirinkimo kontekste; 3. Atskleisti žaismo įtaką skirtingo amžiaus laisvojo pasirinkimo principu besilankančių auditorijų įsitraukimo į kultūros paveldo ekspoziciją raiškoms; 4. Įvertinti žaismą skatinančių priemonių bei auditorijų elgsenos ryšius kultūros paveldo komunikacijos požiūriu.

### **Ginamieji teiginiai:**

1. Muzeologijos tyrimų lauke yra tikslinga atskirti žaismo, kaip nuolat besikeičiančio proceso ir veiksmą skatinančiais ekspozicijos elementais temos perteikimo būdą, ir žaidimo, kaip struktūruoto ir taisyklėmis apibrėžto tam tikrą laiką trunkančio proceso, sąvokas, siekiant tiksliau apibrėžti skirtingų formų ir konstrukcijų reiškinius komunikuojant kultūros paveldo turinį;
2. Tikslingai formuojamas žaismas tampa komunikacijos priemone, praplečiančia skirtingo amžiaus grupių įsitraukimo į kultūros paveldo ekspoziciją formas, įsitraukimą suvokiant kaip fizinį, emocinį, pažintinį, palaikomąjį, socialinį ir socialinio mokymosi sąveikavimą su ekspozicine aplinka, o laisvai į žaismo procesą įsitraukiantis lankytojas tampa komunikuojamo turinio bendrakūrėju;
3. Žaismas tiesiogiai (patį lankytoją) ir netiesiogiai (kitus vienoje erdvėje ar kartu atvykusius asmenis) veikia skirtingo amžiaus grupių įsitraukimą į kultūros paveldo ekspoziciją, o žaismo procesas gali vykti tiek prognozuojamai, tiek neprognozuojamai, nes jį nulemia ne tik instituciniai tikslai ar individualios lankytojų charakteristikos, bet ir socialiniai veiksniai;
4. Žaismo veikiamos elgsenos pavyzdys perduodamas keliomis kryptimis: jaunesnieji lankytojai – vyresniems; vyresnieji –

jaunesniems; bendraamžiai – bendraamžiams ir sukuriami daugiakrypčiai įsitraukimo procesai.

**Darbo struktūra ir taikomi tyrimo metodai.** Disertaciją sudaro dešimt dalių, prieš kurias pateikiamas svarbiausių disertacijoje vartojamų terminų sąvadas. Taikant integruotos literatūros analizės metodą pirmose trijose teorinėse disertacijos dalyse nagrinėjamos žaismo ir žaidimo, įsitraukimo, laisvojo pasirinkimo bei žaismo vaidmens įsitraukimui sampratos. Ši literatūros analizė leidžia apibrėžti disertacijoje nagrinėjamo tyrimo objekto ribas ir išryškinti laisvojo pasirinkimo įsitraukimo bei žaismo komunikacijos sąsają. Penktojoje dalyje aptariami metodikos klausimai bei pagrindžiamas kokybinės lauko tyrimo prieigos pasirinkimas bei empirinio tyrimo įgyvendinimui tinkamiausios teorinės prieigos. Empiriniai duomenys tyrimui surinkti Lietuvos nacionalinio muziejaus Senojo arsenalo archeologijos ekspozicijoje, kuri atitiko iškeltos mokslinės problemos sprendimui būtinas lauko tyrimo ir duomenų rinkimo sąlygas. Šeštojoje disertacijos dalyje analizuojami empirinio tyrimo rezultatai, septintojoje dalyje pristatoma gautų rezultatų ir ankstesnių mokslinių žinių diskusija, aštuntojoje dalyje pateikiamos disertacijos išvados, devintojoje dalyje pristatomi empirinio tyrimo priedai, dešimtoji dalis skirta disertacijoje naudotos literatūros bibliografiniam sąrašui.



## 2. ŽAISMO SAMPRATA MUZEOLOGIJOJE

Atsižvelgiant į tai, kad disertacijos temos problematika kyla iš dviejų esminių dėmenų – **įsitraukimo per žaismą ir laisvąjį pasirinkimą**, disertacijos temos teorinę dalį sudaro dvi potemės, kurios leidžia šiais dviem aspektais išryškinti išskylančią mokslinę problemą:

1. remiantis moksliniais straipsniais siekiama apibrėžti žaismo ir įsitraukimo sampratą muzeologijoje, nustatyti galimas žaismo ir įsitraukimo raiškas;
2. remiantis mokslinėmis teorijomis siekiama apibrėžti galimas įsitraukimo bei žaismo proceso sąsajas kultūros paveldo ekspozicijoje laisvojo pasirinkimo kontekste.

### 2.1. Žaismo ir žaidimo apibrėžimai bei raiška

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. Ji 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 (Russ, 2003; Mainemelis ir Ronson, 2006; Dierking ir Falk, 2003) verčia sistemingiau tyrinėti ir identifikuoti šį empirinį faktą.

Besikeičiant 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 sistemingą šio lauko analizę. Todėl šiame darbe, siekiant apibrėžti žaismo sampratą muzeologijos atžvilgiu, bendroji skirtingų teorinių ištakų apžvalga ir analizė remiasi dviem aspektais: 1. tarpdisciplininio žaismo bei žaidimo sampratų kontekstu; 2. moksliniais muzeologijos srities straipsniais, kurių probleminis laukas apima *žaismo, žaidimo, muzeologijos teorijų ir muziejų sąveikos* analizę.

## 2.2. Tarpdisciplininiai žaismo bei žaidimo sampratų kontekstai

Tarpdisciplininiam žaismo bei žaidimo sampratų kontekstui apibrėžti būtina apžvelgti filosofines, kultūrologines, edukologines, psichologines ir lingvistines šio fenomeno analizės prieigas, atskleidžiančias tiek paties fenomeno *žaišti* universalumą, tiek istoriškai identifikuotą civilizacijų kultūrinę raišką. Nors žaismo ir žaidimo sampratos bei šios veiklos įtaka žmogaus gyvenimui buvo svarstytos 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. pabaiga (D'Angour, 2013), nors pirmieji žaidimo, kaip vertingo pažinimo būdo, vertinimai išryškėja Apšvietos epochoje. Besiformuojant šiuolaikinės vaikystės sampratai didelę įtaką darė prancūzų filosofo, rašytojo Jeano-Jacques'o Rousseau veikalas „Emilis, arba apie ugdymą“ („Émile, ou De l'éducation“) (Rousseau, 1762), kuriame autorius pabrėžia žaidimo svarbą vaikų fiziniam ir kognityviniam vystymuisi. Vokiečių poetas, dramaturgas, filosofas, istorikas Fridrichas Schilleris (1795) vartoja terminą *instinktas žaišti*, estetiką vadindamas aukščiausia žaismo forma, grožio idealo ieškodamas tame pačiame kelyje, kuriuo patenkiname savo impulsą *žaišti* (Letters on the Aesthetic Education of Man, XV, 1795). Prūsijos filosofas, klasikinės vokiečių filosofijos pradininkas Immanuelis Kantas apibrėžia žaidimą kaip „betikslį tikslingumą“, kartu analizuodamas jo moralinę vertę (Über die Pädagogik, Kant, 1803). Vokiečių filosofas ir psichologas Karlas Groosas veikale „Žmonių žaidimai“ („Die Spiele der Menschen“) (Groos, 1899) žaidimo veiklą įvardija kaip mokymosi išgyventi būdą, o šio veiksmo apibrėžimas priklauso nuo požiūrio taško: psichologinio, biologinio, estetinio, sociologinio ir pedagoginio (Groos, 1899, p. 361).

Būtent nuo pasirinkto analizuojamo žaidžiančio žmogaus atskaitos taško ryškėja skirtingi kiekvienos mokslo disciplinos požiūrio į šį fenomeną akcentai. Muzeologijos požiūriu aktualiausi tampa psichologiniai ir edukologiniai žaismo, žaidimo ir žaismingumo aspektai, ypač XX a. pabaigoje sustiprėjus muziejų edukaciniam ir pramoginiam vaidmeniui. Tam lemiamą įtaką padarė psichologų Levo Vygotskio (1967) ir Jeano Piaget (1945) sukurtos sociokultūrinė ir konstruktyvistinė vaiko raidos teorijos.

Tačiau *žaidimo* ir *žaismo* apibrėžimai vis dar kelia mokslininkų diskusijas, nes jų analizė priklauso nuo mokslo srities, skirtingais aspektais tiriančios žaidžiantį žmogų, žaidimo vyksmą ir esmę. Žaidimo teoretikas Brianas Suttonas-Smithas veikale „Žaismo dviprasmybė“ („Ambiguity of Play“), siekdamas apibrėžti šį veiksmą ir nurodyti žaidimą ir ne žaidimą skiriančias ribas, teigia, kad žaidybinio proceso dviprasmybė yra susijusi su paties veiksmo *žaisti* realumo ir nerealumo paradoksu (Sutton-Smith, 2001, p. 14) bei galimybe jį išvystyti 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“ (*ibid.*, p. 20). 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. Tai vaikiška, tačiau yra daugelio didžiausių suaugusiųjų pasiekimų pagrindas. Žvelgiant iš evoliucijos perspektyvos, žaidimas yra gamtos būdas užtikrinti, kad vaikai išmoks, kaip išgyventi. Žvelgiant iš kitos perspektyvos, žaidimas yra Dievo dovana, dėl kurios žemėje gyventi verta“ (Gray, 2013, p. 139).

Didysis žaismo ir žaidimo tyrimų proveržis įvyksta, kai Nyderlandų istorikas, vienas įtakingiausių modernios kultūros istorijos pradininkų Johanas Huizinga veikale „Homo ludens. Mėginimas apibrėžti kultūros žaidiminį

elementą“ (1938) žaidimą<sup>6</sup> įvardija kaip svarbiausią žmonijos kultūros sandą, o visą kultūrinę veiklą traktuoja kaip neatsiejamą nuo žaidimo. J. Huizinga teigia, kad „žmonių kultūra randasi ir skleidžiasi per žaidimą, kaip žaidimas“ (Huizinga, 2018, p. 8). Išanalizavęs ne biologines, o kultūrinės žaismo būsenos ir žaidimo veiksmo savybes, 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<sup>7</sup> taip pat vadina egzistenciniu pamatiniu fenomenu, savu ir įprastu visuomeninio pasaulio dalyku, ypač reikšmingu žmogiškosios būties sąrangoje kūrybos veiksmu (Fink, 2018, p. 9, 13, 29). Esminiu žaidimo bruožu E. Finkas laiko tikrovės ir regimybės dimensijų susipynimą, atveriantį pačios tikrovės galimybes (*ibid.*, p. 39). Vokiečių filosofas, filosofinės hermeneutikos pagrindėjas ir plėtotojas Hansas-Georgas Gadameris veikalė „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 užsiėmimą. Žaidimo esmei atsiskleisti reikalingas subjektas, kuris elgtųsi žaismingai ir per kurį žaidimas įvyktų. Tokį žaismo pojūtį H.-G. Gadameris išvelgia mene: kūrinys atsiskleidžia per žiūrovą kaip žaidimas per žaidėją (Gadamer, 2013, p. 107, 108, 110). Prancūzų sociologas, filosofas ir literatūros kritikas Rogeris Caillois veikalė „Žmogus, žaismas ir žaidimai“ („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 išvengia. R. Caillois *žaisti* apibrėžia kaip laisvojo pasirinkimo veiklą, smagumo ir pramogos šaltinį (Caillois, 2001, p. 4, 6). Pagrindinė šios veiklos charakteristika, pasak Caillois, yra tai, kad žaidėjas spontaniškai laisva valia ir savo malonumui atsiduoda žaidimui, kiekvieną kartą visiškai laisvai pasirinkdamas atsitraukimą, tylą, meditaciją, neutralų nuošalumą ar kūrybinę veiklą. Autorius pateikia veiksmo *žaisti* klasifikaciją vartodamas lotyniškus pavadinimus: *agon* (varžymasis), *alea* (sėkmė), *mimicry* (vaidyba), *ilinx*

---

<sup>6</sup> 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 teksto dalyje nesiekama išryškinti žaismo ir žaidimo skirtumo, paliekant vertime vartojamą vieną terminą *žaidimas*.

<sup>7</sup> Eugeno Finko tekste taip pat žaidimo terminas apima ne tik organizuotos veiklos, bet ir plačiąja prasme žaismo proceso sampratą.

(svaigulys), kuri ir šiandien žaidimo teoretikų vertinama kaip žaidimo veiksmų analizės pagrindas.

Skirtingos šiuolaikinių filosofų žaidimo proceso sampratos apibendrinamos 1 lentelėje.

1 lentelė. Kultūrinė žaismo proceso reikšmė remiantis šiuolaikine filosofine prieiga (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

AUTORIUS	ŽAISMO REIKŠMĖ
<b>Johanas Huizinga</b>	Kultūros pagrindas
<b>Eugenas Finkas</b>	Egzistencinis pamatinis fenomenas, kūrybos veiksmas
<b>Hansas-Georgas Gadameris</b>	Meno ir žaidimo atsiskleidimo per veikėją paralelė
<b>Rogeris Caillois</b>	Laisva valia pasirenkama veikla dėl varžymosi, sėkmės, kūrybos ar svaigulio

Peteris Gray'us (Gray, 2013, p. 140), 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 apsiribodamas taisyklėmis, 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 žaidėjo patiriamo malonumo; jam būdingas kartojimas, atliekamas tik atsipalaidavimo ir komforto sąlygomis (Burghardt, 2012). Thomas S. Henricas, apibendrinamas 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 (Henrics, 2015).

Taigi, autorių išryškintas žaismo ir žaidimo procesų kompleksiskumas leido įvertinti šio reiškinio svarbą žmonijos kūrybos ir kultūros lauke (1 pav.). Žaismo procesas suvokiamas kaip būdas kurti ir pažinti, o jo elementai kaip daugiasluoksnių sąveikų būtinosios sąlygos. Šios

sąlygos yra susijusios viena su kita skirtingu intensyvumu, tačiau visos kartu sąlygoja žaismo procesui būtiną sisteminių derinių: spontaniškai pasirinktas ir konkrečiu laiku geidžiamas, neribojamas griežtų taisyklių, teikiantis malonumą ir kartu stimuliuojamas vaizduotės. Nors ir skirtingomis proporcijomis ar intensyvumu, visi šie elementai yra atpažįstami žaismo procese.



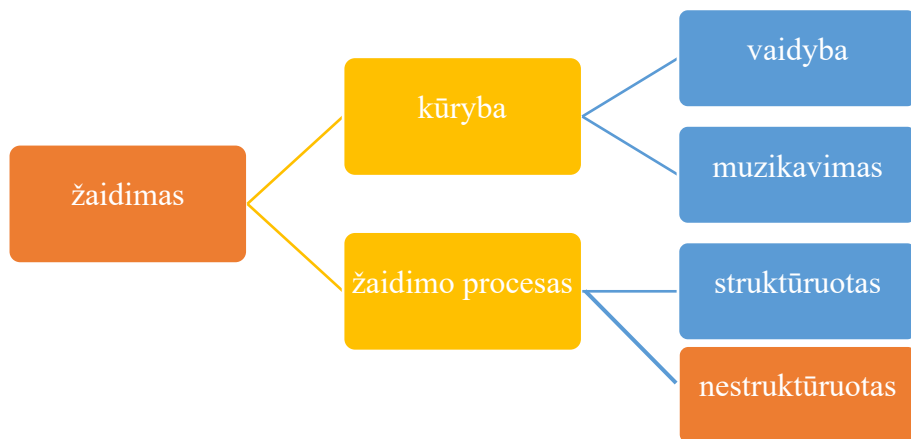
1 pav. Esminiai žaidimo proceso elementai (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

B. Suttono-Smitho požiūriu, visi bandymai tiksliai apibrėžti žaismą susiduria su per daug siauru arba per daug plačiu jo apibrėžimu. Apibūdindami jį turime apimti veiklas, kuriomis užsiima ir gyvūnai, ir vaikai, ir suaugusieji, momentines arba ilgas, pasireiškiančias paprastomis ir komplikuotomis formomis. Jo teigimu, žaismas yra kaip kalba: bendravimo ir raiškos sistema, savaime esanti nei gera, nei bloga (Sutton-Smith, 2001, p. 219). Tačiau remiantis Georgo Batesono žaismo komunikacijos teorija galima aiškiau suvokti žaismo koncepcijos dviejų reikšminių sluoksnių paradoksą: žaidimo metu įsitraukiama 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 ne tikras veiksmas. Žaidžiantieji turi suvokti, kad žaismo metu suformuojamas tam tikras elgsenos rėmas, kuriame aiškiai atskiriama *žaisti* ir *nežaisti*, o žaidimo veiksmo metu apsieičiama signalais, kurie neturimi omenyje pirmine reikšme, ir tai, kas signalais nurodoma, neegzistuoja (Bateson, 1987, p. 140).

Mokslininkų bandymai apibrėžti žaismo ir žaidimo esmę ir raišką susiduria su dar viena didele lingvistine problema: terminologijos trūkumu bei poreikiu įvesti naujus žodžius, nurodančius santykį su žaidimo procesu. „Dabartinės lietuvių kalbos žodyne“ pirmosios dvi veiksmažodžio *žaisti* reikšmės apibrėžia veiksmus, kuriuos atliekame pasismaginimo, pramogos tikslais, arba veiksmą, kuris vyksta užsiimant žaidimu; perkeltine prasme šį veiksmažodį lietuvių kalboje vartojame nurodydami veiksmo žaismingumą, santykį su žaidybine situacija (DLKŽ, 2000). *Žaisti* – veiksmas, kurį kiekvienas žmogus didžiausia apimtimi ir gryniausiu pavidalu yra išgyvenęs vaikystėje, skirtingomis formomis šis veiksmas vyksta ir suaugusio žmogaus gyvenime. Žaidimu apibrėžiame 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“ (Huizinga, 2018, p. 62), taip iškyla žodžio konotacijos, tikslaus termino apibrėžimo ir vertimo problematika. Anglakalbėje mokslinėje literatūroje žodis *play* yra vartojamas tiek daiktavardžio, tiek veiksmažodžio 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 terminiją 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“ lietuvių filosofas, filosofijos istorikas, vertėjas Arūnas Sverdiolas rašo: „<...> Vaižgantas dar galėjo parašyti, kad Mykoliukas „žaidė“ smuikėle, bet dabar tai būtų nebeįmanoma“ (Sverdiolas, 2018, p. 97). 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. Elvyra 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*] kiek kitokia reikšme: muzikinis instrumentas, žaidimas, pramoga bei grojimas“ (Lazauskaitė, 2004, p. 9). Akivaizdu, kad istoriniu požiūriu lietuvių kalboje

egzistavę prasminiai ryšiai tarp *žaisti*, *žaidimas*, *žaismas*, *grojimas* šiuolaikinėje kalboje nebeegzistuoja (2 pav.), o tai verčia kaskart ieškoti kuo tikslesnio atskirų žodžių apibrėžimų arba prasminių atskyrimų.



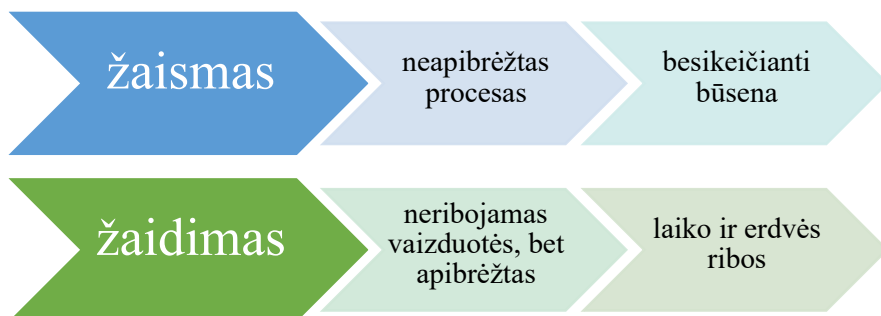
2 pav. Žodžio „žaidimas“ istorinių reikšmių spektras (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

H.-G. Gadameris nagrinėdamas, kaip vartojamas žodis *žaisti* (angl. *play*, vok. *Spiel*), nurodo, kad žodis kartu 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 jokia tikslu, kuris jį užbaigtų“ (Gadamer, 2013, p. 108). 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 lauko (Čepulis, 2005). Filosofas Kristupas Sabolius žaismą vadina kiekvieno žaidimo vara, kuri stimuliuoja ekstatiškus išgyvenimus, sukelia svaigulį ar net savasties transformacijas bei sukuria nepaaiškinamą vertę (Sabolius, 2018). DLKŽ pateikia dvi žodžio *žaismas* reikšmes: 1. žaidimas, 2. prk. darnus mainymasis, keitimasis<sup>8</sup>. Persidengiančios *žaismo* ir *žaidimo* žodžių prasmės lemia šių žodžių sinoniminę vartoseną mokslinėje literatūroje, tačiau, analizuojant žaismo ir žaidimo sampratų skirtumus muzeologijos teorijos požiūriu, galima išvelgti tam tikras reikšmių sąsajas su filosofiniu diskursu. Verta sugrįžti prie Johano Huizingos vartoto termino, siekiant suvokti tikslią šio termino reikšmę.

<sup>8</sup> *Dabartinės lietuvių kalbos žodynas*, 2000. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, IV leidimas.



Olandų 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) (3 pav.).



3 pav. Esminiai žaismo ir žaidimo proceso skirtumai (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

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 dėlionė, lobio ieškojimas su žemėlapiu, skaitmeninė aplikacija garso / vaizdo vadovuose, pakankamai 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 strategija, 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.

### 2.3. Žaismo plėtros kryptys šiuolaikiniuose muzeologijos tyrimuose

Istoriškai galimybė žaisti ir žaismingumas pirmiausia buvo siejami su vaikų ir mokslo muziejais, kurie savo praktikoje ėmė taikyti taktilinio manipuliavimo objektus ir vadovavosi tyrinėjimo rankomis (angl. *hands-on*) principu. Bostono vaikų muziejus (JAV) su atnaujinta ekspozicija ir naujai atidarytas Eksploratoriumas San Franciske (JAV) XX a. 7-ajame dešimtmetyje buvo aktyvios žaidybinės veiklos taikymo edukaciniais tikslais pionieriai. 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 eksponatų tyrinėjimą ir atradimą, kurio metu pasiekiami ir *pedagoginiai* tikslai (Oppenheimer, 1972). 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 bei rėmėsi fizine veikla manipuliuojant objektais. Naujų dalyvavimo formų paieškai visų tipų muziejuose įtakos turėjo XX a. pabaigoje iškelta auditorijos elgsenos teorija, jog žmogų motyvuoja siekis patirti tam tikrus potyrius (Dierking ir Falk, 1992, p. 11), ir populiarėjantis muziejaus, kaip vieno iš laisvalaikio pasirinkimų, vaidmuo (Silverman, 1995; Hood, 1989). 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 vienodą 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 teikiantis malonumą. Muzeologijos požiūriu kyla klausimas, ar yra įmanoma sukurti tokią kultūros ir paveldo komunikacijos aplinką ne vaikų 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: laisvąjį pasirinkimą, atitrūkimą nuo realybės, vidinę struktūrą ir vaidmenų žaismo sąsają su bendruomenėmis, –

kurie padeda sukurti sąlygas lankytojui mokytis ir suformuoti tam tikras socialines laboratorijas (Walker ir Froes, 2011). Alice Y. Kolb ir Davido A. Kolbo vertinimu, būtent žaidybinė arba žaisminga (= ludic)<sup>9</sup> mokymosi erdvė padeda pasiekti dviejų pagrindinių muziejų tikslų balansą. Patyriminio mokymosi teorijos pagrindu sukurtoje erdvėje sudaromos galimybės auditorijos kūrybiškumui ir produktyvumui mokymosi prasme (Kolb ir Kolb, 2010). 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 lankytojui savarankiškai jį pasirinkti. Atsiranda dvi žaismo koncepcijos taikymo kryptys: laisvo pasirinkimo dalyvavimas, kai lankytojas laisvai tyrinėja ekspoziciją bei pats ištraukia į žaismingą santykį su objektais, ir organizuotas dalyvavimas, kaip žaismingas santykis su muziejaus turiniu yra moderuojamas atskirame renginyje ar programoje.

Toliau analizuojant žaismo raiškos muziejuose tyrimus kaip tik ir pastebimos su žaismo 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, analizuojanti, kaip muziejai patenkina ikimokyklinio amžiaus vaikų edukacijos poreikius. Ji teigia, kad žaismas muziejuje dažnai yra suvokiamas tik kaip žaidybinėmis situacijomis pagrįstas dalyvavimas arba įtraukimas į edukacines programas. Žaidimo procesu paremtas ankstyvasis mokymasis, anot autorės, mokslinėje literatūroje yra analizuojamas šiais aspektais: klausimynu pagrįsto mokymosi teorija, interaktyvumo ir bendradarbiavimo stimuliavimu konstruojant žinias;

---

<sup>9</sup> 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].

nuo muziejaus pagrindinės erdvės atskirtoje erdvėje vykstančia edukacija, kurioje leidžiama fiziškai žaisti (Carter, 2017). 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 tyrimai (Glynn ir Webster, 1992; Proyer, 2013) 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 žaidėjus (Kelley, 2016). 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. Tyrimo duomenys atskleidė, kad nepriklausomai nuo to, kaip žaismas yra konstruojamas, kuriose muziejaus vietose jis yra suplanuotas, žaismas vyksta visoje muziejaus erdvėje. Tyrimui pasirinkti stebėjimo 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 inventoriumi (Del Olmo, 2019). Tai rodo, kad žaismas nusako abstrakčią būseną, kurios tik viena iš raiškos formų yra žaidimo veiksmas. Muziejuje jis pasireiškia per fizinį, kognityvinį, refleksyvųjį ir socialinį veiksma. Žaismas apibrėžiamas kaip unikali mokymosi terpė (Bergen, 2009), 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 suvokus, jog lankytojo ir paveldo santykis yra paremtas emocijomis bei vaizduote lygiai taip pat, kaip ir kognityviniais tikslais (Bagnall, 2003). Įvertinus, kad siekis patirti ką nors nepaprasto, išpūdingo gali būti lygiai toks pat reikšmingas auditorijos dalyvavimo motyvas, kaip sužinoti naujų faktų, atsiranda poreikis sukurti fizinį ir emocinį veiksma muziejuje arba *sužaisti* visais auditorijos pojūčiais. Tokiu būdu, remiantis patyriminio mokymosi teorija, sukuriama 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 konfliktą (Peleg ir Baram-Tsabari, 2016). 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 pradeda judėti nuo neutralios informacijos perdavimo lauko į vyksmo erdvę, kurią Barbara Kirshenblatten-Gimblett vadina performanso muzeologija (Kirshenblatten-Gimblett, 2004). Jenifer Gadsby, tyrinėjusi muziejaus dizaino scenografiją, apibendrina, kad muziejus yra daugiajutiminis žaismas su auditorijos emocijomis ir pojūčiais, sukonstruotas iš mizanscenų ir sensorinio dalyvavimo stimulų (Gadsby, 2014). Bruno Brulonas Soaresas muziejų vadina galinga jėga, kuri pasireiškia ne tik per informacinę galią, bet ir per muziejaus veiksmą ir gebėjimą įtraukti auditoriją į jo vykdomą performansą (Brulon Soares, 2018). Autorius taip pat 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 įsijausti (Casey, 2005). Ši muziejaus vyksmo charakteristika akivaizdžiai siejasi su esminiais žaidžiančio žmogaus veiksmo bruožais: spontaniškas vidinės motyvacijos sąlygotas elgesys, atliekamas dėl savo paties tikslo savo malonumui, lydimas išskirtinai pozityvaus nusiteikimo būsenos, kuri lemia nusiteikimą elgtis spontaniškai ir lanksčiai (Bateson, 2014). Muziejaus ir auditorijos santykis apibrėžiamas kaip žaismas tarp viešo muziejaus naratyvo ir lankytojų individualių naratyvų (Garoian, 2001), į kurį jis yra ir įtraukiamas, ir kartu pats savanoriškai įsitraukia siekdamas savų emocinių bei kognityvinių tikslų. Sujungus fizinius, socialinius ir interaktyviusius kontekstus sudaroma galimybė žaisti, o tai daro įtaką efektyviam pažinimo procesui (Zollinger Henderson ir Atencio, 2007). Performansas, kaip muziejaus erdvėje sukuriamas tarpdisciplininis žaismas, tampa arba bendra muziejaus idėja, arba atskiromis jos veiklos programomis (Clyne, 2014), todėl žaismo koncepcija gali būti integruojama arba maksimaliai, arba fragmentiškai per individualius edukacinius projektus.

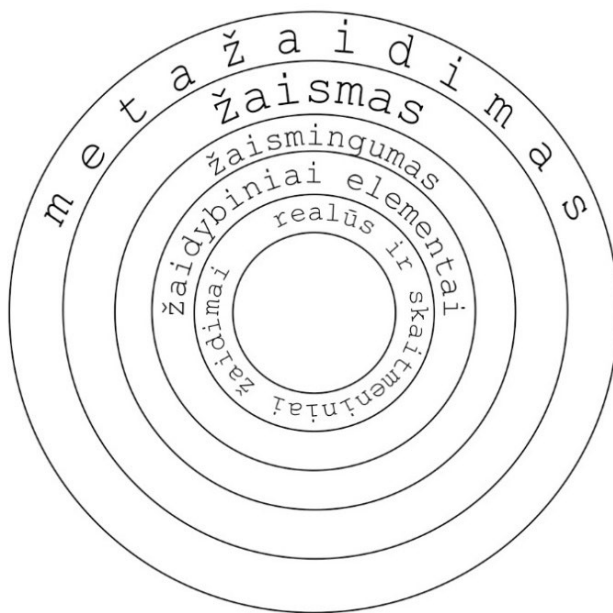
Informacinių technologijų plėtra ir skaitmeninės muzeologijos teorija žaismo koncepcijos taikymą praplečia dar viena kryptimi. Virtualioje muziejų aplinkoje kūrybiškumo, vaizduotės, tyrinėjimo ir bendradarbiavimo stimuliavimui imama naudoti kultūrinio paveldo programėles, pagrįstas skaitmeniniu turiniu ir rimtais žaidimais (Economou ir Meintani, 2011; Čosović ir Ramic-Brkić, 2020; Nikolaou, 2024). 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 įsitraukimą (Symeonidi, 2020). 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 inventorių, kuris suteikia galimybę neapčiuopiamą skaitmeninį artefaktą paversti patyriminiu įsitraukimu (Nylund, 2018). Fizinė muziejaus erdvė ir objektai, naujosios muzeologijos požiūriu, taip pat tampa inventorių, 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 būseną (Budge, 2018). Žaismą tokiu atveju galime suvokti kaip žaismingos elgsenos ir skaitmeninio žaidimo derinį, leidžiantį lankytojui susikurti individualias prasmes.

Vienas iš akivaizdžiausių, bet technologiškai sudėtingiausių žaismo koncepcijos raiškos formų muziejuose yra sužaidybimo (angl. *gamification*) taikymas muziejų kontekste. Nuo 2010 metų pradėjus aktyviai plėsti žaidimo elementų ir žaidimo dizaino taikymą kaip efektyvias edukacines priemones, sužaidybimo koncepcija tapo aktuali ir muziejams. Žaidimu pagrįstas dalyvavimas leidžia stimuliuoti lankytojo motyvaciją, moralinį atlygį ir modeliuoti elgseną siekiant praplėsti jo įsitraukimą į pažinimo procesą. Sužaidybimo metodas vertinamas kaip akivaizdžiausias būdas užtikrinti šiuolaikiniam muziejui keliamus tikslus: užtikrinti galimybę pasireikšti smalsumui, iššūkiui, kontrolei, žaismui ir komunikacijai (Weng et al., 2019). 2018 metais Kristinos Marijos Madsen atlikta kritinė sužaidybimo muziejuose tyrinėjančios literatūros analizė parodė, kad sužaidybimo koncepcijos taikymas vyksta keliomis pagrindinėmis kryptimis ir apima sužaidybimą, 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 (Madsen, 2018) ir tampant muziejaus performanso dalimi. Tačiau svarbu pabrėžti ir sužaidybimo koncepcijos

muziejuje ypatybę – ji peržengia fizinio muziejaus ribas ir tampa tam tikru kultūrinės komunikacijos plėtiniu.

Įvertinus žaismo sampratos problematiką ir žaismo būsenos abstraktumą, ši koncepcija muziejuje gali būti įgyvendinama keliais lygmenimis, apimančiais viską – 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: apibrėžtą erdve, laiku ir muzealumo taisyklėmis, įtraukiantį į neegzistuojantį, bet žaismu stimuliuojamos vaizduotės sukuriamą kultūros paveldo pasaulį. Šiam vyksmui rasti sukuriama ir skirtingomis priemonėmis palaikoma žaismo procesui ir nuolat besikeičiančių veiksmo formų ir lygmenų aplinka, kurioje gali skleistis muziejinė patirtis (4 pav.).



4 pav. Žaismo koncepcijos lygmenų modelis (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

Taigi, nors muzeologinėje literatūroje žaismo ir žaidimo sampratos persidengia, interpretuodami kultūrinę žaismo esmę galime muziejų (greta teatro, šventės, koncerto, ritualo) suvokti kaip savitikslių visuomenės vykdomą *metažaidimą*, į kurį, iš vienos pusės, įtraukiama auditorija, iš kitos pusės, ji

pati yra motyvuota šį žaidimą žaisti. Tuo tarpu 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 sąlyga, kuri apima ir kuriai esant reiškiasi žaismingumas, žaidimo veiksmas, žaidybinių elementai, realūs ir skaitmeniniai žaidimai, o auditorija yra įžaidinama<sup>10</sup>. Žaismo koncepcija muziejuje atsiskleidžia, kai sukuriama žaisminga besimainanti aplinka / muziejaus palaikomas performansas, sudarantis sąlygas įsitraukti į fizinį, intelektualinį, emocinį ir socialinį veiksmą maksimaliai stimuliuojant pojūčius ir kai tuo pačiu metu auditorija yra nusiteikusi žaisti, įsitraukti, dalyvauti ir patirti.

### **Apžvalgoje panaudota literatūra leidžia apibendrinti:**

1. Apibendrinus tarpdisciplininį žaismo fenomeno kontekstą ir įvertinus žaismo bei žaidimo apibrėžimus, muzeologijoje žaismą tikslingiausia sieti su 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 literatūrą *žaismas* būtų artimas *play* sampratai, o *žaidimas* atitiktų *game* taikymo muzeologijoje terminą.
2. 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, žaismą muzeologijos teorijų požiūriu galima suprasti ir kaip konceptualią turinio interpretavimo ir komunikavimo auditorijai prieigą, 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.
3. 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, apibrėžtą erdve, laiku ir muzealumo taisyklėmis,

---

<sup>10</sup> Lietuvių folklore vaikų užėmimo, linksminimo ir lavinimo veiklai apibūdinti yra vartojamas terminas *žaidinimas* – aktyvūs žaismingi veiksmai dėmesiui patraukti, pralinksmininti ar užimti.



įtraukianti į neegzistuojančios, bet žaismu stimuliuojamos vaizduotės 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 priemone, kuri apima ir kuriai esant reiškiasi žaismingumas, žaidimo veiksmas, žaidybiniai elementai, realūs ir skaitmeniniai žaidimai, o auditorija yra įžaidinama muziejui siekiant patenkinti auditorijos edukacinius ir pramoginius poreikius.

### 3. ĮSITRAUKIMO SAMPRATA IR TYRIMŲ KRYPTYS KULTŪROS PAVELDO MUZIEJUOSE

#### 3.1. Įsitraukimo apibrėžimas

Žaismo procesui įvykti reikalingos tam tikros sąlygos, tačiau muzeologijos tyrimų požiūriu yra svarbu įvertinti, ar tos sąlygos gali susidaryti muziejaus aplinkoje ir / ar komunikuojant muziejaus turinį. Pats žaismo procesas yra suvokiamas kaip laisvojo apsisprendimo / pasirinkimo veiksmas, nulemtas tam tikroje erdvėje ir tam tikru laiku išreikštu žaismingu būdu bei teikiantis žaidžiančiam asmeniui smagumą. Šiuo atveju pabrėžiama, kad procesas yra sąlygotas paties asmens vidinio noro ar polinkio pradėti bei baigti žaidimo procesą. Muzeologijos kontekste žaismui būdingas laisvasis pasirinkimas ir apsisprendimas veikti muziejaus aplinkoje siejasi su laisvu savanorišku apsisprendimu susidomėti, įsitraukti bei dalyvauti institucijos modeliuojamame pažinimo procese, todėl kartu su žaismo samprata svarbu apibrėžti laisvojo pasirinkimo įsitraukimo sampratą bei tyrimo ribas.

Pastaraisiais dešimtmečiais mokymosi aplinka, motyvacija ir mokymosi tikslai yra siejami net tik su formalia ugdymo aplinka, tačiau dėmesys kreipiamas į atminties institucijas siekiant praturtinti ir įtraukti į mokymosi visą gyvenimą procesą. Tačiau muziejaus aplinkoje mokymas(is) vyksta keliais būdais: organizuotai ir laisvai pasirenkamai. Johnas H. Falkas ir Lynn L. Dierking, pripažinti laisvojo mokymosi (angl. *free-choice learning*) muziejuose tyrėjai, teigia, kad vaikų ar suaugusiųjų grupės, kurios atvyksta į muziejų ir dalyvauja organizuotoje edukacinėje veikloje ar renginyje, vedamoje ir palaikomoje specialistų, nėra traktuojami kaip laisvai pasirinkę mokymosi / pažinimo veiklą. Ši samprata apibrėžia veiksmą, vykstantį neformalioje mokymosi ir pažinimo aplinkoje, kai veiksmą iš esmės kontroliuoja pats dalyvis (Falk ir Dierking, 2004, p. 141). Neformaliojo gamtos mokslų ugdymo ir laisvai pasirenkamo gamtos mokslo mokymosi tyrimai parodė, kad per dešimt metų nuo 1997 m. iki 2007 m. dėmesys nukrypo į sociokultūrinio konteksto reikšmę šiame procese, taip pabrėžiant dėmesį ne instituciniams tikslams, bet besimokančiajam (Phipps, 2010). Kadangi laisvai pasirenkamas mokymasis yra savanoriškas ir skatinamas besimokančiojo poreikių bei interesų, o auditorijos požiūriu lankytojai yra pavieniai ar nedidelės įvairaus amžiaus, patirties ir gebėjimų grupės, toks muziejų lankymo būdas vienu metu gali suteikti galimybę įsitraukti į praktinį, pramoginį ir intelektualinį mokymąsi (Kola-Olusanya, 2005).

Siekdami atskirti laisvojo pasirinkimo mokymą(si) bei įsitraukimą į pažinimo procesą nuo organizuoto mokymo(si) Josephas Heimlichas ir

Martinus Storksdieckas (2007) išskiria septynias charakteristikas: besimokančiojo tikslai lemia rezultatus; besimokančiojo ir institucijos rezultatų tikslai gali nebūti bendri ir išreikšti; besimokantysis turi savo asmeninius motyvus; besimokantysis pats konstruoja prasmingą mokymąsi; mokymasis yra tęstinis; mokymasis yra kumuliatyvus; mokymasis yra horizontalusis (įvairių mokymosi patirčių sintezė (Heimlich ir Storksdieck, 2007)). Šios charakteristikos akivaizdžiai siejasi su žaidimo procesu, kuriame taip pat dominuoja laisvasis pasirinkimas bei įsitraukimas, nulemtas žaidėjo vidinių motyvų. Pete'o Kingo tyrimas apie vaikų žaidimo suvokimą kaip tik patvirtina, jog veiklą žaidimu vaikai vadina tik tuomet, jei jie turėjo galimybę pasirinkti, ką žais, o procese nedalyvavo prižiūrintis asmuo (King ir Howard, 2016). Taigi, žaismo procesą ir asmens laisvąjį pasirinkimą susidomėti procesu ar objektu sieja individo apsisprendimas, tačiau būtina apibrėžti, kaip bus identifikuojamas ir analizuojamas įsitraukimas – asmens apsisprendimo veikti formos.

Mokslinėje literatūroje veikla, kurios metu auditorija sąveikauja su muziejaus aplinka ir turiniu, yra apibrėžiama keliais terminais: įsitraukimas (angl. *involvement*), įsipareigojimas (angl. *engagement*) arba dalyvavimas (angl. *participation*). Anglų kalba publikuojamuose straipsniuose bei literatūroje auditorijų sąveikos su muziejaus turiniu bei erdve apibrėžiamos trimis terminais: *involvement* / *engagement* / *participation*, tačiau lietuvių kalba vartojami tik du – *įsitraukimas* ir *dalyvavimas*. Šioje dalyje siekiama atskleisti trijų terminų skirtumus ir motyvuoti *įsitraukimo* termino pasirinkimą *involvement* / *engagement* terminų požiūriu. Šie terminai vartojami daugelyje skirtingų disciplinų, tačiau sinonimišką jų vartoseną pirmiausia lemia tai, kad šie reiškiniai remiasi bendrine veiksmo idėja. Petra Theunissen, analizuodama įsitraukimo filosofinį ir etinį diskursą, pabrėžia, kad akademinė prasme įvertinus visas esamas šio reiškinio sampratas išryškėja jas vienijantis bruožas: įsitraukimas visų pirma yra vertinamas kaip teigiamas veiksmas ir siejamas su naudingumu tiek asmeniui, tiek institucijai (Theunissen, 2018). Vadinasi, ir komunikacijos mokslų požiūriu, įsitraukimo reikšmė pirmiausia siejama būtent su pozityviu būdu sudominti šio lauko auditorijas, kad jos savanoriškai įsitrauktų į fizinį, emocinį, socialinį ir kognityvinį kontaktą, bei skatinti jas kuo aktyviau veikti. Muzeologijos lauke ši veiklos intensyvinimo tema taip pat aktuali, nes siekiama muziejaus temos ir auditorijų sąveikų, kurios įprasmintų turinį bei patirtis. Analizuodama šiuolaikinių muziejų pokytį tarpkultūrinių ir lyginamųjų muziejų praktikų tyrėja kultūros antropologė Kristina F. Kreps vertina, kad šiuolaikiniai muziejai iš esmės neturėjo kito pasirinkimo kaip reaguoti bei prisitaikyti prie visuotinio „įsitraukimo / įsipareigojimo amžiaus“ (angl. *Age of Engagement*) spaudimo

(Kreps, 2020, p. 1). Todėl įsitraukimo sampratos formavimasis bei plėtra tapo neišvengiami ir muzeologijos požiūriu. Šį pokytį identifikuoja Susan Ashley teigdama, kad demokratiname šiuolaikinio kultūros sektoriaus kontekste žmonių įsitraukimo tema yra itin aktuali, nes ją sąlygoja siekis sukurti ir palaikyti abipusį institucijų bei visuomenės grupių bendradarbiavimą ir abipusę skirtingų kultūrinių auditorijų naudą (Ashley, 2014). Tokiu atveju įsitraukimas yra suvokiamas kaip šiuolaikinei kultūrai įstaigai neišvengiamas ir tikslingas santykių tarp kultūros institucijos bei visuomenės kūrimas ir puoselėjimas. Lankytojų patirties formavimą holistiniu požiūriu tyrinėjantis Grahamas Blackas pabrėžia, jog plečiantis šiuolaikinio muziejaus vaidmeniui, orientuojantis į lankytojų lūkesčius, patirtis bei auditorijų plėtrą, ši institucija privalo sureikšminti asmeninį lankytojo kontekstą ir sisteminių požiūrį į muziejaus lankymą (Black, 2005, p. 3). Visa tai lemia, jog pastaraisiais dešimtmečiais muzeologijos tyrimų lauke imta skirti ypatingą dėmesį įsitraukimui, jo taikymo metodams ir reikšmei analizuoti. Elizabeth Wood ir Barbaros Wolf vertinimu, įsitraukimo koncepcija šiandien apima tai, kas XX a. pabaigoje buvo vadinama lankytojų motyvacija, elgsena, interesais ir suvokimu. Autorių nuomone, įsitraukimo sampratos analizė ne tik tampa dominuojančiu diskursu, bet kartu šis reiškinys pradedamas suvokti kaip poveikio lankytojams matmuo (Wood ir Wolf, 2008). Taigi, autorės siūlo muziejų kontekste įsitraukimą apibrėžti kaip veiksmų visumą: ekspozicijos patrauklumo didinimą ir jai skirtą laiko prailginimą, motyvacijos domėtis skatinimą; dalyvavimą ir interakciją, siekiant sukurti aplinką, padedančią auditoriją motyvuoti, sudominti, skatinančią ją aktyviai sąveikauti su ekspozicijos turiniu. Akivaizdu, kad tokiu atveju įsitraukimo samprata ir raiška yra susijusi su mažiausiai keturių kintamųjų – lankytojų motyvacijos, elgsenos, interesų ir suvokimo – santykiu konkrečiu tiriamuoju atveju. Ši kintamųjų įvairovė lemia skirtingas įsitraukimo apibrėžimo interpretacijas mokslinėje literatūroje bei skirtingo įsitraukimo lygmenų atskyrimą nuo tiesiog fizinio buvimo kultūros, meno ir mokslo sklaidai skirtos institucijos erdvėje iki fizinio bei intelektualinio dalyvavimo hibridinėje erdvėje, kuriant bendrą kultūros, meno ir mokslo turinį.

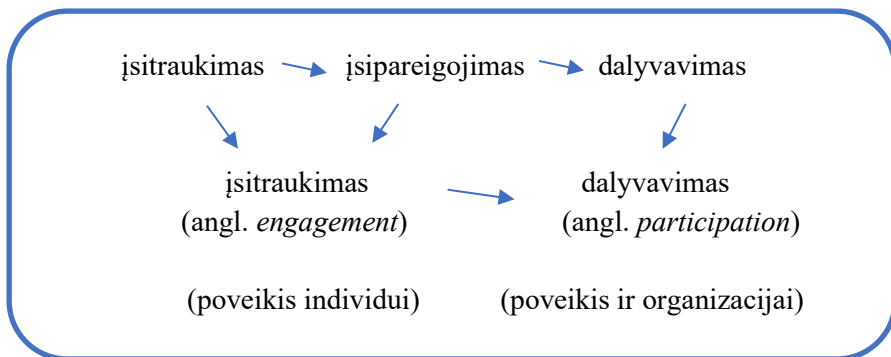
Analizuojant įsitraukimo raišką ir identifikuojant įsitraukimo intensyvumo lygmenis, išryškėja tyrimo priegigos įtaka įsitraukimo apibrėžimui ir jo vertinimui. Mokslinėje literatūroje įsitraukimo ribos ir raiškos įvardijamos skirtingai arba išryškinami skirtingi aspektai, kurie būtent ir pabrėžia, jog dėl skirtingų tyrimo priegijų nėra įmanomas vienodas šio reiškinio apibrėžimas. Pavyzdžiui, Kim A. Johnston ir Maureen Taylor, analizuodamos komunikacinį įsitraukimo diskursą, pateikia tris esmines charakteristikas, vertinamas iš sociopsichologinio ir kognityvinio požiūrio

taško: 1. socialinis įsitraukimo aspektas – dinamiška daugiamatė santykių samprata, pasižyminti ryšio, sąveikos ir dalyvavimo psichologiniais bei elgsenos požymiais, skirtais pasiekti rezultatą asmens, organizacijos ar socialiniu lygmeniu; 2. sąveika ir mainai – tikslingas dviejų ar daugiau sąveikos dalyvių veiksmas, siekiant keistis ištekliais ir mainytis jais savo naudai; 3. dinamiškas ir daugialypis įsitraukimo pobūdis, grindžiamas kognityvine, afektine ir elgsenos dimensijomis (Johnston ir Taylor, 2018, p. 25). Grahamas Blackas taip pat skiria tris įtraukimo lygmenis, tačiau vertina juos remdamasis individualaus lankytojo dėmesio modeliavimu: 1. suteikti stimulą apsilankyti; 2. suformuoti tinkamą nusiteikimą, kad norėtų įsitraukti į kolekcijos ir parodos tyrinėjimą; 3. stimuliuoti motyvaciją ir palaikyti tiesioginį įsitraukimą mokantis bei interpretuojant ekspoziciją (Black, 2005, p. 4). Pagal turinio savybių modeliavimą siekiant patraukti dėmesį įsitraukimas gali būti vertinamas kaip trijų segmentų modelis su elementais, pritraukiančiais auditorijos dėmesį, jį palaikančiais ir stimuliuojančiais, skatinančiais išlaikyti dėmesį ateityje (Edmonds et al., 2006). Tuo tarpu vertindami įsitraukimo santykį su objektu ar komunikuojama tema, Eva Insulander ir Steffanas Selanderis išskiria tris įsitraukimo formas: ekspresyvioji, metarefleksyvioji ir naratyvinė (Insulander ir Selander, 2009). Taigi, įsitraukimas gali būti interpretuojamas ir kaip veiksmas, ir kaip priemonė, padedanti sudaryti palankesnes prieigas prie žinių įgijimo bei jų panaudojimo (Kreps, 2020, p. 14). Teigiama, kad be įsitraukimo mokymasis ir pažinimas yra neįmanomi (Serrell, 2016, p. 100), o svarbiausiu įsitraukimo dėmeniu įvardijamas dėmesys (Eardley et al., 2018).

Muzeologijos požiūriu aktualiausi įsitraukimo apibrėžimai yra susiję su auditorijos ir muziejų turinio santykiu, jo intensyvumu bei poveikiu abiem veikiančioms pusėms, todėl įsitraukimas muzeologijos tyrimų lauke dažniausiai yra analizuojamas lankytojų motyvacijos, jų patirčių, elgsenos, prasmų kūrimo ir kitais aspektais. Šiame darbe įsitraukimo samprata yra artima Steve'o Bitgoodo pateiktam įsitraukimo apibūdinimui, apimančiam gilų jutiminį-percepcinį, intelektinį ir (arba) afektinį santykį su ekspozicijos turiniu, padedantį asmeniškai interpretuoti, kurti prasmes ir emociškai į jį reaguoti (Bitgood, 2010). Jo raiška yra susijusi su abiejų pusių (individo bei institucijos) pasirengimu ir galimybėmis įsitraukti į fizinį bei intelektinį veiksmą.

Svarbu įvertinti ir tai, kad įsitraukimo (angl. *involvement*), įsipareigojimo (angl. *engagement*) ir dalyvavimo (angl. *participation*) terminai ne tik sinonimiškai vartojami, bet dažnai pasirenkami ir vienus kitais paaiškinti ar apibrėžti (Kadoyama, 2018, p. 10; Black, 2012; Morse, 2018). Todėl verta išskirti šių trijų reiškinių veiksmo intensyvumo lygmenis, kurie

leistų įvertinti esminius jų skirtumus. Nors visi trys terminai iš esmės yra susiję su fiziniu, emociniu, socialiniu ar pažintiniu veiksmu, vis dėlto nurodo skirtingo intensyvumo ir aktyvumo dalyvių sąveikos su turiniu lygmenis. Įsitraukimas ir įsipareigojimas dažniau siejami su poveikiu konkrečiam subjektui ar jų grupėms ir apima net ir sporadišką susidomėjimą ar tiesiog apsilankymą konkrečioje ekspozicijoje. Įsitraukimo metu lankytojas interaktyviai naudoja muziejaus sukurtą komunikacinį produktą, o dalyvavimo metu lankytojas kartu su muziejumi kuria komunikacinį galutinį produktą. Taigi, dalyvavimo intensyvumas ir poveikis siejamas su nuosekliu auditorijos susidomėjimu, aktyviai išreiškiamais veiksmais ir net reikšmingu poveikiu organizacijos veiklai, konkrečiam bendrai ir dažniausiai organizuotai kuriamam projektui ar produktui (Anderson, 2019, p. 82; Simon, 2010, p. iii). Todėl apsibrėžiant įsitraukimą, kaip asmeninio susidomėjimo ir laisvo noro veikti kultūros paveldo ekspozicijoje fizinį, emocinį, socialinį ir pažintinį vyksmą, įsitraukimo ir įsipareigojimo terminai suvokiami kaip artimiausi sąveikų intensyvumo tipai. Tuo tarpu dalyvavimas šio darbo kontekste suvokiamas kaip intensyviausias įsitraukimo ir įsipareigojimo lygmuo, kuris siejamas ne tik su individualaus asmens ir ekspozicijos santykiu, bet su poveikiu grupei ir pačiai institucijai kuriant bendrą turinį (5 pav.).



5 pav. Įsitraukimo, įsipareigojimo ir dalyvavimo sampratos vertinant poveikį (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

Šiame darbe įsitraukimas iš esmės atitinka anglakalbėje mokslinėje literatūroje vartojamą *engagement* terminą, atskiriant jį nuo dalyvavimo (angl. *participation*) ir apibrėžiant įsitraukimo ribas kaip individualų lankytojo ar lankytojų grupės fizinį bei kognityvinį santykį su kultūros paveldo institucijos aplinka bei turiniu, tačiau jis neapima bendradarbiavimo kuriant ar keičiant tą aplinką ir turinį. Įsitraukimas vertinamas kaip tipiškas pavienių lankytojų ir

ekspozicijos pažinimo santykis, kurio intensyvinimo tyrimui pasitelkiama žaismo koncepcija.

### 3.2. Įsitraukimo tyrimo priegis

1946 metais ICOM patvirtino pirmąjį muziejų apibrėžimą, kuriame visuomenė yra įvardijama kaip auditorija, kuriai atveriamos muziejaus vertybės, tačiau XX a. antrojoje pusėje muziejus apibrėžiamas ne tik kaip visuomenei tarnaujanti ir kolekcijas atverianti, tačiau besiorientuojanti į visuomenės švietimą, edukaciją ir pramogą institucija (Mairesse, 2019). Išryškinama viena iš esminių muziejų funkcijų – aktualizuoti kultūros, meno bei mokslo žinias visuomenei bei įtraukti auditorijas į intensyvią pasimėgavimą suteikiantį pažinimo procesą. Todėl, siekiant skatinti įsitraukimą bei pažinimo procesus, iškyla poreikis remtis auditorijos tyrimais, kurie suteikia reikalingų žinių apie lankytojų poreikius, lūkesčius bei jų patenkinimą, elgseną bei mokymosi stilius. Tačiau įsitraukimas, kaip ir lankytojų patirtys, yra latentinis konstruktas (Leister et al., 2016). Tai reiškia, kad jis yra kompleksiškas (gali pasireikšti išoriškai per fizinį susidomėjimą, komunikuojamą turinį socialinių sąveikų metu, išreiškiant vizualiai fiksuojamas emocijas ir pan.), tačiau kartu sudėtinga visiškai tiesiogiai jį tirti, nes dalis įsitraukimo būdų gali neturėti objektyviai fiksuojamos išraiškos. Tai sąlygoja ir skirtingas įsitraukimo tyrimų priegis jį apibrėžiant bei matuojant. Pats įsitraukimas tampa lankytojų patyrimo matavimo matmeniu, kaip antai muziejaus patirčių skalėje iš keturių komponentų: įsitraukimas, prasmingas patyrimas, žinios / mokymasis ir emocinis ryšys (Othman et al., 2011), tačiau kaskart reikalaujama aiškiai apibrėžti, kas yra suvokiama kaip įsitraukimas ir kaip jis gali būti fiksuojamas.

Analizuojant įsitraukimą pirmiausia išryškėja dvi tyrimų kryptys: veiksmas ir poveikis vertinami iš lankytojo perspektyvos arba iš muziejaus ekspozicijos perspektyvos (Leister et al., 2016). Nors šios dvi tyrimų priegis kryptys neabejotinai turi daug sąlyčio taškų, vienu atveju išryškinama individo charakteristikų reikšmė įsitraukimo procesui ir jo intensyvumui, kitu atveju analizuojama institucijos / ekspozicijos reikšmė modeliuojant individo įsitraukimą ir jo intensyvumą. Daugiausia etnografiniais stebėjimo metodais atliekami individualių charakteristikų tyrimai rodo, kad įsitraukimas priklauso nuo kelių pagrindinių kintamųjų: lankytojų poreikių, motyvų ir tikslų, lankytojų kognityvinių savybių, lankytojų sociokultūrinės aplinkos. Tuo tarpu iš institucijos / ekspozicijos perspektyvos atliekamiems tyrimams būdingesni etnografiniai ir eksperimentiniai metodai vertinant ekspozicijos dizaino poveikį auditorijos įsitraukimui: modeliuojami dėmesį patraukiantys ir

išlaikantys realūs bei virtualūs elementai (Knutson et al., 2016; Eardley et al., 2018; Haywood ir Cairns, 2005), vertinama įsitraukimo trukmė ir objektų skaičius (Yalowitz ir Bronnenkant, 2009; Serrell, 2010), erdvės įtaka įsitraukimui (Choi ir Kim, 2006; Forrest, 2013).

Vieni iš pirmųjų Johno Falko ir Lynn Dierking atliktų auditorijų tyrimų buvo svarbus lūžis muzeologijoje, nes išryškino individualų lankytojų įsitraukimo ir patirties santykį. Svarbu ir tai, kad šie tyrimai pristato laisvojo pasirinkimo įsitraukimo formavimosi sąlygas, kurias iš esmės nulemia trys kontekstai: individualus, sociokultūrinis ir fizinis (Falk ir Dierking, 2004, p. 140). Iš lankytojo perspektyvos įsitraukimą muziejuose tyrinėjantis Babakas Taheri teigia, kad įsitraukimo intensyvumas priklauso nuo trijų veiksnių: išankstinių žinių apie muziejų, lankytojo kultūrinio kapitalo lygio ir į pramogą orientuotos motyvacijos, kai į mokymąsi orientuota motyvacija fiksuojama kaip mažiau reikšmingas veiksnys (Taheri, 2011). Siekdama įvertinti lankytojų įsitraukimo lygmenis, tyrėjų grupė pritaikė B. Taheri parengtą dvylikos teiginių įsitraukimo matavimo skalę (*ibid.*, p. 236) tyrimui Kelvingrovo muziejuje (Didžioji Britanija, n = 625). Šis tyrimas taip pat patvirtino, kad išankstinės žinios, akumuliuotas kultūrinis kapitalas yra vienas iš esminių elgseną lemiančių faktorių. Autoriai atkreipia dėmesį, kad sąsajos, išryškėjančios tarp įsitraukimo lygio didėjimo ir momentinių rekreacinio bei pasimėgavimo motyvų, verčia giliau patyrinėti, kas lemia pasimėgavimą ir smagumą muziejuje (Taheri et al., 2014). Wolfgangas Leisteris ir kt. atliko tyrimą muziejuje su 14–19 metų amžiaus jaunuoliais (n = 84), siekdami nustatyti galimą įsitraukimo matavimo metodiką mokslo centruose. Analizė taip pat parodė, kad smagumo vertė struktūriškai buvo artimiausia įsitraukimo vertei (Leister et al., 2016). 2018 metais, remiantis B. Taheri įsitraukimo vertinimo skale, Lisabonos Karietų muziejuje atliktas tyrimas (n = 461) parodė, kad pasimėgavimo jausmas kartu su edukacine informacija buvo svarbiausi turistų motyvai įsitraukiant į muziejaus ekspoziciją (Loureiro ir Ferreira, 2018). Autoriai apibendrina, kad individo įsitraukimą lemia motyvacija, tikslai, išankstinės žinios ir sociokultūrinė patirtis. Christianas Dindleris ir Ale Sejeris Iversenas teigia, kad bet koks individo įsitraukimas pirmiausia remiasi elgsenos motyvais, iš kurių kiekvienu atskiru periodu vienas yra dominuojantis, tačiau nedominuojantys motyvai gali būti stimuliuojami ir virsti dominuojančiais arba prasmingais (Dindler ir Iversen, 2009).

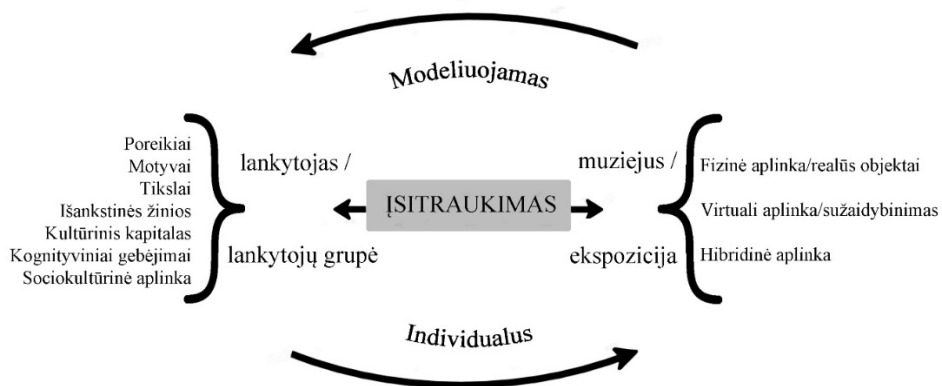
2005 metais dvidešimt penkiuose Didžiosios Britanijos muziejuose ir galerijose atlikusi lankytojų motyvacijos tyrimą, autorių grupė sudarė lankytojų įsitraukimo hierarchijos modelį, kuris apibendrina individualų apsilankymą skatinančius motyvus, lemiančius, koku intensyvumu individas



įsitrauks į muziejus ir galerijas (McIntyre, 2005). Hierarchijos modelis paremtas išskirtais keturiais esminiais motyvaciniais faktoriais: socialiniu, intelektiniu, emociniu, dvasiniu, iš kurių hierarchine prasme socialinius motyvus autoriai vertina kaip žemiausią įsitraukimo intensyvumo lygmenį, o dvasinius motyvus – kaip aukščiausią. Kiekvieną motyvacinį veiksnių sudaro subkategorijos, iš kurių socialiniam priskiriami saugumas, komfortas, prieinamumas, svetingumas, matyti-veikti, pramoga, socialinė sąveika; aukštesnis įsitraukimo lygmuo remiasi intelektualiais motyvais: vaikų skatinimas, saviugda, hobis, profesionalus interesas; emociniai įsitraukimo motyvai apima kultūrinio identiteto jausmą, išvalgas, nostalgiją, praeities pajautimą, asmeninį aktualumą, nuostabą, estetinį pasitenkinimą; dvasiniams priskiriami kūrybiškumo skatinimas, kontempliacija ir eskapizmas. Autoriai vertino, ar motyvai, kurie paskatino ir sukūrė lūkesčius, atitinka apsilankymo rezultatus. Apibendrinę muziejų lankymo motyvus, jie teigia, kad 49 proc. lankytojų skatina socialiniai motyvai, 35 proc. – intelektualiniai, 13 proc. – emociniai, 3 proc. – dvasiniai. Konkretaus muziejaus apsilankymo rezultatų duomenys parodė, kad nei viena motyvų kategorija nebuvo patenkinta tokia pačia apimtimi: socialinio motyvo požiūriu 49:20, intelektualinio 35:53 proc., emocinio 13:24, dvasinio 3:2 proc. Įvertinus tyrimo rezultatus galima daryti išvadą, kad jei pavyktų idealiai patenkinti lankytojo išankstinius motyvus, tik trys procentai lankytojų pasiektų aukščiausią įsitraukimo į muziejų lygmenį. Kita vertus, patvirtinamas Dindlerio ir Iverseno teiginys, kad nedominuojantys motyvai gali būti stimuliuojami, virsti dominuojančiais ir daryti įtaką įsitraukimo intensyvumui (Dindler ir Iversen, 2009).

Įsitraukimo intensyvumo tyrimams iš muziejaus / ekspozicijos perspektyvos būdingos kelios esminės prieigų kryptys: fizinės aplinkos ir realių objektų įtaka (Wineman ir Peponis, 2010; Naumova, 2015; Eardley et al., 2018; Annechini et al., 2020), virtualios aplinkos ir sužaidybinimo (angl. *gamification*) įtaka (Bailey-Ross et al., 2007; Perry et al., 2017; López-Martínez et al., 2020), hibridinės aplinkos įtaka (Yamazaki et al., 2009; Claisse, 2016; Pantile et al., 2016; Petrelli ir O'Brien, 2018; Hammady et al., 2020). Taigi, remiantis analizuota literatūra ir įvertinus įsitraukimo tyrimo prieigas išryškėja, jog įsitraukimo sampratą ir matavimo metodų parinktis lemia paties fenomeno kompleksiskumas ir vertinimo pozicija: iš lankytojo pusės arba iš muziejaus ekspozicijos pusės (7 pav.). Įsitraukimo lygmenims ir jo formoms įtakos turi ir individualūs lankytojo įsitraukimą lemiantys veiksniai, kaip poreikiai, motyvai, tikslai, išankstinės žinios, kultūrinis kapitalas, kognityviniai gebėjimai ar sociokultūrinė aplinka, tačiau individualūs lankytojo įsitraukimą lemiantys veiksniai kartu yra veikiami ir institucijos tikslingai modeliuojamų sąlygų, t. y. fizinės aplinkos objektai,

virtualūs sprendimai, hibridinės aplinkos, individualioms ir institucinėms sąveikoms įvykti.



6 pav. Įsitraukimo intensyvumą ir tyrimo kryptis lemiantys faktoriai (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

Šiame darbe žaismo vaidmuo didinant lankytojų įsitraukimą analizuojamas remiantis įsitraukimo į fizinę aplinką prieiga, apibrėžiant įsitraukimą kaip lankytojo laisvojo pasirinkimo ir komunikuojamo turinio fizinę, socialinę, emocinę ir pažintinę sąveiką fizinėje erdvėje.

### 3.3. Žaismo taikymas įsitraukimui skatinti

Komunikacija muziejuje vyksta atminties kaip pažinimo ar mokymosi, atminties kaip socialinių santykių reguliavimo ir atminties kaip vaizduotės žaismo lygmenyse (Kavanagh, 2000). Vaizduotės reikšmė kultūros paveldo sklaidai yra itin aktuali, nes kultūros paveldo temos yra susijusios ne tik su pačių objektų estetinė verte, bet ir su istorine / kontekstine ar technologine prasme, kurias siekiama perduoti tiek verbaliniu, tiek neverbaliniu būdu. Nors Arthuras Paulas Longley'us šį reiškinį sieja su virtualios realybės technologijomis, plačiąja prasme būtent vaizduotė leidžia muziejaus auditorijoms siekti ir mėgautis *tiesioginio kontakto su realumu iliuzija* (Longley, 2018, p. 6) ir suteikia galimybę pajusti praeitį arba ateitį per muziejuje sukuriamus transformuojančius potyrius (Beghetto, 2014).

Kevinas Walkeris ir Isabel Froes, remdamiesi J. Huizingos kultūrinio vystymosi teorija, žaismą muziejuje vertina kaip struktūruotą lankytojo mokymosi proceso palaikymą, išskirdami keturis žaidimo veiksmo aspektus:

laisvasis pasirinkimas, atitrūkimas nuo realybės, vidinė struktūra, žaismo vaidmenų sąsaja su bendruomenėmis. Visi jie padeda sukurti sąlygas lankytojui mokytis ir inicijuoti tam tikras socialines laboratorijas socialinei sąveikai skatinti ir palaikyti (Walker ir Froes, 2011). Žaisminga aplinka vertinama kaip maloni, paties asmens kontroliuojama, atviro stiliaus, stipriai motyvuojanti tyrinėti ir įtraukianti į mokymąsi, ilginanti patirties laiką ir didinanti pasitenkinimą veikla (Dancu et al., 2011). Žaidžiant atsiskleidžia aukščiausia patyriminio mokymosi forma, nes ji remiasi individualia veiklos kontrole, atpažįstamų ir naujų perspektyvų kaita ir vienodu dėmesiu veiksmui bei rezultatui. A. Kolb ir D. Kolbas vartoja *ludic* mokymosi aplinkos terminą, apibrėždami erdvės ir aplinkos svarbą stimuliuojant žaismą (Kolb ir Kolb, 2010). Žaismo, žaismingumo ir žaidybinių situacijų sąsaja su smagumu yra iš esmės nulemta žaidimo veiksmui būdinga laisvojo pasirinkimo charakteristika. Tokiu atveju žaismo koncepcija paremta muziejinė aplinka gali virsti įsitraukimą stimuliuojančia erdve smagumui ir kartu vykstančiam pažinimui formuotis. Tačiau socialiniu požiūriu žaidybinių veikla dažnai asocijuojama su vaikyste, priešpriešinant ją suaugusiųjų užsiėmimams. Peeranut Kanhadilok ir Mike'as Wattsas, tiriantys suaugusiųjų mokymąsi žaidžiant mokslo centruose, teigia, kad kelių kartų šeiminių mokymasis vyksta keliomis kryptimis: kai vaikai mokosi iš suaugusiųjų ir suaugusieji mokosi iš vaikų. Autorių teigimu, žaismui įvykti reikalingos tam tikros sąlygos: kontekstas – erdvė, kurioje ši koncepcija yra palaikoma; nusiteikimas arba noras būti įtrauktam į žaidybines situacijas, pabrėžiant, jog žaismingumas kaip vidinė savybė yra svarbus elementas; veiksmas – galimybė veikti, vyksti intelektualiam ar fiziniam veiksmui (Kanhadilok ir Watts, 2014). Nagrinėdama suaugusiųjų lankytojų įtraukimo būdus Robin S. Grenier žaismą vertina kaip procesą, aktualų ir vyresnio amžiaus auditorijai, bei identifikuoja tris žaismo muziejuose kategorijas: bendradarbiavimo žaismas, fantazijos ir vaidmenų žaismas bei eksperimentinis žaismas (Grenier, 2010). Tad, nors ir žaismo metodas komunikuojant konkretaus muziejaus turinį yra labiau analizuojamas jaunosios auditorijos kontekste, mokslininkai vis labiau pabrėžia žaismo ir mokymosi motyvacijų sąsajas. Kadangi šiuos abu procesus sieja to paties tipo vidinė motyvacija, žaismą imama vertinti kaip svarbią sąlygą paskatinti mokymąsi visą gyvenimą visų amžiaus grupių asmenims (Zollinger Henderson ir Atencio, 2007).

2018 metais autorių kolektyvo pusiau struktūruoto stebėjimo metodu su šeimomis (n = 60) meno galerijoje atliktas tyrimas vertino, kaip su parodos tema susijusių fizinių daiktų rinkinys veikė šeimų įsitraukimą ir sąveiką tarp kelių kartų. Tyrimas parodė, kad galimybė manipuliuoti ir žaisti su daiktais padidino dalyvių įsitraukimą į pačią ekspoziciją, meno tyrinėjimą ir

tarpusavio bendravimą (Eardley et al., 2018). Vienas iš naujausių tyrimų taip pat pabrėžė fizinio manipuliavimo reikšmę įsitraukimo aktyvinimui, kai buvo lyginamas skaitmeninio turinio išmaniuosiuose telefonuose ir skaitmeninio turinio, prijungiant fizinio manipuliavimo įrenginiais galimybę, panaudojimas (Petrelli ir O'Brien, 2018). Dar vienas šeimų įsitraukimo tyrimas manipuluojant pagal archeologinius keramikinius artefaktus pagamintomis 3D dėlionėmis parodė, kad šeimos, ypač su 6–12 metų vaikais, pozityviai vertino šią žaidybinę veiklą ir bendradarbiavo nuo 1 iki 3 minučių atlikdami užduotį (Echavarria et al., 2020).

Šioje disertacijoje analizuojama žaismo ir laisvojo pasirinkimo įsitraukimo sąsaja kultūros paveldo muziejaus ekspozicijoje yra iš esmės artima Phillippos Pitts pristatytai eksperimentinei instaliacijai Portlando meno muziejuje (Pitts, 2018). P. Pitts atliko eksperimentinę stebėjimą siekdama suvokti, kaip organizuoti meno edukacines veiklas ir lankytojų įsitraukimą muziejaus erdvėje be papildomo edukatorių ar kitų profesionaliai parengtų asmenų dalyvavimo. Autorė siekė išsiaiškinti, ar lankytojai gali tapti įsitraukimo pavyzdžiu vieni kitiems ir kaip kūrybinis žaismas gali skatinti auditorijos įsitraukimą į tris veiklas. Mokymąsi ir auditorijos įsitraukimą autorė vertino kaip kito lankytojo piešinio ar skulptūros kopijavimą. Atsižvelgiant į tai, kad šioje disertacijoje remiamasi socialinio mokymosi teorija, autorės pastebėtas lankytojų bendradarbiavimas ir ilgesnio laiko investavimas į siūlomas veiklas paremia siekį žaismą vertinti socialinio mokymosi kontekste.

### **Apžvalgoje panaudota literatūra leidžia apibendrinti:**

1. Nors įsitraukimo samprata muzeologijos lauke nėra stabili bei vienalytė, įsitraukimas dažniau vertinamas kaip veiksmas ar aktyviai išreikšta sąlyga mokymuisi muziejuose.
2. Įsitraukimo analizė ir įsitraukimo lygmenų vertinimas mokymosi procese priklauso nuo mokslinio tyrimo tikslų, todėl šiame darbe įsitraukimą apibrėžiame kaip lankytojo laisvojo pasirinkimo ir komunikuojamo turinio fizinę, intelektinę ir emocinę sąveiką fizinėje erdvėje.
3. Atsižvelgiant į tai, kad žaismo, įsitraukimo ir mokymosi procesus sieja to paties tipo vidinė motyvacija, žaismas vertinamas kaip reikšminga sąlyga skatinti įsitraukimą ir mokymąsi skirtingo amžiaus auditorijoms.

## 4. TEORINĖS ŽAISMO IR ĮSITRAUKIMO TYRIMO PRIEIGOS

Teorinių empirinio tyrimo prieigų dalyje siekiama išryškinti tyrimo metodų pasirinkimo bei loginį tyrimo eigos pagrindimą. Šioje dalyje svarbu apibrėžti esmines tiriamo objekto charakteristikas ir tyrimo sąlygų specifika, kurios daro įtaką metodologijai bei apibrėžia tinkamiausius tyrimo būdus. Tad rengiamos disertacijos kontekste iškeltai mokslinei problemai spręsti yra aktualiausios šios keturios sąlygos:

- Laisvojo pasirinkimo principas;
- Žaismo procesas;
- Skirtingo amžiaus grupių socialinės sąveikos;
- Muziejaus tipas.

### 4.1. Laisvojo pasirinkimo principas

Laisvojo pasirinkimo principas (angl. *free-choice learning*) yra svarbiausia iš visų keturių empirinio tyrimo sąlygų iškeltais mokslinei problemai spręsti, nes apibrėžia išskirtinę žaismo vyksmo aplinkybę vertinant lankytojų elgseną ir poveikį jų savarankiškam įsitraukimui į muziejinę ekspoziciją. Tuo tarpu kultūros paveldo muziejus yra viena iš tų aplinkų, kur žaismo įtaka elgsenai yra nedaug tyrinėta, tačiau pačios metodikos pasirinkimui išskirtinės įtakos nedaro. Šiuo atveju svarbiausia konceptualioji sąlyga – laisvojo pasirinkimo samprata, kuri nulemia, koku būdu bus analizuojama ši sąveika. Laisvojo pasirinkimo apsilankymo samprata yra tapati arba labai artima Johno Falko ir Lynn Dierking pristatytai *free-choice learning* sampratai, kuri apibrėžia veiksmą, vykstantį neformalioje mokymosi ir pažinimo aplinkoje, kai veiksmą iš esmės kontroliuoja pats dalyvis (Falk ir Dierking, 2004, p. 141). J. Falko ir L. Dierking atlikti auditorijų tyrimai išryškino individualų lankytojų įsitraukimo ir patyrimo santykį, tačiau labai svarbu ir tai, kad šie tyrimai pristato laisvojo pasirinkimo įsitraukimo formavimosi sąlygas, kurias iš esmės lemia trys kontekstai: individualus, sociokultūrinis ir fizinis (*ibid.*, p. 140). Muziejus būtent ir yra tipiška laisvai pasirenkamo mokymosi aplinka, kurioje lankytojai dalyvauja skatinami savų motyvų ir tikslų (Falk ir Dierking, 2012). Autorių terminas muzeologijoje siejamas su mokymosi, arba pažinimo, procesu, kuriam įtakos turi individualus, sociokultūrinis ir fizinis kontekstai, tačiau šio tyrimo atveju laisvojo pasirinkimo principas yra suvokiamas plačiau nei pats akademinio mokymosi procesas. Laisvasis pasirinkimas siejamas su lankytojo individualiu pasirinkimu, koku lygmeniu ir koku būdu jis ar ji nori įsitraukti į muziejaus turinio tyrinėjimą.

Mokslinėje literatūroje ši laisvojo pasirinkimo mokymosi koncepcija suvokiama ne tik kaip išskirtinai individualaus pasirinkimo mokymasis, bet kaip kompleksinis reiškiny, susijęs su laisvojo pasirinkimo mokymosi patirtimi (angl. *free-choice learning experience*) (Falk ir Dierking, 2012; Van Winkle, 2014), laisvai pasirenkama mokymosi aplinka (angl. *free choice learning setting*) (Rennie ir Williams, 2006; Kola-Olusanya, 2005), savanoriškai bei vidinės motyvacijos nulemtu įsitraukimu į nepriklausomą / savarankišką mokymąsi (angl. *independant / self-determined learning*) (Aguayo et al., 2020) bei laisvojo pasirinkimo veiklą (angl. *free-choice activities*) (Pedreira ir Márquez, 2019). Taigi, laisvojo pasirinkimo mokymasis apima ne tik žinių perdavimo–priėmimo procesą, bet ir plačiąją prasme lankytojo vizito patirtį konkrečioje asmeninio pasirinkimo bei laisvojo apsisprendimo veikloms sukurtoje aplinkoje.

Šio tyrimo kontekste laisvojo pasirinkimo samprata apibrėžia individo asmeninį pasirinkimą apsilankyti konkrečiame muziejuje pasirinktu laiku ir siejama su trimis įsitraukimo formomis, kurias galima fiksuoti stebint išoriškai: fizinis veiksmas, nukreiptas į muziejaus ekspozicijos elementus; emocinė reakcija, kurią galima susieti su vykdomu veiksmu; socialinės sąveikos, kurios pasireiškia arba fiziniu veiksmu, arba emociine reakcija, arba socialine sąveika, arba pažintiniu / kognityviniu komentaru. Kadangi išoriškai stebint ypač sudėtinga sistemiškai įvertinti, kaip lankytojas suvokia muziejaus turinį, laisvojo pasirinkimo mokymosi, kaip žinių ir informacijos perteikimo, aspektą, galima tik iš dalies stebėti socialinių interakcijų metu, jei lankytojai garsiai komentuoja, vienas kitam aiškina turinį ar diskutuoja muziejaus ekspozicijoje pristatomomis temomis. Todėl šio tyrimo metu Johno Falko ir Lynn Dierking laisvojo pasirinkimo mokymosi samprata yra adaptuojama mokymąsi interpretuojant kaip įsitraukimo būdą (fizinio, emocinio ir socialinio) raišką.

#### 4.2. Žaismo procesas

Žaismas, t. y. fiziškai, emociškai ir socialiai išreikštas asmens santykis su ekspozicijoje naudojamais sąveikas aktyvinančiais elementais, išskiriamas kaip esminis tyrimo objektas. Siekiant suvokti žaismo koncepciją kultūros paveldo muziejuje ir vertinant žaismo vaidmenį didinant įsitraukimą į ekspozicijos tyrinėjimą, Gregory Batesono žaismo ir fantazijos teorija leistų apibrėžti žaismo fenomeno raišką ir ribas (Bateson, 1955). G. Batesonas teigia, kad žaismo fenomenas gali atsirasti, jeigu dalyvaujančios pusės yra pajėgios tam tikru mastu metakomunikuoti, t. y. keistis signalais, kurie perduotų žinutę, jog tai yra žaismas. Tai yra abstrakcijos lygmuo, kurį autorius

pavadina metakomunikaciniu. Taigi, tuo pačiu metu susiformuoja signalų paradoksas, nes nurodoma, jog nuo tos akimirkos veiksmai, kuriais užsiimsime, nereikš to, ką jie įprastai reiškia, tačiau tuo pačiu metu juos simbolizuos. Todėl susiduriama su dviem žaismo fenomeno ypatumais: (a) kad pranešimai ar signalai tam tikra prasme yra neteisingi arba nesąmoningi; (b) kad tai, kas šiais signalais žymima, neegzistuoja. Būtent tai lemia, jog žaismas yra susijęs su vaizduote, gebėjimu atskirti fantaziją, neegzistuojančią realybę, bet gebėti ją įsivaizduoti. Komunikuojant kultūros paveldą muziejaus apibrėžtoje erdvėje sukuriama tas pats veiksmo ir perduodamos žinutės paradoksas, kad veikla, kuria lankytojas užsiima įsitraukdamas į žaismo vyksmą, simbolizuoja kelis reikšminius lygmenis ir sukuria turinio praplėtimą vaizduotėje. Taigi, žaismo veikla nėra tik vykstantis veiksmas, tačiau keliais lygmenimis atsiskleidžiantis kultūros paveldo santykis su jį patiriančiu asmeniu. Batesono žaismo metakomunikacijos teorijos pagrindą sudaro rėmų (angl. *frame*) koncepcija, kuri leidžia apibrėžti ribas ir kontekstą, kuriame tokia paradokso komunikacija yra prasminga. Ši teorija leidžia suvokti ribų apibrėžimo procesą interpretuojant komunikuojamą žinutę (Steier, 2013), nes metakomunikacija apima kontekstų klasifikaciją, o žaismą galima vertinti kaip svarbiausią ikiverbalinę žmogaus semiotinę laisvę (Guddemi, 2020). Taigi, tikėtina, jog asmuo, įsitraukęs į žaismo vyksmą apibrėžtoje muziejaus erdvėje, geba suvokti žaismo metakomunikacinius lygmenis ir fizinių objektų, kartu veikiančių subjektų bei erdvės reikšmes perkeltine prasme.

#### 4.3. Skirtingo amžiaus lankytojų socialinės sąveikos

Šiame darbe žaismas, nestruktūruotas, trumpalaikis ir kintantis vyksmas, ir žaidimas, dažniausiai struktūruota veikla, bendrąja prasme laikomi teigiamu reiškiniu. Būtent tai lemia, jog įsitraukimas į kultūros paveldo ekspoziciją ir komunikuojamos temos pažinimą yra vertinamas kaip siektinas muziejų organizavimo ir temos komunikacijos rezultatas. Analizuojant žaismą muzeologijos kontekste, siekiama suvokti, ar šis fenomenas gali ne tik daryti įtaką tiesioginei kultūros paveldo parodos lankytojų patirčiai ir prasmės kūrimui, bet ir tuo pačiu metu įtraukti kitus lankytojus, paveikti jų elgesį ir patirtį. Toks požiūris į žaismo vyksmo skatinamą lankytojų įsitraukimą aktualizuoja socialines skirtingo amžiaus lankytojų sąveikas muziejuje. Nors asmens patirtys ir prasmės kūrimas susiję su individualiomis charakteristikomis, biografijomis bei aplinkybėmis, kartu suvokiama, jog žmonių patirtis formuoja ir socialinių sąveikų metu kylančios tipinės prielaidos, lūkesčiai ir modeliai (Turowetz et al., 2016). Žvelgiant iš tokios perspektyvos, muziejus, kaip visuomenės dabarties ir praeities

metažaidimas apibrėžtoje erdvėje ir laike, gali būti vertinamas kaip daugialypis fenomenas, skatinantis skirtingus patirčių ir prasmių lygmenis asmeniui ir kartu esančių asmenų grupėms. Lankytojų patirtis muziejuje tirianti Lina Eklund pabrėžia, jog įvertinant atliktus muziejų lankytojų tyrimus galima daryti išvadą, jog iš esmės žmonės muziejuose retai lankosi vieni. Todėl lankytojo patirtis ir kuriamas prasmės tikslinga analizuoti būtent nagrinėjant juos vienu metu apibrėžtoje erdvėje esančių žmonių socialinės sąveikos kontekste (Eklund, 2020).

Taigi, atsižvelgiant į tai, kad net atskirai laisvu sprendimu kultūros įstaigoje apsilankęs žmogus neišvengiamai atsiduria tarp kitų lankytojų, jo momentines patirtis lemia ne tik jo individuali biografija ir motyvai, bet ir kitų vienu metu esančių skirtingų biografijų bei motyvų lankytojų veiksmai. Nors kiekvienam žmogui būdinga individuali istorija, kurią sukuria ar suformuoja visos ankstesnės patirtys, žinių atsargos, asmeninės individo charakteristikos, tampančios patirčių ir interpretacijos pagrindu (Schutz, 1962, p. 7), apibrėžtoje muziejinėje erdvėje skirtingo amžiaus, gebėjimų ir patirčių lankytojai sąveikauja su ta pačia fizine aplinka ir vieni su kitais. Kadangi laisvasis pasirinkimas įsitraukiant į žaismą kultūros paveldo muziejaus ekspozicijoje yra esminė tyrimo sąlyga, išoriškai fiksuoti ir vertinti individualios bei unikalios konkretaus asmens biografijos įtaką žaismo procesui yra neįmanoma<sup>11</sup>, tačiau socialinių sąveikų ir tipinės elgsenos sampratos leistų apibrėžti ir identifikuoti išoriškai pastebimas ir objektyviai fiksuojamas patyrimo ir žaismo raiškas. Todėl socialinio mokymosi bei žaismo komunikacijos teorijomis siekiama modeliuoti galimas socialinių skirtingo amžiaus ir biografijų lankytojų sąveikas ir sąsajas su žaismu.

#### 4.3.1. Socialinio mokymosi teorijos prieiga analizuojant įsitraukimą

Alberto Banduros socialinio mokymosi ir socialinė kognityvinė teorija yra grindžiama triadiniu savitarpiškumu, t. y. trijų komponentų abipusio determinizmo modeliu, pagal kurį žmogaus elgesį lemia nuolatinė kognityvinių, elgesio ir aplinkos veiksnių tarpusavio sąveika (Bandura, 2009). A. Banduros socialinio mokymosi teorija pabrėžia, jog mokymosi procesas yra susijęs su asmeniniu individo stebėjimu, modeliavimu ir imitavimu. Šio tyrimo atveju yra itin aktualus autoriaus pabrėžiamas gebėjimas mokyti

---

<sup>11</sup> Turima omenyje šios disertacijos apimties prasme. Laisvojo pasirinkimo kontekstas reikalauja natūralios aplinkos, kai tiriamasis natūraliai tyrinėja be specialios programos, užduoties ar bet kokio veiklos informavimo. Individualių biografijų ir įsitraukimo į žaismą intensyvumo santykio tyrimai iš esmės yra įmanomi, tačiau tai būtų didelės apimties ir techniškai sudėtingesnis tyrimas.



stebint aplinkinius. Būtent stebėjimas leidžia žmonėms išplėsti žinias ir įgūdžius, remiantis kitų atskleidžiama ir kitiems priklausančia informacija, kai didžiąją dalį socialinio mokymosi skatina kitų žmonių tikroji atliktis ir jo pasekmių stebėjimas (*ibid.*, p. 99). Tačiau svarbu suvokti, kad mokymasis gali įgyti įvairias formas, kurios apima naujus elgesio modelius, sprendimo standartus, kognityvias kompetencijas ir kuriamąsias elgesio taisykles. Bandura apibendrina, kad tiek laboratorijose, tiek natūralioje aplinkoje atlikti tyrimai akivaizdžiai patvirtina modelių įtaką aktyvuojant, kreipiant ar palaikant kitų elgesį (*ibid.*, p. 103), o pats modeliavimas atlieka įvairias funkcijas: moko, slopina atsaką, pašalina slopinimą, palengvina atsaką, sustiprina dirgiklius ir sukelia emocijas. Mokymosi stebint dažnį ir lygį veikia modeliuojamų veiklų pastebimumas, išskirtinumas ir sudėtingumas. Socialinio mokymosi teorija išskiria veiklos charakteristiką kaip veiksnį, darantį įtaką stebėjimo procesui. Banduros teigimu, kuo veikla labiau išsiskiria, yra įdomesnė, sudėtingesnė, tuo ji labiau atkreipia individo dėmesį ir tuo intensyviau ji yra stebima (*ibid.*, p. 108). Todėl yra daroma prielaida, jog žaismo veiksmą atliekantis lankytojas gali lengviau patraukti tuo pačiu metu ekspozicijos erdvėje esančio kito asmens dėmesį ir paskatinti stebintįjį perimti įsitraukimo elgseną, nes žaismui iš esmės yra būdingas smagumas ir emocionalumas. Tokiu atveju gali susidaryti papildomas įsitraukimo skatinimas individams, kurie stebi į žaismą įsitraukusius lankytojus, ir jų aktyvios dėmesį patraukiančios ekspresijos gali paskatinti sekti rodomu pavyzdžiu.

Dauguma A. Banduros teoriją pripažįstančių tyrinėtojų remiasi pavyzdžio ir stebėtojo efektu modeliuojant eksperimentinį stebėjimą. Dažniausiai modeliai yra suaugusieji, stebėtojai yra vaikai (Tudge ir Winterhoff, 1993). 2014 metais mokslo muziejuje atliktas tyrimas su šeimomis taikant Banduros socialinę kognityvinę teoriją pademonstravo įprastą mokymosi transmisiją atvirkštine kryptimi, kai ne tik vaikai mokėsi iš suaugusiųjų, bet suaugusieji mokėsi iš vaikų (Kanhadilok ir Watts, 2014). Tad, remiantis socialinio mokymosi teorijos prieiga, daroma prielaida, kad į žaismo procesą įsitraukę kultūros paveldo muziejaus ekspozicijoje esantys asmenys gali palengvinti arba sustiprinti kitų lankytojų įsitraukimą, o šis mokymasis stebint vyksta tiek vaikų–suaugusiųjų, tiek ir suaugusiųjų–suaugusiųjų kryptimis. Šie abiem kryptimis vykstantys stebėjimo ir mokymosi veiksmai yra lemiami ir dar vienos svarbios sąlygos – vaizdinė informacija gali būti aiškesnė nei išreikšta žodžiais. Banduros teigimu, nepaisant to, jog žmogus įgyja verbalinių kompetencijų, vaizdinė atmintis arba regimoji vaizduotė atlieka labai svarbų vaidmenį perteikiant informaciją apie laiko ir erdvės derinimą (*ibid.*, p. 117). Taigi, pamačius, kaip kas nors vyksta, gali būti

aiškiau nei skaityti žodinę informaciją, nurodymus ar instrukcijas. Tačiau norint suvokti analizuojamo žaismo fenomeno kompleksiskumą svarbu įvertinti ne tik asmens gebėjimą stebėti ir perimti, tačiau paties žaismo vyksmo charakteristikas kaip veiklą, simbolizuojančią kelis vienu metu vykstančius vyksmus. Būtent tai lemia poreikį remtis Gregory Batesono metakomunikacijos teorijos prielaidomis apibrėžiant tiriamo fenomeno specifiką.

#### 4.4. Muziejaus tipas

Žaismo taikymas muziejuose iš esmės yra susijęs su fiziniais objektais bei jų naudojimu žaismo vyksmui stimuliuoti. Šiuo atveju svarbu identifikuoti galimas teorines tyrimo prielaidas lankytojams, objektams ir jų sąveikoms suvokti. Nepaisant to, kad žaismo veiksmas gali vykti vien tik vaizduotėje, patys vaizdiniai pirmiausia remiasi fizine muziejaus erdve bei ją kuriančiais fiziniais daiktais. Todėl kuriant teorinius žaismo tyrimo rėmus yra būtina kartu įvertinti, ar aktyvias sąveikas skatinančių objektų fiziškumas turi lemiamos įtakos tiriamajam objektui – žaismui kultūros paveldo muziejaus atveju.

Socialiniams mokslams sutelkus dėmesį į materialinių ar fizinių veiksnių poveikį, fizinės objektų savybės imtos vertinti kaip svarbūs poveikio procese dalyvaujantys veiksniai. Materialumo aktualizavimas kartu leido plačiau suvokti muziejuje vykstančius procesus ir tirti visų dalyvių sąveikas holistine prasme. Muziejų tyrimai atskleidė fizinių objektų įtaką kuriant lankytojo ir ekspozicijos santykį, erdvinio išdėstymo (angl. *spatial*) vaidmenį formuojant lankytojų tyrinėjimo, dalyvavimo ir muziejų ekspozicijų suvokimo būdus (Wineman ir Peponis, 2010). Taigi, tiek patys muziejų eksponuojami artefaktai, tiek ir architektūriniai bei dizaino spendimai, įskaitant patalpos atmosferą, apšvietimą, kolekcijų ekspozicijas, siužetus ir interaktyvias medijas, išskiriami kaip kompleksiniai elementai, turintys įtakos fiziniam ir emociniam lankytojo įsitraukimui, patogumui ar ekspozicijos patrauklumui (Hearth, 2006; Ciolfi ir Bannon, 2007; Meirissa et al., 2021). Kali Tzortzi įvardija šį sampratos pokytį jutiminiu posūkiu muzeologijoje, išryškindama erdvę kuriančius elementus kaip neverbalinio bendravimo būdą, kuris įkūnija muziejaus kuriamą pasakojimą per jutiminę architektūrą bei technologijas (Tzortzi, 2017).

Fiziniai objektai kultūros paveldo muziejų kontekste pirmiausia gali būti skirstomi į dvi kilmės prasme supriešinamas grupes: originalieji artefaktai ir fiziniai objektai, padedantys pristatyti originaliuosius artefaktus (kopijos, rekonstrukcijos, speciali įranga, prietaisai, mažosios architektūros elementai ar kt.). Žaismo veiksmo prasme šios grupės išlieka aktualios, nes yra susijusios

su veiksmo intensyvumu arba tikslu. Eilien Wood ir Kiesten Latham straipsnyje „Thickness of Things Exploring the Curriculum of Museums through Phenomenological Touch“ („Daiktų tankumas tyrinėjant muziejų mokymo programą fenomenologinio prisilietimo požiūriu“) akcentuoja ne tik fizinio lietimui poreikį žmogaus suvokimo ir pažinimo procese, tačiau aiškiai apibrėžia lietimą (angl. *touch*) ir veikimo / mokymosi liečiant (angl. *hands-on*) sampratą muziejuose (Wood ir Latham, 2011). Šie veiksmai betarpiškai yra susiję su žaismo procesu muziejuose, tačiau lietimą autorės sieja daugiau su originalaus objekto fiziniu palietimu, o veikimas / mokymasis liečiant ir manipuliuojant yra susijęs su pažinimo procese naudojamais neoriginaliaisiais objektais. Wood ir Latham nuomone, veikimas liečiant neoriginaliuosius objektus padeda stiprinti mokymąsi, gyvas apčiuopiamas kontaktas su originaliu objektu padeda įsitraukti į gyvenamo pasaulio (angl. *lifeworld*) suvokimą ir jį įprasminti. Taigi, fizinis ir kartu vaizduotėje vykstantis prisilietimas prie muziejų objektų leidžia lankytojui suvokti bei užmegzti ryšį su laiko, vietos ir subjektų visuma.

Nors autentiškumo prasme originalieji muziejuose saugomi objektai yra itin vertingas kultūros paveldas, į lankytojo patirtis bei pažinimo procesą orientuoti muziejai vis daugiau remiasi ir neoriginaliaisiais objektais, siekdami aktyvinti lankytojo sąveiką su konkrečia muziejaus kolekcija ir komunikuojama tema. Todėl kultūrinės sociologijos požiūriu paskutiniaisiais dešimtmečiais mokslininkų dėmesio susilaukia ne tik autentiškų objektų vertinimo ir poveikio lankytojams tyrimai (Schwan ir Dutz, 2020; Brida et al., 2014), bet ir dviejų naujai išskiriamų grupių sąveika – žmonės ir nežmogiškieji veikėjai (angl. *human and nonhuman*) (Griswold et al., 2013). Tuomet tyrimo dėmesys krypsta ne tik į pačius objektus, bet į tai, ką žmonės veikia su fiziniiais objektais ir ką objektai daro su juos tyrinėjančiais žmonėmis, įprasmindami dviejų sąveikos dalyvių akistatą. Taigi, materialių objektų vaidmuo žmonių socialiniame ir kultūriniame gyvenime atkreipė tyrėjų dėmesį ir į objektų prasmines reikšmes, ir į pačių objektų materialias, juslines ir kartu įkūnytas pažintines savybes (Duddley, 2010, p. 2).

Lankytojo patyrimą vertinant kaip fiziškai, emociškai, socialiai ir intelektualiai vykstantį procesą, neišvengiamai imama aktualizuoti fizinės sąveikos reikšmė įprasminant ir suvokiant matomus objektus (Griswold et al., 2013). Kiesten Latham, aiškindamasi muziejaus dalyvių ir juos konkrečiu momentu supančio pasaulio objektų sąveiką bei to santykio suvokimą, išskyrė keturias muziejaus ir fizinių objektų patirtis: per save, per kitus, per fizinį daiktą ir per aplinką (Latham, 2015). Tai yra reiškinio patyrimo būdai, kuriuos lankytojas gali patirti vienu metu ar tam tikromis kombinacijomis. Kadangi lankytojai muziejuose tiek fizine, tiek kognityvine prasme priartėja prie

daiktų, padedančių suprasti gyvenimo pasaulį, Elizabeth Wood ir Kiersten F. Latham vertinimu, pats muziejus tampa jutiminę sąveiką suteikiančiu fenomenologiniu tekstu (Wood ir Latham, 2011). Autorės apibrėžia lankytojo ir objektų akistatą muziejuose kaip kūno ir proto susidūrimą, kai muziejaus fiziškumas padeda stimuliuoti pojūčius per suvokimą, atmintį ir sąmonę. Fiziniai ir skaitmeniniai objektai vertinami kaip darantys esminę įtaką tam, kaip yra suvokiamas ir patiriamas muziejaus objektas (Moens, 2018), taigi fenomenologiniu požiūriu visus elementus apimanti fizinė muziejaus visuma suteikia lankytojui įkūnytą erdvinę ir suasmenintą patirtį (Mancino, 2015).

Gilinantį į žaismo vaidmenį aktyvinant lankytojo įsitraukimo lygmenį į ekspozicijas ir stimuliuojant patirtis muziejuje, objekto fiziškumas ir autentiškumas neabejotinai gali būti svarbus ir konkrečias tyrimo prieigas nulemiantis veiksnys. Tačiau šio tyrimo atveju objektų savybių išskyrimas nėra esminis tiriamos problemos elementas, nes pirmiausia siekiama suvokti, ar žaismo vyksmas iš esmės yra paveikus modeliuojant kultūros paveldo ekspoziciją. Tad siekis atskleisti, ar žaismo vyksmas leidžia įsitraukti ir aktyviau patirti muziejaus komunikuojamą temą skirtingo amžiaus lankytojams lankantis erdvėje laisvojo pasirinkimo kontekste, verčia sutelkti dėmesį pirmiausia į fizinę, emocinę, socialinę ir pažintinę įsitraukimo raišką, bet ne raiškos aktyvumą konkrečių objektų atžvilgiu. Keliamas tyrimo klausimas, kaip žaismo procesas veikia vienu metu erdvėje esančių skirtingo amžiaus, skirtingų biografijų ir motyvų vedamų lankytojų patirtis ir sąveikas. Tolesni šio reiškinio tyrimai jau leistų gilintis, kaip ir kurios konkrečių objektų charakteristikos keistų įsitraukimo žaidžiant intensyvumą ar veiktų informacinę elgseną.

#### 4.5. Skirtingo amžiaus lankytojų žaismo proceso ir laisvojo pasirinkimo tyrimo teorinės prielaidos

Svarstant apie XX a. pabaigos ir XXI a. pradžios muziejaus auditorijų elgsenos ir informacijos perdavimo bei suvokimo tyrimus išryškėja itin svarbi tokių tyrimų aktualumo priežastis. Irene Perez López ją vadina muzeologijoje įvykusi epistemologiniu lūžiu, kurį lėmė kritinės pedagogikos ir postmodernizmo įtaka mokymosi teorijų bei komunikacijos kanalų modelių kaitai (López, 2021). Akcentuojamas reikšmingas požiūrio į mokymosi procesą pokytis nuo informacijos perdavimo link aktyvaus procesų suvokimo, o tai lemia poreikį persvarstyti ir išsiaiškinti pažinimo bei suvokimo metodus. Taigi, pripažįstama, jog žmogaus žinios formuojasi veikiamos daugiasluoksnių procesų, kurie aktualizuoja ne tik lankytojo gebėjimą, bet ir teisę aktyviai dalyvauti pažinimo procese bei susikurti individualias

mokymosi patirtis. Muziejinę patirtį tokiu atveju sudaro ne vienakryptis informacijos perdavimo kanalas, kai ribotais komunikavimo būdais muziejus perteikia objektyvią informaciją, tačiau tai yra tam tikroje erdvėje ir tam tikru laiku besivystantys, vieni kitus sąlygojantys daugiakrypčiai procesai. Tai lemia poreikį suvokti, kaip pats lankytojas elgiasi kurdamas asmenines prasmes konkrečioje vietoje ir konkrečiu laiku, kai institucija tuo pačiu metu komunikuoja savo pasirinktą turinį ir siekia išryškinti pasirinktus akcentus.

Taigi, svarbu išsiaiškinti ne tik kokiais būdais galima pristatyti komunikuojamą kultūros paveldą ar kitos į visuomenės edukaciją bei turinio sklaidą orientuotos įstaigos temą, bet ir kaip pati auditorija elgiasi sukurtoje aplinkoje bei kokiais būdais perima informaciją. Todėl muzeologijos požiūriu epistemologiniu lūžiu galima įvardyti suvokimą, jog atminties institucijos komunikuojamo turinio procesui įtaką daro abiejų dalyvaujančių pusių (įstaigos – auditorijų) gebėjimas komunikuoti / priimti bei siekis komunikuoti / priimti. Šios dvi esminės dalyvaujančių pusių sąveikos pasireiškia per institucijos operuojamas žinias, kokiais metodais galima komunikuoti turinį, o iš auditorijos pusės sąveikos lygmenis ir priimtino komunikavimo būdo pasirinkimą lems individualios lankytojų biografijos bei asmeninės charakteristikos. Antrąją sąveikų raiškų bei rezultatų grupę sudaro institucijos siekis komunikuoti ir edukuoti per pasirinktą turinį bei išryškinti akcentus, tačiau institucinių tikslų efektyvumą kartu lems ir individuali auditorijos motyvacija tam tikroje vietoje bei tam tikru laiku siekti skirtingų tikslų. Tyrimai leidžia daryti išvadą, jog, suvokus tokias kompleksines vienu metu institucijoje vykstančias temas ir auditorijų sąveikų raiškas, turinys turi būti komunikuojamas kuo skirtingesniais būdais: skirtingi ekspozicijos dizaino sprendimai, skirtingos technologinės prieigos aktualios skirtingoms įsitraukimo motyvacijoms (Packer ir Ballantyne, 2005; Skydsgaard et al., 2016; Dal Falco ir Vassos, 2017; Roussou ir Akrivi, 2018; Claisse et al., 2020). Tačiau siekiant apibrėžti mokslinei problemai spręsti tinkamus metodus ir tyrimo sąlygas aktualu įvertinti žaismo raiškas lemiančių esminių sąlygų spektrą. Mokslinėje literatūroje laisvojo mokymosi ir individualaus lankymosi aspektas yra įvardytas kaip lemiantis lankytojų elgsenas, o muziejaus darbuotojų dalyvavimas kaip palengvinantis komunikuojamo turinio priėmimą (Wollentz et al., 2023). Todėl muziejų edukacinės bei komunikacinės veiklos efektyvumo vertinimas imamas analizuoti ir iš socialinių ryšių pusės. Tyrėjai siekia suvokti, kaip socialinis aspektas veikia mokymosi procesą muziejuose, kai lankytojai tyrinėja ir mokosi lankydamiesi individualiai arba su draugais / šeima. Tyrimai rodo, kad negalima vienareikšmiškai nustatyti, kuri mokymosi forma yra efektyvesnė. Duomenų analizė rodo, kad nei individualių, nei bendrų muziejinių patirčių mokymasis

nepasižymi dideliu pranašumu, kitaip tariant, skirtingas lankymosi būdas gali pasižymėti panašiu naudingumu, bet skirtingais aspektais (Packer ir Ballantyne, 2005). Autoriai teigia, kad socialinė sąveika gali turėti poveikį mokymosi procesui muziejuose ir abu lankymosi būdai yra svarbūs ir naudingi mokymuisi. Muziejų individualiai lankančių lankytojų bendradarbiavimo elgsenai nustatyti siūloma nauja sąveikos vertinimo metrika – bendras pasirinkimo laikas (angl. *Joint Choice Time*, JCT) (Berland ir Kumar, 2023). JCT matuoja, kaip ir kada lankytojai bendradarbiauja naudodami interaktyvius muziejaus eksponatus ir taip išplečia įprastai naudojamą buvimo laiko rodiklį. Tyrime teigiama, kad reikšminga pasirinkimų įvairovė teigiamai koreliuoja su ekspozicijoje praleistu laiku ir įvairiais teigiamais rezultatais. JCT yra praktiškas ir prieinamas matas socialiniam įsitraukimui analizuoti, ypač muziejų aplinkoje, suteikiantis įžvalgų, kaip pagerinti lankytojų mokymosi patirtį. Rezultatai rodo, kad bendradarbiaujantys lankytojai praleidžia daugiau laiko priimdami sprendimus ir pasiekia daugiau teigiamų rezultatų, nepriklausomai nuo svarstymams skirto laiko.

Tačiau gilinantis į mokymosi, įsitraukimo, lankytojų elgsenos bei žaismo procesus reiktų įvertinti, kad net individualaus ar bendro lankymosi metu lankytojams gali daryti įtakos visi tuo metu erdvėje esantys lankytojai. Todėl tam tikra prasme net ir individualus lankymasis gali būti veikiamas socialinių sąveikų jose tiesiogiai nedalyvaujant. Kitų asmenų poveikį apsilankymo patirtims nurodo ir tie tyrimai, kuriuose analizuojama darbuotojų, profesionalų ar edukatorių įtaka mokymosi, pažinimo procesui ar išpūdžiui apie parodą / muziejų (de La Ville et al., 2021; Acosta et al., 2021; Wollentz et al., 2023). Todėl vertinant, kaip žaismas veikia įsitraukimą, yra itin svarbu suvokti, jog išoriškai pastebimi fiziniai, emociniai ar socialiniai veiksmai tampa vienu metu vienoje erdvėje besilankančių lankytojų patirtis sąlygojantys veiksniai.

Šios disertacijos tyrimo metodologinės prieigos pasirinkimui itin aktualus 2023 metais mokslininkų grupės atliktas tyrimas apie muziejus kaip socialines ir mokymosi visą gyvenimą erdves (Wollentz et al., 2023). Tyrimo metu buvo išanalizuotos 30 muziejų erdvių ir vertintos 25 veiklos Danijoje, Norvegijoje ir Švedijoje taikant stebėjimą, klausimyną ir pusiau struktūruotą interviu. Empirinių duomenų analizė parodė, kad intensyvesnį mokymąsi per socialines erdves galima suskirstyti į tris kategorijas: veiklą, fizinės aplinkos elementus ir refleksiją. Kiekvienoje kategorijoje yra du ar trys skirtingi elementai, kurie yra svarbūs skatinant socialinę sąveiką. Tai reiškia, kad muziejaus gebėjimas kurti erdves, kuriose refleksijai, fiziniams elementams ir veiklai leidžiama atlikti svarbius vaidmenis, padeda palengvinti lankytojų

laisvojo pasirinkimo mokymąsi ir išitraukimą. Tyrėjai nustatė, kad socialinę sąveiką sukuriantys objektai paveikia lankytojus sukeldami tokias emocijas kaip nuostabą, pripažinimą ar humoro jausmą. Tačiau tai kartu patvirtina, kad muziejaus tikslingai parinktų objektų / ekspozicijos elementų poveikis pasireiškia ir per išoriškai pastebimas lankytojų reakcijas, kurios gali daryti įtaką ne tik tos grupės nariams, bet kartu vienoje erdvėje besilankantiems muziejaus svečiams. Todėl stebėjimo metodas yra itin reikšmingas empirinių duomenų rinkimo metodas, nes klausimynais ir interviu, autorių teigimu, galima nustatyti tik lankytojo suvokiamą mokymosi pojūtį, kuriame nebūtinai atsispindi visi elgsenos bei mokymosi aspektai. 2015 metais 6 mėnesius Nyderlandų muziejuje vykęs lankytojų elgsenos tyrimas taip pat rėmėsi trimis duomenų rinkimo metodais (stebėjimas, klausimynas, interviu), siekiant įvertinti, kaip laisvojo pasirinkimo būdu ekspoziciją tyrinėjantys lankytojai išitraukia į turinio pažinimą naudodami išmaniąsias eksponatų kopijas (Marshall et al., 2016). Tyrimo metu lankytojams pasiūlyta naudojant išmaniąsias kopijas ekranuose aktyvuoti papildomą turinį. Tyrėjai nustatė, kad lankytojų elgsena ir reakcijos į šiuos elementus buvo labai skirtinga. Vieniems lankytojams buvo lengva susiorientuoti ir iškart teisingai naudoti šias kopijas, tačiau kiti lankytojai susidūrė su sunkumais, nors visur buvo pateiktos veikimo instrukcijos keliomis kalbomis. Tyrėjai taip pat pastebėjo, kad grupėse, kai vienas asmuo suprato, kaip šie elementai veikia, jis dalijosi žiniomis su kitais ir jiems padėjo susiorientuoti. Grupė lankytojų šių elementų išvis nepastebėjo, ypač kai erdvėje nebūdavo muziejaus darbuotojų. Šie tyrėjų pastebėti lankytojų elgsenos aspektai yra labai aktualūs bandant suvokti žaismo vaidmenį komunikuojant muziejaus turinį. Kadangi objektų naudojimas ekspozicijoje formuoja socialines sąveikas, o kartu praleistas aktyvaus išitraukimo laikas ilgėja, svarbu nustatyti, kokie procesai vyksta vienoje erdvėje ir vienu metu tyrinėjančių lankytojų požiūriu. Atlikti tyrimai rodo, kad lankytojai skirtingai išitraukia, nes jie skirtingai suvokia, identifikuoja ar perpranta veiksmą ir socialinį išitraukimą skatinančių elementų veikimo principus. Tačiau vieniems juos lengvai suvokus muziejaus erdvėje pasireiškia veikimo principo perdavimo momentas, kuris palengvina kitos lankytojų grupės išitraukimą. Šie tyrimai padėjo suvokti galimas išitraukimo per žaismą ir fizinį veiksmą raiškas ir remtis dviem laisvojo pasirinkimo būdu besilankančių lankytojų elgsenos ir informacijos paieškos būdais.

Remiantis A. Banduros socialinio mokymosi ir G. Batesono žaismo komunikacijos teorijų prielaidomis išitraukimas į kultūros paveldo ekspoziciją žaidžiant gali būti suvokiamas kaip kelių lygmenų procesas, kurio tipines raiškas tyrimo metu būtų galima išoriškai identifikuoti ir fiksuoti. Atliekant

empirinį tyrimą yra suvokiama, kad individuali biografija gali turėti ir turi įtakos lankytojo asmeninei patirčiai bei elgsenai, tačiau, siekiant suvokti tipiškus elgsenos būdus ir bendrąsias raiškas, socialinio mokymosi bei žaismo metakomunikacijos teorijos leidžia apibrėžti tiek tyrimo rėmus, tiek išryškinti galimus lankytojų elgsenos modelius tam tikru metu susidarancio lankytojų socialinio tinklo kontekste.

Žaismu paremto įsitraukimo kultūros paveldo muziejuje teorinį elgsenos modelį tuomet sudaro keli lygmenys: 1) individas nuskaity žaismo signalus ir įsitraukia, 2) individas nuskaito tiesiogiai žaismo signalų, tačiau įsitraukimą paskatina kito dalyvio elgsena, 3) individas demonstruoja tipinę elgseną, būdingą aplinkai be žaismo elementų. Individas gali perimti žaismo elgsenos modelį stebėdamas ir imituodamas, nes paskatinimu gali tapti stebimojo individo pasitenkinimas atliekama veikla. Remiantis socialinio mokymosi ir žaismo metakomunikacijos teoriniais požiūriais, keliama prielaida, kad žaismu grindžiamas įsitraukimas į kultūros paveldo muziejaus ekspoziciją gali palengvinti arba sustiprinti kitų lankytojų įsitraukimą ir žaidimo signalų nuskaitymą, aktyvinant skirtingo amžiaus, tačiau vienu metu vienoje erdvėje atsідūrusių lankytojų aktyvias fizines, emocines, pažintines ir socialines sąveikas.



## 5. EMPIRINIO TYRIMO METODAI

### 5.1. Lankytojų tyrimų metodai

Muziejų lankytojų tyrimų pradžia yra siejama su 1916 metais, kai muziejaus lankytojų elgsena tampa tikslinio stebėjimo objektu (Schiele, 2016). Tačiau lankytojų patirčių tyrimų intensyvumas yra susijęs ir su muziejų misijos ir veiklos krypčių samprata. Per šimtą metų ji itin reikšmingai prasiplėtė, pvz., 1951 metais ICOM redagavo 1946 metais priimtą pirmąjį muziejaus apibrėžimą ir įtraukė viešojo intereso bei edukacinio vaidmens terminus, o 1968 metais muziejų misija pirmą kartą susiejama su malonumo (angl. *pleasure*) sąvoka (ICOM, 2023). Tokie pokyčiai pradeda daryti ryškia įtaką ir mokslininkų keliamiems muziejaus bei lankytojo sąveikos klausimams ir tyrimų intensyvėjimui. Siekiant suvokti, kokios temos ir kokie metodai dažniausiai pasirenkami vertinant auditorijas, svarbu kartu peržvelgti empirinių tyrimų praktiką.

Įvardijus visuomenę kaip pagrindinį muziejaus veiklos vertės gavėją, tyrimų centre atsiduria lankytojas ir jo santykis su muziejine aplinka. Bandant suvokti lankytojų charakteristikas imta analizuoti muziejų lankytojų patirties lūkesčius (Sheng ir Chen, 2012), kuriamos konceptualios schemas su pagrindinių veiksmų ryšiais ir terminų žodynas lankytojų patirčiai apibūdinti bei jos intensyvumui įvertinti (Packer ir Ballantyne, 2016). Johnas F. Falkas muziejų lankytojų tyrimų metu nustatė penkis lankytojo identitetus: tyrinėtojas; palengvintojas; profesionalas ir (arba) mėgėjas; patirties ieškotojas; dvasinis piligrimas. Autoriaus teigimu, neatsiejamai yra susiję trys muziejų lankymo patirties formuojantys elementai: muziejų lankytojų tapatybė, motyvacija ir mokymasis. Atsižvelgiant į konkrečios situacijos socialinį ir fizinį kontekstą lankytojai gali įgyvendinti ne vieną tapatybę, todėl konkrečią tapatybę J. Falkas susieja su motyvacijos lygmeniu, o motyvaciją su lankytojo identitetui tinkama elgsena ir mokymosi intensyvumu (Falk, 2006). Išsamaus tyrimo metu lankytojo atvirumas patirčiai buvo susietas su kultūrinės veiklos pasirinkimais, pvz., skirtingų muziejų tipų lankymu, ir nustatyta estetinio jautrumo, intelektualinio smalsumo bei kūrybinės vaizduotės sąsaja su muziejaus tipu ir lankymo dažnumu (Meyer et al., 2023), taip pat nustatyta emocijų įtaka lankytojų pasitenkinimui, nes teigiamai nusiteikęs lankytojas linkęs muziejų vertinti patraukliau ir unikaliau (Del Chiappa et al., 2014). Tiina Roppola išskyrė keturis pagrindinius lankytojo elgseną formuojančius procesus, kuriais formuojamas santykis su ekspozicijomis: nusiteikimo konstravimas (angl. *framing*), rezonavimas (angl. *resonating*), nukreipimas (angl. *channelling*) ir praplėtimas (angl. *broadening*) (Roppola,

2012, p. 76). Šios disertacijos kontekste nusiteikimo konstravimas, kuris autorės aiškinamas kaip lankytojo lūkesčiu paremtas muziejaus turinio suvokimas ir priėmimas, siejasi ir su Gregory Batesono konstravimo teorija, kurią autorius apibrėžia kaip psichologinius rėmus arba erdvinį ir laikiną pranešimų rinkinio apribojimą (Bateson, 1972 p. 73). Taigi, lankytojo elgseną ir siekiamų patirčių intensyvumą lems ar formuos lankytojo lūkesčiais ir identitetu konstruojamas lankymosi modelis. Tačiau šis modelis yra nepastovus tos pačios erdvės ar to paties lankytojo atžvilgiu, nes gali kisti veikiamas vidinių (pvz., performuojamas nusiteikimas) ir išorinių faktorių (pvz., socialiniai, aplinkos elementai), todėl yra įdomu įvertinti, kaip žaismas gali būti nuskaitytas šiam veiksmui pasirengusių lankytojų ar kokią įtaką šis reiškinys daro performuojant tokio lankytojo nusiteikimą.

Christina Goulding analizuodama mokslinę lankytojų patirčių tyrimus pristatančią literatūrą nustatė tris dominuojančias tyrimų analizės kryptis: socialinis, kognityvinis ir muziejaus aplinkos bei erdvinės sąveikos perspektyvos tyrimai, kurie buvo taikomi tiriant muziejų lankytojų elgseną (Goulding, 2000). Atsižvelgiant į tai, kad disertacijoje tiriamas žaismo reiškinys yra susijęs su subjekto ir objekto sąveika, skatinančia lankytojo emocinį, pažintinį, fizinį ir socialinį įsitraukimą, siekta pirmiausia įvertinti, kokiais metodais lankytojų patirtys ir elgsena buvo tirtos muzeologijos lauke per pastarąjį dešimtmetį. Tačiau kartu ieškoma ne tik lankytojų patirčių tyrimo metodų, bet ir jų atitikties esminei šios disertacijos lankytojų elgsenos formavimosi sąlygai – laisvam pasirinkimui, arba savarankiškam lankytojo apsilankymui ir tyrinėjimui, nedalyvaujant ir nekomentuojant muziejaus darbuotojams, be išankstinio informavimo apie temą ar kitų palengvinimų.

Izabela Derda, analizuodama lankytojų ir technologijų sąveikas bendrakūros požiūriu, teigia, kad duomenis apie lankytojų sąveikas galima generuoti ir analizuoti ne tik per sąveikas su ekranais / technologijomis, bet duomenimis tampa bet kuris lankytojų dalyvavimas parodoje: sąveika su eksponuojamais objektais ir turiniu, erdve, kurioje pristatomi objektai, bei kitais lankytojais. Tyrimas rodo, kad laisvasis lankytojo pasirinkimas tyrinėti parodą pasižymi didesniu duomenų potencialu, nes suteikia daugiau informacijos, kaip pats lankytojas formuoja savo patirtis (Derda, 2023). Tokiu atveju laisvojo pasirinkimo lankymosi būdas suteikia daugiau žinių apie lankytojo elgseną nei vadovaujamas lankytojo vizitas, ir galima fiksuoti įsitraukimo formas bei lygmenis, kurių ekspoziciją formuojantys profesionalai galėjo ir nenumatyti.

Šie tyrimai praplėtė muzeologijos žinias apie muziejaus poveikį asmeniui ir jo sąveikas su muziejaus turiniu bei aplinka. Tačiau svarbu įvertinti, kokiais metodais ir kokiomis sąlygomis yra atliekami muziejų

auditorijų tyrimai ar kokie reikšmingi apribojimai daro įtaką galimybėms iširti patirtis. Kyla poreikis nustatyti, kaip kuo objektyviau galima įvertinti muziejų efektyvumą, aktualumą, patrauklumą ir vertę visuomenei iš lankytojo perspektyvos. Ši pasirinkimo ir realaus įgyvendinimo problema itin aktuali atliekant lauko tyrimus realiose ekspozicijose, siekiant išlaikyti natūralias veiksmo sąlygas ir kuo labiau sumažinti intervencijos poveikį. Verta atkreipti dėmesį, kad 2012 metais publikuotame straipsnyje autoriai pabrėžia, jog nepaisant to, kad lankytojai iškeliami į muziejų veiklos dėmesio centrą, apžvelgę per 20 metų paskelbtus straipsnius jie pasigenda gausių empirinių lankytojų patirčių tyrimų (Kirchberg ir Tröndle, 2012). Šią spragą autoriai sieja su pačių tyrimų atlikimo resursų sąnaudomis, muziejų autoriteto ir kontrolės praradimo baime bei metodologiniais patirčių analizės sunkumais. Tad, prieš apsisprendžiant dėl validžių ir į problemos klausimus padedančių atsakyti lankytojų įsitraukimo vertinimo metodų, buvo atlikta empirinius tyrimus pristatančių straipsnių analizė. Bibliografinių duomenų bazėje *Web of Science*, įvedus paieškos žodžius <engagement AND evaluation AND museum>, buvo pateikti 72 straipsniai, kuriuose pristatomi su asmenų įsitraukimo vertinimu susiję tyrimai. Straipsnių santraukos arba straipsnių metodikos skyriai perskaityti siekiant nustatyti tyrimo objektą, tyrimo metodą, muziejaus tipą bei tyrimo rezultatą. 10 iš pateiktų straipsnių tiesiogiai su muziejų auditorijos tyrimais nebuvo susiję. Atsižvelgiant į tyrimuose taikomos terminologijos įvairovę bibliografinių duomenų bazėje *Web of Science*, įvedus paieškos žodžius <participation AND evaluation AND museum>, buvo pateikti 12 naujų straipsnių, kuriuose pristatomi su asmenų įsitraukimo vertinimu susiję tyrimai, iš kurių 8 pateikė literatūros apžvalgą arba su tiesioginio lankytojų įsitraukimo į ekspozicijas vertinimu nesusijusias temas. Straipsnių apžvalga leidžia daryti išvadą, jog muziejų lankytojų įsitraukimo tyrimuose remiamasi šiais pagrindiniais metodais: prieš / po arba prieš–po klausimynai (fiziniai arba programinė įranga); tiesioginio stebėjimo protokolavimas; stebėjimas su vaizdo įrašymo įrenginiu; stebėjimas su judesio fiksavimo įranga; prieš / po arba prieš–po interviu su lankytojais; minčių žemėlapiai; eksperimentai su tiriamąja ir lyginamąja grupe muziejuje bei laboratorijoje; fokusuotos grupės; atvejo studija. Skirtingo amžiaus grupių elgsenos tyrimams būdingi duomenų rinkimo būdai: apklausos raštu, tiksliniai stebėjimai, asmeninių reikšmių žemėlapiai, interviu, vaikų rašytiniai apmąstymai, vaikų piešiniai. Skirtingo amžiaus lankytojų grupės dažniausiai būna šeimos su vaikais, todėl vaikai ir suaugusieji tampa analizės vienetas (Sterry ir Beaumont, 2006).

Atsižvelgiant į disertacijoje keliamus klausimus ir parenkant būdus, kaip gali būti surinkti duomenys į juos atsakyti, laisvojo pasirinkimo principu

ekspoziciją tyrinėjančių asmenų elgseną tikslingiausia tirti remiantis pagrindiniu stebėjimo metodu. Tai yra vienintelis patikimas būdas, jei siekiama išlaikyti minimalaus tyrėjo įsitraukimo, procesų palengvinimo ar tikslingo modeliavimo principo sąlygas. Stebėjimo metodui yra būdingas neįkyrus pobūdis, kuris sumažina bet kokią kišimąsi į stebimų asmenų elgesį, jais nemanipuliuojant ir neskatinant (Adler ir Adler, 1994). Tiriamoji grupė turi išlikti nepaveikta nei keliamo tyrimo klausimo, nei sąmoningo elgsenos nukreipimo pagal nuorodas ar paaiškinimus. Kadangi žmogaus įsikišimas ir jo ekspertizė daro didelę įtaką lankytojų patirtims bei ekspozicijos suvokimui, stebėjimas leidžia atsiriboti nuo įtakos natūraliam ekspozicijos tyrinėjimo procesui ir tipinei elgsenai. Nors lankytojų patirčių tyrimai dažniausiai remiasi kokybiniais metodais, taip pat buvo atsižvelgta ir į tyrėjų rekomendacijas stebint lankytojus įtraukti ir kiekybiškai išreiškiamą laiko kategoriją, nes laikas, kurį lankytojai praleidžia prie konkretaus eksponato, gali rodyti lankytojų susidomėjimo bei įsitraukimo lygį (Rollins ir Watson, 2019). Autorių nuomone, laiko dėmens įvertinimas tampa dar veiksmingesnis ir galimos reikšmingos koreliacijos, jei jis derinamas su kitais matmenimis. Johnas Falkas laiko kintamąjį vertina ne tik kaip istoriškai dažniausiai naudojamą ekspozicijos efektyvumo ir lankytojų elgsenos vertinimo kintamąjį, bet ir kaip lengvai išmatuojamą, iš esmės objektyvų ir teoriškai netrivialų matą. Kad laiko vertė būtų pagrįsta ir vertinga, ji turi būti supраста ir susieta su elgesį lemiančiais veiksniais (Falk, 1982).

Atliekant disertacijos empirinį tyrimą remtasi natūralaus nestruktūroto stebėjimo metodu, kai siekiama surinkti kuo detalesnius lauko užrašus ir maksimaliai fiksuoti ekspoziciją tyrinėjančių lankytojų judėjimą, bendravimą, emocijas, pokalbius, reakcijas ir kitas identifikuojamas sąveikas su archeologine ekspozicija. Kadangi stebėjimo metodas, kaip ir visi metodai, turi apribojimų, vienas iš jų yra susijęs su vieno stebėtojo ribota galimybe vienu metu stebėti kelis procesus ar lankytojų grupes. Todėl tik tam tikra dalis ekspoziciją aplankiusių lankytojų bus siejami su ekspozicijoje praleisto laiko faktoriumi. Siekiant praplėsti duomenų reikšmines koreliacijas empirinio tyrimo metu taip pat naudojamas pusiau struktūruotas klausimynas (1 priedas), kurį lankytojai galėjo užpildyti po apsilankymo ekspozicijoje. 11 klausimyno klausimų yra paremti atvirojo atsakymo principu, kai lankytojai patys įvardija veiklas, juos sudominusius ar nustebinusius objektus, daugiausia informacijos pateikusius ekspozicijos elementus. Trečiąją duomenų grupę sudaro ekspozicijoje apsilankiusių lankytojų interviu. Interviu buvo atlikti pusiau struktūruotu principu, klausimų pagrindą sudarė klausimyne suformuluotos temos. Atsižvelgiant į tai, kad laisvojo pasirinkimo principu dalyvaujančių lankytojų įsitraukimo ir žaismo sąsajų raiškos

identifikavimui pasirinkta lauko stebėjimas, lankytojų anketos bei interviu yra svarbūs pagalbiniai metodai, padedantys kuo išsamiau įvertinti žaismo reiškinių komunikuojant kultūros paveldą.

## 5.2. Lauko tyrimo planavimas

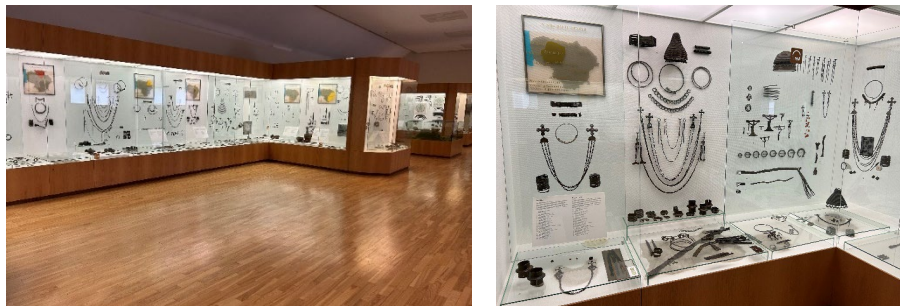
Siekiant atsakyti į disertacijoje keliamus klausimus apie žaismo įtaką skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimui į kultūros paveldo ekspoziciją lankantis savarankiškai ir tyrinėjant laisvojo pasirinkimo principu, empiriniam tyrimui pasirinkta Lietuvos nacionalinio muziejaus Senajame arsenale veikianti archeologijos ekspozicija „Lietuvos proistorė“. 2000 metais atidaryta nuolatinė Senojo arsenalo ekspozicija pristato 12 tūkstančių metų senumo istoriją nuo Lietuvos teritorijoje pasirodžiusių pirmųjų žmonių iki geležies amžiuje susiformavusių baltų genčių. Ši ekspozicija iš visų Vilniaus kultūros paveldo temai skirtų muziejų pasirinkta vadovaujantis atitikties tiriamo muziejaus tipui, muziejaus patalpų architektūrinio patogumo ir ekspozicijoje naudojamų elementų atitikties tyrimo klausimui principais. Archeologinė ekspozicija, suskirstyta į dvi esmines akmens amžiaus ir geležies amžiaus istorines temas, yra išsidėsčiusi per du aukštus, kurių plotas iš esmės yra tapatus. Ekspoziciją rengė archeologai Eglė Gričiuvienė, Gytis Grižas, Valdas Steponaitis, dailininkai ir architektai Danutė Aleknienė, Jonas Zibolis, Francas Radivilovičius, akmens amžiaus ekspozicijos architektai E. Sipavičienė ir V. Sipavičius. Tačiau 2020 metais, minint archeologės Rimutės Rimantienės šimtąsias gimimo metines, pirmo aukšto ekspozicija buvo papildyta dr. Dalios Ostrauskienės ir Gabrielės Gudaitienės kuruojama paroda „Ar galima šnekėtis man su jais?“. Parodos architektės Urtė Rimkevičiūtė ir Ieva Cicėnaitė į nuolatinę akmens amžiaus ekspoziciją integravo parodą, praturtintą žaismą skatinančiais elementais. Parodai pasibaigus buvo nuspręsta kai kurias jos dalis palikti, todėl ekspozicijoje integruoti žaismo elementai, eksponuojami radiniai ir visa pristatoma medžiaga tyrimo atžvilgiu patogiai pasiskirstė į dvi lygintinas erdves: akmens amžiui skirtame pirmame aukšte yra integruoti žaismą skatinantys elementai, o geležies amžiaus ekspozicija pagrįsta uždarų vitrinų sistema be aktyvų žaismą skatinančių eksponavimo elementų. Toks išdėstymas leidžia ne tik stebėti, bet ir tam tikru mastu lyginti tų pačių lankytojų elgseną erdvėje, kurioje yra aiškių žaismo elementų, ir erdvėje, kur jų nėra (9 pav.).

Ekspozicija pasižymi ne tik kultūros paveldo temos ir vizualizavimo vientisumu, bet dar vienas svarbus pasirinkimo argumentas yra susijęs su pačios ekspozicijos dydžiu bei jos apžiūrėjimo trukme. Bandomasis tyrimas leido įvertinti preliminarų ekspozicijos apžiūrėjimo laiką. Jo metu buvo

nustatyta, jog vidutinis apsilankymo laikas siekia apie 20 minučių. Tokia vizito trukmė sudaro galimybes atlikti ne tik nuodugnesnį pavienių lankytojų stebėjimą nuo vizito pradžios iki pabaigos, bet ir didinti vienu metu stebimų lankytojų grupių skaičių. Ekspozicija taip pat patogiai išdėstyta erdvėse, kuriose lankytojus galima stebėti ir iš arti, ir iš tolesnio atstumo, siekiant kuo minimaus interakcijos laisvo pasirinkimo apsilankymo principu tyrinėjančių lankytojų elgsenai (7 ir 8 pav.).

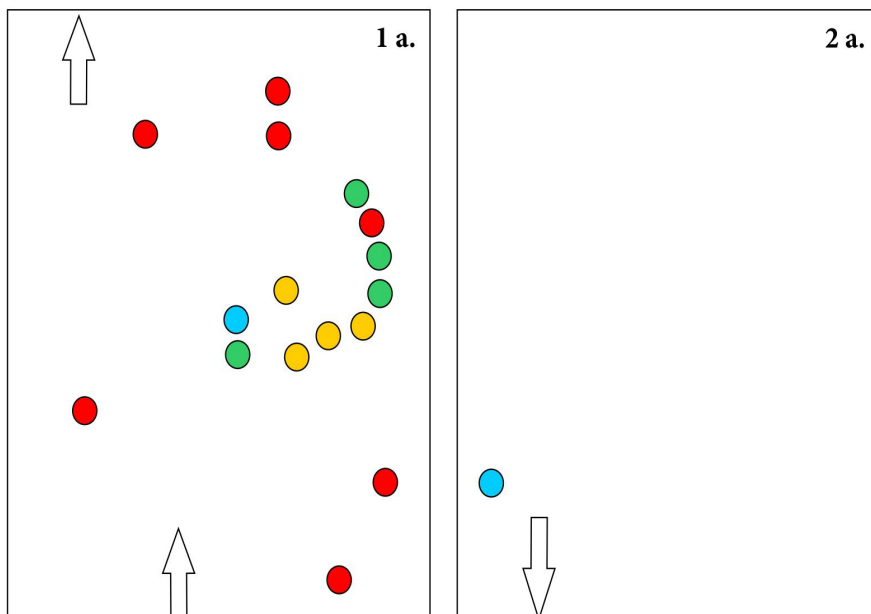


7 pav. Bendras pirmo aukšto ekspozicijos vaizdas ir vaizdas su žaislą skatinančiais elementais



8 pav. Antro aukšto bendras ekspozicijos vaizdas ir eksponavimo principas

## Pirmo ir antro aukšto aktyvių elementų išsidėstymas



● liesti ir manipuliuoti ● tik paliesti ● ekranai žiūrėti ● kilnojamos ausinės

9 pav. Pirmo ir antro aukštų ekspozicijos aktyvių, žaismą skatinančių elementų išsidėstymas

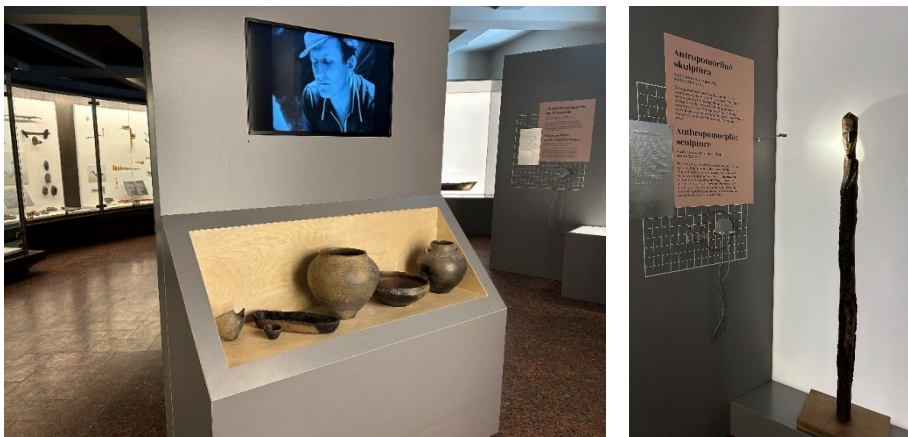
Liečiami ir manipuliuojami ekspozicijos elementai:



10 pav. Kalavijų rankenų žaidimas. Parinkus tinkamą rankenos formą atsidaro informacinės drelės apie kalavijo tipą.

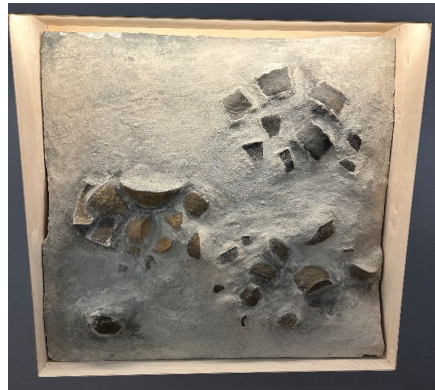
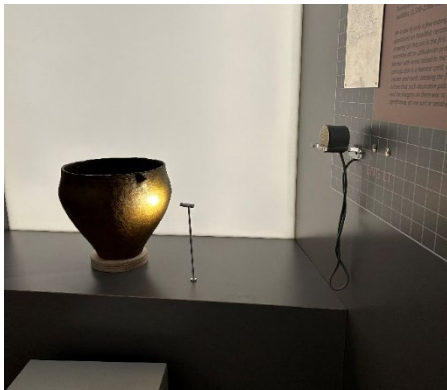


11 pav. Stalas su senovinių lietuviškų žodžių dėlionė. Sudėjus detales pagal atitinkamas formas pasigirsta įrašytas žodžio tarimas.

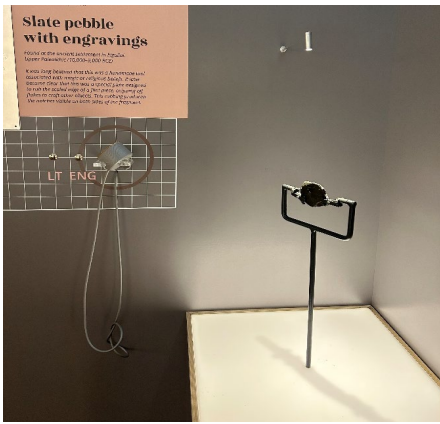


12 pav. Liečiami puodai (pirmą tyrimo mėnesį šioje dalyje buvo įrankių kopijos) ir medinė antropomorfinė figūra su ausine





13 pav. Puodas, kurį galima sukti ratu, ir ausinė; liečiama akmenų siena



14 pav. Liečiamos apeiginių lazdų su briedžių galvomis kopijos bei ausinė; liečiama ir sukama skalūno plokštelė su ausine



15 pav. Liečiami kaulų ir akmenų pavyzdžiai; luoto modelis su ausine

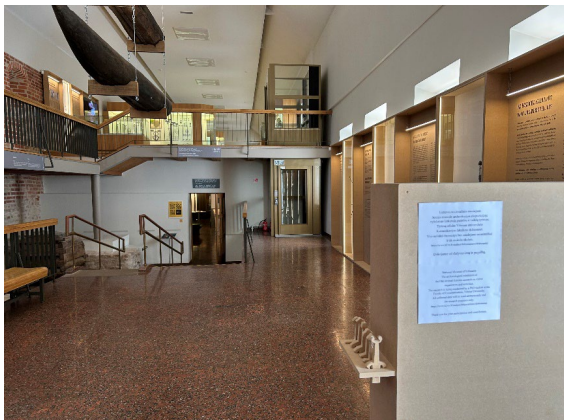
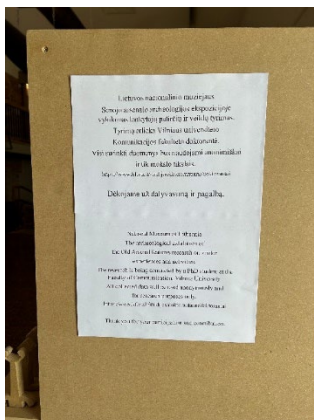


16 pav. Smėlio dėžė su archeologiniais artefaktais; akmens amžiaus įrankių rekonstrukcijos



17 pav. Aktyvus ekspozicijos elementas – grūdų trynimo girmos

Žaismo vaidmens skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimui į kultūros paveldo ekspoziciją tyrimas buvo atliekamas nuo 2023 m. balandžio 4 d. iki 2023 m. birželio 4 d. Atliekant šį tyrimą buvo laikomasi mokslinio tyrimo etikos taisyklių pristatant lankytojams informaciją apie ekspozicijoje vykdomą stebėjimą (18 pav.), kad būtų išlaikytas laisvojo pasirinkimo ir sutikimo dalyvauti principas vykdant pagrindinį tyrimo metodą – stebėjimą. Muziejaus ekspozicijos pradžioje buvo pakabintas plakatas su tyrimo temos bei mokslinės institucijos pristatymu dviem kalbomis. Atliekant lankytojų apklausą bei kviečiant užpildyti pusiau struktūruotą anketą vadovautasi laisvojo apsisprendimo ir savanoriškumo principu. Lankytojai bet kada galėjo atsakyti dalyvauti tyrime, nustoti atsakinėti į klausimus ar pildyti anketą. Visi lankytojai informuoti apie duomenų anonimiškumą ir naudojimą mokslo tikslais. Jokie asmeniniai duomenys apie tyrime dalyvavusius lankytojus tyrimo metu nebuvo kaupiami ir saugomi.



18 pav. Informacinis pranešimas apie ekspozicijoje vykdomą lankytojų elgsenos stebėjimą lietuvių ir anglų kalbomis

### 5.3. Empirinio tyrimo eiga

Empirinio tyrimo duomenų rinkimas sudarytas iš keturių dalių: 1) laisvojo pasirinkimo principu dalyvaujančių lankytojų stebėjimas fiksuojant vizito laiką, trukmę, elgseną, sąveikas ir komentarus; 2) laisvojo pasirinkimo principu dalyvaujančių lankytojų stebėjimas fiksuojant elgseną, sąveikas ir komentarus; 3) laisvojo pasirinkimo principu dalyvaujančių lankytojų pusiau struktūruota anketa, fiksuojanti lankytojų emocines, fizines ir kognityvines patirtis; 4) pusiau struktūruotas lankytojų ir jų grupių interviu. Skirtingų duomenų rinkimu siekiama kuo išsamiau identifikuoti žaismo vaidmenį ir išskirti būdus, kaip žaismo elementai paveikia skirtingo amžiaus lankytojų laisvojo pasirinkimo principu pagrįstą įsitraukimą bei jo formas į kultūros paveldo ekspoziciją. Nors tyrimo tikslas – identifikuoti žaismo veiksmo įtaką lankytojų elgsenai – stebėjimo metu buvo fiksuojami visi objektyviai išskiriami veiksmai, emocijos, sąveikos ir diskusijos, nesiejant jų tik su žaismo procesu. Tačiau duomenų analizės metu siekta nustatyti, kurioms iš visų identifikuotų ekspozicijos lankytojų elgsenos ir įsitraukimo formų įtakos turėjo žaismo procesas.

Tyrimo metu Lietuvos nacionalinio muziejaus Senojo arsenalo archeologinėje ekspozicijoje iš viso stebėti 792 lankytojai. Pirmosios tyrimo dalies duomenys apima 62 individualias lankytojų grupes: 150 lankytojų, iš kurių 114 suaugusiųjų, 36 vaikai. Tik 11 lankytojų ekspozicijoje lankėsi vieni, 139 lankytojai lankėsi dviese, trise ir didesnėmis grupėmis. Antrosios tyrimo dalies duomenys apima 642 lankytojus, iš kurių 203 vaikai. Trečiosios tyrimo dalies duomenys apima 86 anketas. Kadangi anketų klausimai susiję su visais kartu atvykusiais asmenimis, atsakymuose apibendrintos 249 lankytojų, iš

kurių 84 vaikai<sup>12</sup>, patirtys. Ketvirtosios tyrimo dalies duomenys apima 12 nestruktūruotų interviu su lankytojų grupėmis, iš kurių 4 lankėsi su vaikais. Visi tyrimo duomenys suvesti į keturis atskirus duomenų blokus *Microsoft Excel* programoje, siekiant pirmiausia juos analizuoti atskirai, o tuomet vertinti duomenų integravimo galimybes.

Siekiant užtikrinti lauko tyrimo vidinį validumą pasitelkiamas ne tik duomenų trianguliavimo metodas, tačiau dalyvavo dar du tyrėjai kontroliniam stebėjimo protokolų vertinimui. Taip siekta įvertinti, ar stebint lankytojus sutampa skirtingų stebėtojų fiksuojami išskirtiniai reiškiniai ir objektyviai išoriškai identifikuojamos lankytojų elgsenos raiškos. Toliau pateikiamos stebėjimo protokolų ištraukos, kurios parodo, jog iš esmės akivaizdų reiškinį abu stebėtojai užfiksuoja identiškai.

---

<sup>12</sup> Anketose lankytojai kviečiami pažymėti visų kartu atvykusių asmenų amžių, tačiau kartu pateikiamas klausimas, ar jie atvyko su vaikais. Net jei amžiaus grupė nebuvo nurodyta, skaičiuojant dalyvavusius vaikus remtasi tuo, kaip patys lankytojai apibūdino savo grupę.

### Pagrindinis stebėtojas

I aukštas, startuoja kartu dvi moterys, viena atrodo vyresnė už kitą. Pradedą nuo žynio kapo, dėlionę praeina. Abi kartu apžiūrinėja, diskutuoja. Antroje erdvėje ima įrankius, pakelia. Kita juda į priekį, susitinka prie luoto. Neatrodo, kad daug ieškotų info, daugiau tarpusavyje kalbasi. Trečioje erdvėje sukasi palei vitrinas, aptarinėja, smėlio dėžę ir šukių dėžę aplenkia. Į antrą aukštą išeina kartu.

2 aukšte kartu diskutuodamos eina, nesigilina į info, bet kalba apie radinius, nes stabteli prie vitrinų. Trumpai žiūri kalavijų TV, kartu leidžiasi žemyn.

seštadienis 12:45  
1 aukštas  
Startuoja kartu dvi moterys, viena atrodo vyresnė už kitą. Pradedą nuo žynio kapo, dėlionę praeina. Abi kartu apžiūrinėja, diskutuoja. Antroje erdvėje ima įrankius, pakelia. Kita juda į priekį, susitinka prie luoto. Neatrodo, kad daug ieškotų info, daugiau tarpusavyje kalbasi. Trečioje erdvėje sukasi palei vitrinas, aptarinėja. Smėlio dėžę ir šukių dėžę aplenkia. Į antrą aukštą išeina kartu. 2 aukšte kartu diskutuodamos eina, nesigilina į info, bet kalba apie radinius, nes stabteli prie vitrinų. Trumpai žiūri kalavijų TV, kartu leidžiasi žemyn.

### Antras stebėtojas

I erdvė. Dvi moterys: vyresnio amžiaus žiūri žynio kapo modelį, skaito aiškinimą, kalbasi, apžiūrinėja dešinę vitriną.

II erdvė. Išsiskiria, viena eina pirmą, žaidžia kirvukais, apžiūri puodynę, nieko neliečia. Skaito apie luotą. Žiūri, skaito apie irklus kartu.

III erdvė. Aptaria puodų ekspoziciją. Ilgai šnekasi apie papuošalus.

2 aukštas. Labai domisi baltiškais papuošalais. Stovi ilgai. Aptaria. Nieko atidžiai neskaito. Viršuje ilgiau žiūrinėja eksponatus. Išsiskiria, susieina, kalbasi apie rūbus, žiūri filmą apie kalavijus, skaito tekstus.

Stebimas reiškinys

I Dvi moterys: vyresnio amžiaus žiūri žynio kapo modelį, skaito aiškinimą, kalbasi, apžiūrinėja dešinę vitriną.

II Išsiskiria, viena eina pirmą, žaidžia kirvukais, apžiūri puodynę, nieko neliečia. Skaito apie luotą. Žiūri, skaito apie irklus kartu.

III Aptaria puodų ekspoziciją. Ilgai šnekasi apie papuošalus.

2 aukštas. Labai domisi baltiškais papuošalais. Stovi ilgai. Aptaria. Nieko atidžiai neskaito. Viršuje ilgiau žiūrinėja eksponatus. Išsiskiria, susieina, kalbasi apie rūbus, žiūri filmą apie kalavijus, skaito tekstus.

### Pagrindinis stebėtojas

13:04 ateina šeima su dviem mokyklinio amžiaus vaikais (galėtų būti 4–6 klasės), mergaitė vyresnė. Visi kartu prie kalavijų, patiko matuoti brolio ūgį, komentuoja kalavijų didumą. Pirmoji nueina sesė, pirmoj erdvėj iškart prie dėlionės. Mama nueina atskirai, tėvas su sūnum. Prisijungia prie dėlionės brolis, bet jam kažkas nepavyksta. Kviečia kelis kartus mamą, prieina padėti tėvas, dėlioja kartu. Tėvas išskirtinai garsiai kalba, vaikams komentuoja. Sesė nueina pas mamą, bet juda vėl pirmyn atgal. Dairosi, bet nieko neliečia. Trečioje erdvėje vaikai žaidžia su smėliu, brolis pamato, nueina. Atsilaisvina dėžė. Tėvai vaikus stebi, neprisijungia prie smėlio, bet vaikšto ratu, apžiūrinėja eksponatus. Pirmi išeina į antrą aukštą tėvai. Vaikų nekviečia, bet jie viską palieka ir iš paskos. Išeina 13:15.

13:04  
Ia. ateina šeima 2+2 gal 4-6 klasės  
mergaitė >  
• visi kartu prie bernukas <  
kalavijų patiko matuoti brolio ūgį komentuoja  
kalavijų didumą. Pirmoji nueina sesė, pirmoj erdvėj  
iškart prie dėlionės. Mama nueina atskirai. Tėvas  
su sūnum. Prisijungia prie dėlionės brolis, bet jam  
kažkas nepavyksta. Kviečia kelis kartus mamą,  
prieina padėti tėvas, dėlioja kartu. Tėvas išskir-  
tinai garsiai kalba, vaikams komentuoja. Sesė  
nueina pas mamą, bet juda vėl pirmyn atgal.  
Dairosi, bet nieko neliečia. Trečioje erdvėje vaikai  
žaidžia su smėliu, brolis pamato, nueina. Atsilaisvi-  
na dėžė. Tėvai vaikus stebi, neprisijungia prie smėlio,  
bet vaikšto ratu, apžiūrinėja eksponatus. Pirmi  
išeina į antrą aukštą. Tėvai nekviečia, bet jie viską  
palieka ir iš paskos. Išeina 13:15.

### Trečias stebėtojas

13:04. Šeima 2 (mama, tėvas, mergaitė apie 12 m., berniukas apie 10 m.). Apžiūri parodą apie kalavijus, matuoja berniuko ūgį ir kalavijo dydį. 13:06. Mergaitė dėlioja dėlionę, priėjo brolis, kartu dėlioja žodžius. Berniukas kviečia ir mamą „Mama, atei!“ 3 kartus pakvietė. Mergaitė paliko dėlionę. Berniukas atsisėdo ant kėdės šalia dėlionės. Neišėjo sudėlioti. Priėjo tėvas, bando dėlionę sudėti, vaikas prisijungė, kartu dėlioja (13:09). Mama su dukra nuėjo toliau, dešinėje prie vitrinų. Kalbasi tarpusavyje. Tėvas garsiai kalba su sūnumi, prisijungia ir dukra. Mama atskirai žiūri objektus. Visa šeima išsibarstė 13:12. Berniukas rado smėlio dėžę (prieš tai žaidė ten vaikai). Prisijungia ir sesė. Mama ir tėvas atskirai apžiūrinėja objektus, prie smėlio dėžės kartais pasižiūri ir vaikus. Vaikšto tėvai ekspozicijoje ratu. 13:15 tėvai baigė apžiūrinėti ir nuėjo į 2 aukštą. Vaikai tada metė žaidimą ir iš paskos.

13:04  
Šeima 2 (mama, tėvas, mergaitė ~ 12 m., berniukas  
apie 10 m.). Apžiūri parodą apie kalavijus, matuoja  
berniuko ūgį ir kalavijo dydį.  
13:06  
Mergaitė dėlioja dėlionę, priėjo brolis, kartu dėlioja  
žodžius. Berniukas kviečia ir mamą „Mama, atei!“  
3 kartus pakvietė. Mergaitė paliko dėlionę. Berniukas  
atsisėdo ant kėdės šalia dėlionės. Neišėjo sudėlioti.  
Priėjo tėvas, bando dėlionę sudėti. Vaikas prisijungė,  
kartu dėlioja. (13:09)  
Mama su dukra nuėjo toliau, dešinėje prie  
vitrinų, kalbasi tarpusavyje. Tėvas garsiai kalba  
su sūnumi, prisijungia ir dukra. Mama atskirai  
žiūri objektus. Visa šeima išsibarstė 13:12.  
Berniukas rado smėlio dėžę (prieš tai žaidė  
ten vaikai). Prisijungia ir sesė.  
Mama ir tėvas atskirai apžiūrinėja objektus, prie  
smėlio dėžės kartais pasižiūri ir vaikus. Vaikšto  
tėvai ekspozicijoje ratu.  
13:15 tėvai baigė apžiūrinėti ir nuėjo į 2a.  
Vaikai tada metė žaidimą ir iš paskos.

## 5.4. Empirinio tyrimo duomenų analizė

### 5.4.1. Stebėjimo struktūra ir analizė

Siekiant suvokti žaismo elementų ir įsitraukimo intensyvumo bei raiškos sąsajas stebėjimo protokolais rėmėsi nestruktūruotu reiškinių fiksavimu, kad būtų galima surinkti kuo detalesnius lankytojų elgsenos duomenis. Stebėjimo protokolų vertinimui pasitelktas kokybinės turinio analizės metodas, kuris leidžia nustatyti reikšminius tam tikrų žodžių ar temų junginius, o vėliau juos grupuoti į stambesnius elgsenos raiškų blokus. Lauko tyrimo metu lankytojų elgsenos stebėjimo protokolų duomenys susisteminti *Microsoft Word* programoje remiantis išoriškai identifikuojamų veiksmų kategorijomis. Esminiai žaismo ir įsitraukimo sąveikos aspektai vertinti atsižvelgiant į lankytojo atliekamus veiksmus:

1. Vizito laiko kategorija išskirta laikrodžiu matuojant vizito pradžios, perėjimo į kitą aukštą ir pabaigos trukmę.
2. Fizinio įsitraukimo kategorijai priskirti objektyviai išoriškai matomi judesiai, kai lankytojas ima žaismą skatinančius elementus (originalius eksponatus, archeologinių radinių kopijas, ekspozicijos turinio paaiškinimui sukurtas medines detales), liečia objektus rankomis, braukia tyrinėdami tekstūrą, ima tyrinėjimui skirtas priemones, aktyviai juda aplink objektus, prie jų lenkiasi, tupia.
3. Emocinio įsitraukimo kategorijai priskirti objektyviai išoriškai matomi ir girdimi lankytojų veiksmai: susižavėjimo ar susidomėjimo šūksniai, juokas, kikenimas, emocinės veido išraiškos (šypsena, susirūpinimas, vaidyba).
4. Socialinės sąveikos kategorijai priskirtos objektyviai išoriškai identifikuojamos situacijos, kai lankytojai vieni kitus kviečia, rodo objektus, paaiškina, komentuoja, diskutuoja ir aptarinėja, sudomina.
5. Socialinio mokymosi kategorijai priskirtos objektyviai išoriškai identifikuojamos situacijos, kai lankytojų veiksmus galima susieti su parodytu veiksmo pavyzdžiu. Vieniems lankytojams pradėjus veikti, netrukus prisijungia kiti lankytojai iš jų grupės ar tuo metu esantys vienoje erdvėje.
6. Palaikomojo įsitraukimo kategorijai priskirtos tos objektyviai išoriškai identifikuojamos situacijos, kai vieni grupės nariai kitiems grupės nariams padeda susiorientuoti, paaiškina apie eksponatus, komentuoja turinį ar veikimo principus.
7. Pažintinio įsitraukimo kategorijai priskirtos tos objektyviai išoriškai identifikuojamos situacijos, kai lankytojai skaito informaciją, stebi

procesus ar net fiziškai išreiškia susidomėjimą ekspozicijos turiniu (pvz., pritaria paskaityti, pasilenkia prie lentelės, stebi vaizdo medžiagą, klauso garso įrašą ir pan.).

Tyrimo metu surinkti stebėjimo protokolų duomenys analizuoti remiantis lankytojų elgseną apibūdinančių žodžių sąsaja su įsitraukimo kategorija. Šiuo atveju kontekstas nulemia, kuriai kategorijai veiksmą apibrėžiantis žodis bus priskirtas. Pvz.:

„dvi merginos prie dėžės su akmenis amžiaus įrankiais, viena pakelia kirvį, pamosuoja, kita fotografuoja, abi smagiai juokiasi“ – juokas šiuo atveju priskiriamas emocinio įsitraukimo kategorijai, o fotografavimas – socialinės sąveikos kategorijai.

„du vyrai ir dvi moterys įeina į pirmą ekspozicijos erdvę, viena moteris kalbasi telefonu, juokiasi, kažką aptarinėja, kiti pasiskirstę apžiūrinėja radinius“ – šiuo atveju juokas nepriskiriamas emocinio įsitraukimo kategorijai, nes objektyviai negali būti susietas su reakcija į ekspoziciją.

Pagrindinio lauko tyrimo stebėjimo metodo protokolų duomenys pristatomi pagal dvi surinktų duomenų grupes: lankytojų elgsenos raiškos su nustatyta vizito trukme ir lankytojų elgsenos raiškos be nustatytos vizito trukmės. Papildomi tyrimų metodai – klausimynas ir interviu – atitinkamai pristatomi atskirai trečioje ir ketvirtoje duomenų grupėse.

#### 5.4.2. Anketos ir interviu struktūra bei analizė

Anketą sudaro 18 klausimų, iš kurių 12 atvirųjų ir 6 su atsakymų pasirinkimais demografiniams duomenims nustatyti (1 priedas). Atvirieji klausimai formuluoti pagal galimų veiklų ir įsitraukimų į ekspozicijos tyrinėjimą pobūdį:

<b>Įsitraukimo tipas</b>	<b>Anketos klausimas</b>
Pažintinis įsitraukimas	Kokių naujų faktų sužinojote apie Lietuvos istoriją? Koks parodos elementas suteikė daugiausiai informacijos? Kuo skiriasi pirmo ir antro aukštų ekspozicijos? Koks ekspozicijos objektas labiausiai įsiminė?
Fizinis įsitraukimas	Kokius veiksmus atlikote? Sudėjote dėlionę Ieškojote smėlyje šukių Įjungėte garso aiškinimus Kilnojote / lietėte atviros parodos objektus (kirvukus, puodynes, tinklą) Žiūrėjote filmuotą medžiagą Ką dar darėte parodoje?



<b>Įsitraukimo tipas</b>	<b>Anketos klausimas</b>
Socialinis įsitraukimas	Ką aptarėte su kartu atvykusiais šeimos nariais / draugais / kitais lankytojais? Kuo domėjosi kiti lankytojai / šeima / draugai? Jei atvykote su vaikais, kuo jie domėjosi?
Emocinis įsitraukimas	Kas jus labiausiai nustebino / sudomino ekspozicijoje? Kas jums labiausiai nepatiko? Kas jus labiausiai pradžiugino?
Santykis su žaismu	Kodėl aktyvūs elementai svarbūs / nesvarbūs?

Pirmas anketų analizės etapas apima anketų atsakymų analizę pagal užduotą klausimą ir analizuota nesiejant su demografiniais duomenimis. Analizuojant lankytojų anketų tekstinius duomenis pirmiausia remtasi pasikartojančių objektų bei temų nustatymu ir jų grupavimu atsakymus siejant su konkrečiu anketos klausimu. Anketų duomenys atskleisti, kaip patys lankytojai įvardija ir vertina įsitraukimą, dalyvavimą ir patirtis tyrinėjant kultūros paveldo ekspoziciją, t. y. šiuo etapu siekiama nustatyti, kaip lankytojų patirčių ir nuomonių tekstuose galima identifikuoti žaismo elementus ir žaismo raiškas. Antras duomenų analizės etapas apima kiekvienos atskiros anketos analizę, siekiant surasti reikšmines sąsajas tarp grupės dydžio, sandaros, veiklų, motyvų ir žaismo fenomeno.

Ketvirtoji duomenų grupė surinkta naudojant interviu metodą. Lankytojams ir jų grupėms, laisvai savo noru apsisprendusiems atsakyti į interviu klausimus, buvo pateikti nestruktūruoti interviu klausimai, tačiau jų pagrindą sudarė anketoje naudotos galimų veiklų ir įsitraukimų į ekspozicijos tyrinėjimą pobūdį temos (2 priedas). Šią duomenų grupę sudaro 12 nestruktūruotų interviu su lankytojais ir lankytojų grupėmis. Renkant interviu duomenis remtasi patogiosios atrankos metodu, kai po apsilankymo lankytojai buvo kviečiami pasidalinti apsilankymo įspūdžiais arba atsakyti į anketos klausimus laisva valia, mažiau triukšmingoje aplinkoje, jei lankytojai atrodė linkę užtrukti, nedemonstravo susierzinimo ar nekantrumo.

Apibendrinant visų duomenų grupių duomenis ieškoma sąsajų tarp fiksuotos elgsenos, išreikštos nuomonės ir žaismo reiškinių.

## 6. ARCHEOLOGINĖS EKSPOZICIJOS LANKYTOJŲ ELGSENOS TYRIMŲ REZULTATAI

### 6.1. Stebėjimo duomenų grupė

#### 6.1.1. Vizito trukmės kategorija

Analizuojant pirmosios tyrimo dalies duomenis buvo pirmiausia atsižvelgta į trukmės faktorių ir bandomojo tyrimo metu nustatytą preliminarią 20 minučių ekspozicijos lankymo trukmę, siekiant ieškoti sąsajų tarp vizito trukmės bei veiklos. Įvertinus surinktus pirmosios tyrimo grupės vizito duomenis, patikslinta, jog tyrimo metu fiksuotas ekspozicijos vizito trukmės vidurkis yra 23 minutės. Atsižvelgiant į šį rodiklį 62 lankytojų grupės pirmiausia suskirstytos į du pogrupius pagal bendrą vizito trukmę. 34 lankytojai grupės ekspozicijoje lankėsi iki 23 min., o 28 grupės ekspozicijoje užtruko ilgiau nei 23 minutes. Apsilankymų trukmės reikšmių kraštutinius sudaro du atvejai: trumpiausias apsilankymo laikas 2 min., kai vienas suaugęs lankytojas tik perėjo vizualiai vertindamas muziejaus atnaujinimus; ilgiausias tyrimo metu fiksuotas apsilankymas truko 77 minutes, kurio metu mama su ikimokyklinio amžiaus sūnumi nuosekliai, išsamiai ir neskubėdami tyrinėjo visą muziejaus ekspoziciją. 11 grupių iš ilgesnių vizitų bloko buvo su bent vienu vaiku; 10 grupių iš trumpesnių vizitų bloko buvo su bent vienu vaiku. Kadangi vien tik vizito pradžios ir pabaigos rodiklis neleidžia suvokti įsitraukimo dinamikos, kartu buvo fiksuojamas laikas, kai lankytojai pereina iš pirmo aukšto ekspozicijos su žaismo elementais į antro aukšto ekspoziciją, kuri pagrįsta vizualiniu eksponatų pristatymu. Šie duomenys leido įvertinti, kad laiko prasme net ir trumpesnio nei 23 min. vizito grupėje keturis kartus daugiau lankytojų pirmame aukšte užtruko ilgiau: iš 62 lankytojų grupių 46 ilgiau užtruko pirmame aukšte, atitinkamai 16 grupių ilgiau užtruko antrame aukšte (2 lentelė). Atsižvelgiant į tai, kad pirmo aukšto ekspozicijoje yra integruoti žaismą skatinantys elementai, galima įvertinti ir objektų skaičiaus įtaką apžiūrėjimo trukmei. Taip pat svarbu atsižvelgti ir į grupių sandarą, kuri gali daryti įtakos įsitraukimo intensyvumui. Išanalizavus per pastarąjį dešimtmetį paskelbtus vaikų mokymąsi muziejuose pristatančių tyrimų metodikas ir turinį, galima teigti, kad aktyvus tyrinėjimas bei sąveikos su muziejine aplinka tipiškai siejama su vaikų auditorija bei įvardijama kaip itin svarbi mokymosi sąlyga (Andre et al., 2017). Tačiau šio tyrimo atveju grupės su vaikais sudaro tik trečdalį visų lankytojų, fiksuotų su tiksliais vizito trukmės laikais. Todėl laiko dėmenį reiktų vertinti siejant jį su visų lankytojų

elgsena muziejaus abiejų aukštų ekspozicijose ir taip nustatyti įsitraukimo sąsajas su fiziniu, emociniu, pažintiniu ir socialiniu vyksmu.

2 lentelė. Lankytojų grupių pasiskirstymas pagal vizito trukmę ekspozicijoje

	Grupės	Su vaikais	Be vaikų	Ilgiau I a.	Ilgiau II a.
Trumpiau nei 23 min.	34	10	24	26	8
Ilgiau nei 23 min.	28	11	17	20	8
<b>Iš viso</b>	<b>62</b>	<b>21</b>	<b>41</b>	<b>46</b>	<b>16</b>

### 6.1.2. Lankytojų elgsenos raiškos

Siekiant suvokti žaismo elementų ir įsitraukimo intensyvumo bei raiškos sąsajas stebėjimo protokolas rėmėsi nestruktūruotu reiškinų fiksavimu, kad būtų galima surinkti kuo detalesnius lankytojų elgsenos duomenis. Stebėjimo protokolų vertinimui pasitelktas kokybinis turinio analizės metodas, kuris leidžia nustatyti reikšminius tam tikrų žodžių ar temų junginius, o vėliau juos grupuoti į stambesnius elgsenos raiškų blokus. Tad abiejų aukštų lankytojų stebėjimo protokoluose pirmiausia išskirti tos pačios lankytojų grupės veiksmus ir emocines reakcijas apibrėžiantys žodžiai. Pirmo aukšto unikalias elgsenos raiškas apibrėžia 41 veiksmas ir emocijos, sujungti į 8 stambesnius raiškų blokus. Antro aukšto unikalias elgsenos raiškas apibrėžia 27 veiksmai ir emocijos, sujungti į 6 stambesnius raiškos blokus (3 priedas).

Išrinktus veiksmą ir emocijas apibrėžiančius žodžius siekta sugrupuoti pagal reikšmines sąsajas. Tai yra sąlyginis suskirstymas, pabrėžiant konkrečioje situacijoje dominuojančią reikšmę, nes tie patys žodžiai tam tikrose situacijose gali persidengti ir su kitais reikšminiais suskirstymais (pvz., <...tėvas stovi prie durų, kviečia sūnų, sulaukia jo, eina abu į antrą aukštą...> [lūkuriavimas] / <... mama pakviečia dukras pažiūrėti į vaikų aprangą, komentuoja, kaip senovėje rengdavosi...> [palaikomasis įsitraukimas, pažintinis įsitraukimas]). Tačiau pirmojo analizės etapo tikslas buvo identifikuoti tipines lankytojų elgsenos raiškas abiejuose ekspozicijos aukštuose bei jas palyginti. Abiejų aukštų elgsenos raiškų skirtumus objektyviai lemia keli faktoriai (pvz., temų skirtumai, elementų integravimas, dėmesio koncentravimas vizito pradžioje ir vizito pabaigoje ir pan.), tačiau buvo svarbu suvokti, kokią įtaką žaismą skatinantys elementai daro įsitraukimo formoms.

Fiksuojant lankytojų veiksmus ir emocijas pirmo aukšto stebėjimo protokole identifikuojama didesnė apibūdinimų įvairovė, nes vien tik šiam aukštui priskiriami veiksmai, kurie objektyviai nėra įmanomi antrame ekspozicijos aukšte. Antrame aukšte nėra žaismo elementų, kurie gali būti liečiami, kilnojami, paimami, perbraukiami, žarstomi, ieškomi, imituojami. Būtent šie veiksmai buvo priskirti **fiziniam įsitraukimui**, kuris akivaizdžiau būdingas tik pirmo aukšto ekspoziciją tyrinėjantiems lankytojams. Pirmame aukšte lankytojai gali dėlioti žodžių dėlionę, kilnoti ausines, kuriose įrašyti pasakojimai apie konkrečius objektus, liesti skirtingus akmenis, puodus, įrankius, luoto rekonstrukciją, juos sukti, kilnoti, vertinti svorį ir ergonomiką, smėlio dėžėje ieškoti originalių artefaktų naudodami menteles arba šepetėlius. Stebėjimo protokole fizinis įsitraukimas gali būti vertinamas kaip išskirtinis elgsenos pirmame aukšte bruožas, būdingas skirtingo amžiaus grupėms. Tačiau šie veiksmai yra susiję su dar viena elgsenos grupe, kuri apibendrinta kaip **palaikomasis įsitraukimas**. Anglakalbėje literatūroje šis terminas atitiktų *scaffolding* sampratą, muzeologų perimtą iš edukologijos lauko, kuri apibrėžia mokymo metodą, kai labiau patyrę suaugusieji ar vyresni asmenys suteikia pagalbos tiek, kad besimokantįjį motyvuotų siekti daugiau. Terminu metafora siejama su statybų procesu, kai pastoliai reikalingi laikinai ir tik pastatui pastatyti. Tai reiškia laikiną paramą, teikiamą užduočiai, kurios besimokantieji kitu atveju negalėtų atlikti (Van de Pol et al., 2010). Valstybinės lietuvių kalbos komisijos vertinimu, toks metodas vadintinas paremiamuoju, palaikomuoju mokymu<sup>13</sup>. Šiuo atveju vieni ekspozicijos lankytojai tarpininkauja padėdami kitiems lankytojams susiorientuoti, surasti informaciją ar paaiškinti veikimo principą. Įdomu tai, kad tyrimo metu fiksuotas palaikomasis įsitraukimas, kuriame dalyvauja ne tik grupės su vaikais (pvz., tėvai paaiškina vaikams, kaip dėlioti dėlionę / tėvai teiraujasi vaikų, ką jie veikia, ir jie paaiškina), bet ir grupės, kurias sudaro tik suaugusieji (pvz., dvi moterys viena kitai paaiškina, kad šis elementas veikia kaip vaikiška dėlionė). Muziejuose atlikti tyrimai patvirtina, jog biologinis amžius nėra argumentas lankytoją priskirti muziejų naujokams, nes eksperto ir naujoko statusas priklauso nuo individualaus domėjimosi eksponuojama tema. Tai reiškia, kad specifiskai tam tikra tema besidomintis vaikas gali būti vertinamas kaip muziejaus temos ekspertas (Palmquist ir Crowley, 2007) arba

---

<sup>13</sup> 2023-07-19 buvo kreiptasi į Valstybinę lietuvių kalbos komisiją dėl termino *scaffolding* vertimo. Komisija pateikė šį atsakymą: angl. *scaffold* turi ne vieną liet. atitikmenį, žr. [https://raštija.lt/?s=scaffold&custom\\_action=custom\\_search](https://raštija.lt/?s=scaffold&custom_action=custom_search). Greičiausiai klausiamu atveju turimas omenyje *palaikymas, parama* ar pan.

to paties amžiaus suaugusieji virsta ekspertais ir naujokais, atsižvelgiant į jų biografiją ir temos išmanymą (Foreman-Wernet ir Dervin, 2016).

Veiksmai *bendrauti, fotografuoti procesą, šnabždėtis, komentuoti, diskutuoti* įvardyti kaip **socialinis įsitraukimas**. Šie veiksmai yra susiję su lankytojų grupėmis, nes pavienių lankytojų, akivaizdžiai kontaktuojančių su vienu metu ekspozicijoje esančiais, bet nepažįstamais žmonėmis, pastebėta nebuvo. Socialiniam įsitraukimui jie priskirti dėl sąsajų su asmenų gebėjimu dalintis verbalinio ir neverbalinio bendravimo patirtimis. Kaip anksčiau tekste minėta, tie patys veiksmai gali persidengti su kitomis įsitraukimo, dalyvavimo ar elgsenos raiškomis, tačiau šiuo atveju išskirtas svarbus kelių asmenų dalinimosi įspūdžiais, žiniomis ir patirtimi elementas. Proceso fotografavimas šioje grupėje apibrėžia veiksmą, kai vieni lankytojai fotografuoja kitus lankytojus, bet ne eksponuojamus objektus, o bendravimas, šnabždėjimas, komentavimas bei diskusijos apibrėžia situacijas, kai lankytojai dalinasi su ekspozicijos turiniu nesusijusia arba kontekstine informacija (pvz., lankytoja komentuoja apie kitoje šalyje matytą ekspoziciją; lankytojai aptarinėja keliones; lankytojai prisimena bendrus nuotykius). Šnabždėjimosi veiksmas susijęs su fiziniu artumu, nes fiksuotas, kai lankytojai vaikšto labai arti, susikabinę rankomis, susikabinę parankėmis ar per pečius / juosmenį.

Lankytojų veiksmus *komentuoti* bei *diskutuoti* galima taip pat priskirti ir prie trečiojo bloko **pažintinio įsitraukimo**, nes pokalbiai tarp lankytojų vyko ir eksponuojamų objektų temomis. Tačiau fiksuojant lankytojų veiklas šiam įsitraukimo tipui buvo priskirti veiksmai, kurie yra universalūs lankytojų grupės dydžio atžvilgiu. Kadangi diskutuoti ir komentuoti žmogus gali tik dalyvaujant bent dar vienam lankytojui, pažintiniam įsitraukimui priskirta tai, kas būdinga ir individualiai atvykusiems lankytojams: *skaityti, tyrinėti, pasilenkti, dairytis informacijos, apžiūrėti, apžvelgti, vertinti, stebėti, fotografuoti objektus, vaizdo įrašų žiūrėjimas, garso įrašų klausymas*. Šie veiksmai rodė lankytojo siekį sužinoti apie eksponuojamus objektus, išsiaiškinti ekspozicijos temas ar patikslinti sudominusio objekto informaciją. Veiksmas *pasilenkti* objektyviai susijęs su ekspozicijos dizaino sprendimais, nes objektus pristatančios etiketės ar informaciniai stendai tiek pirmame, tiek antrame aukšte yra išdėlioti skirtinguose lygmenyse, o žemiausias lygmuo reikalauja pasilenkti ar net pritūpti, priklausomai nuo lankytojo regos. Šie visi veiksmai buvo identifikuoti kaip gilesnis lankytojų susidomėjimas ir įsitraukimas siekiant informacijos. Tačiau kartu šios grupės veiksmai persidengia ir su palaikomuju įsitraukimu, jei lankytojas ieško informacijos, kad galėtų pakomentuoti ir paaiškinti mažiau žinančiajam. Tai iliustruoja tokios fiksuotos situacijos:

„Labai nuosekliai ir neskubėdami kartu su sūnumi tyrinėja viską [pažintinis įsitraukimas]. Pradedą nuo kalavijų. Sužaidžia rankenų žaidimą [žaismo elementas ir fizinis įsitraukimas]. Neskuba, skaito info mama garsiai, vaikui aiškina, gestikuliuoja [pažintinis ir palaikomasis įsitraukimas]. Mama kantriai laukia, kol vaikas viską sudėlios [socialinis įsitraukimas]. Apžiūrinėja vitrinas kartu ir atskirai [pažintinis įsitraukimas]. Mama ieško info, skaito, komentuoja. Aiškinasi apie medžiagas [pažintinis ir palaikomasis įsitraukimas.]“

„Vaikai kilnoja ausines, spaudinėja [žaismo procesas], visos kviečia mamą pas save [socialinis įsitraukimas]. Neskuba, mėgaujasi [emocinis įsitraukimas]. Mama apžiūrinėja vitrinas ir vaikams skaito [kognityvinis ir palaikomasis įsitraukimas].“

„Mama su vaiku vaikštinėja pirmyn atgal. Vaikas domisi, klausinėja. Mama komentuoja [palaikomasis ir pažintinis įsitraukimas]. Bando jam paaiškinti [palaikomasis įsitraukimas]. Veikia kartu [socialinis įsitraukimas]. Daugiausiai laiko prie smėlio dėžės. Vaikas su įrankiais. Mama kapsto ranka, šnekasi apie archeologo profesiją [fizinis įsitraukimas per žaismą, pažintinis įsitraukimas, socialinis įsitraukimas].“

**Socialinio mokymosi** veiksams yra priskirti trys apibūdinimai: *stebėti kitus, prisijungti, kviešti*. Šios situacijos apibrėžia lankytojų grupių tarpusavio ir skirtingų lankytojų grupių veiksmų dinamiką, kai vieno grupės dalyvio ar vieno lankytojo veiksmas paskatina kitą grupės dalyvį ar kitą lankytoją atkartoti elgsenos elementą. Tokie reiškiniai buvo fiksuoti, kai vaikai įsitraukė į žaismo veiklas, juos stebėjo artimieji arba kiti lankytojai; kai kitų lankytojų veiklas stebėję lankytojai prisijungė prie veiklos iškart ar erdvei atsilaisvinus; kai suaugusieji kvietė vaikus įsitraukti į veiklą įvertinę, kad tai gali patikti; kai suaugusieji kvietė kitus suaugusiuosius įsitraukti, įvertinę, kad tai gali patikti. Socialinio mokymosi požiūriu pirmame ekspozicijos aukšte žodžių dėlionė, smėlio / įrankių dėžės ir informacinės ausinės buvo aktyviausios erdvės, kuriose stebėtas įsitraukimas perimant pavyzdį. Įdomu tai, kad pavyzdžio perėmimas fiksuotas ne tik suaugęs–vaikas, bet ir vaikas–suaugęs bei suaugęs–suaugęs grupėse. Vadinas, ekspozicijos kontekste žaismu pagrįstą elementą intuityviai suvokti gali skirtingos amžiaus grupės.

Pirmame aukšte lankytojams būdinga dar viena unikali veiksmų grupė, įvardyta **emociniu įsitraukimu**. Šiai grupei priskirti veiksmai, kurių raiška turėjo išorinį, akivaizdžiai matomą elementą. Žodžiais *smagintis, džiaugtis, mėgautis, kikenti, juoktis* įvardijamos situacijos, kai lankytojai garsu, judesiais, emociniais šūksniais ir komentarais išreiškia pozityvų santykį su ekspozicija. Vaikams būdingiau šį santykį išreikšti garsu ir fiziniu judrumu

(pvz., juokiasi ir kartu šokinėja / šokčioja), o vyresniems lankytojams būdingiau išreikšti žodžiais (pvz., *geras, kaip faina, kaip gražu*, angl. *how cool*, rus. *klasno*). Vertinant vietas, kur šis įsitraukimas akivaizdžiausiai fiksuotas, galima įžvelgti sąsajas su fiziniu įsitraukimu ir veiklomis prie žodžių dėlionės ir smėlio bei įrankių / šukių dėžių ir grupėmis su vaikais. Tuo tarpu suaugusiųjų emocinis įsitraukimas kartu fiksuotas ir prie vitrinų su eksponuojamais originaliais objektais, kuris nurodo sąsajas ir su pažintiniu įsitraukimu. Išskirtinis neigiamo emocinio įsitraukimo atvejis tyrimo metu būtų viena grupė, tėvas su mažamečiu sūnumi, kurie ne tik greitai perėjo ekspoziciją tėvui skubinant vaiką, bet tėvo veido išraiška buvo rūsti, atrodė nepatenkintas, po apsilankymo nesutiko nei atsakyti į anketos klausimą, nei įvertinti savo apsilankymo interviu būdu.

Pažintiniams ir emociniams įsitraukimams reiktų priskirti ir tas situacijas, kai lankytojai garsiai įvertina santykį su ekspozicija ir kartu su ekspozicijos komunikuojamu turiniu. Įdomu, kad tokie apibendrinimai sutampa su fiziniu, pažintiniu, socialiniu ir / arba palaikomuoju lankytojų įsitraukimu. Šioms situacijoms reiktų priskirti tokius užfiksuotus komentarus bei situacijas, kaip pavyzdžiui:

*Pažintinio įsitraukimo dominantė*

„Vyresnė dukra eina prie dėlionės [fizinis įsitraukimas / žaismas]. Sūnus su tėvu prie dešinės vitrinos. Mama eina prie dukros. Dėlioja abi. Prieina sūnus. Tėvas dar dairosi vitrinose. Prieina ir klausia jų: kas čia? Dukra: čia žodžius dėlioti. Mama komentuoja, kad tai senoviniai lietuviški žodžiai. Nueina visi kartu prie žynio kapo. Mama sako: žiūrėkit, kokie kaulai. Tėvas paskaito informaciją, kad tai žynio kapas. Dukrai patinka papuošimai, sako, kad gražūs.“

„Vyrai diskutuoja prie luoto. Sako: bet tu įsivaizduoji, kiek čia darbo taip išskaptuoti. Paglosto medieną. Sako, kad medis vis dėlto maloni medžiaga.“

„[Mama su trimis dukromis] tyrinėja įrankius. Mama sako, kad viską patys turėjo pasigaminti ir žiūrėk, kaip patogiai. Pats įrankis lenkiasi. Visos kartu juda į antrą aukštą.“

*Socialinio mokymosi dominantė*

„Tėvai pamato įrankius. Išdalina [palaikomasis įsitraukimas]. Kasinėja visi [socialinio mokymosi įsitraukimas / fizinis įsitraukimas / žaismas]. Patinka, mama irgi džiaugiasi, kaip smagu [emocinis įsitraukimas]. Palieka įrankius smėlyje, pasisuka prie šukių ir įrankių [pažintinis įsitraukimas / fizinis įsitraukimas]. Tėvas pirmas paima, pakviečia vaikus

[socialinis mokymasis / pažintinis / palaikomasis]. Duoda kilnoti [palaikomasis įsitraukimas]. Visi komentuoja svorį [pažintinis įsitraukimas].“

„Dvi moterys diskutuoja, eina prie kalavijų. Komentuoja [socialinis įsitraukimas], kad labai faina [emocinis įsitraukimas], vaikai gali pasimatuoti ūgi. <...> pirma paliečia smėlį. Sako, kaip malonu [emocinis / pažintinis įsitraukimas]. Antroji prisijungia [socialinio mokymosi įsitraukimas]. Dar pažiūri keramikos šukes [pažintinis įsitraukimas], įrankių neima. Kalbasi žiūrėdamas į vitrinas [socialinis įsitraukimas], kad labai jaukios puodynės. Sodyboj norėtų tokių turėti.“

#### *Socialinio įsitraukimo dominantė*

„Vaikai nubėga prie smėlio [fizinis įsitraukimas]. Mama dar prie gintarų sustoja. Ateina mama [socialinis įsitraukimas]. Sako, kad vaikai kaip tikri kasinėtojai [pažintinis / palaikomasis įsitraukimas]. Vaikai traukia radinius iš smėlio [pažintinis įsitraukimas]. Mama juos stebi [socialinis įsitraukimas]. Kai vaikai ima ginklus, prieina padėti [palaikomasis įsitraukimas]. Sako, atsargiai, nesudaužykite ko nors. Vertina jų svorį [pažintinis įsitraukimas]. Vaikai juokiasi linksmai [emocinis įsitraukimas]. Mama sako, kad anksčiau turėjo būti žmonės stiprūs [pažintinis įsitraukimas].“

„Mama su vaiku vaikštinėja pirmyn atgal. Vaikas domisi, klausinėja. Mama komentuoja. Bando jam paaiškinti [pažintinis / palaikomasis įsitraukimas]. Veikia kartu [socialinis įsitraukimas]. Daugiausiai laiko prie smėlio dėžės. Vaikas su įrankiais. Mama kapsto ranka, šnekasi apie archeologo profesiją [fizinis / pažintinis / socialinis įsitraukimas].“

#### *Emocinio įsitraukimo dominantė*

„Vyras apsuko palei vitrinas. Jos [dvi moterys] rado įrankius, pakilnojo. Pašaukė vyrą, jis pasisuko, jos pagrūmojo, abi juokiasi [emocinis / fizinis įsitraukimas]. Ateina vyras patikrinti [socialinio mokymosi įsitraukimas]. Nustato, kad oho sunkūs, bet atrodo patogūs [pažintinis įsitraukimas].“

„Trečiojoje [erdvėje] sustoja prie smėlio. Vyrai prie įrankių. Moterys rankomis kapsto smėlį [fizinis įsitraukimas / žaismas]. Vyrai įrankius aptarinėja [socialinis / pažintinis įsitraukimas]: sunkūs, bet kaip prisigalvojo visko senovėje. Moterys keramikos šukes aptarinėja [socialinis / pažintinis įsitraukimas], kad kokia terapija darbas su moliu [emocinis / pažintinis įsitraukimas].“

„Vaikai pirmi nueina prie smėlio dėžės [fizinis įsitraukimas / žaismas]. Tėvas prie vitrinų [pažintinis įsitraukimas]. Mama seka vaikus



[socialinis įsitraukimas]. Komentuoja, kad jie smėlyje gali rasti radinių [palaikomasis įsitraukimas]. Vaikams patinka [emocinis įsitraukimas], mama stebi [socialinio mokymosi įsitraukimas], nufotografuoja vaikus [socialinis / emocinis įsitraukimas]. Paskui pati įkiša ranką į smėlį [socialinio mokymosi įsitraukimas]. Sako: čia kaip terapija [emocinis / pažintinis įsitraukimas]. Tėvas sustojo prie įrankių, vieną pakėlė [pažintinis įsitraukimas]. Sako: ateikit pažiūrėti, kokie sunkūs [socialinis / palaikomasis įsitraukimas]. Vaikai palieka smėlį, eina prie jo. Sūnus paleidžia įrankį, kuris krisdamas sukelia garsą. Tėvas sako, atsargiau [socialinis / palaikomasis įsitraukimas]. Tėvas šneka drąsiai ir garsiai [emocinis įsitraukimas]. Vaikams čia patinka [emocinis įsitraukimas].“

Šie pavyzdžiai rodo, kad žaismo proceso metu vyksta ne tik paties fizinio vyksmo, bet ir jo simbolizuojamo platesnio konteksto bei praeities vertinimas. Taigi, žaismo metu arba pats dalyvis, arba jį stebintysis gali daryti apibendrintas išvadas ir kurti prasmes. Iš esmės visos šios aptartos šešios įsitraukimo formos yra susijusios nors ir skirtingu intensyvumu, bet su pozityviu lankytojo ir ekspozicijos santykiu. Tačiau dar dvi nustatytos veiksmo grupės apibrėžia kokybiškai kitą sąveikos lygmenį.

Taigi, stebint lankytojų elgseną ekspozicijoje išryškėjo dar dvi išskirtinės veiksmų grupės, kurios nurodo elgesį, visiškai priešingą socialiniam įsitraukimui ir socialiniam mokymuisi. *Lūkuriuoti, skubinti* ir *nekantrauti* buvo priskirti **nekantraus dalyvavimo** elgsenos blokui, kuris apibrėžia situacijas, kai vienas iš lankytojų akivaizdžiai neišitraukia į tyrinėjimą, nesidomi aplinka, skuba į priekį atitoldamas nuo grupės ir lūkuriuoja darydamas verbalinį ir neverbalinį spaudimą likusiai grupei pasiskubinti. Analizuojant pirmo aukšto stebėjimo duomenis ši elgsena būdingesnė suaugusiesiems, ypač akivaizdi trečiojoje pirmo aukšto erdvėje, kur vaikai užtrunka žaisdami smėlio dėžėje ir ieškodami archeologinių radinių. Suaugusieji skatina keisti ekspozicijos vietą sakydami „vaikai, einam; jau užtenka; judėkime toliau“ arba perduodami kitiems grupės nariams neverbalinius ženklus: „suka monotonišku ratu aplink; vaikšto pirmyn atgal; laukia atsisėdę ant suoliuko koridoriaus erdvėje“. Šis elgsenos blokas nurodo veiksmus, kurie susiję su neišvengiamu užlaikymu, nes lankytojas priverstas laukti kitų grupės narių. Tačiau lūkuriavimo metu fiksuotas net ir fragmentiškas pažintinis bei fizinis įsitraukimas, kai lankytojas belaukdamas stabeli trumpai skaityti ar pakilnoti objektus, bandydamas save užimti laukiant.

Paskutinę lankytojų elgsenos grupę sudaro veiksmi, įvardyti **neorientuotu dalyvavimu** ir apibrėžiantys situacijas, kai lankytojas atrodo

pasimetęs, besiblašantis, nesusigaudantis ir kartu skubantis. Šiai grupei priskiriami atvejai, kai keli individualūs lankytojai ir kelios vyresnių lankytojų poros blaškėsi ekspozicijoje, nepasirinkdami nei savo sugalvotos judėjimo krypties, nei vadovaudamiesi muziejaus pateikiama ekspozicijos išdėstymo logika. Lankytojų elgsena buvo panašesnė į muziejaus architektūros apžiūrėjimą nei gilinimąsi į eksponuojamą turinį:

„[vyras ir moteris] įeina besidairydami į visas puses. Žvilgsnio nesukoncentruoja nuosekliam tyrinėjimui. Apžiūri patalpą, kelia akis į lubas. Atrodo, kad vertintų pačią erdvę, bet ne ekspoziciją. Moteris eina greičiau, apsuka ratus pirmo aukšto ekspozicijos salytėse, niekur neužtrunka. Vyro judėjimo kryptis tiesesnė, niekur nesustoja ilgiau, greitai praeina, prie išėjimo į antrą aukštą dar atsisukęs peržvelgia erdvę. Į antrą aukštą einą kartu.“

Vertinant lankytojų elgsenos ir žaismo sąsajas pirmo aukšto ekspozicijoje fizinis įsitraukimas šio muziejaus kontekste būtų akivaizdžiausia raiška, kai skirtingo amžiaus lankytojai pirmiausia įsitraukia į veiklas, stimuliuojančias iš pradžių fizinį užimtumą, kuris vėliau prasiplečia į kitas įsitraukimo formas (19 pav.). Dalis lankytojų pastebi, supranta ir susidomi žaismą skatinančiais elementais (19 pav., 9 iliustr.), vieni grupės nariai paskatina kitus užsiimti, prisijungia patys arba naudojasi proga tyrinėti ekspoziciją (19 pav., 5 iliustr.), kai kiti grupės nariai yra užsiėmę (19 pav., 3 iliustr.). Todėl žaismo procesas praplečia įsitraukimo ir elgsenos raiškos įvairovę (19 pav., 7, 8 iliustr.), nes fizinį įsitraukimą galima susieti su pažintiniu įsitraukimu (19 pav., 4, 6 iliustr.) (pvz., praplečia žinias, veiksmas leidžia įvertinti objektų charakteristikas, procesus, medžiagiškumą, vertina praeitį, daro asmenine patirtimi paremtas išvadas), palaikomuoju įsitraukimu (pvz., kai vieni kitiems išaiškina veikimo principą, nurodo veikimo būdą), socialiniu įsitraukimu (pvz., kartu ieško atsakymo, diskutuoja), emociniu įsitraukimu (pvz., išreiškia nuostabą, susižavėjimą) ir socialiniu mokymusi (pvz., seka kito grupės nario pavyzdžiu, įsidrąsina veikti) (19 pav., 2 iliustr.). Tuo tarpu ekspozicijos tyrinėjimas be žaismą skatinančių elementų pasireiškia mažesniu įsitraukimo formų deriniu vienu metu (19 pav., 1, 10 iliustr.). Pirmame aukšte nuolatinės ekspozicijos vitrinos suprojektuotos taip, kad lankytojas neturi galimybės fiziškai įsitraukti, todėl skirtingų įsitraukimo formų derinius skatina tos ekspozicijos dalys, kurios yra integruotos ir skatina žaismo procesą.

Apibendrinus pirmo aukšto duomenis galima teigti, kad ekspozicijos lankytojų elgsenai būdingi šie veiksmi:

- Praeina tik žiūrėdami
- Praeina žiūrėdami ir skaitydami / klausydami

- Praeina žiūrėdami ir diskutuodami
- Vieni veikia, kiti stebi
- Vieni veikia, kiti stebi ir vėliau prisijungia
- Vieni veikia, kitus įtraukia
- Vieni veikia, kiti aiškina
- Vieni veikia, kiti turi laiko domėtis ekspozicijos informacija
- Vieni veikia, kiti skubina
- Vieni veikia, kiti lūkuriuoja
- Praeina besiblaškydami

Apibendrinus pirmo aukšto ekspozicijos su žaismo elementais stebėjimo duomenis išryškėja šie lankytojų elgsenos modeliai:

- Lankytojas, kuris supranta, kad ekspozicijos elementas yra žaismo dalis, kuris reiškia daugiau nei veiksmas, kurį jis tiesiogiai atlieka, ir įsitraukia į veiklas;
- Lankytojas, kuris nenuskaito elemento, kaip skatinančio žaismą ir suteikiančio išplėstines reikšmes, neįsitraukia į žaismą, bet aktyviai kuria savo prasmes;
- Lankytojas nestebi kito į žaismą įsitraukusio lankytojo ir neseka jo pavyzdžiu;
- Lankytojas pasyviai stebi kito lankytojo žaismo procesą kurdamas savo prasmes;
- Lankytojas stebi kito lankytojo žaismo procesą, seka pavyzdžiu ir aktyviai kuria savo prasmes.



1 iliustr. Pažintinis įsitraukimas



2 iliustr. Fizinis / pažintinis / socialinis / palaikomasis / emocinis įsitraukimas



3 iliustr. Fizinis / pažintinis / socialinis / palaikomasis įsitraukimas



4 iliustr. Fizinis / socialinio mokymosi įsitraukimas



5 iliustr. Fizinis / palaikomasis / socialinis / socialinio mokymosi / pažintinis įsitraukimas



6 iliustr. Fizinis / socialinis / pažintinis įsitraukimas



7 iliustr. Fizinis / pažintinis / socialinis įsitraukimas



8 iliustr. Fizinis / palaikomasis / socialinis / socialinio mokymosi įsitraukimas



9 iliustr. Fizinis / pažintinis / socialinis / socialinio mokymosi / emocinis įsitraukimas



10 iliustr. Pažintinis / socialinis įsitraukimas

19 pav. Pirmo aukšto lankytojų elgsena ir įsitraukimo formos

Fiksuojant antro aukšto lankytojų elgseną stebėjimo protokoluose pastebima mažesnė veiksmus apibūdinančių žodžių įvairovė. Kaip jau minėta anksčiau, iš dalies tai yra susiję su tuo, kad antrame aukšte nėra jokių elementų, stimuliuojančių fizinį objektų manipuliavimą. Vienintelis aktyvus elementas būtų 10 minučių filmas apie kalavijo gamybą, rodomas ekspozicijos pabaigoje, prie pat nusileidimo laiptų. Šis elementas gali būti vertinamas kaip vienas iš esminių objektų, padedančių užlaikyti lankytojus, kuriems būdingas **nekantrus dalyvavimas**. Šiam elgsenos raiškos blokui priskiriamas *skubėjimas, praėjimas, rankų makalavimas, judėjimas, skubinimas, lūkuriavimas ir bėgiojimas*. Lyginant su pirmuoju aukštu antrame aukšte bėgiojimas yra viena iš išskirtinių elgsenos raiškų, kuri būdinga

jaunesniems lankytojams. Kadangi antrame aukšte ekspozicija išdėliota palei pastato sienas, susidaro tuščia erdvė – koridorius, kuris iš esmės leidžia matyti visą ekspoziciją ir vaikams fiziškai laisviau judėti. Tačiau kartu bėgiojimas bei bėgiojimas maskatuojant rankomis nurodo ir veiklos ar užimtumo trūkumą, dykinėjimą laukiant. Tad kalavijų gamybos filmas ekspozicijos pabaigoje jauniausiems lankytojams atliko tam tikrą dėmesio atkreipimo ir užlaikymo funkciją. Skubėjimas ir skubus perėjimas būdingas ne tik jauniausiems lankytojams. Ši elgsenos raiška fiksuota ir suaugusiųjų grupėse, kai vieni grupės nariai ekspozicijos vitrinas tyrinėja įdėmiau, o kiti grupės nariai pereina ekspoziciją, lūkurioja laukdami, sukinėdamiesi prie paskutinių vitrinų arba žiūrėdami vaizdo įrašų medžiagą. Kadangi filmo trukmė yra 10 minučių, įsitraukusieji antro aukšto ekspozicijoje užtrunka ilgai, net jei pačią radinių ekspoziciją pereina skubėdami.

Antro aukšto ekspozicijai būdingi veiksmai, kurie nebuvo taip ryškiai identifikuoti pirmo aukšto ekspozicijoje. Pirmame aukšte keletą kartų tėvai drausmino vaikus, kad rankomis neliestų vitrinų stiklo. Tačiau antrame aukšte *stabdyti, kviesti, užlaikyti, raminti* apibrėžia situacijas, kai tėvai stengiasi sudrausminti vaikus, sulėtinti jų ritmą, palaikyti už rankos, pakviesti atgal nuskubėjusius į ekspozicijos pabaigą. Šis **drausminimo** blokas iš esmės yra susijęs su **nekantriu dalyvavimu**, nes vieni grupės nariai fiziškai išreiškia nesidomėjimą bei skubėjimą, o kiti bando palaikyti muziejaus erdvei būdingą elgseną bei akustinę drausmę. Šias situacijas apibrėžia tokios stebėjimo protokolų ištraukos:

„Vaikas antrame aukšte bėgioja koridoriu pirmyn atgal. Pamato TV, prisėda. Tėvai skuba paskui vaiką. Dar dairosi po paskutines vitrinas. Vaikas nelaukdamas leidžiasi žemyn.“

„[Šeima] ateina kartu, bet vaikai greitai atsiskiria. Ateina iki laiptų. Tėvai ramiau eina palei vitrinas. Kalbasi. Vaikai pradeda bėgioti. Mergaitė striksi. Tėvai bando raminti. Nurimsta vaikai tik atradę filmą apie kalavijų gamybą. Sėdi. Atsistoja, vėl pribėga prie tėvų. Vitrinomis nesidomi.“

„Vaikai atsiskiria nuo tėvų ir skubiu žingsniu pereina visą antrą aukštą. Berniukas prisėdo ir žiūri kalavijų TV. Mergaitė grįžo atgal pas tėvus. Jai nuobodu. Eina link laiptų, atsiremia į sieną. Tėvas su sūnumi žiūri TV. Mergaitė žiūri pro langą, paskui per turėklus, kas vyksta pirmame aukšte.“

„Į II aukštą vaikai užlipa greičiau, mamos iš paskos, vyrai lėčiau. Vaikai pradeda judėti tiesiai koridoriu. Dvi mergaitės eina pasišokuodamos ir mosikuoja rankomis. Tėvai juda diskutuodami, gestikuliuodami, bet nestoviniuoja. Mamos aptarinėja rūbų vitrinas. Viena šaukia vaikus grįžti. Vaikai bėga atgal, vėl prie laiptų. Pamato kalavijų filmą, atsisėda. Kojomis

makaluoja, šnekasi, pažiūri. Ima sukinėtis, laukia tėvų. Mamos su vaikais leidžiasi greičiau, vyrai dar užtruko prie TV, bet neįsigilino.“

„Į antrą aukštą vaikai ateina aktyviai nusiteikę. Eina per vitrinas. Tėvai kviečia sugrįžti. Mama vėl paima sūnų už rankos. Mergaitė vaikštinėja, dairosi, makaluoja rankomis. Eina dairydami, bet nestoviniuoja. Mama pakviečia dukrą. Rodo, kaip anksčiau vaikai rengdavosi. Aptarinėja, kad ir vaikai nešiojo papuošalus. Vėl nueina dukra. Sūnus eina iš paskos. Prieina prie laiptų, bėgioja jais pirmyn atgal. Tėvai kviečiasi. Grįžta. Juda kartu visi. Sustoja prie vaizdo įrašo. Bet nesėda. Kiek pažiūri, dar pasidairo po paskutines vitrinas ir eina visi kartu žemyn.“

Veiksmas *pakviesti* taip pat priskirtas ir prie **palaikomojo įsitraukimo**, nes šios situacijos apibrėžia vienu grupės narių bandymą kitus grupės narius sudominti eksponuojamu turiniu. Toks veiksmas fiksuotas tiek grupių su vaikais, tiek vien tik suaugusiųjų atveju, tačiau raiškos įvairovės prasme antrame aukšte tokių situacijų, kuriose būtų akivaizdus palaikomasis įsitraukimas, fiksuota rečiau.

„[Mama su dviem vaikais] pasidairo ties pirmomis vitrinomis. Vaikai pradeda judėti greičiau. Palenktyniauja koridoriuje. Mama sako: atsargiau. Jiems juokinga. Eina vis į priekį. Mama siūlo pažiūrėti į senoviškai aprengtus vaikus. Jie pribėga, pažiūri, vėl nubėga.“

„Vyras eina greičiau. Moteris užstringa prie drabužių rekonstrukcijų. Juokiasi. Pasikviečia vyrą, nes jam išrinko drabužius.“

„[Moteris ir vyras] žiūri kalavijų filmą. Paskui vaikšto atskirai. Moteris nišose, vyras koridoriuje. Vyras nufotografuoja vitriną su rūbais. Moteris pakvietė. Nuėjo prie jos. Vėl atskirai. Labai tyli atmosfera. Nueina iki galo ir vėl grįžta atgal. Pasidairo po vitrinas. Moteris pirma priartėja prie išėjimo. Vėl grįžta. Vaikštinėja laukdama. Susijungė grįždami, vėl žiūri kalavijų filmą.“

Temos požiūriu išskirtinis antro aukšto ekspozicijos elementas – vitrinos su manekonais, pristatančiais baltų genčių aprangos rekonstrukcijas. Stebėjimo protokoluose, galima sakyti, dominuoja situacijos, susijusios su šių ekspozicijos dalių įvairaus intensyvumo ir trukmės tyrinėjimais (20 pav.). Todėl rūbų rekonstrukcijas būtų galima priskirti ekspozicijos elementams, stebėjimo metu fiksuotiems kaip akivaizdžiausiai skatinantiems **pažintinį, palaikomąjį, emocinį ir socialinį įsitraukimą**.

Emocinis / socialinis įsitraukimas: „[Mergina ir vaikas] Stabilus greitis, kažką tyliai pasišabžda. Išskirtinai niekur nesustoja. Bet mergina išsitraukė telefoną ir nufotografavo kelias rūbų vitrinas.“

Socialinis / pažintinis įsitraukimas: „[Dvi moterys] eina vėl kartu besišnekučiuodamos. Rodo rankomis į vitrinas ir save aptarinėdamos rūbus.

Kelis kartus lenkėsi paskaityti info.“ „[Dvi moterys] antrame aukšte labiau kalbasi. Tamsesnioji labiau rankomis mosikuoja, aiškina, kas kaip dėvima. Ilgiau šnekasi apie papuošalus.“ „[Moteris ir vyras] eina kartu palei vitrinas. Žiūri ir komentuoja objektus. Rodo rankomis. Abu aktyvūs, vienas kitą papildo. Sustoja prie drabužių rekonstrukcijų, įeina į nišas. Juda bendraudami.“

Emocinis / socialinis / pažintinis įsitraukimas: „Prie papuošalų vyras fotografuoja moterį. Sustoja prie visų vitrinų. Intensyviai aptaria papuošalų dėvėjimo būdą, turtingumą, puošnumą. Aptaria drabužius trumpai, grįžta prie jų ir fotografuojasi. Moteris atsilieka kruopščiai fiksuoja eksponatus telefonu. Fotografuoja drabužius antroje vitrinoje. Pamato vis kažką įdomaus, pakviečia ir rodo vyrui.“ „[Dvi moterys ir du vyrai] eina greitu ritmu, kalbasi prie vitrinų. Moterys sako, kad net perlų nereikia, kokia juvelyrika buvo.“

Socialinis / palaikomasis / pažintinis įsitraukimas: „Antram aukšte vėl senelis imasi komentavimo. Bet ritmas greitesnis, nesustoja labai išskirtinai. Močiutė pakomentuoja, kokie gražūs rūbai. Ne tai kaip dabar viskas ryšku, su visokiais lipdukais.“



20 pav. Tipinis antro aukšto lankytojų elgsenos modelis – pažintinis / socialinis / palaikomasis įsitraukimas

Antro aukšto ekspozicijoje **pažintiniam įsitraukimui** priskirti veiksmai *apžiūrėti, lenktis / pritūpti, skaityti, garso įrašų klausymas, vaizdo įrašų žiūrėjimas, objektų fotografavimas*. Kaip ir pirmo aukšto ekspozicijoje, šie veiksmai nėra susiję su grupės dydžiu, todėl apibrėžia net ir vieno lankytojo pažintinį įsitraukimą į eksponuojamą turinį. Tačiau **socialinis**



**įsitraukimas** rodyti, komentuoti, diskutuoti, gestikuluoti, vertinti, aptarti, fotografuoti ekspozicijos fone fiksuojamas iš esmės tarp suaugusiųjų lankytojų grupių, nes stebint grupių bendravimą su vaikais antrame aukšte kvietimas ir komentavimas labiau susijęs su siekiu vaikus sudrausminti, užlaikyti ar sudominti vizualiai: „vaikai nuskuba į priekį, mama eina pro vitrinas, apžiūri. Kviečia vaikus sugrįžti. Dukra pareina, sūnus dar prie išėjimo laiptų. Mama pasilenkia, dukrai kažką sako, paima už rankos. Pamoja sūnui, kad ateitų.“ „[mama su trimis dukromis] stovi visos prieš vitrinas su rūbų rekonstrukcijomis, mama rodo ranka į vitriną, rodo ant savęs, mergaitės prieina arčiau. Mažesnioji atsiremia į stiklą, mama patraukia jos ranką, pasilenkia kažką pasakyti [tikėtina, kad pakomentuoja, jog negalima stiklo liesti].“ „[tėtis] nuskuba paskui vaiką, paima už rankos, parsiveda kartu eiti nuo pradžios.“

Antro aukšto ekspozicijoje **emociniam įsitraukimui** priskirti veiksmai *kikenti* ir *grožėtis*. Kikenimo situacijos susijusios su lankytojų grupių emociniu nusiteikimu, kurį paskatina tiek ekspozicijos metu įvykusi juoką kelianti situacija, tiek su pačia ekspozicija nesusijusios situacijos. Pavyzdžiui, fiksuotos kelios grupės (du jaunuoliai, trys moterys), jau į patį muziejų atėjusios linksmi nusiteikusios, ir tokia atmosfera juos lydėjo visą vizitą. Tačiau situacijos, kurios stebėjimo protokoluose įvardytos *grožisi, akivaizdžiai grožisi*, yra susijusios su tiesioginiu ekspozicijoje eksponuojamų objektų, muziejaus aplinkos išgyvenimu bei asmeniniu santykiu su turiniu. Grožėjimasi lydi komentarų intonacijos (pozityvus, susižavėjęs), vertinimo stiprumas („nereikia perlų, kai tokia juvelyrika“), rankų gestikuliacija (kai rankomis rodoma į objektą ir objekto nešiojimo būdą ar vietą lankytojas demonstruoja ant savo kūno). Kadangi šios situacijos tipiškai fiksuotos prie aprangos rekonstrukcijų ir tik kelis kartus prie vitrinų su pavieniais radiniais, galima daryti prielaidą, kad kompleksinis ir kontekstinis radinių pristatymas yra lengviau lankytojams suprantamas ir aktualesnis tapatinant šiandieną su praeitimi: „[trys moterys] daugiausiai laiko antrame aukšte praleido prie vitrinų su rūbų rekonstrukcijomis, fotografavo vitrinas, pačios fotografavosi manekenių fone, dvi aktyviau rodė ranka, lenkėsi patyrinėti atidžiau detales. Aptarė papuošalų kiekį ant vieno manekeno“; „[vyras ir moteris] eina ramiu ritmu, ilgai neužsibūna vienoje vietoje, peržvelgia radinius, prie rūbų rekonstrukcijų sustojo, vyras rodo moteriai į manekenių, tyliai aptarinėja“; „[vyras ir dvi moterys] vyras prie kalavijo rekonstrukcijos filmo, praėjo antrą aukštą greičiau. Moterys prie rūbų rekonstrukcijų. Pasikviečia vyrą, rodo į vitriną. Jis nueina pažiūrėti. Kartu eina prie paskutinės vitrinos, aptarinėja aprangą, moterys rodo į manekenus.“

Lyginant pirmo ir antro aukštų ekspozicijos lankytojų elgsenos raiškas išryškėja vienas įdomus skirtumas – antrame aukšte nefiksuota veiksmų, kuriuos būtų galima priskirti **neorientuotam dalyvavimui**. Bandant suvokti, kodėl lankytojai, kurie atrodė pasimetę ir nesuvokiantys ekspozicijos organizavimo pirmame aukšte, nedemonstravo tokios pačios elgsenos antrame aukšte, erdvinis ekspozicijų skirtumas atrodo kaip itin svarbi priežastis. Antro aukšto ekspozicijoje tiek įžengus, tiek stovint viduryje, tiek įžengus iš kitos pusės matoma visa erdvė. Šioje erdvėje nėra nei vieno architektūrinio elemento, kuris formuotų skirtingas judėjimo kryptis. Todėl lankytojas šiame aukšte gali daug greičiau suvokti išdėstymo sistemą. Antro aukšto ekspozicija apžiūrima tipiniu ratu palei pastato sienas arba einant tiesia linija per centrą ir apžvelgiant objektus abiejose pusėse iš tolo.

„[Du vyrai ir moteris] tokiu pačiu ritmu kaip koridoriumi praeina pro vitrinas. Užtruko kiek ilgiau prie paskutinių vitrinų, prie kalavijų filmo, bet paties vaizdo įrašo nežiūrėjo, išėjo iš antro aukšto per 4 minutes.“

„[Moteris ir vyras] tuo pačiu skubiu ritmu perėjo per antrą aukštą tik užmesdami akis į vitrinas. Nesigilino, neužtruko niekur.“

Dar vienas svarbus skirtumas, kad antro aukšto ekspozicijoje nėra fiksuotas akivaizdus socialinis mokymasis. Veiksmas, kuris buvo identifikuotas kaip akivaizdus pavyzdžio perėmimas ir įsitraukimas iškart ar netrukus į tą pačią veiklą pirmo aukšto ekspozicijoje, iš esmės nėra būdingas ekspozicijai, kurioje nėra fizinį įsitraukimą ir žaismą skatinančių elementų. Kelis kartus fiksuota, kaip lankytojai vieni paskui kitus atsisėda žiūrėti kalavijų gamybos vaizdo įrašo arba vienas paskui kitą atsisoja, taip neverbaliniu būdu perduodami vizito pabaigos žinutę, tačiau šie atvejai nerodo sąsajų su pažintiniu, palaikomuoju ir socialiniu įsitraukimu.

Taigi, apibendrinus antro aukšto duomenis galima teigti, kad ekspozicijos lankytojų elgsenai būdingi šie veiksmi:

- Praeina tik žiūrėdami
- Praeina žiūrėdami ir skaitydami / klausydami
- Praeina žiūrėdami ir diskutuodami
- Vieni žiūri, kiti komentuoja
- Vieni žiūri, kitus kviečia pažiūrėti
- Vieni skuba, kiti drausmina
- Vieni žiūri, kiti skubina
- Vieni žiūri, kiti lūkuriuoja

Vertinant stebėjimo protokolų duomenis verta išskirti tam tikras situacijas, kai lankytojų vienu metu muziejaus ekspozicijoje yra labai daug ir

sudėtinga nuosekliai sekti vienos grupės visą vizitą. Tokios situacijos dažniausiai susidarydavo savaitgaliais, kai muziejų aplankydavo didesnis skaičius lankytojų, ypač nemokamais paskutiniais mėnesių sekmadieniais<sup>14</sup>. Tačiau šie duomenys yra taip pat svarbūs, nes praplečia supratimą apie galimas lankytojų elgsenos raiškas kultūros paveldo ekspozicijoje, kai erdvėje fiksuojamas didesnis nei įprasta lankytojų skaičius. Pavyzdžiui, 2023 m. gegužės 28 dieną pirmo aukšto antroje ir trečioje ekspozicijos erdvėse suskaičiuotas 21 suaugęs lankytojas ir 5 vaikai. Turint omenyje, kad ekspozicijos erdvė yra nedidelė, toks skaičius lankytojų sudaro visiškai unikalią muziejinę aplinką, kuriai būdinga „šurmulyš, labai daug žmonių, visi juda, vaikai prie smėlio dėžės, suaugusieji labiau apstoję antrą stalą, kur šukės ir įrankiai. Kilnoja, kalbasi, moterys dėlioja šukes. Girdisi skirtingi pokalbiai, pokalbių nuotrupos. Dalis lankytojų pasiskirstę prie vitrinų abiejose erdvėse, fone girdisi paleistas garso įrašas prie briedžių stendo. Toks vibruojantis muziejus, vaikai čiauška, jiems patinka prie smėlio, suaugę diskutuoja. Vienas vaikas nuolatos juda tai prie smėlio, tai prie mamos. Lankytojai keičiasi vietomis, juda visomis kryptimis.“

Analizuojant šiuos duomenis atsiskleidžia žaismo, įsitraukimo ir dalyvavimo raiškų kompleksiškas bei atvejų išskirtinumas. Pirmo aukšto fiksuotas situacijas būtų galima suskirstyti pagal žaismo poveikį lankytojų grupių veiksmams:

- Žaismas padeda atsipalaiduoti nepažįstamoje erdvėje:

„Į pirmo aukšto ekspoziciją įėjo abu tėvai vesdamiesi vaiką už rankos. Vaikai galėtų būti 6–8 metų. Berniukas vyresnis, mergaitė jaunesnė. Atrodo, kad bijo juos paleisti, nežino, kas bus ir kaip elgtis. Pamatė, kaip kita kompanija dėlioja dėlionę, pasisukinėjo, priėjo. Pradėjo dėlioti. Atsipalaidavo, nes ir vaikai pradėjo čiauškėti, ir juos paleido. Toliau judėjo nebesusikabinę, ypač atsipalaidavo trečiojoje erdvėje. Vaikai kasinėjo, tėvai komentavo, žiūrėjo, kaip sekasi, kad nepridrabstytų smėlio. Sukinėjosi palei vitrinas. Sustojo abu tėvai prie įrankių.“

- Žaismas padeda užsiimti nekantraus dalyvavimo ir lūkuriavimo atveju:

„Tėvai ir vaikas eina atskirai, paauglys neatrodo susidomėjęs, veido išraiška rūstoka ir nedraugiška. Tėvai tyrinėja pirmo aukšto vitrinas, jis

---

<sup>14</sup> Lietuvos Respublikos kultūros ministerijos sprendimu nuo 2019 metų sausio 1 d. kiekvieną paskutinį mėnesio sekmadienį nemokamai galima lankyti muziejų nuolatines ekspozicijas. Nemokamo muziejų lankymo modelis taikomas Kultūros ministerijai pavaldiems nacionaliniams ir respublikiniams muziejams. Pagal šį modelį nemokamai muziejuose apsilankyti gali visi pageidaujantieji.

sukinėjasi, laukia. Grįžo iš trečios erdvės, nes viską greitai apsuoko. <...> Pasisukinėjo, bet paskui sustojo prie medinės skulptūros. Ne iš karto, bet pasiemė ausinę. Pasileido lietuviškai, perjungė į anglų. Anglų kalba klausėsi ilgiau. Padėjo. Pradėjo sukinėtis. Nors rankos kišenėse, bet pradėjo dairytis po vitrinas. Tada ilgėliau sustojo prie kaimo maketo. Net pritūpė. Tėvai buvo trečiojo erdvėj, jis vėl lūkuriavo, bet stovėjo pasisukęs į dėžę su įrankiais. Pirma žiūrėjo, paskui vieną kilstelėjo, pabandė pasverti ant vieno piršto. Pasisukinėjo. Padėjo. Kitus peržvelgė akimis, bet neėmė.“

„Priėjo prie dėlionės, padėliojo nelabai ilgai. Tada nuėjo tolyn tyrinėti, bet po kažkurio laiko abi mergaitės paliko tėvus ir grįžo dėlioti.“

- Žaismas padeda įsitraukti į veiklas, nereikalaujančias verbalinio konteksto ar gebėjimo:

„[Dvi anglakalbės užsienietės] nors ir sunkiau ir lėčiau judančios, bet iškart ėmėsi veiklos. Dėliojo dėlionę, nors ji tik LT kalba ir jokių paaiškinimų nėra, bet joms netrukė, buvo užsiėmusios, kažką apie tai komentavo.“

- Žaismas netiesiogiai veikia kitų dalyvių įsitraukimą:

„Vaikas klausia, kieno čia kaulai. Tėvas eina skaityti info, nes pats nežino. Perskaitęs pasakoja vaikui apie Duonkalnio žynį. Kad kaulai žemėje išlieka ir archeologai iškasa juos.“

- Žaismas skatina kūrybinę veiklą ir improvizacijas muziejaus ekspozicijos tema:

„Mama nuolat fotografavo vaikus. Pati, regis, visai nesidomėjo ekspozicija, bet keliose vietose net kompoziciją su vaikais organizavo. Ėmė įrankius, imitavo veiksmą. Daugiausiai pozavo prie smėlio ir įrankių.“

- Žaismas stimuliuoja kognityvinius gebėjimus ir pažintinį įsitraukimą:

„[Dvi vyresnio amžiaus moterys] O kas čia? Galvojo, kad mikrofonas. Iš pirmo karto nesuprato, nepasijungė. Nesupranta, kaip pajungti ausines. Nepamatė sienoje mygtukų. Pasikelia jas, jas pačias varto. Padeda. Nuėjo prie dėlionės, bet paskui pamatė, kaip mergina paima ir paspaudusi mygtuką prigludžia prie ausies. Pasigirdo garsas. Grįžo ir klausėsi kartu sugludusios ausis.“

„Aktyvus garsinis fonas. Vaikai čiauška, suaugusieji stovi, aptarinėja objektus vitrinose. Keli lankytojai pritūpę su vaikais tyrinėja maketą. Vienas tėvas prieina prie paauglės mergaitės ir klausia, ką ji čia klausosi. Paima, irgi prisideda prie ausies. Abu kartu eina žiūrėti, kur dar yra ausinių.“

„Vyras pamato kabančią ausinę, pakelia lėtai ir atsargiai, atrodo, kad dar apžiūri, kuria puse naudoti. Moteris lyg dar skaito, bet pradeda stebėti, ką daro vyras. Pasidairo, parodo, kad sienoje yra mygtukai. Vyras pasispaudžia

ir klauso. Nors girdisi garsiai, bet moteris ima dairytis. Atitolsta nuo vyro, ieško akimis ir pamato ausinę prie tinklo. Nueina ir pasileidžia sau kitą. Vyras visko neišklausė.“

„[Moteris ir vyras] trečioje erdvėje matau, kaip jie stebi žaidžiančius vaikus prie smėlio dėžės. Tuo metu jie neprieina. Pasisuka paskui prie vitrinų. Apžiūrinėja. Kompanija nueina į antrą aukštą, trečia erdvė aptuštėja. Jie prieina prie dėžės. Apžiūrinėja, nes vaikai gerai iškapstė ir radinius paliko paviršiuje. Nieko neliečia. Tik pasilenkę tyrinėja. Tuo metu muziejaus darbuotoja Evelina ateina aptvarkyti ir jie klausia, ar galima ir jiems. Paaiškina, kad taip, čia visiems. Jie klausia, ar čia kopijos, ar originalai. Paaiškina, kad originalai, tik įrankiai kopijos. Abu imasi aktyviai tyrinėti, su mentele vyras, su šepetėliu moteris. Smagiai leidžia laiką, kelia šukes, aptarinėja, ilgai užtruko, susidomėjo.“

- Žaismas suteikia galimybę lankytojams socializuotis:

„Mamos tarpusavyje kalbasi, greičiausiai savais reikalais, nes nesisukioja į ekspoziciją, eina pirmo aukšto viduriu, daugiau dairosi, kur vaikai. Vaikai beveik bėgioja. Vaikų amžius darželinukai, gal pradinukai. Trys mergaitės ir berniukas. Pažaidė su detalėmis prie dėlionės, antrą erdvę apsuko ratu, nieko neėmė, labiau jiems patiko sukimasis ratu. Berniukas kiek ilgiau stabtelėjo prie kaimo maketo. Bet prie smėlio visi. Dvi mergaitės rankomis žarstė, viena su šluotele. Berniukas pradėjo rankomis, paskui pamato mentele. Mergaitės dar bandė šluoteles, bet iš esmės rankomis. Mamos stovi šalia, kalbasi tarpusavyje, stebi vaikus. Ramina, kad dalintųsi plotu ir nežarstyti smėlio. Išėjo, kai mamos pasakė, kad užtenka.“

- Žaismas palengvina fizinį ir emocinį įsitraukimą:

„Atėjo visi kartu, bet kol tėvas su sūnumi ramiai judėjo per pirmą aukštą, mama nuėjo į priekį, grįžo atgal pakviesti, nes pamatė smėlio dėžę. Mama grįžta prie jų iš trečios erdvės ir sako: atei, čia tau patiks. Jie visi nuėjo prie smėlio dėžės.“

- Žaismas skatina socialinį mokymąsi:

„Vaikai jau iš antros erdvės pamato smėlį ir nuskuba, nors prie jo nieko nėra. Tuo metu kiti suaugusieji trečioje erdvėje buvo prie vitrinų palei kraštus. Ateinu į antrą erdvę, kad matyčiau visą vaizdą. Vaikai paima menteles, ima aktyviai kasinėti. Prisijungia tėvai. Tėvas paima iš berniuko mentele ir pats pabando, dar pasakė, kad palenk kamu, ne taip smėlis barstysis. Tuo metu dvi moterys pradeda stebėti vaikus. Jos pažiūrėjo kokias 15 sekundžių, tada pačios perėjo prie antros dėžės su įrankiais ir šukėmis. Įrankių neėmė, bet šukes kilnojo, bandė sujungti. Bent jau sukinėjo abi paėmusios skirtingas šukes.“

- Žaismas padeda netiesiogiai komunikuoti muziejaus turinį:

„[Moteris ir vyras] atėjo į muziejų gerdami kavą. Atsisėdo fojė ant suoliuko. Geria neskubėdami kavą ir stebi lankytojus prie kalavijų stendo. Kitų lankytojų vaikai dėlioja rankenas. Vaikai šneka garsiai, tėvai jiems aiškina. Viskas girdisi. Įdomiausia, kad kalavijas didesnis už vaiką, 146 cm. Matuojasi ir tėvai. Pora atsigeria, išmeta puodelius ir juda skubiai į pirmą erdvę. Atrodo, kad jiems jau viskas aišku per tą laiką, kol sėdėjo ir stebėjo. Daug veiksmo aplinkui, paskutinis sekmadienis, daug žmonių, gan triukšminga.“

Žaismas iš esmės reikalauja fizinio įsitraukimo, nes fiksuoti atvejai, kad užimtos rankos indikuoja, jog žmogus nelinkęs arba dėl fizinių trukdžių negali aktyviau įsitraukti:

„Šuniuką nešėsi vyras, moteris ėjo kartu, bet abu blaškėsi lyg nesuprasdami nei kur atėjo, nei ką čia reikia veikti. Paklausė, ar galima su šunimi. Kadangi ant rankų nešiojamas, tai leido. Bet rankos užimtos. Moteris eina ir glosto, vyras neša, šuo dreba. Abu labiau užsiėmę jo raminiu, pirmą aukštą perėjo stabiliu greitu ritmu, niekur per daug neužsilaikydami.“

„[Moteris ir vyras, panašu, kad senjorai] vyras eina kiek pasviręs į priekį, rankos už nugaros, moteris su kuprinėle, rankomis laikosi už petnešų. Abu sukiniėjasi erdvėje atskirai, vyras lenkiasi paskaityt info, moteris tik žiūri. Per visas tris erdves perėjo nors ir lėtai, bet be ilgesnių sustojimų. Vyras kelis kartus lenkėsi skaityti, rankos visą laiką už nugaros.“

Šios duomenų grupės kontekste išskirtos situacijos leidžia identifikuoti 10 esminių elgsenos ir žaismo vaidmens raiškų, kurios labai reikšmingai praplečia pirmo aukšto lankytojų veiklų ir įsitraukimo formų spektrą. Tuo tarpu antro aukšto stebėjimo duomenys rodo monotonišką tyrinėjimo pobūdį, kur dominuoja vizualinė ekspozicijos apžvalga, diskusijos radinių bei rekonstrukcijų temomis, bandymas sulaikyti kartu atvykusius lankytojus, jų drausminimas arba skubėjimas paskui juos. Pavyzdžiui, tą patį paskutinį mėnesio sekmadienį, 2023 m. gegužės 28 d., antrame aukšte vienu metu suskaičiuota 19 lankytojų ir du vaikai, kurių apsilankymo momentas stebėjimo protokole užfiksuotas taip:

„Lankytojai pasiskirstę prie vitrinų. Vaikštinėja, viena moteris su ausinėmis, trys lankytojai fotografuoja rūbų vitrinas. Vaikai vaikštinėja mosikuodami rankomis pirmyn atgal. Kai jų tėvai priartėjo prie laiptų, abu vaikai prisėdo pažiūrėti kalavijų filmo, tėvai stovėjo. Ilgai neužtruko, viso filmo nežiūrėjo. Atmosfera tyloka, lankytojai vaikšto ramiai, apžiūrinėja be didelio šurmilio, atrodo susikaupę tyrinėdami vitrinų radinius.“

Atsižvelgiant į tai, kad antrame aukšte nėra fizinį įsitraukimą skatinančių elementų, stebimos judėjimo variacijos apsiriboja **ramiu ėjimu**

**stebint objektus:** „[Moteris su paaugle dukra] abi su ausinėmis ir greičiausiai pasijungusios audiogidą. Labai rimtos, klausosi, juda atskirai, nes eina per tam tikrą intervalą. Dukra pabaigė greičiau ir atėjo prie filmo. Nusiima ausines ir žiūri kalavijų TV. Mama priėjo, truputį kartu pažiūrėjo, dukra stojasi, eina nesikalbėdamos“; „[Moteris ir vyras] eina palei vitrinas ir diskutuoja, rodo pirštais į radinius. Fotografuoja abu. Daug dėmesio rūbų rekonstrukcijoms. Atrodo, kad visas vitrinas nusifotografavo. Paskui dar prisėdo prie filmo. Neskuba. Atrodo, gerai nusiteikę. Daug aptarinėja“, **greitu ėjimu peržvelgiant vitrinas:** „[Du studentiško amžiaus vyrai] atėjo į antrą aukštą kažką kalbėdami, bet ties pirmomis vitrinomis išsiskyrė. Vienas kaire puse, kitas dešine eina, bet prie vitrinų labai neartėja. Eina rimčiau nestabteldami, nesilenkia, nieko neskaito, tik žiūri ir eina tolyn. Stabtelėjo prie filmo, nesėdo, ilgiau neužtruko. Laiptais leidžiasi kartu, kažką aptarinėja“, **greitu perėjimu lūkuriuojant:** „Vyresnysis sūnus atsiskiria ir eina į priekį, atsisėda ant suoliuko, išsitraukia telefoną, rašo kažką. Jaunesnis brolis laikosi labiau prie tėvų, bet eina žiūrėdamas į savo kojas. Dėlioja pėdas įvairiais būdais ir užsiima kojų choreografija. Kurį laiką eina žiūrėdamas tik žemyn ir prieina prie brolio. Lieka su juo, laukia tėvų.“

Nors ir be aktyvaus fizinio įsitraukimo, lankytojų diskusijas prie vitrinų, paaiškinimus ir informacijos skaitymą, rankų gestikuliaciją, fotografavimąsi vitrinų fone bei objektų fotografavimą reikėtų vertinti kaip *pažintinį įsitraukimą, palaikomąjį įsitraukimą, emocinį įsitraukimą, socialinį įsitraukimą*, tačiau *socialinio mokymosi* antro aukšto ekspozicija iš esmės neskatina. Socialinis mokymasis šios ekspozicijos dalies kontekste apibrėžtų situacijas, kai drausminimas ir kontroliavimas perduoda vizualių objektų pristatymu pagrįstos ekspozicijos tyrinėjimo taisyklės ir pobūdį (pvz., neliesti vitrinų, nebėgioti, netriukšmauti ir pan.).

Stebint antro aukšto lankytojų grupių ekspozicijos tyrinėjimo pobūdį, keturis kartus fiksuotos situacijos, kai lankytojai iš antro aukšto grįžo į pirmą aukštą laukti kitų grupės narių:

1. du vaikai atsiskyrė nuo tėvų ir grįžo į pirmo aukšto ekspozicijos erdvę žaisti su smėliu (tėvas tuomet ėjo jų ieškoti ir parsivesti);
2. dvi mergaitės grįžo prie dėlionės pirmo aukšto pirmoje ekspozicijos erdvėje;
3. paauglys perėjo antrą aukštą ir nusileido dėlioti kalavijų rankenų laukdamas tėvų;
4. moteris laukė vyro pirmo aukšto knygynėlyje prie kasų.

Vertinant stebėtas elgsenos raiškas taip pat išryškėja žaismą skatinančių elementų vaidmuo formuojant skirtingo tipo įsitraukimus ir

dalyvavimą. Įdomu, kad nors į žaidybines situacijas lengviau įsitraukia jaunesni lankytojai, pati žaismo veikla tiek tiesiogiai, tiek netiesiogiai gali paveikti kartu atvykusius ar tuo pačiu metu muziejuje besilankančius asmenis. Todėl remiantis stebėjimo protokolų duomenimis galima žaismą ir su žaismu susijusius procesus vertinti kaip pozityvų ekspozicijos elementą.

## 6.2. Lankytojų savistabos duomenų grupė

Šiame disertacijos skyriuje analizuojami duomenys yra paremti ne tiesioginio tyrėjo stebėjimu, bet pateikti pačių informantų, t. y. pačių lankytojų anketose užfiksuoti savistabos rezultatai ir / arba suformuluotos subjektyvios nuomonės. Šie duomenys rinkti, siekiant papildyti stebėjimo, pagrindinio tyrimo metodo, duomenis ir praplėsti galimybes interpretuoti žaismo įtaką lankytojų įsitraukimui tiek stebint išoriškai matomas elgsenos raiškas, tiek nuomones apie žaismo procesus. Lankytojų savistabos duomenų grupei priskiriami lankytojų anketos ir interviu būdais sukaupti duomenys, kurie buvo analizuoti siekiant identifikuoti lankytojų gebėjimą fiksuoti žaismo procesus, elgsenos raiškas ir socialines sąveikas muziejuje.

### 6.2.1. Žaismo ir įsitraukimo sąveikos remiantis lankytojų anketų duomenimis

Trečiąją duomenų grupę sudaro 86 anketos, apibendrinančios 249 lankytojų patirtis, iš kurių pačių informantų 84 įvardyti kaip vaikai. 2 anketos buvo atmestos kaip netinkamos, nes viena buvo tik pradėta pildyti ir pribraukta, o antroje anketoje visuose atsakymuose įrašytas tas pats žodis *kalavijas*. Atvirieji pusiau struktūruoti anketos klausimai formuluoti ir analizuoti pagal galimų veiklų bei įsitraukimų į ekspozicijos tyrinėjimą pobūdį. Lankytojų anketose užfiksuoti savistabos duomenys analizuoti remiantis klausimų grupėmis ir įsitraukimo tipo sąsajomis.

#### **Pažintinis įsitraukimas**

Vienas iš reikšmingiausių stebėjimo metodo apribojimų yra fiksuoti lankytojo pažintinį įsitraukimą, ekspozicijos temos pažinimo gilumą bei efektyvumą. Tačiau tai yra neabejotinai vienas iš esminių muziejų komunikacinės veiklos ir mokslo sklaidos siekių. Šiuo atveju siekiant įvertinti, kiek naujų žinių ir ekspozicijos turinio suvokė, įsisąmonino ar atsimenta lankytojas, būtina pasitelkti savistabos metodus. Remiantis lankytojų užpildytomis anketomis siekta identifikuoti, ar galima susieti žaismo procesą skatinančius ekspozicijos elementus, pažintinį įsitraukimą ir žinias.



Siekiant nustatyti, kaip patys lankytojai vertina ekspozicijoje pristatomų objektų ir eksponavimo elementų informatyvumą archeologijos temai skirtame muziejuje (7 priedas). Analizuojant pateiktus atsakymus buvo išskirtos 7 stambios grupės. Pirmoji grupė *Apibendrinimas* suskirstyta į tris subgrupes pagal pozityvią ar negatyvią atsakymo reikšmę, nors patys atsakymai tyrimo atveju nėra informatyvūs. Vienai iš grupių priskirti atsakymai, kurie apibrėžia konkretų objektą – archeologinį artefaktą. Reikia pažymėti, jog lyginant su kitomis grupėmis konkretūs objektai vardyti rečiau. Ketvirto klausimo atsakymų grupės iš esmės pasidalina į du stambius blokus – vizualiniai (aprašymai / standai bei rekonstrukcijos) ir technologiniai (vaizdo įrašai ir įgarsinimai), kuriems būdingas beveik tapatus paminėjimų dažnumas (12–15 kartų). Tačiau analizuojant ketvirto klausimo atsakymus pavyko išskirti nors ir negausią, bet atskirą žaismo elemento grupę. Šiai grupei priskirti teiginiai *ten, kur pirmame aukšte buvo galima paimti daiktus, labai įdomus jausmas; Archeologų kasyba (pasibandyti); Interaktyvūs* apibrėžia situacijas, kai lankytojas pats įvertina žaismo veiksmą kaip informatyviausią iš visų pažintiniam įsitraukimui skirtų elementų.

Įsimintiniausias ekspozicijos objektas (5 priedas) nurodo tas pačias tris gausias atsakymų grupes: apranga, ginklai, papuošalai. Atsižvelgiant į žaismą skatinančių elementų pozicijas ekspozicijoje bei aktyvius veiksmus skatinančių elementų turinį, žaismo veiksmą su įsimintinu objektu galima būtų sieti tik ginklų atveju. Jokie aprangos ir papuošalų elementai ekspozicijoje nėra pristatomi interaktyviai, naudojant žaismo veiksmą ar įtraukiant technologinius sprendimus. Tokiu atveju žaismo vaidmuo įsimenant ekspozicijos elementus nėra identifikuojama, tačiau grupuojant lankytojų atsakymus tokią grupę pavyko išskirti. Jai priskirti tokie teiginiai: *akmeninė grūdų malyklė; plaktukas* (liečiama ekspozicija); *įrankių patogumas; interaktyvūs; smėlis su radiniais*. Įdomu tai, kad akmeninė grūdų malyklė (trinamosios gornos), su kuria galima pamėginti rankomis grūsti miltus, yra eksponuojama laiptinėje, kur lankytojai iš pirmo aukšto kyla į antrą aukštą. Eksponavimo prasme tai yra ne itin akivaizdi ir paprastai lankytojų praeinama vieta, o pats objektas lankytojų anketose išskirtas tik vieną kartą. Galima būtų vertinti, kad būtent žaismo elementas suteikė šiuo atveju išskirtinumą kitų objektų atžvilgiu, nes pats objektas yra labai atskirtas, padėtas tokioje vietoje, kur nelabai aiškiai matosi, neišskirtas iš aplinkos akivaizdžiai. Žaismo įtaką įsiminimui galima vertinti ir tuo atveju, kai lankytojai mini plaktuką [turime omenyje medinę kuoką] bei įrankių patogumą, nes šią savybę įvertinti galima tik tuo atveju, kai lankytojas pats asmeniškai gali objekto patogumu įsitikinti jį išmėgindamas. Smėlis su radiniais priskirtas taip pat šiai grupei, nes smėlio pripiltoje dėžėje paslėpti

radiniai dažniausiai randami tik žaismo proceso metu. Lankytojų anketoje nurodytas interaktyvumas neapibrėžia konkrečios ekspozicijos erdvės ir žaismą skatinančio objekto, tačiau apibendrina žaismo ir veiksmo svarbą lankytojo įspūdžiui ir įsiminimui.

Iš visų anketos klausimų tema apie naujus istorinius faktus yra unikali (6 priedas), nes vertinant naujų faktų ir žaismo veiksmo sąsajas nepavyko išskirti atskiros žaismo elemento grupės. Trečio anketos klausimo duomenys nepateikia akivaizdžių įrodymų, kad būtent dėl žaismo veiksmo lankytojas buvo įtrauktas į pažintinį procesą ir būtent jis lėmė naujo fakto užfiksavimą. Visi atsakymai, atsižvelgiant į teiginius, suskirstyti į 8 stambias atsakymų grupes, iš kurių tik 3 lankytojų atsakymai gali turėti netiesioginių užuominų apie žaismo veiksmą ekspozicijoje: *Kalavijų ilgis – 149 cm; kaip kalami kardai; Akmens amžiuje buvo titnago*. Kalavijo temai skirtame stende pateikta ūgio matuoklė, kur lankytojai kviečiami pasimatuoti, ar esi didesnis nei didysis dvirankis kalavijas, kurio ilgis būdavo 149 cm. Todėl šis faktas gali turėti netiesioginių nuorodų į žaismo situacijoje išskirtą unikalią objekto savybę. Ekspozicijoje taip pat pristatoma filmuota medžiaga apie kalavijo kalimo procesą, tad teiginys *kaip kalami kalavijai / kardai* galėtų būti siejamas bent jau su technologiniais eksponavimo sprendimais. Įdomu tai, kad lankytojai dažnai anketose mini kardo terminą, nors visa ekspozicija būtent skirta kalavijui pristatyti ir jam, kaip skirtingam nei kardas ginklui, aktualizuoti. Tačiau vertinant, kaip dažnai anketose šie pavadinimai vartojami sinonimiškai, išryškėja skirtingas lankytojų gebėjimas perskaityti, išgirsti, pamatyti ir suvokti pateikiamą informaciją. Trečias teiginys, kurį bent iš dalies būtų galima sieti su žaismo procesu – akmens amžiaus medžiagų tema. Kadangi ekspozicijoje yra integruoti net du standai, kuriuose lankytojai gali liesti skirtingus akmenis ir apžiūrėti iš arti, žaismo procesas iš esmės gali turėti įtakos šio objekto išskyrimui kaip naujas sužinotas faktas.

Klausimas, kuo skiriasi galimybės tyrinėti pirmo ir antro aukštų ekspozicijas, buvo suformuluotas siekiant suvokti, ar lankytojai pastebi dviejų ekspozicijos aukštų skirtumus žaismo veiksmo atžvilgiu (14 priedas). Klausimo atsakymai suskirstyti į keturias pagrindines reikšmines grupes: *apibendrinimas, istoriniai laikotarpiai, objektai ir žaismo elementas*. Tuo tarpu žaismo elemento grupė suskirstyta į tris pogrupius pagal žaismo procesui priskirtą esminį bruožą: *lietimas, interaktyvumas, informatyvumas*. Apibendrinimams priskirti tie vertinimai, kuriuose nefiksuoti dviejų aukštų ekspozicijos tyrinėjimo galimybių skirtumai. Antrąją grupę sudaro vertinimai, kuriuose įvardijami ekspozicijos temų ir objektų istorinių laikotarpių skirtumai, tačiau tai neapibrėžia tyrinėjimo pobūdžio. Trečioji grupė apima išvardytus konkrečius ekspozicijos objektus. Tyrimo požiūriu aktualiausia

ketvirtoji grupė, kurioje lankytojai identifikuoja žaismo procesų galimybes pirmame ir antrame ekspozicijos aukštuose. Lankytojai išskiria tris esminius žaismo proceso bruožus: pirmame aukšte žaismas sudaro galimybę liesti – pojūčiai; suteikia galimybę interaktyviau veikti ekspozicijoje – fizinio, emocinio ir pažintinio įsitraukimo galimybė; suteikia galimybę daugiau sužinoti.

### **Fizinis įsitraukimas**

Fizinis įsitraukimas yra viena iš geriausiai objektyviai išoriškai fiksuojamų lankytojų elgsenos raiškų, tačiau anketos klausimai pateikti siekiant įvertinti, kiek patys lankytojai fiksuoja veiklas tyrinėjant ekspoziciją bei kaip šios veiklos pasiskirsto pagal paminėjimo dažnumą (9 priedas). Vertinant lankytojų atsakymus galima teigti, kad dėlionės dėliojimas buvo dažniausiai vykęs žaismo procesas, antroje vietoje – aktyviai kilnoti objektus ir trečias pagal dažnumą žaismo veiksmas susijęs su šukių paieška smėlyje. Filmuotos medžiagos žiūrėjimas minėtas dažniau nei garso paaiškinimų jungimas, tačiau aprašų skaitymas nurodytas tik kelis kartus. Tuo tarpu objektų aprašymai ir stendai buvo nurodyti kaip vieni iš trijų informatyviausių ekspozicijos elementų ketvirtame anketos klausime, lankytojų įvardytų bent 10 kartų. Du kartus skaitymas įrašytas prie *Kita* kartu su aptarimu ir diskusijomis. *Kita* veikla tik vieną kartą nurodo, kad lankytojai fotografavo, tačiau stebėjimo protokoluose tiek objektų, tiek pačių lankytojų fotografavimas buvo fiksuotas dažniau. Stebėjimo protokoluose taip pat ne vieną kartą fiksuotas prisėdimas ant suoliuko pailsėti, o lankytojai šeštame klausime tai pažymėjo tik vieną kartą. Iš visų nestruktūruotų atsakymų šiame klausime išskirtinis būtų *LAIPTAI* ☺ [su šypsenele], kuris galėtų patvirtinti pačių lankytojų pastebėtą ir stebėjimo protokoluose fiksuotą vaikų lakstymą aukštyn žemyn muziejaus laiptais. Tokį atsakymą pateikė lankytojų grupė suaugusysis + du vaikai.

### **Socialinis įsitraukimas**

Socialinis, kaip ir fizinis, įsitraukimas yra išoriškai identifikuojamas ir objektyviai fiksuojamas, tačiau šio pogrupio klausimai buvo pateikti siekiant nustatyti, ar patys lankytojai identifikuoja ir kaip įvardija socialinį įsitraukimą į archeologinės ekspozicijos tyrinėjimą (8 priedas). Klausimo atsakymai buvo sugrupuoti į septynias reikšmines grupes, tarp jų išskiriami žaismo elementą apibrėžiantys lankytojų teiginiai. Kaip ir visuose atsakymuose, dalis teiginių yra priskiriami detalesnės informacijos apie tiriamą klausimą nesuteikiantiems apibendrinimams, pvz., *viską, viską aptarėm, daugumą*. Šioje grupėje išsiskiria keturi negatyvūs atsakymai *nieko*,

nurodantys, jog lankytojai nebuvo linkę į socialinį kontaktą arba nenorėjo jo įvardyti. Gausią aptariamų temų grupę sudaro konkretūs eksponuojami objektai, tačiau dar dvi grupės apima ne tiek objektus, bet diskusijas apie praeities procesus ir netgi apibendrintus praeities vertinimus. Žaismo elemento grupei priskirti devyni teiginiai, iš kurių tyrimo atveju įdomiausias yra teiginys, jog su kartu atvykusiais lankytojais aptarė *sanskrito kalbą*. Kadangi pačioje ekspozicijoje nėra tokios temos, nepateikta jokia aprašyta nei kitais akivaizdžiais būdais pristatyta žodžių dėlionė, šis atsakymas gali būti siejamas tik su žaismo procesu, kai pirmo aukšto ekspozicijoje dėliodami žodžių dėlionę lankytojai patys nustatė, kad tai yra sanskrito kalba, ir patys suteikė šiam objektui prasmę. Tuo tarpu tris kartus paminėtas *archeologo darbas* gali būti siejamas tiek su smėlio dėžės kasinėjimo procesu, tiek ir su visa ekspozicijos tema. Kalavijų tema taip pat gali būti aktualizuota žaismo proceso, tačiau teiginys *Kad aštrūs kalavijo asmenys pasirodė (eksponato, kurį buvo galima paliesti)* nurodo fizinio išitraukimo momentą ir asmeninės patirties įvardijimą. Įrankių tema taip pat gali nurodyti tiek žaismo proceso įtaką, tiek socialinio išitraukimo (tik diskutuota), tiek pažintinio išitraukimo (tik perskaityta ir apibendrinta).

Socialinio mokymosi požiūriu siekta įvertinti, ar lankytojai stebi kitų lankytojų elgseną, kaip lankytojai įvardija socialinę aplinką ir kaip joje atsispindi žaismo vyksmas (13 priedas). Lankytojų atsakymai sugrupuoti į keturias reikšmines grupes, iš kurių pirmoji *Apibendrinimų* grupė suskirstyta į tris pogrupius: pozityvus (viskuo), negatyvus (niekuo) ir neutralus (tuo pačiu). Gausią domėjimosi grupę sudaro konkretūs ekspozicijos *Objektai*, du atsakymai apie domėjimąsi filmuota medžiaga priskirti *Technologijoms*, o *Žaismo elementui* siekta priskirti tuos atsakymus, kurie nurodytų aktyvias, fizinio išitraukimo reikalaujančias veiklas. Net 7 kartus nurodyta veikla smėlio dėžėje, kas patvirtina tiek stebėjimo metu fiksuotą aktyvų išitraukimą šioje ekspozicijos vietoje, tiek ir 8 klausimo atsakymuose nurodytas labiausiai pradžiuginusias veiklas. Garso instaliacijomis besidomintys vaikai taip pat priskirti žaismo grupei, nes, norint išklaudyti garso įrašus, reikia fiziškai paimti ausines, spaudinėti kalbų mygtukus. Kadangi stebėjimo protokoluose užfiksuotas šių ausinių kilnojimas ir fragmentuotas klausymas, pati veikla priskiriama prie nuolatinio veiklų kaitymosi, fizinio išitraukimo bei dalinio pažintinio išitraukimo. Šiai grupei priskirtas teiginys *labai norėjosi viską liesti*, nes būtent žaismą skatinantys ekspozicijos elementai reikalauja fizinio išitraukimo. Taip pat grupei priskirtas ir vieną kartą paminėtas kitų grupės narių susidomėjimas *dėlionė*. Remiantis šeštuoju klausimu galima teigti, kad dėlionės dėliojimas buvo dažniausiai lankytojų atliktas veiksmas. Dėlionės dėliojimas tokiu atveju galėjo būti netiesiogiai paminėtas apibendrinimuose,

pvz., *užsiėmė tuo pačiu kaip ir mes*, arba atskirai nepastebėtas. Apibendrinimą *tuo pačiu kaip ir mes* galime vertinti ir kaip socialinio mokymosi bei socialinio įsitraukimo pavyzdį, kurie buvo fiksuoti stebėjimo protokoluose, kai lankytojai vieni kitus kvietė prie aktyvių elementų, vieni kitiems aiškino veikimo principą arba sekė kitų lankytojų pavyzdžiu.

Atskiras klausimas apie kartu besilankančius vaikus buvo suformuluotas kaip kontrolinis, siekiant patikrinti, kokias veiklas lankytojai priskyrė, pastebėjo ar įvertino kaip dažniausiai vykusias kartu dalyvavusiems vaikams (15 priedas). Anketų atsakymai patvirtina žaismo elementų aktualumą ir dažnumą. 18 kartų paminėtos veiklos smėlio dėžėje, po 8 kartus dėlionė bei lietimas / interaktyvumas, 13 kartų paminėtas susidomėjimas vaizdo ir garso instaliacijomis.

### **Emocinis įsitraukimas**

Įvertinus pasikartojančius objektus ir sugrupavus juos pagal temas sąsajas (4 priedas), išskirtos 9 ekspozicijos elementų ir temų grupės, kas labiausiai nustebino / sudomino tyrimo metu ekspozicijos lankytojus ir jų grupes. 86 anketose lankytojai net 23 kartus įvardijo nustebinusius / sudominusius ekspozicijos objektus, kurie buvo priskirti *aprangos rekonstrukcijos* grupei. 19 paminėtų objektų sudaro *ginkluotės* grupę, 14 kartų *žaismo* galimybė, 13 kartų paminėti *papuošalai*, 10 kartų eksponatų *gausa*, 6 kartus apibendrinta, kad nustebino *viskas*; 5 kartus įvardyta eksponavimo *technologijos*, 4 kartus atsakymai priskirti *objektams* ir 4 kartus paminėti objektai, priskirti ekspozicijos temoms.

Susidomėjimas rekonstrukcija gali būti labai aiškiai siejamas su rekonstruotų objektų kontekstiniu eksponavimu, kuris padeda suvokti objekto visumą. Tačiau kartu tai gali būti susiję ir su pačios mados temos universalumu, ypač lankytojams, kurie nėra įprasta muziejaus auditorija (Melchior, 2011), ir su tokia tema, kurią lengva lyginti su dabartimi (Wallenberg, 2020). Su aprangos rekonstrukcijos grupe galima susieti ir papuošalų grupę, t. y. artefaktus, kurie yra eksponuojami tiek atskirai vitrinose, tiek ant manekėnų rekonstravus senųjų genčių aprangą ir puošybą. Tuo tarpu lankytojus aktyviai sudominusi ginkluotės grupė gali turėti sąsają su *žaismo elementais* bei atsakymuose išskirta *technologijos* grupe, nes kalavijų rankenų žaidimas, kalavijo dydžio ūgio matuoklis ir filmuota medžiaga apie kalavijų gamybą galėjo prisidėti prie susidomėjimo šiais konkrečiais objektais ir karybos tema.

Žaismo elementų grupei priskirti atsakymai, kurie nurodo akivaizdžiausias sąsajas su ekspozicijoje integruotais veiksmą skatinančiais objektais: *liesti eksponatus; smėlis; interaktyvumas; įdomios veiklos; pabūti*

*archeologu; kaip kasinėjami radiniai; kasinėti; ieškoti lobio.* Vertinant patį klausimą, galima apibendrinti, kad daliai lankytojų šios veiklos sukėlė susidomėjimą ir nuostabą, nes nėra tipiška asocijuojamos su kultūros paveldą pristatančiais muziejais.

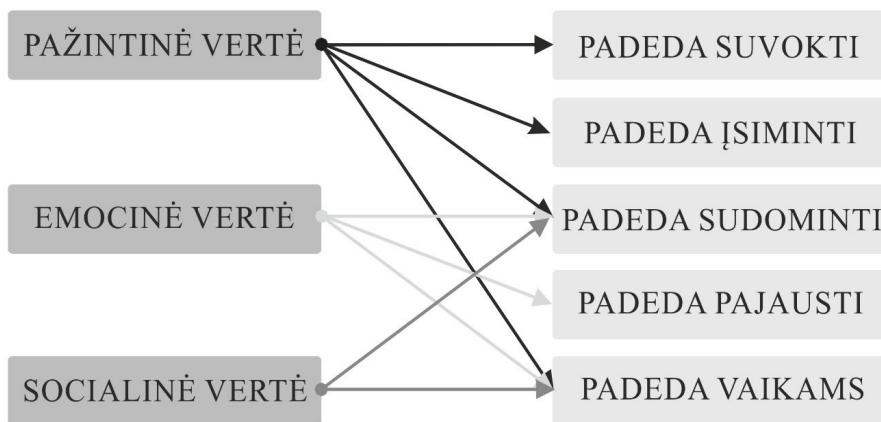
Klausimas apie tai, kas labiausiai ekspozicijoje nepatiko, suformuluotas siekiant išsiaiškinti dar vieną žaismo raiškos aspektą – ar šis fenomenas atsispindi neigiamuose lankytojų vertinimuose ir jei atsispindi, kokiam kontekste (11 priedas). Lankytojų vertinimai buvo sugrupuoti į penkias reikšmines grupes. Pirmąją grupę sudaro vertinimai, kurie nesuteikia detalesnės informacijos, nes apima pozityvų ar negatyvų apibendrinimą *nebuvo to / viskas*. Visiškai negatyvus vertinimas paminėtas tik vieną kartą, o 44 kartus paminėtas pozityvus vertinimas, kad nebuvo nepatikusių dalykų. Žaismo požiūriu aktualūs 7 lankytojų vertinimai, kuriuose tiesiogiai įvardytas veiklos trūkumas, neveikiantys objektai, per daug dalykų už stiklo. Vadinas, lankytojai arba apskritai pasigedo šių elementų, arba jau yra lankęsi ir žino, kas įprastai turi veikti. Ši veiklos trūkumo įvertinimą patvirtina nors ir *Ekspozicijos* vertinimo grupei priskirtas, bet antro aukšto ekspozicijos monotoniškumą pabrėžiantis teiginys *Labai vienodas antras aukštas*. Dar du teiginiai iš *Socialinės aplinkos* grupės *Dėmesio nenulaukiantys vaikai; Triukšmaujantys vaikai* patvirtina stebėjimo protokoluose fiksuotą triukšmingesnę aplinką, kai lankytojai įsitraukia į aktyvias veiklas ir kai vienu metu ekspozicijoje lankosi daugiau žmonių. Tai ypač būdinga nemokamo paskutinio mėnesio sekmadienio metu.

Siekiant išsiaiškinti, ar žaismo elementas sukelia emocinį netikėtumą kultūros paveldo ekspozicijoje (12 priedas), atsakymai sugrupuoti į penkias reikšmines grupes. Pirmąją sudaro teiginiai, kurie pozityviai arba negatyviai apibendrina vizitą. *Ekspozicijos* ir *Konkrečių objektų* grupėms priskirti teiginiai, kurie apibrėžia arba bendrą ekspozicijos dizaino vertinimą, arba išskiriamas konkretus archeologinis artefaktas, o 8 lankytojų pildytose anketose pabrėžtas nemokamas muziejų lankymas kaip labiausiai nustebinęs dalykas. Grupuojuotant aštuntojo klausimo atsakymus išskirta gausi *Žaismo elemento* grupė, kurioje išryškėja nuostabą sukėlę veiksniai: galimybė liesti, interaktyvumas, dėlionė, smėlio kasinėjimas ir galimybė apžiūrėti ekspoziciją su vaikais. Šioje atsakymų grupėje net 10 kartų paminėta veikla su smėliu, toks dažnumas atitinka stebėjimo protokoluose fiksuotą šeimų ir ypač vaikų susidomėjimą smėlio dėže ekspozicijos pirmo aukšto trečioje erdvėje.

### **Santykis su žaismu**

Lankytojų nuomonės apie žaismo procesą kultūros paveldo muziejuose (10 priedas) nurodo ne tik pozityvų požiūrį į žaismą ir aktyvų

tyrinėjimą, bet atsakymus galima sugrupuoti į 5 grupes pagal žaismo proceso suteikiamą vertę (21 pav.). Tik trys lankytojų pateikti teiginiai priskirti grupei *Nesuteikia vertės*.



21 pav. Lankytojų nuomonė apie žaismo proceso suteikiamą vertę (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

Lankytojų vertinimu, žaismas padeda geriau įsiminti pristatomą medžiagą, suvokti temą, pajautus geriau įsivaizduoti praeitį. Tačiau dažniau tą veiklą sieja su vaikais, kad būtent jiems naudingiausias aktyvus pažinimas. Tik viename atsakyme išskiriami suaugusieji, jog naudinga ir *susidomėjusiems suaugusiems*. Stebėjimo protokoluose fiksuotas ir suaugusiųjų įsitraukimas į aktyvias veikas net tose lankytojų grupėse, kurios lankėsi be vaikų. Tad, remiantis lankytojų nuomone ir stebėjimo rezultatais, galima teigti, kad žaismo naudą įsitraukimui patys lankytojai suvokia kaip vaikų auditorijos veiklas, net jei patys į jas įsitraukia, arba teoriškai suvokia vertę, bet ta veikla neužsiima.

Taip pat svarbu atkreipti dėmesį, kad, lankytojų nuomone, žaismas yra svarbus vaikų užimtumui muziejinėje aplinkoje: *Vaikai užsiėmę; įdomiau vaikams; Svarbūs, manau, ypač vaikams, kuriuos sudominti muziejais nėra lengva*. Stebėjimo protokoluose fiksuotos situacijos, kai vaikai ir vyresnio amžiaus lankytojai tyrinėja atskirai, o tuo metu, kai vaikai ieško radinių smėlyje ar dėlioja dėlionę, kiti grupės nariai turi galimybę tyrinėti objektus ir skaityti informaciją.

Apibendrinus lankytojų anketų duomenis skirtingų grupių vertinimuose ir skirtinguose klausimų kontekstuose žaismo elementas identifikuotas 9 iš 10 klausimų (3 lentelė).

3 lentelė. Žaismo elemento dažnumas lankytojų atsakymuose

<p>1. Kas labiausiai nustebino / sudomino ekspozicijoje?</p>	<p><b>14 kartų</b> paminėtos veiklos: liesti eksponatus; kasinėti smėlį, įdomios veiklos, interaktyvumas.</p>
<p>2. Koks ekspozicijos objektas labiausiai įsiminė?</p>	<p><b>5 kartus</b> paminėta: akmeninė grūdų malyklė, plaktukas (liečiama ekspozicija); įrankių patogumas; interaktyvūs; smėlis su radiniais.</p>
<p>3. Kokių naujų faktų sužinojote apie Lietuvos istoriją?</p>	<p>Žaismo veiksmas su naujų faktų sužinojimu <b>tiesiogiai nesusietas</b>. Netiesiogiai gali būti sietas su trimis paminėjimais: <i>Kalavijų ilgis – 149 cm; kaip kalami kardai; Akmens amžiuje buvo titnago.</i></p>
<p>4. Koks parodos elementas suteikė daugiausiai informacijos?</p>	<p><b>3 kartus</b> paminėtos veiklos sietinos su informatyvumu: ten, kur pirmame aukšte buvo galima paimti daiktus, labai įdomus jausmas; Archeologų kasyba (pasibandyti); Interaktyvūs.</p>
<p>5. Ką aptarėte su kartu atvykusiais šeimos nariais / draugais / kitais lankytojais?</p>	<p><b>8 kartus</b> paminėtos aptartos veiklos: apie archeologijos profesiją; nematytus eksponatus, jų realų dydį; aštrius kalavijo ašmenis; Sanskrito kalbą; Įrankių paskirtis.</p>
<p>6. Kokius veiksmus atlikote?  Kodėl aktyvūs elementai svarbūs / nesvarbūs?</p>	<p><b>52 kartus</b> paminėta dėlionė; <b>47 kartus</b> paminėtas objektų kilnojimas; <b>43 kartus</b> paminėta eksponatų paieška smėlyje.  Žaismo procesui suteikiamos <b>5 vertės</b>: padeda suvokti, padeda įsiminti, padeda pajauti, padeda sudominti, padeda vaikams.</p>
<p>7. Kas jums labiausiai nepatiko?</p>	<p><b>7 kartus</b> paminėtas žaismo veiksmo trūkumas: uždaryta smėlio dėžė; neveikiantys eksponatai; daugiau norėjosi interaktyvių eksponatų; per mažai interaktyvios veiklos vaikams; kitokių tokių dalykų, nes daug už stiklo.</p>
<p>8. Kas jus labiausiai pradžiugino?</p>	<p><b>23 kartus</b> paminėtas pradžiuginęs žaismo elementas: interaktyvumas, smėlio dėžė, dėlionė, vaikų užimtumas.</p>



9. Kuo domėjosi kiti lankytojai / šeima / draugai?	<b>10 kartų</b> paminėtas žaismo veiksmas: lietimas; instaliacijos; dėlionė; smėlio ekspozicija.
10. Kuo skiriasi pirmo ir antro aukštų ekspozicijos?	<b>34 kartus</b> paminėtas žaismo elementas: lietimas, interaktyvumas, informatyvumas.
<b>Jei lankėtės su vaikais, kuo jie domėjosi?</b>	<b>18 kartų</b> paminėtos kasinėjimo veiklos smėlio dėžėje, <b>13 kartų</b> paminėtas susidomėjimas vaizdo ir garso instaliacijomis, <b>8 kartus</b> dėlionė, <b>8 kartus</b> lietimas / interaktyvumas.

Žaismo elementas lankytojų vertinimuose dažniausiai minėtas vardijant atliktus veiksmus, lyginant galimybes tyrinėti ekspozicijas skirtinguose aukštuose, vertinant nustebimą bei susidomėjimą, vertinant pradžiuginusį faktorių ir kartu atvykusių lankytojų domėjimąsi veiklomis ekspozicijoje. Šie kontekstai rodo žaismo bei užimtumo ir pozityvaus emocinio nusiteikimo sąsajas remiantis lankytojų grupių nuomonėmis.

#### 6.2.1. Žaismo ir lankytojų charakteristikų sąsajos

Šis lankytojų savistabos ir nuomonių analizės etapas apima konkrečios anketos atsakymų sąsajas su lankytojų demografiniais ir motyvaciniais duomenimis. Anketose pirmiausia buvo išskirti žaismo vyksmą ir žaismo elementus nurodantys atsakymai ir siekiama įvertinti, ar galima žaismo vertinimą susieti su lankytojų grupėmis, apsilankymo motyvacija, domėjimusi archeologija bei mėgstamų muziejų tipais.

30 ir 86 anketų lankytojai nurodė žaismo svarbą kultūros paveldo pažinimui. Atsakymus vertinant pagal grupės dydį bei sandarą lankytojų nuomonės negalima susieti vien tik su vaikų dalyvavimu ekspozicijoje. Tik trylika anketų pildyta lankytojų, kurių grupę sudarė bent vienas suaugusysis ir bent vienas vaikas, 11 anketų pildė lankytojų grupės, kurias sudarė 2 suaugusieji, ir 6 anketas pildė pavieniai lankytojai. 23 lankytojų grupės su vaikais žaismo reikšmės tyrinėjant ekspoziciją nevertino kaip svarbaus pažinimo elemento. Vadinasi, pozityvi žaismo įtaka kultūros paveldo pažinimui yra suvokiama universaliau nei tik per sąsajas su jaunąja auditorija. Siekiant suvokti, kas lemia lankytojų pozityvų požiūrį į žaismo elementą ekspozicijoje, peržiūrėti kitų klausimų atsakymai su žaismo aspektais ir ieškota ryšių tarp jų. 22 lankytojų grupės nurodė, kad muziejuje juos

pradžiugino žaismo elementai, tačiau tik 6 lankytojų grupės sutampa su žaismo elementus kultūros paveldo muziejuose vertinančiais lankytojais. 16 iš žaismo procesą pažinimui vertinančių lankytojų grupių lankymosi motyvu nurodė nemokamą paskutinio sekmadienio lankymą, 6 lankytojų grupės planavo kartu praleisti laisvalaikį, 8 lankytojų grupės apsilankė atsitiktinai. Tuo tarpu vertinant visas anketas 28 lankytojų grupės, kurios nenurodė žaismo elemento kaip svarbaus ekspozicijos pažinimui, nurodė tą pačią nemokamo įėjimo apsilankymo priežastį. Vadinasi, net 50 lankytojų grupių, nepriklausomai nuo jų domėjimosi, grupės sudėties ar žaismo vertinimo, apsilankė dėl galimybės patekti nemokamai.

Tik vienas vyras, viena moteris ir viena pora [moteris + vyras] anketoje nenurodė jokios aktyvios veiklos šeštame klausime apie ekspozicijoje atliktus veiksmus. Remiantis likusiomis 83 anketomis galima teigti, kad visos kitos lankytojų grupės atliko bent vieną aktyvų veiksmą. Siekiant suvokti žaismo reikšmės ekspozicijos tyrinėjimui ir daugiausiai informacijos suteikiančių elementų sąsajas buvo palyginti 4 ir 7 klausimai. Vertinant lankytojų grupių atsakymus išryškėja, kad tik dviejuose anketose žaismo svarbą nurodančios lankytojų grupės žaismu paremtą veiklą įvardijo kaip informatyviausią ekspozicijos elementą arba informatyvumą siejo su žaismo veikla:

1. [aktyvūs elementai leidžia] patiems pajusti, pačiupinėti – [daugiausia informacijos suteikė] Archeologų kasyba (pasibandyti); iškasenos, radiniai;
2. [aktyvūs elementai leidžia] Taip galima labiau suprasti – [daugiausia informacijos suteikė] ten, kur pirmame aukšte buvo galima paimti daiktus; labai įdomus jausmas.

Dar šešiose anketose lankytojų grupės, kurios aktyvius elementus nurodė kaip svarbius pažinimui, informatyvumą siejo su filmuota medžiaga:

1. [aktyvūs elementai] interaktyvūs elementai svarbūs – [daugiausia informacijos suteikė] filmas apie kuršių kalaviją;
2. [aktyvūs elementai] Padeda pajusti, įsivaizduoti tų laikų kasdienybę – [daugiausia informacijos suteikė] Kardo gaminimas, vaizdo įrašas;

3. [aktyvūs elementai] Svarbūs, nes lengviau viską suprasti. Vaikai užsiėmę – [daugiausia informacijos suteikė] Filmas apie kalavijo gaminimą;
4. [aktyvūs elementai] Jie svarbūs, nes daug aiškiau, kai ne tik žiūri, bet ir gali pabandyti – [daugiausia informacijos suteikė] Apie kalavijo gaminimą ta vieta. Ten ir filmas, ir rekonstrukcija;
5. [aktyvūs elementai] Sudomina; rekonstrukcija parodo, koks daiktas buvo – [daugiausia informacijos suteikė] daugiausiai žiūrėjau kardo rekonstrukciją.
6. [aktyvūs elementai] visi aktyvūs elementai svarbūs – [daugiausia informacijos suteikė] filmas.

Keturiuose anketose žaismą vertinančių lankytojų grupė informatyviausiu ekspozicijos elementu įvardijo įgarsinimus:

1. [aktyvūs elementai] Jausmo dėka pažinimas – [daugiausia informacijos suteikė] Užrašai ir garso aiškinimai;
2. [aktyvūs elementai] suteikia daugiau informacijos, įdomu – [daugiausia informacijos suteikė] garsinė informacija;
3. [aktyvūs elementai svarbūs] manau, visi – [daugiausia informacijos suteikė] įgarsinimas bei paaiškinamosios lentos;
4. [aktyvūs elementai svarbūs] galima pajusti – [daugiausia informacijos suteikė] skaitė, klausė.

Trijose anketose žaismą vertinančių lankytojų grupė informatyviausiu ekspozicijos elementu apibendrino visus ekspozicijos objektus:

1. [aktyvūs elementai] Geriau įsimenama informacija – [daugiausia informacijos suteikė] Visi elementai buvo gana informatyvūs;
2. [aktyvūs elementai] Prisilietus galima gauti daugiau informacijos apie medžiagą, svorį, faktūrą – [daugiausia informacijos suteikė] visi pakankamai informatyvūs;
3. [aktyvūs elementai] Suteikia ne tik informaciją, bet ir pojūčius – [daugiausia informacijos suteikė] Vieno neišskirčiau, visur išsamūs aprašymai.

Tačiau 21 anketoje daugiausia informacijos suteikiančiais elementais nurodomi visi elementai, vaizdo įrašai ir įgarsinimai, nors atsakymą pateikusias lankytojų grupės aktyvių žaismo elementų, kaip svarbių temos pažinimui, neįvardijo. Bet vertinant vienos grupės anketos atsakymus matyti, kad tik aštuoniose anketose iš 86 anketų žaismo temos nėra įvardytos nei prie vieno klausimo. Galima vertinti, kad vienaip ar kitaip šis reiškinys lankytojų grupių yra pastebimas ir įvardijamas, tačiau gali būti priskirtos skirtingos vertės.

Vertinant lankytojų nurodytus mėgstamus muziejų tipus, 10 anketų iš 86 nurodyta, kad mėgsta mokslo arba meno muziejus, istorijos / archeologijos muziejai nebuvo pažymėti. Trijose anketose muziejų tipas iš viso nenurodytas. Tuo tarpu žaismą kaip svarbų pažinimui vertinantys lankytojai 28 anketose istorijos / archeologijos muziejus nurodo kaip lankomus ir mėgstamus, tik dviejose anketose nurodomi vien tik mokslo ir vien tik mokslo bei gamtos muziejai. Tačiau 14 anketų lankytojai nurodo, kad archeologija iš esmės nesidomi, 9 lankytojų grupės nurodė, kad nei domisi, nei nesidomi, ir tik 7 lankytojų grupės nurodė, jog juos domina archeologijos tema. Todėl apsilankymo archeologijos muziejuje susieti su domėjimusi archeologija šiuo atveju nepavyksta. Daugelio muziejų tipų nurodymas iš esmės rodytų, kad lankytojams nėra svarbi pati muziejaus tema arba jie lankosi net ir tuose muziejuose, kurių temomis specifiskai nesidomi. Šiuo atžvilgiu buvo įdomu įvertinti anketose nurodytus apsilankymo motyvus, kurie taip pat rodo, kad tik vienas iš 5 identifikuotų apsilankymo motyvų *Planuotas apsilankymas* gali būti siejamas su konkrečiu muziejaus pasirinkimu ir noru įsigilinti, pažinti, motyvų grupė *Laikas su šeima* gali lemti nebūtinai konkrečiu muziejaus, bet apskritai muziejaus pasirinkimą kaip laisvalaikio praleidimo formą. *Laisvalaikio* ir *Neplanuoto vizito* motyvų grupės lankytojų apsilankymas neturėjo specifinio tikslo, iš atsakymų galima daryti išvadą, kad tai tiesiog viena iš dienos ar savaitgalio veiklų neturint išankstinio lūkesčio. Itin gausi motyvacijos grupė *Nemokamas apsilankymas* gali būti vertinamas kaip paskata apsilankyti, bet nesuteikiant apsilankymui ypatingos reikšmės ar neturint ypatingų lūkesčių.

Vizito motyvacijos klausimas užduotas lankytojams siekiant suvokti, ar galima išvelgti sąsajas tarp motyvo konkrečią dieną apsilankyti konkrečiame muziejuje ir polinkio į aktyvų fizinį, socialinį, emocinį ir pažintinį įsitraukimą. Visi atsakymai buvo sugrupuoti į 5 reikšmines grupes: planuotas vizitas, laisvalaikis su šeima, laisvalaikis, neplanuotas apsilankymas ir nemokamas lankymas (16 priedas). Iš šių penkių motyvacijos grupių trys pirmosios grupės, nors ir skirtingu lygmeniu, bet vertinama kaip apsvaistytas konkrečiu muziejaus pasirinkimas, o neplanuotas apsilankymas

ir nemokamo lankymo motyvai šio tyrimo kontekste suvokiami kaip atsitiktiniai, neanalizuojant muziejaus tipo ir turinio.

23 anketos pagal dvi pirmąsias motyvacijos grupes (planuotas vizitas ir laisvalaikis su šeima) buvo analizuotos dar viena kryptimi – siekiant įvertinti, kaip žaismo veiksmas ir jo įvardijimas atsispindi visuose anketos klausimuose. Šios grupės pasirinktos dėl tikimybės, jog apsilankymas tikslingas ne tik pačios įstaigos, bet ir temos (prasminga, sudominti, supažindinti) požiūriu. 15 anketų pildė lankytojų grupės, kurias sudarė bent vienas suaugusysis ir bent vienas vaikas, 8 anketas pildė lankytojų grupės, kurias sudarė vienas arba du suaugę lankytojai (17 priedas).

Motyvuotų apsilankyti lankytojų grupių anketų ( $N = 23$ ) analizė rodo, kad lankytojai yra linkę įsitraukti į fizines veiklas, net jei jie patys anketoje neįvardija žaismo reikšmės aktyviam pažinimui. Vienu atveju žaismo vertės suvokimas yra įvardytas teoriniu, nes aktyvioms veikloms muziejuje suteikiama reikšmė, tačiau pati lankytoja ja neužsiima, aktyviai į fizinę, emocinę, socialinę ir pažintinę tyrinėjimą neįsitraukia. Taip pat dviejose anketose žaismo raiška nebuvo nustatyta, nes nors lankymas ir įvardytas kaip motyvuotas, fizinės veiklos pačioje anketose nėra pažymėtos. Tačiau iš esmės aktyvus tyrinėjimas yra fiksuojamas tiek grupių su vaikais, tiek grupių be vaikų anketų atsakymuose. Šio tyrimo kontekste galima vertinti, kad žaismą skatinantys elementai lankytojų yra identifikuojami, informantai geba pastebėti bei išvardija aktyviausias veiklas, tačiau proceso nauda priskiriama daugiau jaunesniajai auditorijai.

Įdomu tai, kad įsitraukimas į aktyvias veiklas fiksuojamas ir kitų lankytojų grupėse, nors jos anketose nenurodė nei išskirtinės motyvacijos apsilankyti konkrečiame muziejuje, nei sąsajų su jaunesne lankytojų auditorija. 53 anketose, kuriose nurodytos nemokamo lankymosi, neplanuoto vizito ir laisvalaikio praleidimo motyvacijos, lankytojai teigė, jog atliko bent vieną iš trijų aktyvių veiksmų: kilnojo objektus, dėlėjo dėlionę, ieškojo smėlyje radinių arba kilnojo ausines. Taigi, nors lankytojai išskiria žaismo ir auditorijos amžiaus sąsają, visų amžiaus grupių lankytojai įsitraukė į fizines, emocines, socialines bei pažintines veiklas. Todėl žaismo vaidmenį lankytojų įsitraukimui galima sieti su skirtingomis amžiaus grupėmis bei skirtingomis apsilankymo motyvacijomis.

### 6.2.3. Žaismo ir įsitraukimo sąveikos remiantis lankytojų interviu duomenimis

Lyginant su bendru tyrimo metu apsilankiusių lankytojų skaičiumi, sutinkančių dalyvauti interviu buvo nedaug. Interviu variantą daugelis

lankytojų vertino kaip potencialiai ilgesni, todėl tie informantai, kurie iš principo sutiko dalyvauti tyrime, dažniau rinkosi užpildyti anketą. Nors interviu klausimai ir atsakymai nebuvo struktūruoti, iš esmės orientuotasi į lankytojų anketoje suformuluotas temas bei klausimus. Iš 12 kalbintų lankytojų ir lankytojų grupių net keturis kartus pokalbiai prasidėjo vangiai, nes lankytojai teigė, kad „nesam specialistai“, „nežinom, ar mes jums galim būti naudingi“, „aš nelabai išmanau istoriją, nes esu inžinierė“, „mes čia tik šiaip užėjom“. Kalbintos keturios šeimos su vaikais, iš kurių net trys demonstravo nekantrumą argumentuodami, kad „skubam, nes, žinot, su vaikais sunku“, „mes trumpam, nes vaikai per maži“. Nors abejodami savo patirties reikšmingumu tyrimui bei atsakinėdami greitai ir judėdami lankytojai pateikė svarbių vertinimų tiek asmeninių įspūdžių, tiek ekspozicijos pobūdžio tema. Kadangi interviu dalyvavimas pagrįstas savanorišku dalyvavimu, nebuvo galimybės atsirinkti konkrečių lankytojų grupių dydžių bei sudėties (pvz., dalis grupės nuėjo ir dalyvavo tik keli iš grupės, iš trijų kalbintų asmenų tik vienas aktyviau atsakinėjo). Interviu dalyvavo trys individualios lankytojos, penkios dviejų asmenų grupės, viena keturių asmenų grupė, dvi grupės suaugusysis + vaikas, viena grupė suaugusysis + trys vaikai, viena grupė du suaugusieji + du vaikai. Analizuojant interviu duomenis identifikuotos besikartojančios pokalbio kryptys, todėl sudaryta reikšminėmis temomis pagrįsta informantų vertinimus bei įspūdžius struktūruojanti lentelė (18 priedas).

Iš lankytojų atsakymų ryškėja, kad nors muziejuose jie ir lankosi, konkretaus muziejaus pasirinkimas yra labiau atsitiktinis. Niekas iš lankytojų nenurodė, jog archeologija ar istorija būtų jų išskirtinio domėjimosi sritis. Tai yra tik vienas iš muziejų tipų, į kuriuos jie užsuka be didelio tikslo arba specialiai siekdami vaikus supažindinti su istorija. Interviu atveju turistų motyvas yra labiau sietinas su kultūrinių skirtumų pajautimu bei konkrečios šalies paveldo įvertinimu. Aštuoni iš dvylikos kalbintų lankytojų ar lankytojų grupių antro aukšto aprangos rekonstrukcijas nurodė kaip įsimintiną ekspozicijos elementą, kuris jiems suteikė daugiausiai informacijos apie praeitį. Įdomu, kad tai gali būti siejama su kontekstinio eksponavimo stiliumi, nes viena moteris įvardija, jog „gerai, kad aprenge manekenus, nes kai daiktai padėti, tai sunku suprasti“. Tačiau, vertinant vaikų įsitraukimą, rūbų temą mini tik moteris su paaugle dukra, kiti informantai vaikų susidomėjimą sieja su pirmo aukšto smėlio kasinėjimo veikla ir kalavijų tema. Taip pat kaip apsilankymo motyvas gali būti išskirtas šeimai svarbus kartu praleistas laikas, bet ne konkretūs objektai ir tema.

Vertindami žaismu paremto įsitraukimo galimybes muziejuose lankytojai šią temą išskirtinai sieja su vaikų auditorija, nes „dabar populiariu

muziejuose įrengti kažką vaikams“, „vaikams svarbu, kad būtų kuo užsiimti“, „gerai, kai yra kas vaikams“, „svarbu, kad būtų kuo užimti vaiką“, „svarbu, kad vaikui būtų įdomu ir kuo užsiimti“, „Šiaip tai labai gerai, kai yra tokių visokių užduočių ir veiklų vaikams“. Taigi, šiuo atveju žaismas ir jaunesnės auditorijos įsitraukimas suaugusiųjų suvokiama kaip netiesioginė nauda, leidžianti užimti savus ar kitus vaikus bei leidžianti suaugusiesiems patiems ramiau tyrinėti. Du informantų pateikti atsakymai gali būti vertinami kaip kraštutiniai žaismu paremtos ekspozicijos variantai. Viena šeima juokais siūlo muziejaus hole, kur yra tvorele atitvertas tuščios erdvės plotas, įrengti burbuliukų vonią, kad vaikai ten pasilikytų [būtų užtvirti kaip gardelyje], kol tėvai vieni tyrinėtų. Antruoju atveju kita informantė nurodo, kad žaismas skatina per didelį triukšmą ir trukdo ramiai tyrinėti: „gal ir svarbu vaikams, nors kai daug vaikų, tai ir triukšmo daug“.

Svarstydami apie pirmo ir antro aukštų ekspozicijos tyrinėjimo galimybes lankytojai identifikuoja esminį skirtumą: pirmame aukšte *daugiau veiklos*, antrame vien *tik žiūrėti*. Lankytojų, kurie muziejų lankė vieni, šis skirtumas nevertintas neigiamai, o lankytojų grupės su vaikais jį suvokia kaip trukdį apžiūrėti ekspoziciją. Mama su paaugle dukra nenurodė didelio skirtumo, nes ekspoziciją tyrinėjo pasinaudodamos audiogidu, todėl jų apsilankymo pobūdis ir tyrinėjimo elgsena abiejuose aukštuose iš esmės buvo identiški. Antrą įvardytą ekspozicijos aukštų skirtumų grupę sudaro apšvietimas ir eksponuojamų radinių medžiagos: tamsu / šviesu ir akmuo / metalas.

Su įsitraukimo į ekspozicijos tyrinėjimą susijęs ir dar vienas kontekstas – turistinis apsilankymo poreikis. Dviejų informantų grupių situacijas būtų galima vertinti kaip apsilankymą pagal turistą ar kitą šalies gyventoją laisvalaikio praleidimo galimybes kitoje šalyje. Turistai iš Norvegijos lankosi muziejuje, nes tikisi greitai ir vienoje vietoje pamatyti lankomos šalies istoriją, ukrainietei moteriai su vaiku, laikinai gyvenančiai ne savoje šalyje, kultūros įstaiga yra viena iš nedaugelio galimybių nemokamai užsiimti veikla viešojoje erdvėje. Tačiau abiem atvejais tikslas įsitraukti į muziejaus ekspoziciją yra skirtingas. Turistai iš Norvegijos turi sąrašą ir jie linkę skubėti, nes per trumpą vizitą reikia daug pamatyti, o mama su vaiku linkusi užtrukti ilgiau ir vaiko įsitraukimas į veiklas yra svarbiausias motyvas lankytis bet kurio tipo muziejuje.

Emocine prasme informantų atsakymai nenurodo aukščiausio lygmens susižavėjimo ar įsitraukimo, nes „visai patiko“ ir „visai įdomu“ nurodo labiau neutralų santykį su ekspozicija. Emocine bei estetinė prasme dvi informantų grupės vertino radinių bei aprangos gražumą, turinio prasme nuostabą sukėlė baltų genčių vyrų ir vaikų juvelyrika. Tačiau ne itin stiprus

emocinis įsitraukimas ir įspūdis gali lemti ir tai, jog tikimybė antrą kartą grįžti ir rekomenduoti šį muziejų yra nedidelė. Tai patvirtina informantų komentarai apie rekomendacijas „gal ir taip, pasiūlytume“, „visai verta apsilankyti“, „po kažkiek laiko apsilankytume“, „jei nemokamas apsilankymas, viską galima aplankyti“.

Dvi paskutinės temos susijusios su informantų grupių apsilankymo tempu ir darbotvarkės diktuojamu skubėjimu. Nors viena grupė iš esmės nėra turistai ir muziejuje laisvai galėtų apsilankyti bet kurią kitą pasirinktą dieną, nemokamas mėnesio paskutinis sekmadienis nulemia lankytojų grupių tempą. Tikslas – suspėti per vieną dieną kuo daugiau aplankyti, todėl įsitraukti į ilgesnius ir gilesnius tyrinėjimus žmonės nelinkę. Tačiau šis apsilankymo motyvas ir realus paskutinių kiekvieno mėnesio sekmadienių srautų apkrova ekspozicijose atveria įdomių tolesnių tyrimų klausimus. Vertinant iš žaismo ir įsitraukimo sąsajos perspektyvos, būtų aktualu ieškoti atsakymo, ar tų pačių lankytojų polinkis į aktyvų fizinį, emocinį, socialinį ir pažintinį įsitraukimą keistųsi kitomis muziejaus lankymo dienomis. Nes ir šio tyrimo kontekste paskutiniais kiekvieno mėnesio sekmadieniais ne visos lankytojų grupės demonstravo skubėjimą. Tyrimo metu pasitaikė tokie du nemokami savaitgaliai, tačiau ir jų metu taip pat fiksuotos skirtingos lankytojų įsitraukimo į ekspoziciją raiškos bei lygmenys.

Grupių su vaikais atveju suaugusiųjų skubėjimas, nurodant vaikų amžiaus priežastį, vertintas kaip nepagrįstas. Kadangi iki interviu informantai su dviem mažamečiais vaikais buvo stebėti ekspozicijoje, stebėjimo protokoluose užfiksuota, kad vaikai pirmo aukšto ekspozicijoje įsitraukė į veiklas, tačiau patys tėvai jas nutraukdavo ir skubino judėti toliau. Šiuo atveju žaismo elementai lankytojų grupės buvo pastebėti, identifiкуotos kelios įsitraukimo raiškos ir žaismas atliko bei galėjo ilgiau atlikti lankytojo užimtumo funkciją, tačiau šios veiklos buvo pertraukiamos pačių lankytojų grupių narių. Todėl informantų nurodyti vaikai kaip skubėjimo priežastis negali būti vertinami kaip trukdis tyrinėti. Tokiu atveju tikrieji suaugusiųjų apsilankymo motyvai galėtų leisti suvokti tokios elgsenos muziejuje raiškos priežastis. Tačiau interviu metu lankytojai vengė juos tiesiogiai įvardyti.

Suvokiant, kad informantų identifiкуotas žaismas, įsitraukimo raiškos bei įvardytos patirtys gali būti paveikti šių interviu metodo apribojimų, ketvirtoji duomenų grupė vis dėlto leidžia žaismą vertinti kaip reiškinį, kurio metu lankytojai aktyviau įsitraukia į skirtingo tipo bei lygmens ekspozicijos tyrinėjimą.



## REZULTATŲ APTARIMAS

Žaismo proceso kompleksiskumas leidžia suvokti, kodėl šis reiškinys yra susijęs su daugeliu žmonijos veiklos sričių. Tačiau tyrinėjant iškeltą mokslinį klausimą apie žaismo vaidmenį komunikuojant kultūros paveldą svarbu įvertinti, kad žaismas siejamas ne tik su kūrimo, bet kartu ir su pažinimo procesais. Žaismas yra vertinamas kaip esminė žmonijos kūrybos ir kultūros sąlyga, leidžianti pasireikšti žmogaus gebėjimui sukurti tai, kas natūraliai neegzistuoja. Ilgainiui žmogaus kūrybos ir kultūros paveldas tampa muzeologijos lauko objektu, kuris pristato patį kūrybos rezultatą, o kartu ir sukurto objekto reikšmę visuomenei. Kultūros paveldo aktualizavimas konkrečiai auditorijai jos sociokultūriniame kontekste ir jo pažinimas išryškina sąsajas su antruoju žaismo proceso aspektu, nes sudaroma terpė įžaidybinti žmogaus pojūčius, pažintinius gebėjimus bei vaizduotę, tam tikroje erdvėje ir tam tikru laiku susieti materialųjį, nematerialųjį paveldą ir žmogų.

Empirinio tyrimo metu surinkti stebėjimo duomenys ir duomenų analizė praplečia žaismo pažinimą ne tik kultūros paveldo muziejų kontekste, leidžia diskutuoti apie metažaidimo, žaismo ir žaidimo apibrėžimus muzeologijos lauke. Skirtingo amžiaus lankytojų elgsenos tyrimai archeologinėje ekspozicijoje parodo skirtingo tipo ir lygmens įsitraukimo formas, tačiau kartu leidžia suvokti muziejaus metažaidimo koncepciją (4 pav.). Apibrėžta erdvė, laikas, tema ir jos vizualizavimui reikalingų objektų atranka bei tam tikru momentu kartu esantys asmenys dalyvauja kultūros paveldo metažaidime, kuriame tikslingai formuojamas arba atsitiktinai susiformuoja žaismo procesas. Šiuo atveju tikslingai formuojamas žaismo procesas yra institucijai priskiriama funkcija, kai naudodama skirtingus elementus (architektūrinė erdvė, ekspozicijos dizainas, judėjimo krypčių formavimas, eksponatai, temai pristatyti parinkti interakcijas stimuliuojantys objektai) atminties institucija siekia komunikuoti pasirinktą temą ir išryškinti praeities prasmę šiandienos visuomenei. Tačiau atsitiktinai besiformuojantys žaismo procesai yra ne nuo institucijos siekių, bet nuo pačios auditorijos priklausantis reiškinys, kurį nulemia individualios biografijos, charakteristikos bei momentinės situacijos. Žaismo procesą muziejaus metažaidimo kontekste veikia dvi esminės sąlygos: kiek procesas yra tikslingai formuojamas / stimuliuojamas ir kiek individualiai priimamas / įsitraukiama. Tokią stimuliaciją siūlo Archeologijos muziejaus ekspozicija, o stebėjimu buvo nustatyti skirtingi individų įsitraukimo į siūlomą žaismą lygiai.

Taigi, metažaidimu galima vadinti visuomenės susitarimą tam tikroje vietoje (muziejaus pastatas) suformuoti tokią aplinką (muziejaus ekspozicija) ir parinkti tokius objektus (atrinkti ir įprasminti eksponatai), kad įvyktų auditorijos ir praeities sąveika tiesiogine bei perkeltine prasme. Žaismo taikymas muziejuje pasireiškia kaip institucijos formuojamas ir palaikomas kūrybinis konstruktas, įkūnijamas per žaismo veiksmą ir žaismo procesą skatinančius originalius bei papildomuosius elementus, siekiant įžaidybinti skirtingų biografijų, gebėjimų ir motyvacijų dalyvius. Tokia žaismo samprata papildo Alice Y. Kolb ir Davido A. Kolbo žaidybinės arba žaismingos (= *ludic*) mokymosi erdvės idėją, kaip institucijos formuojamą kūrybinę erdvę, kurioje pasiekiamas auditorijos kūrybiškumo ir pažinimo produktyvumo balansas (Kolb ir Kolb, 2010).

Individualios kultūros paveldo ekspozicijoje tyrinėjančio asmens charakteristikos, jo motyvai, lūkesčiai ir gebėjimai neabejotinai daro įtaką žaismo procesui, tačiau žaismas šiuo atveju lieka savitiksliis, jei institucine prasme žaismo procesas nėra palaikomas ir susiejamas su kultūros paveldo institucijos komunikuojama tema. Šiuo atveju žaismas pasireiškia kaip individualus gebėjimas įsitraukti į tyrinėjimo procesą, susidomėti ir kurti prasmes. Tačiau įvertinus žaismo tyrimus muzeologijoje žaismo procesas siejamas su savarankiško pasirinkimo vidinės motyvacijos pagrįstu mokymusi ir naujomis žiniomis apie konkrečios institucijos komunikojamą turinį. Tokiu atveju individualus gebėjimas įsitraukti į žaismo procesą nėra pakankamas, nes jis gali vykti, bet nebus susijęs su įstaigos turiniu (pvz., stebėjimo metu vaikas pasišokinėdamas juda po ekspozicijos erdvę, vaikas dėlioja skirtingomis kryptimis pėdas ir kuria šokio choreografiją). Tad komunikuojant įstaigos turinį žaismą skatinantys elementai turėtų būti tikslingai modeliuojami pačios institucijos ir aktyvinamos prasminės turinio sąsajos. Tokią išvadą daro ir Zihui Dingas, atlikęs trijų ekspozicijų skaitmeninių technologijų taikymo analizę (Ding, 2023). Mokslininko atliktas tyrimas rodo, kad norint naudotis skaitmeninėmis technologijomis pirmiausia reikia gerai suvokti sąveikos prasmę. Įtraukianti aplinka visų pirma turėtų būti sutelkta į parodos turinio perteikimą lankytojams. Autorius tvirtina, kad vizualinis ir garsinis technologijų poveikis gali būti stiprus pats savaime, tačiau interaktyvusis elementas turi ne tik skatinti lankytojus aktyviai dalyvauti fiziškai judant, bet fizinis judesys ir įsitraukimas su visomis eksponavimo formomis turi patį lankytoją padaryti komunikuojamo turinio dalimi naudojant performansą, vaidybą ir žaismą. Tokia kultūros paveldo komunikavimo strategija sukuria erdvę, kurioje formuojasi nuolatinės veiksmo ir prasmų, institucinių ir individualių naratyvų, abiejų pusių tikslų akistatos ir raiškos (Casey, 2005; Garoian, 2001).

Tyrimo metu archeologinėje ekspozicijoje identifikuoti keturi esminiai žaismo sąveikų deriniai: organizacija formuoja žaismui tinkamas sąlygas ir asmuo jas nuskaito / įsitraukia; organizacija formuoja žaismui tinkamas sąlygas, bet asmuo jų nenuskaito / neįsitraukia; organizacija neformuoja žaismui tinkamų sąlygų, bet asmuo individualiai įsitraukia / susikuria asmenines žaismo ribas; organizacija neformuoja žaismui tinkamų sąlygų ir asmuo pats jų taip pat nesusiformuoja. Taigi, institucinių bei individualių savybių sąveikų lygmenys priklauso ir nuo muziejaus, ir nuo paties asmens tikslų. Žaismo požiūriu, muziejuje, kaip visuomenės suorganizuotame kultūros paveldui aktualinti skirtame metažaidime, procesas gali vykti nestruktūruotai ir tikslingai nemodeliuojamas, tačiau, institucinių tikslų požiūriu, į lankytojo aktyvų įsitraukimą ir temos pažinimą orientuota įstaiga neišvengiamai turi modeliuoti žaismą skatinančių elementų visumą, sudarančią galimybę laisvai įsitraukti į šį daugiasluoksnį kūrimo ir pažinimo procesą.

Įdomu tai, kad atliktas tyrimas atskleidžia dar vieną žaismo proceso ir žaismo derinių kultūros paveldo ekspozicijoje aspektą. Žaismo procesą nulemia ne tik instituciniai tikslai ar individualios lankytojų charakteristikos, tačiau turi būti įvertinta ir socialinių veiksnių įtaka įsitraukimui į žaismo procesą. Stebėjome, kad vienoje erdvėje žaismą skatinančius elementus pastebintys ir į žaismo procesą lengvai įsitraukiantys lankytojai veikia kaip elgsenos pavyzdys tiems lankytojams, kurie arba nesuvokia, kaip galima veikti, arba jiems reikalingas paskatinimas, palaikymas, nukreipimas. Tokiu atveju lankytojo dėmesį patraukti ir įsitraukimą skatinti gali ne tik pats objektas, bet ir objekto pažinimui institucijos tikslingai sukurtos žaismo sąlygos. Vieniems lankytojams aktyviai tyrinėjant, stebintieji lankytojai turi galimybę vėliau sekti parodytu pavyzdžiu ir įsitraukti arba kurti savas prasmes bei temos interpretacijas tik stebėdami kitų lankytojų tyrinėjimo procesą. Taigi, žaismą skatinančios ekspozicijos praplečia pažinimo procesų galimybes ne tik tiesiogiai pačiam dalyviui, bet ir netiesiogiai dalyviams, stebintiems kitus kartu erdvėse esančius lankytojus bei sukuriant elgsenos pavyzdį.

Izabelos Derdos atliktas tyrimas išryškino lankytojo elgsenos analizei reikalingų duomenų kilmės galimybes, kai vienoje erdvėje lankytojai tyrinėja ekspozicijas, sąveikauja su eksponuojamais objektais, erdve, technologijomis ir kitais žmonėmis (Derda, 2023), tačiau šios disertacijos empirinis tyrimas patvirtina, jog laisvojo pasirinkimo metu lankytojas ne tik demonstruoja įvairesnes elgsenos raiškas, bet kartu tampa ir komunikuojamo turinio duomenų bendrakūrėju. Nustatėme, kad fiziškai ir emociškai įsitraukdamas į ekspoziciją jis suteikia žinių vienoje erdvėje esantiems lankytojams (nes

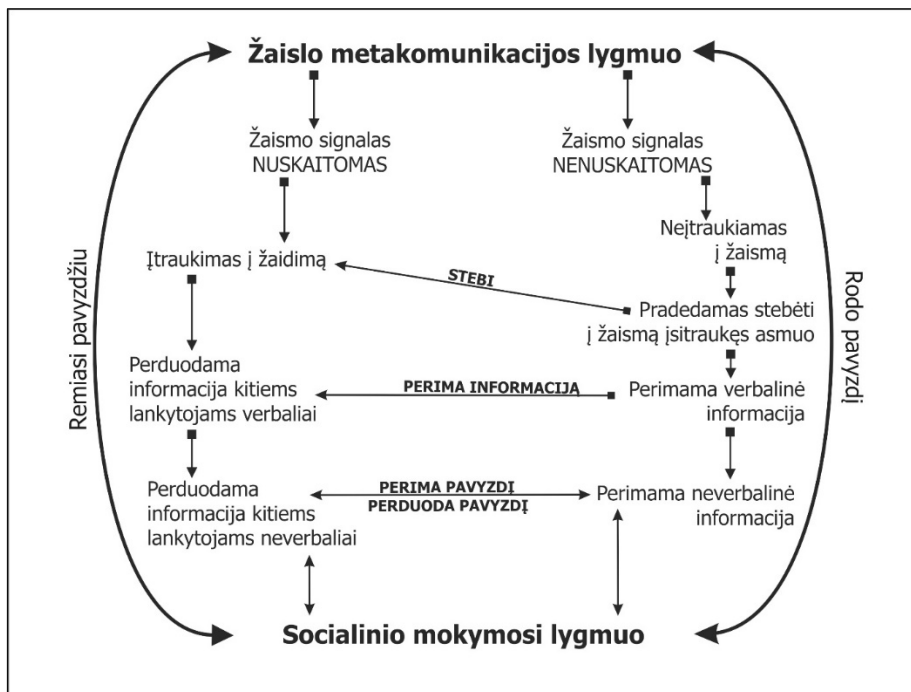
sąveika su kitais asmenimis yra vertinama kaip duomenų šaltinis bei elgseną veikiantis elementas), perteikia informacijos kitiems lankytojams parodydamas veikimo principą, objekto sukeliamas emocijas ar garsiai komentuodamas su objektu susijusias žinias / kontekstinę informaciją. Tai patvirtina ir afektinę atmosferą vaikų muziejuose tyrusios Stefanie Steinbeck bei Ana María Munar (Steinbeck ir Munar, 2023). Šio straipsnio autorės siūlo permąstyti muziejaus ekspozicijos kuratorystės vaidmenį, nes muziejų specialistai negali valdyti ir kontroliuoti visų emocijų muziejaus patirties metu. Mokslininkų atliktas tyrimas rodo, kad nors afektinės savybės ir atmosferos pojūčiai yra formuojami ekspozicijos dizaino sprendimais, daugelis jų atsiranda vaikams ir šeimoms nuolat sąveikaujant su ekspozicija ir bendrai kuriant akimirkas. Būtent laisvasis pasirinkimas tyrinėti leidžia suvokti ar bent iš dalies fiksuoti galimų sąveikų spektrą.

Mūsų atliktas žaismo skirtingo amžiaus lankytojų laisvojo apsilankymo archeologinėje ekspozicijoje tyrimas yra itin svarbus praplečiant žinias apie šio fenomeno, konkretaus muziejaus tipo ir lankymosi būdo sąveikas. Ankstesnių tyrimų išryškinta žaismo sąsaja su jauniausia auditorija (Dockett et al., 2011; Lester et al., 2014; McInnes ir Elpidoforou, 2016) ir dominuojančių muziejų tipai (Gordillo Martorell, 2024; Olesen ir Holdgaard, 2024) neturi būti vertinami kaip vieninteliai į žaismą linkę dalyviai ar žaismui tinkamos aplinkos. Mūsų tyrimo rezultatai leidžia diskutuoti apie skirtingo amžiaus grupių įsitraukimą į žaismo procesą kito tipo muziejuje ir lankantis be organizuotų grupių laisvai pasirinkus vizito laiką, tyrinėjimo būdą, greitį ar kryptis. Tai siejasi su Marios Vitaller del Olmo žaismo tyrimu apie suaugusius lankytojus (del Olmo, 2019), kuriame atskleidžiama žaismo sąlyga – žaismas pasireiškia per galimybę tam tikru būdu naudotis muziejaus objektais, jis vyksta visose muziejaus erdvėse, nepriklausomai nuo to, kur yra suplanuotas. Šiuo atžvilgiu taip pat svarbu, kad del Olmo atliktas tyrimas rodo, jog lankytojai įsitraukia į fizines, socialines, kūrybines veiklas, bet interviu metu jų neidentifikuoja kaip žaidybinės veiklos. Tai rodo žaismo veiksmo ir būsenos abstraktumą ir tai, kad informantai ne visada geba apibendrinti, įvardyti ar tiksliai suvokti tiriamo reiškinio formas. Todėl stebėjimo metodas, derinamas su kitais duomenų rinkimo būdais, leidžia sukaupti daugiau ir gilesnių duomenų apie lankytojų elgseną.

Stebėjimo metodas šio tyrimo kontekste taip pat turėtų būti vertinamas kaip esminis duomenų rinkimo būdas, kuris leido suvokti metakomunikacinius ir socialiai apibrėžtus lankytojų elgsenos aspektus. Tyrimo metu fiksuoti vienu metu muziejuje besilankančių skirtingo amžiaus ir skirtingų biografijų lankytojų elgsenos modeliai, kurie sudaro tam tikras įsitraukimo grandines. G. Batesono metakomunikacijos teorijos prieiga

leidžia stebėjimo protokoluose užfiksuotą lankytojų gebėjimą greitai perprasti žaismą skatinančių elementų veikimo principus įvardyti kaip asmens gebėjimą suvokti žaismo signalus ir jų simbolizuojamą perkeltinę reikšmę [pvz., lankytojai su mentelėmis kapsto smėlį, bet kartu suvokia, kad šis primityvus veiksmas simbolizuoja daug sudėtingesnį archeologo darbą]. Tačiau socialine prasme vieno lankytojo individualus gebėjimas lengvai įsitraukti ir nuskaityti veikimo principą į žaismo veiksmą orientuotose ekspozicijose stimuliuoja naujų veiksmų grandines arba įsitraukimo raiškas. Stebėjime, kaip žaismo ženklą nuskaitęs asmuo pats įsitraukia į aktyvų fizinį tyrinėjimą, kartu perduoda informaciją ir vizualizuoja įsitraukimo galimybes lėčiau perprantantiems arba tiems, kurie išvadas daro patys neįsitraukdami, tačiau stebėdami aplinkoje vykstančius procesus. 2015 m. lankytojų elgseną su išmaniosiomis kopijomis tiriančių mokslininkų grupė (Marshall et al., 2016) nurodo pastebėtą tendenciją, kad tie lankytojai, kurie suprato, kaip veikia išmaniosios kopijos, yra linkę pasidalinti patarimu su kitais grupės nariais. Mūsų tyrimo metu ši sąsaja yra dar tikslingiau stebėta ir tyrimo duomenys praplečia sampratą apie socialinio įsitraukimo ir socialinio mokymosi reikšmę ekspozicijose, skirtose aktyviam lankytojų įsitraukimui ir tyrinėjimui. Stebėjimo duomenys rodo, jog žaismo signalus perpratę lankytojai ne tik žodiniu būdu padeda susiorientuoti kitiems grupės nariams, tačiau palengvina ir kitų vienoje erdvėje esančių, bet su jais nesusijusių lankytojų įsitraukimą. Vadinasi, žaismo metu fizinis, emocinis ir socialinis įsitraukimas tampa ir neverbaliniu informacijos perdavimo kanalu, leidžiančiu net ir individualiems lankytojams perimti elgsenos modelį bei įsitraukti į fizinį, pažintinį, emocinį tyrinėjimą.

Žaismo nuskaitymo ir elgsenos modelio perdavimo grandinę iliustruoja pateikta schema (22 pav.).



22 pav. Žaismo signalo nuskaitymo ir socialinio mokymosi kryptys (I. Jovaišaitė-Blaževičienė)

Stebėjimo protokolų analizė rodo, kad jaunesniajai auditorijai yra lengviau įsitraukti į žaismą ir aktyviai fiziškai naudotis žaismą skatinančiais elementais. Tačiau atlikto empirinio tyrimo duomenys yra svarbūs dėl pastebėtos muziejaus lankytojų elgsenos modelio perėmimo krypties: vaikai mokosi iš suaugusiųjų, tačiau ir suaugusieji mokosi / perima elgsenos pavyzdį iš vaikų arba suaugusieji mokosi iš kitų suaugusiųjų, kurie geba greitai orientotis ir perprasti žaismą skatinančių elementų veikimo principus ar turinį. Taigi, disertacijos empirinis tyrimas kartu demonstruoja ne tik skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimą per žaismą, bet ir dvikryptį socialinį mokymąsi kultūros paveldo ekspozicijos kontekste. Alberto Banduros socialinio mokymosi teorija (Bandura, 2009) psichologijos ir edukologijos požiūriu pabrėžia mokymosi kryptį jaunesniems asmenims perimant elgsenos pavyzdį iš vyresniųjų ar labiau patyrusių. Tačiau mūsų tyrimas rodo, kad muzeologijos lauko kontekste jaunoji auditorija ne tik mokosi elgsenos modelio per palaikomąjį įsitraukimą, tačiau jie patys virsta elgsenos modeliu vyresniems dalyviams. Taip pat labai svarbu, jog tyrime fiksuotas socialinis mokymasis iš toks pačios amžiaus grupės, tiek jaunesniosios auditorijos, tiek vyresnės auditorijos. Remiantis A. Banduros socialinio mokymosi teorija galima teigti,

kad pats mokymosi procesas yra susijęs su asmeniniu individo stebėjimu, modeliavimu ir imitavimu. Šio tyrimo atveju yra itin aktualus autoriaus pabrėžiamas gebėjimas mokytis stebint aplinkinius. Vadinasi, socialinės sąveikos kultūros paveldo muziejuje yra vienas iš trijų pažinimo procesą formuojančių elementų, kurie turi būti įvertinti komunikuojant turinį. Tačiau elgsenos pavyzdžio perėmimui muzeologijos požiūriu yra aktualus ne vien tik biologinis amžius, bet ir gebėjimas nuskaityti institucijos formuojamus žaismo komunikacijos ženklus. Muziejaus ekspozicijoje susiformuoja lankytojų elgsenos pokyčius paveikiančių sąlygų grandinė. Remdamiesi Gregory Batesono žaismo komunikacijos teorija (Bateson, 1987), galime vertinti, kad muziejaus kontekste jaunesnioji auditorija dažniau ir / ar lengviau suvokia žaismo procesą skatinančių elementų veikimą. Jie greičiau įsitraukia į fizinę išraišką turinčias veiklas, o tai kitiems vienoje erdvėje esantiems lankytojams virsta stimulu stebėti jų atliekamą veiksmą, žaismo procesą, jo keliamas emocijas, kartu vertinti žaismo metu transliuojamą pasitenkinimą šios formos įsitraukimu.

Atsižvelgiant į muzeologijos lauko tyrimus ir mokslinę literatūrą galima teigti, kad žaismo procesas yra aktualus skirtingoms amžiaus grupėms, tačiau jo raiškos, įsitraukimo formos ir lygmenys gali būti skirtingi. Mūsų tyrimas vis dėlto patvirtina, kad nors ir įsitraukdama į žaismo procesą vyresnioji auditorija jo nesuvokia kaip žaismo raiškos, o paties proceso aktualumą sieja tik su jauniausiųjų lankytojų poreikiais. Tačiau pasirinkta stebėjimo metodika leido fiksuoti vyresniosios auditorijos veiklas ir žaismo procesą, todėl, net ir žaismo neįvardijus kaip įsitraukimą ir pažinimą skatinančių elementų, vyresnioji auditorija įsitraukė į žaismą, veikė tiesiogiai, tapo elgsenos pavyzdžiu, reiškė emocijas bei garsiai išreikštais komentarais socialinių sąveikų situacijoje patvirtino, kad kartu kuriamas su muziejaus turiniu susijęs praeities vertinimas bei prasmės.

Daugelis muziejuose ir mokslo centruose atliktų tyrimų pabrėžia žaismo proceso ir žinių ar patirties sąsajas ir analizuoja tiesioginę proceso reikšmę (Degotardi et al., 2019; Letourneau et al., 2017; Olesen ir Holdgaard, 2024). Tačiau šiame darbe pristatomas empirinis tyrimas rodo, kad žaismas vienu metu vienoje erdvėje esančius laisvojo pasirinkimo būdu tyrinėjančius skirtingo amžiaus, gebėjimų, motyvų ir tikslų lankytojus veikia ne tik tiesiogiai, bet ir netiesiogiai. Socialinės sąveikos, kurios tampa veikimo modeliu ir pavyzdžiu, palengvinančiu pažinimo procesą, lemia žaismo vyksmą, kultūros paveldo ekspoziciją ir įsitraukimo formas. Tokiu atveju pažintinis įsitraukimas vyksta ne tik pačiam asmeniui įsitraukus į žaismą, bet vienu metu vienoje erdvėje esant lankytojams, kurie stebi, atkartoja, susidomi, įsitraukia emociškai arba net fiziškai neįsitraukdami kuria prasmes stebėdami

kitų įsitraukimą į žaismą. Šis tyrimas praplečia požiūrį į žaismo proceso svarbą komunikuojant kultūros paveldo temas.

Lauko tyrimo metu surinkti ir susisteminti laisvojo pasirinkimo būdu kultūros paveldo ekspozicijoje besilankančių skirtingo amžiaus lankytojų elgsenos stebėjimo protokolų duomenys (N = 792) leido išskirti 6 su žaismu susijusias įsitraukimo formas. Atsakant į tyrimo klausimą, kaip žaismas keičia muziejaus laisvųjų lankytojų elgseną vertinant ją keturiais aspektais, galima apibendrinti, kad:

1. Fizinio įsitraukimo požiūriu, žaismo procesas per ekspozicijoje esančius žaismo elementus pirmiausia paskatina lankytoją veikti fiziškai, įveiklinant rankas (imama, liečiama, kilnojama, spaudžiama) bei aktyviau judant ekspozicijos erdvėje. Tačiau pradinis fizinis aktyvumas savo ruožtu toliau stimuliuoja kitas įsitraukimo formas. Ši išvalga praplečia žinias apie sąsajas tarp fizinio veiksmo ir mokymosi proceso ir kartu patvirtina mokslininkų rekomendacijas pažinimo erdvėms sukurti fizines erdves, kuriose galėtų bendrauti įvairaus amžiaus lankytojai, ir padėti skirtingo amžiaus grupėms susikalbėti ir kurti prasmę (Bourque et al., 2014). Kaip pabrėžia tyrėjai, prasmės įkūnijimą sudaro sensorinių objektų, kurie apima su nematerialiomis kultūros paveldo vertybėmis susijusias prasmes, kūrimas, taip pat su nematerialiomis vertybėmis susijusios prasmės integravimas į gestus, kad nematerialios vertybės būtų netiesiogiai perduodamos lankytojo atliekamuose veiksmuose (Duranti et al., 2016). Taigi kultūros paveldo kontekste žaismas gali tapti fizinio veiksmo sąlyga, padedančia lankytojams įsisavinti kultūros paveldo prasmę.
2. Socialinės sąveikos požiūriu, žaismas ekspozicijoje apima socialinio įsitraukimo (veikiama kartu, bendraujama muziejaus turinio ir asmeninėmis temomis), palaikomojo įsitraukimo (padedama suprasti) ir socialinio mokymosi formas (perimamas veiklos pavyzdys, įsitraukiama į tas pačias veiklas parodžius pavyzdį). Iš dalies šiai kategorijai gali būti priskirtas ir pažintinis įsitraukimas, kuris tuo pačiu metu pasireiškia kartu dalyvaujant, diskutuojant apie objektus ir istoriją bei ieškant informacijos palaikomojo įsitraukimo atveju. Tyrimai patvirtina, kad lankytojai parodo ir dalijasi savo patirtimi apie eksponatus su kitais žodiniu būdu ir kūno veiksmis, o sąveika prasideda fiziniu veiksmu (vom Lehn,



2006; Baradaran Rahimi, 2014), tad žaismo įtakos socialinei sąveikai tyrimas kultūros paveldo muziejuje papildo žinias, kad žaismo procesas padeda aktyvinti įsitraukimą keliais lygmenimis.

3. Emocinio įsitraukimo požiūriu, fizinio įsitraukimo ir socialinės sąveikos metu stimuliuojama emocinė reakcija į ekspozicijos turinį ar erdvę. Šio tyrimo kontekste žaismo metu vykęs emocinis įsitraukimas iš esmės fiksuotas kaip pozityvus reiškinys, sukėlęs teigiamas emocijas, išreikštas per nustebimą, pozityvų vertinimą ar linksmą pajuokavimą. Šiai kategorijai iš dalies taip pat turėtų būti priskirtas kognityvinis įsitraukimas, kai žaismo proceso ir emocinio įsitraukimo metu lankytojai vertina muziejaus turinį ar istorinį kontekstą (pvz., *oho, kokie išradingi buvo, kiek jėgos reikėjo turėti*).
4. Vizito trukmės muziejuose tyrimai rodo, jog vien tik trukmė nepaaiškina lankytojo ir eksponatų sąveikos (Chiozzi ir Andreotti, 2001) arba per ilgo vizito jausmas gali daryti neigiamą poveikį patirtims (Aeschbach et al., 2022). Šio tyrimo kontekste žaismas vertinamas kaip darantis tiesioginę ir netiesioginę įtaką apsilankymo laikui. Tiesioginė įtaka siejama su lankytojo įsitraukimu į žaismo elementais stimuliuojamas veiklas, o netiesioginė įtaka vizito laikui pasireiškia kaip dalies kartu atvykusių lankytojų užimtumas, leidžiantis tuo metu kitiems dalyviams tyrinėti muziejų (kai užimami nuobodžiaujantys), arba dalies lankytojų užlaikymas tyrinėjant ekspoziciją, kol dalis įsitraukia į žaismo veiklas (kai laukdami žaidžiančiųjų skaito informaciją ir domisi, nors kitomis sąlygomis būtų jau išėję).
5. Socialinės sąveikos kategorijai priskirtos objektyviai išoriškai identifikuojamos situacijos, kai lankytojai vieni kitus kviečia, rodo objektus, paaiškina, komentuoja, diskutuoja ir aptarinėja, sudomina. Mūsų tyrimas rodo, kad šios sąveikos apima dviejų tipų įsitraukimą:
  - a. Socialinio mokymosi įsitraukimas, kai aktyvūs lankytojų veiksmai tampa veiksmo pavyzdžiu. Vieniems lankytojams pradėjus veikti, netrukus prisijungia kiti lankytojai iš jų grupės ar tuo metu esantys vienoje erdvėje;

- b. Palaikomasis įsitraukimas apima situacijas, kai vieni grupės nariai kitiems grupės nariams padeda susiorientuoti, paaiškina apie eksponatus, komentuoja turinį ar veikimo principus ir padeda kurti prasmes.
6. Tyrimas patvirtina, kad pažintinis įsitraukimas gali būti skatinamas *su* ir *be* žaismo elementų, nes lankytojai skaito tekstinę informaciją, stebi vaizdinę informaciją arba procesus ar net fiziškai išreiškia susidomėjimą ekspozicijos turiniu (pvz., pritupia paskaityti, pasilenkia prie lentelės, stebi filmuotą medžiagą, klauso garso įrašo ir pan.), tačiau šie veiksmai gali būti nesusiję su kitais lankytojais ir atliekami tik individualiais tikslais. Tačiau pažintinį įsitraukimą skatina ir socialinės sąveikos, kai informacijos ieškoma dėl kitų dalyvių ir kartu į pažintinį procesą įsitraukia kitiems lankytojams padedantis lankytojas, nors pati institucija tų sąveikų galėjo ir nemodeliuoti.

Abiejų kultūros paveldo temai skirtų ekspozicijų aukštų laisvojo pasirinkimo lankytojų elgsenos lauko tyrimo stebėjimo duomenys taip pat demonstruoja žaismo įtaką įsitraukimo formų įvairovei. Pirmo aukšto unikalias elgsenos raiškas apibrėžia 41 veiksmas ir emocijos, sujungti į 8 stambesnius raiškų blokus, o antro aukšto tų pačių lankytojų elgsenos raiškas apibrėžia 27 veiksmai ir emocijos, sujungti į 6 stambesnius raiškos blokus. Erdvėje, kurioje nėra su muziejaus turiniu susijusių žaismą skatinančių elementų, žaismo vyksmas pasireiškia veiklomis, kurios iš esmės yra susijusios su lankytojo polinkiu į žaismingumą (šokinėjimas, kojų dėliojimas arba perėjimas atgal į kitą erdvę, kur galima žaisti). Tad šio tyrimo kontekste žaismo procesą kultūros paveldo ekspozicijoje galima vertinti kaip atliekantį svarbų vaidmenį lankytojų skirtingo lygmens ir formos įsitraukimui.

Vertinant disertacijoje pristatomo tyrimo rezultatus svarbu suvokti, kad pagrindinis lauko tyrimo ir papildomi apklausos bei interviu metodai yra pasirinkti kaip tinkamiausi mokslinei problemai tirti, nes vienas metodas gali sumažinti kitų metodų apribojimus ir šališkumo įtaką. Šios situacijos apima abi tyrimo puses: tyrėjo ir lankytojų. Tyrėjas turi ribotas galimybes tiksliai ir išsamiai fiksuoti visas lankytojų sąveikas bei komentarus. Dalis jų gali likti neužfiksuota ir dėl lankytojų, kurie nėra linkę išoriškai išreikšti emocijų arba garsiai komunikuoti. Dalis diskusijų, vykusių tarp kartu atvykusių lankytojų, buvo per tylas fiksuoti nuosekliai. Apklausa ir interviu taip pat gali turėti

paklaidą dėl konsoliduotų atsakymų, kai individualūs vertinimai yra apibendrinami. Atsižvelgiant į tai, kad lankytojų elgsenos tyrimai remiasi ne tik paties lankytojo suvoktu elgsenos vertinimu, bet ir nesuvokta ar nesąmoninga elgsenos raiška, buvo svarbu apžvelgti skirtingų metodų – tyrėjo atlikto stebėjimo ir informantų savistabos – surinktų duomenų ryšius (Marshall et al., 2016; Wollentz et al., 2023). Šie duomenų ryšiai gali padėti įvardyti tiek pačių tyrimo metodų ribotumą, tiek skirtingų metodų derinimo prasmę vertinant laisvojo pasirinkimo būdu tyrinėjančių lankytojų elgseną bei informacijos paieškos būdus. Tyrimo metu atlikti 12 interviu tapo pagrindu siekiant suvokti, kaip lankytojų pateikti duomenys apie apsilankymą atitinka tų grupių elgsenos muziejaus ekspozicijose stebėjimo duomenis.

Interviu metu informantai net kelis kartus išreiškė abejonę dėl galimybės vertinti ekspoziciją, nes netiki savo nuomonės naudingumu. Abejonės dėl galimybės vertinti ekspoziciją nurodo lankytojų nuostata, kad muziejų ekspozicijos yra orientuotos į profesionalus. Tad, jei lankytojas nėra tam tikros srities specialistas, tikėtina, kad jis gali pradėti save vertinti kaip nevisavertį lankytoją. 2018 metais atliktas lankytojų įtraukimo į kultūrinę ir rekreacinę patirtį muziejuose tyrimas parodė, kad rimtasis laisvalaikis, kuris apima ir muziejų lankymą, siejamas su įsitraukimu (Loureiro ir Ferreira, 2018). Įsitraukęs, t. y. asmeniškai susidomėjęs ir nusiteikęs domėtis bei veikti, lankytojas linkęs grįžti į muziejų dar kartą bei teigiamai atsiliepti rekomenduojant. Tačiau polinkis įsitraukti, pasak autorių, susijęs su muziejaus turiniu ir dizainu, kuris leistų dalyvauti veikloje kartu su kitais, daugiau ir aiškiai sužinoti apie turinį bei informaciją suvokti. Šiuo atveju lankytojų komentarai, kad „ne viską supranta“ arba „man tie visi laikotarpiai nieko nesako“, iš dalies nurodo ir informacinį barjerą komunikuojant ekspozicijos turinį, kuris lemia specialisto / nespecialisto patirtį bei silpnina įsitraukimo lygį. Interviu metu informantai demonstravo santūrumą ir komentavo neišreikšdami akivaizdžiai įvertinamų emocijų. Kadangi 8 lankytojai ir lankytojų grupės labiau atsiminė antro aukšto ekspozicijas, kurios paremtos vizualinio / estetinio pristatymo principu, ir lankėsi pirmą kartą, tikėtina, kad jiems ekspozicija turėjo padaryti didžiausią įmanomą įspūdį. Tokias pat išvadas padarė autoriai, tyrinėję lankytojų meno galerijose emocijų įvairovę. Iš dešimties emocijų žmonės vidutiniškai nurodė, kad apsilankymo metu patyrė septynias emocijas, o pirmą kartą apsilankiusių lankytojų emocinės įvairovės balai buvo aukštesni nei grįžtančių lankytojų. Autorių nuomone, tai rodo, kad pirmą kartą apsilankius muziejuje patiriamų emocijų įvairovę lemia naujumas (Rodriguez et al., 2021).

Svarstant apie duomenų rinkimo metodus ir lyginant jų suteikiamos informacijos objektyvumą, sutikusių dalyvauti interviu lankytojų įvardytos

patirtys ir stebėjimo būdu fiksuotos elgsenos raiškos verčia apsvarstyti asmens gebėjimą apibendrinti ir įvardyti savąsias patirtis. Tikėtina, kad kontaktas su tyrėju daro įtaką informanto reiškiamoms mintims, nes informanto abejonės, ar jo atsakymai tyrimui būtų vertingi, gali lemti siekį parinkti tinkamą ar įdomų atsakymą. Skirtingas metodikas, jų tinkamumą tyrimo klausimui, etikos iššūkius ir probleminius taikymo atvejus analizuojantys mokslininkai įvardija interviu metodą kaip vieną iš dažniausiai pasirenkamų, siekiant gauti gilius ir išsamius atsakymus. Tačiau kartu pabrėžiama, jog interviu atveju susiduriama su anonimiškumo trūkumu dėl tiesioginio kontakto su interviu atliekančiu tyrėju, su informantų atsakymų nenuoseklumais bei nesąmoningais prieštaravimais (Alshenqeei, 2014; Diefenbach, 2009; Nunkoosing, 2005). Šias tyrimo duomenų rinkimo grėsmes galima vertinti atsižvelgiant ir į mokslinės problemos klausimą, kurio metodo apribojimai gali būti esminiai rezultatams, tačiau kelių metodų taikymas gali leisti išryškinti klausimui svarbius rezultatus suvokiant metodų apribojimus bei galimas paklaidas.

Taigi, lankytojų savistaba ar suformuluota nuomone pagrįsti duomenų rinkimo būdai turi būti papildyti tiesioginio stebėjimo duomenimis, kurie leidžia fiksuoti išoriškai identifikuojamas įsitraukimo formas ir elgsenos raiškas.

Vertinant skirtingais metodais surinktus duomenis, galima įžvelgti šias pagrindines duomenų sąsajas:

1. lankytojai tiksliai apibendrina savo patirtis ir elgseną ir šie duomenys sutampa su stebėjimo duomenimis [moteris ir dukra nurodo, kad joms vienodai patiko abu aukštai / stebėjimo protokole fiksuojama vienoda skirtingų aukštų tyrinėjimo trukmė, paliktas komentaras, kad tyrinėja nuosekliai, naudojasi audiogidu]; [šeima su dviem mažamečiais nuosekliai ir išsamiai pildo klausimyną / stebėjimo protokole pažymimas šeimos įsitraukimas, ilga vizito trukmė, tėvų dalyvavimas aiškinant ekspoziciją vaikams];
2. lankytojai interviu metu arba klausimyne patirtis įvardija priešingai, nei fiksuojama stebėjimo protokole [tėvas nurodo, kad sudėtinga lankytis su vaikais ir tyrinėti muziejaus ekspoziciją / stebėjimo protokole nurodoma, kad vaikai akivaizdžiai įsitraukę į žaislą pirmo aukšto erdvėje, tėvas galėtų tyrinėti, bet jis nekantrauja ir skatina išeiti iš ekspozicijos]; [motina ir suaugęs sūnus interviu vertina ekspoziciją kaip labai įdomią ir informatyvią / stebėjimo protokole fiksuojamas greitas perėjimas, neorientuotas dairymasis, motina kiek daugiau

skaito, sūnus vaikšto rankas laikydamas kišenėse, laikosi atokiau, prie stendų retai prisitaria].

Tačiau analizuojant žaismo vaidmenį laisvojo pasirinkimo būdu ekspozicijoje besilankančių skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimui itin svarbu įvertinti, kaip fiksuojamas įsitraukimas per žaismą stebėjimo protokoluose ir kaip jį vertina patys lankytojai. Duomenų derinimas leidžia pastebėti, jog lankytojai tik iš dalies pastebi ir suvokia šį procesą, nors stebėjimo protokoluose fiksuojamas fizinis įsitraukimas, palaikomasis įsitraukimas, socialinis įsitraukimas, emocinis įsitraukimas ir socialinio mokymosi įsitraukimas. Kaip ir minėta 6.3 poskyryje analizuojant lankytojų interviu, lankytojai žaismo elementus linkę sieti su jauniausiąja auditorija ir interviu bei klausimynuose įvardija ją kaip labiausiai suinteresuotą procesu. Tuo tarpu stebėjimo protokoluose fiksuojama visų amžiaus grupių įsitraukimas per žaismą skatinančius elementus ir socialinio mokymosi pavyzdžiai, kai suaugusieji stebi vaikus, kad suvoktų integruotų elementų veikimo principą. Šiais atvejais matomas stebėjimo metodo pranašumas, nes kalbinti lankytojai neįvardijo kitų ekspozicijoje esančių lankytojų elgsenos poveikio jų pačių elgsenai, tyrinėjimo kryptims ar būdai. Vertinant žaismo vaidmenį komunikuojant muziejaus turinį ir įtraukiant skirtingo amžiaus lankytojus stebėjimo metodu pasitvirtino kaip pagrindinis duomenų rinkimo būdas, suteikiantis galimybę suvokti lankytojų įsitraukimo raišką ir sąsajas su žaismu (pvz., [moteris pereina pirmą aukštą, bet išgirsta vaikus. Pradedą stebėti, kaip jis ima ausines, palaukia, kol jie viską išmėgina ir nueina, netrukus grįžta ir pakartoja veiksmus / kalbinta kitų lankytojų ekspozicijoje neprisimena, sako, kad perėjo ekspoziciją pasižiūrėti ir patikrinti, ar patiktų ekspozicija anūku]; [vyras ir moteris stebi vaikus prie smėlio dėžės, laukia, kol nueis, dairosi, nedrįsta, pasiklausia darbuotojos, ar galima ir jiems / anketoje nurodo, kad aktyviai tyrinėjo, bet kitų lankytojų nemini]).

Analizuojant lankytojų elgseną visi trys metodai – stebėjimas, interviu ir anketos – yra svarbūs vykstantiems procesams identifikuoti. Nors kiekvienas duomenų rinkimo metodas pasižymi tam tikrais apribojimais, visi trys kartu reikšmingi papildo žinias apie lankytojų elgsenas bei asmens gebėjimą apibendrinti asmenines patirtis. Todėl vertinama, kad disertacijos metu atliktas empirinis tyrimas yra reikšmingas naujų metodinių priėgų pristatymui, kurios praplės požiūrį į stebėjimo metodo reikšmingumą vertinant specifinę lankytojų patirčių formavimosi sąlygą – laisvąjį pasirinkimą.

Vertinant atlikto kokybinio tyrimo apribojimus ir jų įtaką gautiems rezultatams, verta pabrėžti, jog vieno tyrėjo galimybės vykdyti nuoseklų

stebėjimą neabejotinai turi įtakos duomenų kiekiui ir stebimų procesų detalumui. Vienas iš keliamų klausimų yra susijęs su technikos panaudojimu stebėjimo duomenims rinkti, t. y. ar šios aparatūros (vaizdo kameros, garso įrašų aparatūra, judesio sekimo aparatūra ir pan.) panaudojimas turėtų įtakos stebėjimui ir sukauptų duomenų interpretavimui. Tačiau techninių sprendimų panaudojimas susiduria su šiuo metu itin aktualia asmens duomenų apsauga. Tyrimo rezultatų interpretavimui itin vertinga būtų galimybė plėsti ir stebėjimą atlikti bent keliuose kituose kultūros paveldo ekspozicijose. Tačiau tokiu atveju irgi susiduriama su tiriamos aplinkos ir lankytojų atitikimo sąlygomis, kurios taip pat keltų klausimą dėl duomenų galimybės lyginti. Vis dėlto atliktas darbas kartu parodo ir paties stebėjimo tyrimo perspektyvas, jį plečiant tiek muziejų ekspozicijų, muziejų geografijos, tiek tyrėjų komandos požiūriu. Žinias apie žaismo vaidmenį skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimui būtų labai vertinga plėsti vertinant lankytojų biografijų požiūriu ir eksperimentinėmis žaismą skatinančios aplinkos sąlygomis. Tokie tyrimai labai reikšmingai praplėstų muzeologijos lauko profesionalų sampratą apie muziejų ekspozicijose vykstančius procesus bei komunikuojamo turinio pažinimo sąlygas.

## IŠVADOS

Žaismą ir žaidimą muzeologijoje analizuojančios literatūros apžvalga leido išryškinti nestruktūruoto veiksmo ir žaidimo procesą skatinančių elementų sampratą į lankytoją orientuotų institucijų veikloje. Žaismą, besikeičiančių nestruktūruotų veiklų ir skirtingų lygmenų fizinių, emocinių, socialinių ir pažintinių procesų visumą, galima vadinti conceptualia turinio interpretavimo ir komunikavimo auditorijai prieiga. Ankstesni mokslo centruose, vaikų muziejuose, gamtos pažinimo centruose, meno galerijose ir kultūros paveldo muziejuose atlikti tyrimai rodo, kad žaismo procesas yra veiksmingas, siekiant sudominti skirtingų charakteristikų auditorijas. Tačiau šie tyrimai iš esmės pristato organizuotų grupių elgsenos tyrimus ir įsitraukimo santykį su žaismą skatinančiais ekspozicijos elementais. Šios disertacijos tyrimo tikslas – nustatyti žaismo vaidmenį laisvojo pasirinkimo principu kultūros paveldo ekspozicijoje besilankančių skirtingo amžiaus grupių įsitraukimui. Literatūros analizė leido išryškinti susidariusią žinių spragą, kaip žaismą skatinantys elementai keičia lankytojų elgseną ir įsitraukimo formas. Taip buvo apibrėžtos tyrimui aktualios laisvojo pasirinkimo ir kultūros paveldo muziejaus aplinkos sąlygos. Atlikto tyrimo rezultatų analizė leidžia diskutuoti apie žaismo reikšmę tiek laisvojo pasirinkimo, tiek kultūros paveldo muziejaus tipo atžvilgiu. Žaismas disertacijos tyrimo rezultatų požiūriu taip pat gali būti vertinamas kaip kultūros paveldo komunikavimo metodas. Tai yra turinio komunikavimo būdas, kuris apima tikslingai modeliujamų, žaismą skatinančių elementų integravimą į ekspoziciją siekiant įtraukti individualiai apsilankančius skirtingo amžiaus lankytojus į pažinimo procesą bei formuojant santykį su praeitimi.

Atliktas tyrimas leidžia daryti šias išvadas:

1. Mokslinės literatūros ir empirinių tyrimų apžvalga leido atskleisti žaismo sampratą muzeologijoje bei apibrėžti žaismo ir žaidimo terminus kaip skirtingo lygmens raiškas ir turinio komunikavimo konstruktus. Žaismą muzeologijoje siūloma sieti su fizinio, emocinio, socialinio ir pažintinio įsitraukimo veiksmais, kurie tikslingai modeliuojami pačios įstaigos perteikiant informaciją ir kartu kuriant muziejaus afektą. Tuo tarpu žaidimas muzeologijos lauke dažniau apibrėžia skaitmeninę temos sklaidą, reiškiamą naudojant technologijas ir technologines priemones. Metažaidimu siūloma apibrėžti patį visuomenės sutarimą atminties institucijos nustatytoje erdvėje, laike ir per sutartomis taisyklėmis atrinktus objektus,

aktualizuoti praeitį ir komunikuoti muziejaus turinį. Metažaidimas tokiu atveju apima per žaismo procesą vykstančias auditorijos, erdvės, laiko, artefaktų, fizinių objektų, technologijų ir vaizduotės sąveikas.

2. Empirinis žaismo tyrimas skirtingo amžiaus lankytojams laisvojo pasirinkimo principu lankantis kultūros paveldo ekspozicijoje leidžia teigti, kad žaismas praplečia įsitraukimo formas į kultūros paveldo ekspoziciją. Nustatytos šešios (fizinis, emocinis, socialinis, socialinio mokymosi, palaikomasis, pažintinis) įsitraukimo per žaismą raiškos nurodo reikšmingą sąsają su fizine veiksmo forma. Tyrimas rodo, kad fizinis įsitraukimas stimuliuoja kitas įsitraukimo formas ir padeda sukurti erdvę, kurioje vyksta socialinio mokymosi ir elgsenos pavyzdžio perėmimo procesai.
3. Žaismas skirtingo amžiaus lankytojų įsitraukimą į kultūros paveldo ekspoziciją veikia tiesiogiai ir netiesiogiai, nes sukuriamos auditorijos ir ekspozicijos erdvės, objektų, priemonių ir emocijų raiškų sąveikos, kurios taip pat komunikuoja ekspozicijos turinį ir daro įtaką ne tik pačiam įsitraukiančiam asmeniui, bet ir jį stebintiems ar per jį informaciją gaunantiems lankytojams.
4. Žaismo metakomunikacijos ir socialinio mokymosi teorijų požiūriu, muziejaus erdvėje susidaro veiksmų grandinė, kuri lemia žaismo veikiamos elgsenos pavyzdžio perdavimą keliomis kryptimis: jaunesnieji lankytojai – vyresniems; vyresnieji – jaunesniems; bendraamžiai – bendraamžiams. Nors jaunajai auditorijai yra būdingesnis žaismo signalo nuskaitymas, vis dėlto bet kurio amžiaus į žaismo procesą įsitraukęs lankytojas gali tapti veiksmo pavyzdžiu vienoje erdvėje esantiems skirtingo amžiaus lankytojams.



## PRIEDAI

### 1 priedas

#### LNM SENOJO ARSENALO ARCHEOLOGINĖS EKSPOZICIJOS

#### LANKYTOJŲ ANKETA      Data \_\_\_\_\_

Anketa yra Vilniaus universiteto Komunikacijos fakulteto doktorantės atliekamo lankytojų patirčių archeologijos ekspozicijose tyrimo dalis. Atsakymai renkami ir analizuojami moksliniais tikslais užtikrinant dalyvių anonimiškumą.

1. Kas jus labiausiai nustebino / sudomino ekspozicijoje?	1. Koks ekspozicijos objektas labiausiai įsiminė?
1. Kokių naujų faktų sužinojote apie Lietuvos istoriją?	4. Koks parodos elementas suteikė daugiausiai informacijos?
1. Ką aptarėte su kartu atvykusiais šeimos nariais / draugais / kitais lankytojais?	6. Kokius veiksmus atlikote?

	<p>Sudėjote dëlionę  Ieškojote smëlyje šukių  Ijungëte garso aiškinimus  Kilnojote / lietëte atviros parodos objektus (kirvukus, puodynes, tinklą)  Žiūrëjote filmuotą medžiagą  <b>Ką dar darëte parodoje?</b></p> <p><b>Kodël aktyvūs elementai svarbūs / nesvarbūs?</b></p>
1. Kas jums labiausiai nepatiko?	1. Kas jus labiausiai pradžiugino?
1. Kuo domėjosi kiti lankytojai / šeima / draugai?	10. Kuo skiriasi pirmo ir antro aukštų ekspozicijos?

11. Keliese lankëtës muziejuje?

Vienas

Du suaugę

Trys ir daugiau suaugusių

Su vaiku / vaikais\* (keliese iš viso \_\_\_\_\_)

Kita

12. \* Jei lankëtës su vaikais, kuo jie susidomëjo? Ką jie veikë?

13. Kokio tipo muziejai Jums patinka?

Istorijos / archeologijos

Mokslo  
Meno  
Gamtos  
Kiti

14. Kodėl šiandien vykote į muziejų?

15. Ar domitės archeologija?

16. Iš kur atvykote?

Duomenys apie anketą pildantį lankytoją:

17. Kiek Jums metų?

- a. 14–25
- b. 26–35
- c. 36–45
- d. 46–55
- e. 56–65
- f. 66–75
- g. Vyresnis nei 75

18. Lytis:      moteris      vyras

**LNМ SENOJO ARSENALO ARCHEOLOGINĖS EKSPOZICIJOS  
LANKYTOJŲ NESTRUKTŪRUOTO INTERVIU KLAUSIMŲ  
KRYPTYS**

- Sveiki, ar sutiktumėte atsakyti į kelis klausimas apie šios dienos patirtis lankantis archeologinėje ekspozicijoje?
- Kodėl šiandien nusprendėte apsilankyti muziejuje?
- Ar domitės archeologija?
- Koks ekspozicijos objektas Jums padarė didžiausią įspūdį?
- Ar sužinojote ką nors naujo?
- Koks parodos elementas suteikė daugiausiai informacijos?
- Ką veikėte ekspozicijoje?
- Ar atsimenate, kuo domėjosi su Jumis kartu atvykę lankytojai?
- Ką aptarėte su kartu atvykusiais šeimos nariais / draugais / kitais lankytojais?
- Kuo skiriasi pirmo ir antro aukštų ekspozicija?
- Ar liėtėte nors vieną ekspozicijoje esantį objektą?
- Kaip manote, ar aktyvūs elementai yra svarbūs, ar nesvarbūs?
- Kas nepatiko ar ko trūko ekspozicijoje?
- Ką veikė vaikai? (jei atvyko su vaikais)

### 3 priedas

#### STEBĖJIMO PROTOKOLŲ ANALIZĖ

#### Lankytojų elgsenos raiškos pirmo ir antro aukštų ekspozicijoje

I aukštas	II aukštas
liesti	apžiūrėti
<b>Fizinis įsitraukimas</b>	
kilnoti	Pažintinis įsitraukimas
paimti	lenktis / pritūpti
perbraukti	skaityti
žarstyti	įgarsinimai
ieškoti	vaizdo įrašai
imituoti	fotografuoti objektus
pamoti	pakviesti                      Palaikomasis
	rodyti
<b>Palaikomasis įsitraukimas</b>	
parodyti	
paiškinti	Socialinis įsitraukimas
gestikuluoti	gestikuluoti
bendrauti	fotografuoti
	komentuoti
<b>Socialinis įsitraukimas</b>	diskutuoti
fotografuoti procesą	vertinti
šnabždėtis	aptarti
komentuoti	kikenti                      Emocinis
diskutuoti	grožėtis
skaityti	praeiti
<b>Socialinis įsitraukimas</b>	
fotografuoti procesą	
šnabždėtis	
komentuoti	
diskutuoti	
skaityti	
<b>Pažintinis įsitraukimas</b>	
tyrinėti	
pasilenkti	Nekantrus dalyvavimas
dairytis informacijos	skubėti
apžiūrėti	rankomis makaluoti
apžvelgti	judėti
vertinti	skubinti

stebėti  
fotografuoti objektus  
vaizdo medžiaga  
garso įrašai  
stebėti kitus

Socialinis mokymasis  
prisijungti  
kviesti  
smagintis

Emocinis įsitraukimas  
džiaugtis  
mėgautis  
grožėtis  
kikenti  
juoktis

Lūkuriuoti      Nekantrus  
nekantrauti  
skubinti  
skubėti

Neorientuotas dalyvavimas  
praeiti / pereiti  
blaškytis  
nesusigaudyti

lūkuriuoti  
bėgioti  
stabdyti

Drausminimas  
kviesti  
užlaikyti  
raminti

#### 4 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 1. Kas labiausiai nustebino / sudomino ekspozicijoje?

Aprangos rekonstrukcijos	11 apranga 6 drabužiai 6 rūbai 1 apdarai 1 audinio medžiaga 1 manekentai
Ginklai	7 ginklai 6 kalavijai 3 kardai 2 ginkluotė 1 patranka
Papuošalai	9 papuošalai 1 papuošimai 1 sagės 1 grožio supratimas
Gausa	4 eksponatų gausa 3 senoviniai daiktai 2 radiniai 1 priešistorinė įvairovė
Žaismo elementas	5 liesti eksponatus 3 smėlis 1 interaktyvumas 1 įdomios veiklos 1 pabūti archeologu 1 kaip kasinėjami radiniai 1 kasinėti 1 ieškoti lobio
Apibendrinimas	6 viskas

Technologijos	2 audiogidas 1 integruotos technologijos 1 filmuota medžiaga 1 įgarsinti pasakojimai
Objektai	1 akmens amžiaus stabas 1 apeiginės lazdos 1 skeletas 1 griaučiai
Ekspozicijos temos	1 neolito ekspozicija 1 archeologija 1 laidojimo įpročiai 1 Baltijos jūros formavimasis



## 5 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 2. Koks ekspozicijos elementas Jums labiausiai įsiminė?

Apranga	19 apranga 9 drabužiai 7 rūbai 4 kostiumai 2 batai
Ginklai	12 kalavijas 6 kardas 3 ginklai peilis
Papuošalai	12 papuošalai aksesuarai apyrankės vyriška apyrankė segės
Laidojimo tradicijos	4 kapas 2 įkapės 2 griaučiai laidojimo tradicijos
Kaulai	lydeka 2 žmogaus kaulai 4 gyvūnų kaulai žvėrių dantų vėriniai
Medinės figūros	2 antropomorfinė skulptūra stabas 3 lazdos briedė
Lobis	4 lobis monetos

Žaismo elementas	akmeninė grūdų malyklė plaktukas (liečiama ekspozicija) įrankių patogumas interaktyvūs smėlis su radiniais
Luotai	3 valtys 2 laivai
Buitis	2 buitės darbo įrankiai genčių daiktai vilko kailis
Puodai	2 puodynės puodelis gertuvė-ragas
Apibendrinimas	viskas nieko eksponatus iš istorijos vadovėlių
Eksponavimo elementas	landšafto maketas

## 6 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 3. Kokių naujų faktų sužinojote apie Lietuvos istoriją?

Apibendrinimas	daug, mažai žinojom visokių ir daug viskas nauja daug visko viskas vaikams buvo nauja Kaip svečiui ne iš LT, tai viskas nauja ir nežinoma. Viskas nauja ir įdomu, kai lankaisi pirmą kartą šioje vietoje.
Pozityvus	Sužinojom naujų ir prisiminėm primirštų faktų. Dauguma buvo nauji Keletą Visa informacija buvo žinoma, bet pasipildė žinių bagažas.
Negatyvus	5 nieko Jokių naujų nesužinojau gal nelabai kažko naujo Viską maždaug žinojome Sužinojom chronologinę vystymosi eigą, bet ir vėl ją pamiršome.

<p>Nuostaba</p>	<p>kad buvo labai išradingi  naujas faktas, kurį sužinojome, yra tai, kad kairysis Nemuno krantas ties Kaunu yra priskiriamas Aukštaitijai (V–XVII a.)  Pirmą kartą išgirdau apie lamatų gentį.  Kad nespalvoti drabužiai  Nustebino Lietuvos <i>istorinės</i> mados kolekcija.  Negalvojau, kad lietuviai taip gražiai puošėsi.  Kad žemaičiai ne Lietuva  Žuvys didesnės nei dabar  Turtinga praeitis  platus importas iš Europos  kad įdomiai žvejodavo  Kad LT istorija dar turtingesnė  Kad akmens amžiuje žmonės buvo tokie išradingi.  Nu man tai įdomu, kad akmens amžiuje jie tiek visko turėjo.  radinių senumas  kad Lietuva labai sena  Istorijos gylis 3–5000 m. pr. Kr.  <b>Kalavijų ilgis – 149 cm</b>  kad labai daug burtininkų buvo Lietuvoje  Įdomių faktų apie paleolito ir neolito eros gyvenimą  Kad buvo gintaro ragas, titnagas keturių rūšių</p>
<p>Gentys</p>	<p>apie senovės lietuvių gyvenimą  sužinojome apie įvairių laikotarpių tradicijas, būdingus bruožus gentims  Apie Lietuvos molio dirbinių ypatumus  Kad pirmieji žmonės nuo Vokietijos pusės atkeliavo gyvenimą neolito ir paleolito laikotarpiu  Lietuvos istorijoje gyvenusios baltų gentys  Genčių pasiskirstymas Lietuvos teritorijoje  Senovės lietuvių apranga  pirmų genčių gyvenimo būdas  Nemuno kultūra  Apie senovę  kad anksčiau namai buvo statomi iš medžių, šiaudų</p>

Laidosena	apie pilkapius kad žmonės buvo kremuojami Kad su žirgais nustojo laidoti prasidėjus krikščionybei; kada ir kur pradėjo laidoti žmones jau nedegintus Skirtingi laidojimo būdai regionuose Kad buvo gan anksti naudotas kremavimas Mirusiųjų deginimo apeigos Puoduose vaizduoti žmonės, figūros [apie veidines urnas, autorės pastaba]
Ginklai	<b>kaip kalami kardai;</b> kad kardai jau nebenaudojami daugiau nei 100 metų kaip kalamas kalavijas kad kalavijai gali būti ir vienašmeniai kaip apdirbo akmenį ir metalą
Apranga ir papuošalai	papuošalai pagal gentis skirtingų genčių aprangos skirtumai Kaip rengdavosi žmonės senovėje Kaip atrodo ir kam naudojamas verpstukas kaip apsirengę, <b>kokių turėjo įrankių</b> Apie papuošalus Rūbuose vyrauja žemės spalvos. Kad dauguma papuošalų buvo daroma iš metalo.
Vandens telkiniai	Baltijos jūros pavadinimas per skirtingus laikotarpius. Sužinojome, kad iki Baltijos jūros buvo kitos jūros ir ežeras. Baltijos jūros istorija apie Vilnelės vagą kaip valtys atrodė (vaikams)
Laikotarpiai	<b>Akmens amžiuje buvo títnago.</b> detalesnis ledynmečio periodas piliakalnio radiniai Nemenčinės pilis apie Nemenčinės pilį

## 7 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 4. Koks ekspozicijos elementas suteikė daugiausiai informacijos?

Apibendrinimas Pozityvus	visi elementai po truputį dauguma elementų Visi elementai buvo labai informatyvūs Visi visi suteikė nemažai visi Pakako informacijos apie visus elementus Visi elementai buvo gana informatyvūs visi pakankamai informatyvūs Vieno neišskirčiau, visur išsamūs aprašymai Viskas po biškį, reikia gido Iš visų parodos elementų galima sužinoti daug informacijos Kad senovėje žmonės daug sugalvodavo, kaip ką pasidaryti. Amatininkystės pradžia Lietuva iki Kristaus Žemdirbystė
Negatyvus	nežino nieko Nieko konkrečiai išskirti negalim Joks Nieko konkrečiai išskirti negalim

<p>Rekonstrukcijos</p>	<p>atkurti drabužiai kalavijo / kardo baltų genčių aprangos rekonstrukcijos Rūbai senovinė apranga drabužiai Apranga, detalės. Pvz., vieni su kailiu puošėsi, kiti ne Apranga Drabužiai Kalavijai daugiausiai žiūrėjau kardo rekonstrukciją Aprangų rekonstrukcijos Apie kalavijo gaminimą ta vieta. Ten ir filmas, ir rekonstrukcija.</p>
<p>Vaizdo įrašų medžiaga</p>	<p>filmas apie kuršių kalaviją video apie kalavijo gamybą filmas apie kalavijo gamybą vizualinės medijos filmukai Kardo gaminimas, video Filmas apie kardo gamybą Filmuota medžiaga Video Video apie kalavijo kalimą Apie kalavijo gaminimą ta vieta. Ten ir filmas, ir rekonstrukcija. Filmas apie kalavijo gaminimą.</p>
<p>Garso įrašai</p>	<p>Klausė informacijos daugiausiai gauta iš garso įrašų klausymo stendai Įgarsinimas suteikia labai daug informacijos LNM LT programėlė Virtualus gidas Garsiniai paaiškinimai audiogidas audioinformacija prie eksponatų Įgarsinimas Klausymas [garso įrašų] Garso įrašai Garsinė informacija Garso aiškinimai</p>

	Mikrofone girdimas pasakojimas
Aprašymai ir stendai	<p>pavaizduoti žemėlapiai  Prie kiekvieno eksponato yra aprašymai, kurie ir suteikė pagrindinę informaciją.  Žemėlapiai su pažymėtomis genčių gyvenamosiomis teritorijom.  Skaitė  Aprašymai  genčių žemėlapiai  žemėlapiai  aprašymai  paaiškinamosios lentos  Aprašymai  Su paaiškinimais  Užrašai  Stendai  Aprašymai  anglų kalba</p>
Objektai	<p>Segtukai, sagės  įrankiai pagal gentį  kaulai; auskarai  medžioklės priemonės  Geležies dirbiniai  iškasenos, radiniai  Monetos; labiau Romos provincijos  papuošalai, monetos</p>
<b>Žaismo elementas</b>	<p><b>Ten, kur pirmame aukšte buvo galima paimti daiktus, labai įdomus jausmas</b>  <b>Archeologų kasyba (pasibandyti)</b>  <b>Interaktyvūs</b></p>



## 8 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 5. Ką aptarėte su kartu atvykusiais šeimos nariais / draugais / kitais lankytojais?

Apibendrinimas Pozityvus	Visi eksponatai buvo aptarti labai patiko, viską aptarėme, senovės buitį visą ekspoziciją daugumą eksponatų Visus ekspozicijos elementus Aptarinėjome viską viskas viską kad labai patiko dar nespėjome aptarti dar apklausim
Negatyvus	4 nieko
Žaismo elementas	<b>Aiškinomės su vaikais, kas yra archeologija apie archeologijos profesiją Aptarėme archeologų darbą Aptarėme nematytus eksponatus, jų realų dydį; kalavijų aukštį iki 149 cm Kad aštrūs kalavijo ašmenys pasirodė (eksponato, kurį buvo galima paliesti). Sanskrito kalbą Aptarėm, kad senovėje žmonės buvo labai protingi. Jie su paprastais dalykais tiek visko prisidarydavo! Irančių paskirtis</b>

Objektai	<p>monetas, drabužius, ginklus  drabužius, papuošalus  kalaviją, papuošalus, kostiumus  drabužius, palaikus, urnas, ginkluotę  papuošalus  papuošalus ir drabužius; briedžio galvą, medinius apeiginius drožinius  gyventojų apranga  apie kardus, drabužius  Aprangą, papuošalus, ginklus  Puodus, namų apyvokos daiktus, aprangos detales  Aprangą, indus, kapavietę  Baltų drabužiai  Tautinius drabužius  Papuošalus, laivus  Aprangą, papuošalus  Drabužius ir aksesuarus. Buities įrankius.  Rūbus  Lobį  Papuošalus  Drabužius, įrankius, puodus  Aprangą pagal radinius  Aprangos detalės</p>
Procesai	<p>Kaip kalamas kalavijas  Kaip gyveno, rengėsi ir kur dirbo  Apie senovę, kaip gyveno  Kokia Lietuvos istorija  Kaip žmonės anksčiau gyveno  kaip gyveno senovės lietuviai  kuo skiriasi kalavijas nuo kardo  drabužių įvairovė, kuo skyrėsi  Aptarinėjom archeologinius sluoksnius  skirtingas baltų aprangas, jų skirtumus ir panašumus  kalbėjom apie tai, kaip anksčiau žmonės gyveno  Laidojimo tradicijas, skirtingas pagal laikotarpį  Kad žemaičiai buvo ne Lietuva  Dar aptarsime, bet šiaip daug apmąstymo arimo temomis  Aptarėme dabartinės savo gyvenamos vietovės padėtį kadaise  gyvenusią baltų genčių atžvilgiu</p>

<p>Praeities vertinimas</p>	<p>Aptarėme, kad senovėje įrankiai ir ginklai buvo labai primityvūs, o dabar viskas labai modernu. Apyrankių dizainai, kaip būtų galima pritaikyti detales šiuolaikinėje madoje. Nustebino, kad kardas ir kalavijas skiriasi. Taip pat jo parametrai. Papuošalų patogumą kad labai gražu ir kad tokie dalykai senovėje buvo Artefaktų kokybę senovę, kad mažai žinojo</p>
<p>Eksponavimas</p>	<p>kalavijo rekonstrukcija video Muziejaus estetiką Pakeitimus muziejuje</p>
<p>Skirtingo amžiaus grupių tyrinėjimas</p>	<p>Vaikas klausė, kad yra prieš Kr. ir po Kr. su sūnumi aptarėme mūsų protėvių gyvenimo būdą</p>

## 9 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 6. Kokius veiksmus atlikote ekspozicijoje?

52	<b>sudėliojo dėlionę</b>
48	žiūrėjo filmuotą medžiagą
47	<b>kilnojo objektus</b>
43	<b>ieškojo smėlyje šukių</b>
37	įjungė garso aiškinimus
2	skaitė aprašus
Kita	Aptarinėjom Grožėjomės ir atidžiai klausėmės ir labai sudomino garso atmosfera Fotografavo Pasinaudojo suoliukais pailsėti Skaitė, aptarinėjo Šiek tiek skaitėme apie ekspozicijos objektus Diskutavo Laiptai 😊 Nieko

## 10 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 6.1. Kodėl aktyvūs elementai svarbūs / nesvarbūs?

<b>Padedą suvokti</b>	<p>Jie svarbūs, nes daug aiškiau, kai ne tik žiūri, bet ir gali pabandyti.</p> <p>Svarbūs, nes lengviau viską suprasti. Vaikai užsiėmę.</p> <p>Prisilietus galima gauti daugiau informacijos apie medžiagą, svorį, faktūrą</p> <p>Padedą save įsivaizduoti naudojant tuos daiktus suteikia daugiau informacijos, įdomu</p> <p>Taip galima labiau suprasti svarbūs, nes padeda atrasti istoriją įdomiai</p> <p>Jie suteikia dar daugiau informacijos apie parodą</p> <p>Padedą pajusti, įsivaizduoti tų laikų kasdienybę jie leidžia geriau suprasti atpasakojamą informaciją</p> <p>interaktyvūs elementai svarbūs</p>
<b>Padedą įsiminti</b>	<p>Padedą įsiminti istorinius objektus.</p> <p>Nes lieti, labiau įsimeni.</p> <p>Geriau įsiminama informacija; įdomiau vaikams.</p> <p>labiau įsidėmima</p> <p>Geriau įsiminama informacija</p>
<b>Padedą pajusti</b>	<p>Jausmo dėka pažinimas</p> <p>Suteikia ne tik informaciją, bet ir pojūčius</p> <p>smagu, kai galima paliesti daiktus</p> <p>matyt, svarbūs, kad patirtų</p> <p>Padedą pajusti, įsivaizduoti tų laikų kasdienybę</p> <p>galima pajusti</p> <p>patiems pajusti, pačiupinėti</p>
<b>Padedą sudominti</b>	<p>Sudomina; rekonstrukcija parodo, koks daiktas buvo</p> <p>Įtraukia, sudomina</p> <p>visi aktyvūs elementai svarbūs</p> <p>žaidimo forma padeda sužinoti kažką naujo</p>

<p><b>Padeda vaikams</b></p>	<p>Tikriausiai labiau naudinga vaikams, kaip interakcinė priemonė arba suaugusiems, itin susidomėjusiems, norintiems išties sužinoti kažką.          Geriau įsimenama informacija; įdomiau vaikams.          Svarbūs, manau, ypač vaikams, kuriuos sudominti muziejais nėra lengva          svarbūs vaikams, nes jie mokosi ir lytėdami</p>
<p><b>Nesuteikia vertės</b></p>	<p>Tokių ekspozicijų neaptikome.          Nieko          nelabai</p>

## 11 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 7. Kas labiausiai Jums nepatiko?

Apibendrinimas Pozityvus	19 nėra to 11 viskas patiko 6 nieko Viskas gerai viskas buvo įdomu lyg viskas gerai tokio dalyko nebuvo tokio nebuvo, viskas nustebino ir patiko Džiugino tai, kad labai naudingai, maloniai praleidome laiką. viskas patiko (tik neveikė žaidimas) nebuvo
Negatyvus	Viskas
Muziejaus ūkis	3 Šalta 1 vėsoka Laiptai Dar kavos norėjosi.
Ekspozicija	Aprašymus skaityti, nes per toli padėti; labiau paskirstyti aprašymus gal mažoka paroda Maža paroda Per mažai :) Smulkios nuolaužos Galėtų būti didesnė eksponatų įvairovė. <b>Labai vienodas antras aukštas.</b> kalavijas; kostiumai Kaukolės Valtys

<p><b>Žaismo elementas</b></p>	<p><b>uždaryta smėlio dėžė</b>  <b>viskas patiko (tik neveikė žaidimas)</b>  <b>uždaryta smėlio dėžė [darbuotojos buvo uždariusios, nes bijojo, kad daug vaikų prikaptys]</b>  <b>daugiau norėjosi interaktyvių eksponatų</b>  <b>Neveikiantys (sugedę) parodos eksponatai. Įeinant galėjo pasiūlyti audiogidą.</b>  <b>Per mažai interaktyvios veiklos vaikams.</b>  <b>Galėjo daugiau filmų būti ir kitokių tokių dalykų.</b>  <b>Nes daug už stiklo. Dar kavos norėjosi.</b></p>
<p>Socialinė aplinka</p>	<p><b>dėmesio nenulaikantys vaikai</b>  <b>Triukšmaujantys vaikai</b>  Nepastebėjom trūkumų, bet ekspozicijos lankytojų anketos klausimai nelabai vertingi (kai kurie).  anketos pildymas :)</p>



## 12 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 8. Kas Jus šiandien muziejuje labiausiai pradžiugino?

Apibendrinimas Pozityvus	2 viskas viskas įdomu, čia pirmą kartą tai įdomu muziejus visada džiugina čia buvome pirmą kartą, tai viskas įdomu Visas laikas buvo džiugus džiaugėmės, kad ir toliau tiriama Lietuvos genčių istorija Kad vaikai taip pat domisi istorija Puikus oras, paslaugi darbuotoja darbuotojų dėmesys, ypač malonus bendravimas Buvo daug žmonių, tai atrodo, kad visi domisi muziejumi ir istorija. Švara, tvarka, ačiū tėvui švarūs tualetai vėsu
Negatyvus	5 nieko
Ekspozicija	Estetinis pateikimas Informacijos gausa ekspонатų gausa ekspozicijų gausa labai gražiai įrengtas muziejaus interjeras muziejaus interjeras kad ekspoziciją gali apžiūrėti ir aklieji Įdomu, kokius buitines rakandus naudojo, kaip vystėsi gentys. kad nebuvo nuobodų; manėme, kad tik šukes ir piliakalnių radinius rasime Gražu. Kad baltai buvo kieti! Aiškus ekspozicijos išdėstymas tvarkingas, informatyvus pateikimas Audioįrašai garso įrašai

	audiogidas
Konkretūs objektai	<p>senoviniai drabužiai, valtys  valtys  kalavijas  Ragas-gertuvė  laivai, senoviniai drabužiai  Atgaminta apranga atskirų vietovių  Baltų drabužiai ir elnio lazda  Detaliai atkurta apranga  Apdarai, kurie primena šiuolaikinius  Papuošalai  Nidos radiniai  Patranka  Pamatyti lietuviškus ilguosius.  Manekenių šukuosenos  kad turime daug įdomių rastų daiktų</p>
Nemokamas lankymas	<p>kad nemokamai  nemokamas įėjimas  Galimybė daugiavaikai šeimai nemokamai  paskutinį mėnesio sekmadienį apsilankyti  muziejuje  nemokamas apsilankymas  galimybė aplankyti muziejų nemokamai  Nemokamas apsilankymas  Nemokamas muziejų lankymas</p>

<p><b>Žaismo elementas</b></p>	<p> <b>šiuolaikiškos ekspozicijos pateikimas  edukacinės erdvės  kad galima buvo paliesti atviros parodos  objektus  galimybė paliesti, klausyti  galima čiupinėti, ieškoti lobio  kad galima liesti kai kuriuos eksponatus  interaktyvūs pasakojimai  Interaktyvūs eksponatai  Interaktyvūs objektai  Interaktyvios veiklos (dėlionė ir kt.)  senovinių žodžių žaidimas  dėlionė  pritaikyta vaikams, sutvarkyti tualetai  smėliuko kasinėjimas  smėlio užsiėmimas vaikams  Smėlio dėžė  Vaikui – smėlis  smėlis  smėlyje ieškojimas šukių  vaikus – archeologinis darbas  ieškoti smėlyje šukių, liesti parodos objektus  Pradžiugino, kad ekspozicijas galima  peržiūrėti su vaikais. Jiems yra padaryti  kampeliai su užduotimis.</b> </p>
--------------------------------	--

### 13 priedas

## LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

### 9. Kuo domėjosi kiti lankytojai / šeima, draugai?

Apibendrinimas Pozityvus	6 Viskuo visais eksponatais vaikui buvo įdomu viskas domėjosi eksponatais ir aplinka Domėjosi viskuo viską apžiūrėjome apėjome visą ekspoziciją; buvo įdomu istorija 2 baltų gentimis eksponatais
Negatyvus	3 Nieko
Neutralus	čia bendra nuomonė kartu buvom, tuo pačiu tuo pačiu tuo pačiu, kuo ir mes neatkreipiau dėmesio Apklausa atlikta kartu Tuo pačiu Vienas atvykau
Žaismo elementas	<b>labai norėjosi liesti viską vaikai garso instaliacijomis dėlione Smėlio ekspozicija Smėliu smėlio radiniais Archeologinėmis iškasenomis Vaikui patiko ieškoti smėlyje šukių ir kitų daiktų. Vaikai domėjosi smėliu ir ten paslėptais daiktais. Žaidė smėlyje, žiūrėjo filmą kaip ir mes. mama tik prižiūrėjo</b>

Technologijos	Video Video apie ginklų gamybą
Objektai	<p>Moliniais dirbiniais papuošalais kalavijais, kostiumais, papuošalais pilies maketu, ginkluote, apeiginiais puodais, žynių lazdomis ir pan. kaukolėmis, dantimis Maketai namų Apranga, papuošalai Žmonių tradiciniai drabužiai Senovine apranga Rūbais Įrankiais patiko drabužiai ir puodai, dar papuošalai. Iškasenomis Žuvų spąstais (paveikslas) Kalavijai, griaučiai Iečių antgaliai ir kt. Riterių ginklai monetomis, ginklais Palaikais, ginkluote vyras ginklais; dukra papuošalais ginklai</p>

## 14 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 10. Kuo skiriasi galimybės tyrinėti pirmo ir antro aukštų ekspozicijas?

<p>Apibendrinimas</p> <p>Neutralus</p>	<p>6 Nežino 5 niekuo nepastebėjau skirtumų nepastebėjau abi įdomios abi skirtingos, bet įdomios įdomu visur Man nesiskyrė, nes labiau žiūrėjau objektus erdvės skirtumas nelabai kuo skiriasi. Viskas gerai apšviesta ir to užtenka.</p>
<p>Istoriniai laikotarpiai</p>	<p>antram daugiau smulkių eksponatų, pirmam daugiau istorijos prieš Kr. 3 amžiais laikotarpiai skirtingi 3 laikotarpiais pirmam ankstyvasis laikotarpis, antras aukštas vėlyvasis iki Lietuvos susikūrimo antrame aukšte yra geležies amžius Antrame aukšte naujesni radiniai skirtingų laikotarpių eksponatais; ledynmetis ir metalo amžius Pirmame aukšte paleolitas ir istoriniai laikotarpiai; antrame gentys ir jų apranga Pirmam aukšte suteikia galimybę pažvelgti į pačią pradžią mūsų istorijos daugiau antram aukšte, kad žmonės gyveno senovėje Pirmame aukšte buvo galima sužinoti daugiau apie buitį ir gyvenimą. Antras aukštas daugiau apie visuomenę Skirtingos temos Pirmame aukšte skirtingi amžiai: akmens, žalvario, geležies; antrame – baltų gentys.</p>

Objektai	<p>pirmame daug ginklų; antrame daug papuošalų  antrame daugiau apie rūbus, aksesuarus ir pan.  Pirmas aukštas apie archeologiją ir iškasenas  antrame daugiau visko  Antras aukštas labiau apie buitį.  Antram aukšte labiau etnografija, pirmam –  archeologija.</p>
<b>Žaismo elementai</b>	
lietimas	<p>pirmame aukšte yra daugiau galimybės liesti, tyrinėti  kad pirmame galima pačiupinėti  pirmame aukšte geriau, kad galima kai ką liesti  antram aukšte mažiau lietimų elementų  antrame aukšte galima tik žiūrėti  Pirmame aukšte galimybė liesti eksponatus  Lietimas  Pirmam pačiupinėti daiktus patiko  Pirmame aukšte daugiau liečiamų daiktų  Antrame aukšte nieko negalima liesti  pirmam daugiau patirti, antram tik žiūrėti  pirmame aukšte daugiau patyriminių eksponatų  Pirmame aukšte galima daugiau ką pačiupinėti ir  paklausti.  Pirmam aukšte čiupinėti, antram tik stebėti.  pirmas aukštas – liesti, antras – stebėti.</p>
interaktyvumas	<p>pirmas aukštas yra interaktyvesnis  Pirmam aukšte daugiau interaktyvių eksponatų  Pirmame aukšte daugiau interaktyvių priemonių  Pirmame daugiau interaktyvumo  yra klausymas [audiogidas], galima ieškoti smėlyje  Antram aukšte mažiau veiksmo, čiupinėjimo  Gal antram aukšte mažiau tokių dalykų, kur išbandyti  gali.  Antram aukšte daugiau įtraukiančio turinio [pagal  visos anketos atsakymus, atrodo, kad turi omeny  pirmą]  Pirmas aukštas yra labiau interaktyvus.  Pirmo labiau interaktyvi, įtraukianti  Pirmame aukšte daugiau interaktyvių eksponatų, antras  aukštas daugiau vienodas</p>

<b>informatyvumas</b>	pirmas geresnis, nes labiau suprato Pirmame aukšte daugiau skaitomos informācijas Antrame daugiau vizualizācijas, abu aukštai tyrinējimui patogūs pirmo aukšto daugiau pateikta audio, veiklos, informācijas, antram tik vizualinē medžiaga pirmame aukšte patika edukācija vaikiem, jiem aiškiau Pirmas aukštas informatyvesnis Daugiau veiklos, informatyvumas
-----------------------	---



## 15 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 12. Jei lankėtės su vaikais, kuo jie domėjosi?

Apibendrinimas	du vaikai tyrinėjo trys vaikai tyrinėjo du vaikai apžiūrino eksponatus, žiūrėjo visus eksponatus trys dukros – viskas joms įdomu vaikas domėjosi viskuo vaikui viskas patiko vienas vaikas domėjosi viskuo, išskyrus aprangas du vaikai galėjo patyrinėti apžiūrino ekspoziciją
Objektai	du kartais labiausiai patiko antro aukšto baltų genčių apranga ir juvelyrinė du vaikai domėjosi aprangų ekspozicija du vaikai domėjosi maketais trys vaikai labiausiai domėjosi ginkluote, rekonstrukciniais rūbais vienas vaikas domėjosi ginklais vaikas apžiūrino kirvukus ir kardus vienas vaikas ginklais, papuošalais du vaikai ginklais kaukolėmis papuošalais, kalavijais vežimu pirmam aukšte tyrinėjo drabužius, fosilijas drabužiais, buitimi žiūrėjo ginklus papuošalais, kalavijais
<b>Žaismo elementas</b>	

<p><b>Vaizdo ir garso įrašai</b></p>	<p>du vaikai žiūrėjo filmuotą medžiagą, klausėsi įrašų žiūrėjo filmą  su vienu vaiku, žiūrėjo filmą  du vaikai garso įrašais  klausė įrašų, klausė informacijos  du vaikai klausėsi garso gido; įgarsinimus  du vaikai klausėsi garso instaliacijų; audiogido garsinė informacija  pasakojimais  su vienu vaiku, kuris labai susidomėjo, išklausė visą garso gidą  vaikas klausėsi gido garsinė informacija  vaikas klausėsi garsinį gidą</p>
<p><b>Lietimas / interaktyvumas</b></p>	<p>du vaikai lietė objektus  vaikas domėjosi liečiamais elementais  išbandė visus galimus eksponatus  dviem vaikams įdomiausia kur galima dalyvauti betarpiškai (liesti, čiupinėti)  su vaikais čiupinėjo, kasė  domėjosi įrankiais  interaktyviais eksponatais  du vaikai domėjosi vaikams padarytomis užduotėlėmis  fotografavosi</p>
<p><b>Dėlionė</b></p>	<p>vaikas dėliojo dėlionę  7 vaikai užsiėmė dėlione, visokiais niekučiais  du vaikai dėliojo dėliones  dėliojo dėlionę  vienas vaikas dėliojo dėlionę  trys vaikai dėlione  du vaikai dėliojo dėlionę  dėliojo dėlionę</p>

<p style="text-align: center;"><b>Smėlis</b></p>	<p>du vaikai daugiausia smėliu  trys vaikai žaidė smėlyje  dvi dukros kasinėjo smėlį  du vaikai kasinėjo smėlį  ieškojo smėlyje šukių  su vienu vaiku, kuris kasinėjo  kasė  du vaikai smėliu, lobiu  vaikas smėliu  vienas vaikas smėliu  du vaikai smėliu  vaikui patiko ieškoti lobio smėlyje  vaikas kasinėjo smėlį  trys vaikai smėliu  du vaikai labiausiai smėlio dėže  vaikui patiko kapstyti smėlyje ir ieškoti iškasenų  du vaikai kasinėjo smėlį  trys vaikai kasinėjo</p>
--	---

## 16 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### 14. Kodėl šiandien atvykote į muziejų?

Planuotas vizitas	<p>Nes svečiui iš kitos šalies įdomu Labai norėjosi dvasinio peno :) planavome iš anksto Nes įdomi paroda pasirodė, niekad nesame čia buvę nes įdomu Seniai planavom, pasitaikė proga kad susipažintų labiau su savo lietuviškomis šaknimis noras aplankyti prie mūsų Lietuvos istorijos Norėjau prasmingo apsilankymo seniai planavome aplankyti savo noru ir pasitaikė galimybės atvykti suplanuotas laikas seniai lankėsi</p>
Laikas su šeima	<p>kad praleistume laiką su šeima norėjo dieną praleisti turiningai su šeima savaitgalis su šeima šeimos diena Su sūnumi pamatyti kažką naujo Atvykom su šeima į miestą Savaitgalis, laikas su šeima Bandžiau sudominti vaikus istorija vaikai norėjo į Gedimino pilį, grįš dar Norėjome vaikams parodyti muziejų</p>
Laisvalaikis	<p>Nusprendėme taip praleisti laisvalaikį Nes pramogauju laisvalaikio praleidimui nes savaitgalis man laisva diena turėjo laisvo laiko Išėiginė turėjo laisvo laiko Savaitgalis kartu praleisti laiką Atvykome į Vilnių</p>

Neplanuotas apsilankymas	Lankėmės Gedimino pily, buvome šalia taip sutapo pasitaikė proga netyčia netikėtai užsukau
Nemokamas lankymas	37 nemokama diena paskutinis mėnesio sekmadienis, lankome keletą muziejų Paskutinis sekmadienis, norėjau praleisti muziejuose Mes senjorai, labai maloni šiandien muziejų lankymo diena.

## 17 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTOS ANKETOS DUOMENŲ ANALIZĖ

#### Motyvuotų muziejaus lankytojų anketos analizė pagal žaismo ir įsitraukimo sąsajas

Grupė	Aktyvios veiklos įvardijimas			Veiksmas	Žaismo raiška
vyras ir moteris [vienas iš jų užsienietis]	Pradžiuogino interaktyvūs objektai	Sudėliojo dėlionę; įjungė garso aiškinimus; žiūrėjo filmuotą medžiagą.	Aptarė sanskrito kalbą	Sanskrito aptarimas susijęs su fiziniu veiksmu	praktinė
moteris	Kad integruotos informacinės technologijos	Pirmas aukštas informatyvesnis	Įjungė garso aiškinimus; žiūrėjo filmuotą medžiagą.	Garso aiškinimai susiję su fiziniu veiksmu	praktinė
moteris ir vyras	Aktyvūs elementai tikriausiai labiau naudingi vaikams kaip interakcinė priemonė arba suaugusiems, itin susidomėjusiems, norintiems išties sužinoti kažką.	Sudėliojo dėlionę; ieškojo smėlyje šukių; kilnojo objektus; žiūrėjo videomedžiagą; šiek tiek skaitė apie ekspozicijos objektus.	Kad aštrūs kalavijo ašmenys pasirodė (eksponato, kurį buvo galima paliesti).	Aštrumas vertintinas tik fiziškai palietus	praktinė
moteris	Aktyvūs elementai sudomina; rekonstrukcija parodo, koks daiktas buvo	Kilnojo objektus; žiūrėjo filmuotą medžiagą	daugiausiai žiūrėjau kardo rekonstrukciją	Fiziškai kilnojo objektus	praktinė
moteris	Svarbūs, manau, ypač vaikams, kuriuos sudominti muziejais nėra lengva	Antrame daugiau vizualizacijos, abu aukštai tyrinėjimui patogūs	Žiūrėjo videomedžiagą	Nenurodo jokio fizinio įsitraukimo	teorinė
moteris ir vyras	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	Pirmame aukšte daugiau	Žiūrėjo videomedžiagą	Nenurodo jokio fizinio įsitraukimo	nenustatyta

		skaitomos informacijos			
dvi moterys	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	Sudėliojo dėlionę; įjungė garso aiškinius; kilnojo objektus; žiūrėjo videomedžiagą; grožėjomės ir atidžiai klausėmės ir labai sudomino garso atmosfera	Nudžiugino, kad galima kai kuriuos eksponatus liesti, ir nepatiko, kad uždaryta smėlio dėžė	Aktyvus fizinis įsitraukimas	praktinis
Studentė ir studentas	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	įjungė garso aiškinius; kilnojo objektus; žiūrėjo video	Nustebino kalavijo ilgis; aprangos rekonstrukcijos	Fiziškai kilnojo objektus ir garso įrašų ausines	praktinė
Lankytojų grupės su vaikais					
Šeima su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	du vaikai lietė, kilnojo objektus, žiūrėjo ginklus	Pradžiugino, kad galima buvo paliesti atviros parodos objektus	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	kilnojo objektus, žiūrėjo video	du vaikai apžiūrinėjo eksponatus, drabužius, fosilijas	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	ieškojo šukių smėlyje, įjungė garsinius paaiškinius; kilnojo objektus; žiūrėjo videomedžiagą	Visi elementai buvo labai informatyvūs. Įgarsinimas suteikia labai daug informacijos.	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Moteris su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	sudėliojo dėlionę; įjungė garso aiškinius	Du vaikai klausėsi audioinstaliacijų; audiogido; dėliojo dėliones, fotografavosi	Fizinis įsitraukimas	praktinė

Motėris ir trys vaikai	Aktyvūs elementai svarbūs, nes padeda atrasti istoriją įdomiai	ieškojo šukių smėlyje, įjungė garsinius paaiškinimus; kilnojo objektus; žiūrėjo videomedžiagą	Pradžiuogino smėliuko kasinėjimas, o antrame aukšte galima tik žiūrėti	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su vienu vaiku	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	Aktyvių veiklų nenurodo	vaikas domėjosi viskuo	Nenurodo jokio fizinio įsitraukimo	nenustatyta
Vyras su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	Ieškojo smėlyje šukių	dvi dukros kasinėjo smėlį	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su vienu vaiku	žaidimo forma padeda sužinoti kažką naujo	ieškojo šukių; kilnojo objektus	Pirmam aukšte daugiau interaktyvių eksponatų, vaikas domėjosi ginklais	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	ieškojo šukių; jungė garso aiškinimus; kilnojo objektus; žiūrėjo video	du vaikai smėliu, lobiu pirmame aukšte daugiau liečiamų elementų; labiausiai įsiminė smėlį su radiniais	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su vienu vaiku	Geriau įsiminama informacija; Pirmo aukšto ekspozicija labiau interaktyvi, įtraukianti, antro informatyvi.	Sudėliojo dėlionę; ieškojo šukių; jungė aiškinimus; kilnojo objektus; SKAITĖ; APTARINĖJO	Kadangi buvome su vaiku, tai nustebino, kad vaikams yra padaryta įdomios veiklos, kuri leidžia tėveliams apžiūrėti ramiai ekspoziciją.	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Dvi moterys, du vyrai ir vaikas	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	ieškojo šukių smėlyje; įjungė garso aiškinimus; kilnojo objektus; žiūrėjo video	vaikui patiko ieškoti lobia smėlyje	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Dvi moterys, vienas vyras, du vaikai	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	Sudėliojo dėlionę; ieškojo šukių; kilnojo objektus	Du vaikai galėjo patyrinti.	Fizinis įsitraukimas	praktinė



Šeima su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	leškojo šukių, įjungė garso aiškinimus; kilnojo objektus.	du vaikai ginklais, interaktyviais eksponatais, kaukolėmis.	Fizinis įsitraukimas	praktinė
Šeima su dviem vaikais	Aktyvių elementų reikšmės nenurodo	Du vaikai domėjosi vaikams padarytomis užduotėlėmis ir papuošalais, kalavijais. Atliko visus veiksmus	Pradžiugino, kad ekspozicijas galima peržiūrėti su vaikais. Jiems yra padaryti kampeliai su užduotimis.	Fizinis įsitraukimas	praktinė

## 19 priedas

### LANKYTOJŲ PUSIAU STUKTŪRUOTO INTERVIU ANALIZĖ

Interviu dalyvis / -iai	Apie apsilankymo motyvą	Apie patikusį elementą	Apie žaismo reikšmę	Apie tyrinėjimo galimybes	Komentaras
Moteris su paaugle dukra	mėgsta vaikščioti po muziejus, jų toks bendras laisvalaikis	Ekspozicija patiko, ypač rūbai, nes labai įdomu pamatyti, kaip anksčiau atrodė žmonės. Dukrai irgi patiko.	Negali pasakyti, negalvojo, bet dabar populiariu muziejuose įrengti kažką vaikams.	Kuo skiriasi pirmo ir antro aukšto tyrinėjimas, nepastebėjo, bet klausėsi audio, tai visur buvo įdomu.	Gerai, kad yra audiogidas, tai galima daug sužinoti.
Du vyrai ir dvi moterys	pirmą kartą apsilankė, nors šiaip specialiai istorija nesidomi. Bet pamatyti vis tiek reikia, sužinoti apie mūsų praeitį.	Patiko rūbai, įdomu palyginti.	Vaikams svarbu, kad būtų kuo užsiimti.	Pirmam aukšte daug visokių dalykų, kur galima paliesti, antram aukšte gražūs manekėnai su senoviniais rūbais.	Neturi laiko, nes dar reikia į kitus muziejus suspėti. Aišku, gerai, kad yra nemokamai, visai įdomu daugiau apžiūrėti.
Viena moteris	Aišku, daug žmonių, gal kitą kartą ateitų dar ramiau pažiūrėti, bet kiek matė, tai įdomu, ypač antro aukšto rūbai.	Bet jai patiko apsilankyti, nors labiau domisi menu.	Matyt, kažkam svarbu	Pirmas aukštas jai tamsesnis, bet ten yra vaikams dalykų, matė, kad jiems paiko. Antram aukšte aiškiau galima apžiūrėti.	Nežino, ar jos atsakymai kam bus įdomūs ir naudingi.

Moteris ir vyras	ėjo į Gedimino kalną ir užsuko, nes niekad nėra buvę. Istorija domisi kaip ir visi, ne specialiai, bet prie progos. Kiek mokykloje mokėsi, tiek iš esmės ir žino, dar į muziejus nueina, kartais dokumentinių filmų pažiūri.	Praėjo, pažiūrėjo, tekstų daug neskaitė, nes vis tiek pamiršta viską greitai (juokiasi). Tik įdomu įspūdį susidaryti. Patiko, kad greitai apėjo, nepavargo.	Pirmam aukšte visokių aktyvių dalykų yra, matė, kad žmonės užsiėmę. Gerai, kai turi laiko, gali pasižaisti. Matė, kad vaikai smėlį kasinėjo.	Antram aukšte atsimena drabužius. Tikrai gerai, kad gali taip pamatyti, kaip anksčiau atrodė.	Nustebino, kad vyrai ir vaikai turėjo tiek papuošalų. Bet nežino, ar jei šiandien taip apsirengusius pamatytų, ar atrodytų gražiai.
Dvi senjorės	karts nuo karto susitinka kavos mieste, prieš tai nueina kur nors dar pasikultūrinti.	patiko, atsimena gintarą ir rūbus. Šiandien jau taip niekas nevaikšto. Ar norėtumėt pasimatuoti? Abi susižvalgo ir pradeda krizenti. Sako: o ką, gal ir visai nieko būtų.		pirmam aukšte yra vaikams smėlio dėžė. Tai jie gali pakasti, paieškoti lobio. Antram aukšte viskas skirta labiau žiūrėti.	abi sutarė, kad labai gerai tokie rūbai, kad jaunimui parodytų tokius drabužius. Čia juk mūsų praeitis, tradicijos.
Mama su trim dukrom	bando savaitgaliais vis kažkur nuvažiuoti.	patiko, kad smagiai kartu galėjo laiką praleisti.	gerai, kai yra kas vaikams. Nes jei jos neturi kuo užsiimti, tai negali normaliai užėiti. Vaikai skuba arba turi žiūrėti, kad ko nesugadintų, neliestų.	smagu buvo visur, bet pirmam aukšte daugiau yra ką veikti	kai buvo mažos, tai buvo labai sudėtinga. Viena augina keturias dukras. Dabar jau lengviau gali eiti kultūrintis, kai visos paaugo.

Viena moteris	pirmą kartą šitam muziejuje. Pati iš Klaipėdos darbo reikalais. Archeologija nesidomi, atėjo į funikulieriaus kiemą. Netikėtai užsuko, eidama žiūrėjo ir matė, kas patiktų sūnui.	nors ir skubėjo, bet vis tiek spėjo susidaryti įspūdį. Visai įdomu.	dažniau tai dabar su šeima kur išsiruošia. Todėl jai svarbu, kad būtų kuo užimti vaiką. Dabar tai yra svarbiausia, vaikui ketveri, nėra lengva muziejuose.	pirmam aukšte jam būtų, ką veikti.	gal kai paaugs sūnus, tai bus lengviau keliauti.
Viena moteris	sakė, kad ji ne specialistė, tai nieko negali pasakyti. Lankosi muziejuose, bet, žinot, aš inžinerinio išsilavinimo. Nesu istorikė ar meno žinovė.	Patiko, gražu. Ypač rūbai. Labai įdomu pažiūrėti, kaip atrodė. Gerai, kad aprenge manekenus, nes kai daiktai padėti, tai sunku suprasti.	Nepastebėjo nieko, gal ir svarbu vaikams, nors kai daug vaikų, tai ir triukšmo daug.	pirmas aukštas tamsus. Antram šviečia ir daiktai gražesni.	labiau patinka vienai muziejuose vaikščioti ar kai nedaug žmonių.
Ukrainietė moteris su ikimokyklinio amžiaus vaiku	Eina visur, net nesvarbu, koks konkrečiai muziejus, svarbu vaiką užimti.	Pati vertina, kad vaikui labiausiai patiko riterių kalavijai ir smėlis. Jai tai rūbai ir papuošalai, bet vaikui, tai, žinot, nelabai įdomu.	Gerai, kad čia yra kažkas vaikams, nes kitaip sunku su jais lankytis. Svarbu, kad vaikui būtų įdomu ir kuo užsiimti.	Antram tik perėjo, nes vaikui tie rūbai vienodai, dar ir viskas už stiklo. Pažiūrėjo ir viskas. Tai pirmas aukštas geriau buvo.	kažkur reikia eiti, reikia kažką veikti. Tai lankosi muziejuose, jiems valstybiniuose nemokamai.

Moteris ir vyras iš Norvegijos	nieko daug apie šitą muziejų nežinojo, bet visur nuvykę bando aplankyti istorijos ir meno muziejus. Nes kitaip reiktų gal knygas skaityti. Tada ne taip įdomu. Gyvai pamatai, tai įdomiau.	buvo įdomu pamatyti, ypač antram aukšte įdomu.	Matė, kad yra įvairių veiklų, bet šįkart nesigilino. Šiaip tai labai gerai, kai yra tokių visokių užduočių ir veiklų vaikams. Jiems tai jau ramiau patinka pavaikščioti, pažiūrėti.	Pirmas aukštas ne taip įsiminė, tamsus. Ten daugiau apie akmenis, antram aukšte aiškiau. Gražūs radiniai.	mėgsta muziejus. Taip galima pažinti šalies kultūrą. Įdomu palyginti su savo šalimi. Iš šiaip daugiausia muziejuose visko gali pamatyti. Susidare planelį, ką dar nori pamatyti.
Mergina su vaikinui, studentai	laisva diena, nemokamas sekmadienis. Nors archeologija specifiškai nesidomi, studijuoja verslo vadybą ir filologiją, bet įdomu pamatyti senovinius daiktus.	Prieš atsakydami susidairo, sako, kad patiko. Įdomu pamatyti senovinius daiktus. Aprangą atsimena.	Neišreiškia minties, pagūžčioja, gal.	Pirmam aukšte daugiau akmenų, antrame viskas iš metalo. Bet gražiai atrodo.	Sako, kad nieko jie neišmano apie istoriją, negalės atsakyti į klausimus. Ne viskas aišku, bet iš esmės smagiai praleido laiką.
Šeima su dviem mažamečiais vaikais	šeimos savaitgalio išvyka. Anketos nepildė, nes su vaikais sudėtinga išbūti vienoje vietoje.	Taip, patiko smėlis. Bet čia apačioje. Kai be jų, tai gali ramiai apžiūrėti. Bet reikia ir vaikams rodyti mūsų istoriją. O čia, žiūrėkit, fojė yra toks gardelis, galėtumėt padaryti burbuliukų vonią, paliekam ir einam apžiūrėti (juokiasi).	Greitai perbėgo, tai labai visko gerai nepastebėjo, neskaitė. Nenori užsilikti, kad vaikai nepradėtų ožiuotis, tai greitai įpratę visur lankytis.	Greit praėjo, nepastebėjo skirtumų, gal temos skirtingos, nespėjo įsigilinti.	Reikia eiti, skubėti. Bet jūsų vaikai smagiai tyrinėjo? Na, jiems įdomu, bet vis tiek reikia skubėti.

## BIBLIOGRAFINIŲ NUORODŲ SĄRAŠAS

5. Acosta, D. I., Polinsky, N. J., Haden, C. A., ir Uttal, D. H. (2021). Whether and how knowledge moderates linkages between parent–child conversations and children’s reflections about tinkering in a children’s museum. *Journal of Cognition and Development*, 22 (2), 226–245. <https://doi.org/10.1080/15248372.2020.1871350>
6. Adams, M., Luke, J., ir Moussouri, T. (2004). Interactivity: moving beyond terminology. *Curator: The Museum Journal*, 47, 155–170. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2004.tb00115.x>
7. Adler, P. A., ir Adler, P. (1994). Observational techniques. In N. K. Denzin ir Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 377–392). Sage Publications, Inc.
8. Aeschbach, V. M., Schipperges, H., Braun, M. A., Ehret, S., Ruess, M., Sahintuerk, Z., ir Thomaschke, R. (2022). Less is more: The effect of visiting duration on the perceived restorativeness of museums. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1037/aca0000475>
9. Aguayo, C., Eames, C., ir Cochrane, T. (2020). A framework for mixed reality free-choice, self-determined learning. *Research in Learning Technology*, 28. <https://doi.org/10.25304/rlt.v28.2347>
10. Alhazmi, A. A., ir Kaufmann, A. (2022). Phenomenological qualitative methods applied to the analysis of cross-cultural experience in novel educational social contexts. *Frontiers in Psychology*, 1495.
11. Alshenqeeti, H. (2014). Interviewing as a data collection method: a critical review. *English Linguistics Research*, 3, 39–45.
12. Alwi, A., ir McKay, E. (2013). Understanding children’s museum learning from multimedia instruction. IADIS International Conference on E-Learning as part of the Multi Conference on Computer Science and Information Systems. In PROCEEDINGS OF THE IADIS INTERNATIONAL CONFERENCE E-LEARNING 2013 (pp. 25–32).
13. Amodia-Bidakowska, A., Ciara Laverty, C., ir Ramchandani, P. G. (2020). Father-child play: A systematic review of its frequency, characteristics and potential impact on children’s development. *Developmental Review*, 57, 100924. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2020.100924>
14. Anderson, R., ir Spalding, J. (2002). Truth and meaning: are museums doing their job? *RSA Journal*, 149 (5503), 58–61.
15. Anderson, S. (2019). Visitors and audience research in museums. In K. Drotner, V. Dziekan, R. Parry ir K. Ch. Schröder (Eds.). *The Routledge*

- Handbook of Museums, Media and Communication* (pp. 80–95). Routledge.
16. Anderson, S. L. (2019). The interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design. *E-Learning and Digital Media*, 16 (3), 177–195. <https://doi.org/10.1177/2042753019834957>
  17. Andre, L., Durksen, T., ir Volman, M. L. (2017). Museums as avenues of learning for children: a decade of research. *Learning Environ Res*, 20, 47–76. <https://doi.org/10.1007/s10984-016-9222-9>
  18. Annechini, C., Menardo, E., Hall, R., ir Pasini, M. (2020). Aesthetic attributes of museum environmental experience: a pilot study with children as visitors. *Frontiers in Psychology*, 11, 508300. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.508300>
  19. Ashley, S. (2014). Engage the world: examining conflicts of engagement in public museums. *International Journal of Cultural Policy*, 20 (3), 261–280.
  20. Bagnall, G. (2003). Performance and performativity at heritage sites. *Museum and society*, 1 (2), 87–103.
  21. Bailey-Ross, C., Gray, S., Ashby, J., Terras, M., Hudson-Smith, A., ir Warwick, C. (2007). Engaging the museum space: Mobilizing visitor engagement with digital content creation. *Digital Scholarship in the Humanities*, 32 (4), 689–708. <https://doi.org/10.1093/llc/fqw041>
  22. Baleiro, R. (2023). Understanding visitors' experiences at Portuguese literary museums: An analysis of TripAdvisor reviews. *European Journal of Tourism Research*, 33, 3305. <https://doi.org/10.54055/ejtr.v33i.2839>
  23. Bandura, A. (2009). *Socialiniai minties ir veiksmo pagrindai. Socialinė kognityvi teorija*. Vilnius: Vilniaus universiteto Specialiosios psichologijos laboratorija.
  24. Baradaran Rahimi, F. (2014). A model for sociocultural interactions in museums. *Museum Management and Curatorship*, 29 (2), 174–187. DOI: 10.1080/09647775.2014.888821
  25. Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy; a report on theoretical aspects of the project of study of the role of the paradoxes of abstraction in communication. *Psychiatric Research Reports*, (2), 39–51.
  26. Bateson, G. (1972). A theory of play and fantasy. In I. Caro ir Ch. Schuchardt Read (Eds.), *General Semantics in Psychotherapy: Selected Writings on Methods Aiding Therapy* (pp. 67–73). New York: Institute by general semantic.
  27. Bateson, G. (1987). *Steps to an ecology of mind*. Lanham, Jason Aronson Inc.

28. Bateson, P. (2014). Play, playfulness, creativity and innovation. *Animal Behavior and Cognition*, 1 (2), 99–112. doi:10.12966/abc.05.02.2014
29. Beghetto, R. A. (2014). The exhibit as planned versus the exhibit as experienced. *Curator: The Museum Journal*, 57 (1), 1–4. <https://doi.org/10.1111/cura.12047>
30. Bergen, D. (2009). Play as the learning medium for future scientists, mathematicians, and engineers. *American Journal of Play*, 1 (4), 413–428.
31. Berland, M., ir Kumar, V. (2023). Joint choice time: a metric for better understanding collaboration in interactive museum exhibits. In LAK23: 13th International Learning Analytics and Knowledge Conference (LAK2023). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA (pp. 626–629). <https://doi.org/10.1145/3576050.3576088>
32. Bilbokaitė, R., Širiakovienė, A., ir Rašimaitė, G. (2016). Pradinių klasių mokytojų požiūris į mokinių kūrybiškumo ugdymą muziejine edukacija. *Teacher Education*, 26 (1), 110–118.
33. Bitgood, S. (2010). An attention-value model of museum visitors. Prieiga per internetą: [https://www.academia.edu/9159214/An\\_Attention\\_Value\\_Model\\_of\\_Museum\\_visitors](https://www.academia.edu/9159214/An_Attention_Value_Model_of_Museum_visitors).
34. Black, G. (2005). *The engaging museum: Developing museums for visitor involvement*. Routledge.
35. Black G., (2012). *Transforming Museums in the Twenty First Century*. London: Routledge.
36. Bolognesi, C., ir Aiello, D. (2020). Learning through serious games: a digital design museum for education. *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci.*, XLIII-B5-2020, 83–90, <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLIII-B5-2020-83-2020>.
37. Bonacini, E., ir Giaccone, S. C. (2022). Gamification and cultural institutions in cultural heritage promotion: A successful example from Italy. *Cultural trends*, 31 (1), 3–22.
38. Borun, M. (1977). *Measuring the immeasurable: A pilot study of museum effectiveness*. Prieiga per internetą: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED160499.pdf> [žiūrėta 2023-12-17]
39. Borun, M., ir Dritsas, J. (1997). Developing family-friendly exhibits. *Curator*, 40 (3), 178–192.
40. Bourque, C. M., Houseal, A. K., Welsh, K. M., ir Wenger, M. (2014). Free-choice family learning: a literature review for the national park service. *Journal of Interpretation Research*, 19 (1), 7–29. <https://doi.org/10.1177/109258721401900102>



41. Breuer, J., ir Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Journal for Computer Game Culture*, 4 (1), 7–24.
42. Brida, J. G., Disegna, M., ir Scuderi, R. (2014). The visitors' perception of authenticity at the museums: archaeology versus modern art. *Current Issues in Tourism*, 17 (6), 518–538. DOI: 10.1080/13683500.2012.742042
43. Brown, S. (2009). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. New York: Avery.
44. Brulon Soares, B. (2018). Museums as theme parks: From the informational paradigm to the reflexive experience. *ICOFOM Study Series [Online]*, 44/2016. DOI: 10.4000/iss.649
45. Budge, K. (2018). Visitors in immersive museum spaces and Instagram: self, place-making, and play. *The Journal of Public Space*, 3 (3), 121–128.
46. Burghardt, G. M. (2012). Defining and recognizing play. In P. Nathan ir A. D. Pellegrini (Eds.), *Oxford Handbook of the Development of Play* (pp. 9–18). Oxford University Press. DOI:10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0002
47. Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
48. Callanan, M. A. (2012). Conducting cognitive developmental research in museums: Theoretical issues and practical considerations. *Journal of Cognition and Development*, 13 (2), 137–151.
49. Callanan, M. A., Legare, C. H., Sobel, D. M., Jaeger, G. J., Letourneau, S., McHugh, S. R., Willard, A., Brinkman, A., Finiasz, Z., Rubio, E., Barnett, A., Gose, R., Martin, J. L., Meisner, R., ir Watson, J. (2020). Exploration, explanation, and parent–child interaction in museums. *Monographs Society Res Child*, 85, 7–137. <https://doi.org/10.1111/mono.12412>
50. Caporaso, J. S., Ball, C. L., Marble, K. E., Boseovski, J. J., Marcovitch, S., Bettencourt, K. M., ir Zarecky, L. (2022). An observational investigation of how exhibit environment and design intersect to influence parent–child engagement. *Visitor Studies*, 25 (2), 185–216. DOI: 10.1080/10645578.2022.2051386
51. Carter, D. (2017). The museum as a playground: approaching the museums with a playful attitude. *ACTA ACADEMIAE ARTIUM VILNENSIS*, 84, 15–33.
52. Casey, V. (2005). Staging meaning, performance in the modern museum. *The Drama Review*, 49 (3), 78–95.
53. Chiozzi, G., ir Andreotti, L. (2001). Behavior vs. time: understanding how visitors utilize the Milan Natural History Museum. *Curator: The*

- Museum Journal*, 44, 153–165. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2001.tb00038.x>
54. Choi, J. E., ir Kim, C. J. (2006). The types of physical environments for fostering creativity at natural history museums. In *9th International Conference on Public Communication of Science and Technology (PCST)*, Seol, South Korea. Prieiga per internetą: [https://pcst.co/archive/pdf/Choi\\_Kim\\_PCST2006.pdf](https://pcst.co/archive/pdf/Choi_Kim_PCST2006.pdf)
  55. Ciolfi, L., ir Bannon, L. J. (2007). Designing hybrid places: merging interaction design, ubiquitous technologies and geographies of the museum space. *CoDesign*, 3 (3), 159–180. DOI: 10.1080/15710880701524559
  56. Claisse, C. (2016). Crafting tangible interaction to prompt visitors' engagement in house museums. In *Proceedings of the TEI '16: Tenth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction - TEI '16*. <https://doi.org/10.1145/2839462.2854107>
  57. Claisse, C., Petrelli, D., Ciolfi, L., Dulake, N., Marshall, M. T., ir Durrant, A. C. (2020). Crafting critical heritage discourses into interactive exhibition design. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '20)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA (pp. 1–13). <https://doi.org/10.1145/3313831.3376689>
  58. Clyne, J. (2014). Lost property: The marginalisation of the artefact in contemporary museum theatre. *The University of Melbourne, PhD thesis*, [prieiga per internetą] <https://minerva-access.unimelb.edu.au/bitstream/handle/11343/55291/Clyne%20Final%20PhD%20Thesis.pdf?sequence=5>.
  59. Correia Loureiro, S. M., ir Sarmento Ferreira, E. (2018). Engaging visitors in cultural and recreational experience at museums. *Anatolia*, 29 (4), 581–592. DOI: 10.1080/13032917.2018.1484378
  60. Ćosović, M., ir Brkić, B. R. (2020). Game-based learning in museums – cultural heritage applications. *Information*, 11 (1), 22. doi:10.3390/info11010022
  61. Cotter, K. N., Fekete, A., ir Silvia, P. J. (2022). Why do people visit art museums? Examining visitor motivations and visit outcomes. *Empirical Studies of the Arts*, 40 (2), 275–295.
  62. Cypress, B., EdD, RN, CCRN (2018). Qualitative research methods: a phenomenological focus. *Dimensions of Critical Care Nursing*, 11/12, 37 (6), 302–309. doi: 10.1097/DCC.0000000000000322
  63. Čepulis, N. (2005). Tiesos žaismas. Hermeneutinis Gadamerio projektas. *Darbai ir dienos*, Kaunas, p. 225–240.

64. *Dabartinės lietuvių kalbos žodynas* (2000). IV leidimas. Vilnius: Mokslo ir enciklopedijų leidybos institutas, ISBN 5-420-01242-1.
65. Dal Falco, F., ir Vassos, S. (2017). Museum experience design: a modern storytelling methodology. *The Design Journal*, 20(sup1), S3975–S3983. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352900>
66. Dancu, T., Gutwill, J. P., ir Hido, N. (2011). Using iterative design and evaluation to develop playful learning experience. *Children, Youth and Environment*, 21 (2), 338–359. 10.7721/chilyoutenvi.21.2.0338
67. D’Angour, A. (2013). Plato and Play. *American Journal of Play*, 5 (3), 293–307.
68. Degotardi, S., Johnston, K., Little, H., Colliver, Y., ir Hadley, F. (2019). “This is a learning opportunity”: How parent–child interactions and exhibit design foster the museum learning of prior-to-school aged children. *Visitor Studies*, 22 (2), 171–191.
69. de La Ville, V. I., Badulescu, C., ir Delestage, C. A. (2021). Welcoming families to the museum: reconsidering cultural mediations for parent-child autonomous visits. *International Journal of Arts Management*, 23 (3), 32–45.
70. Del Chiappa, G., Andreu, L., ir Gallarza, M. (2014). Emotions and visitors’ satisfaction at a museum. *International Journal of Culture, Tourism and Hospitality Research*, 8 (4), 420–431. <https://doi.org/10.1108/IJCTHR-03-2014-0024>
71. Del Olmo, M. V. (2019). Concepts and uses of play at museums. [Prieiga per internetą] [https://www.vitallerdesign.com/s/Final\\_Concepts-and-Uses-of-Play-at-Museums\\_-MariaVitaller.pdf](https://www.vitallerdesign.com/s/Final_Concepts-and-Uses-of-Play-at-Museums_-MariaVitaller.pdf) [žiūrėta 2021-02-11].
72. Derda, I. (2023). Museum exhibition co-creation in the age of data: Emerging design strategy for enhanced visitor engagement. *Convergence*, 0 (0). <https://doi.org/10.1177/13548565231174597>
73. DeWaard, R. J., Jagmin, N., Maisto, S. A., ir McNamara, P. A. (1974). Effects of using programmed cards on learning in a museum environment. *The Journal of Educational Research*, 67 (10), 457–460. <http://www.jstor.org/stable/27536654>
74. DiBianca Fasoli, A. (2014). To play or not to play: Diverse motives for Latino and Euro-American parent–child play in a children’s museum. *Infant and Child Development*, 23 (6), 605–621.
75. Dickey, K. L. (2018). *Adult play in a children’s museum* (Doctoral dissertation, Oklahoma State University).
76. Diefenbach, T. (2009). Are case studies more than sophisticated storytelling?: Methodological problems of qualitative empirical

- research mainly based on semi-structured interviews. *Qual Quant*, 43, 875–894 (2009). <https://doi.org/10.1007/s11135-008-9164-0>
77. Dierking, L. D. (1989). The family museum experience: implications from research. *Journal of Museum Education*, 14 (2), 9–11.
  78. Dierking, L. D., ir Falk, J. H. (1992). *The museum experience*. Washington DC: Howells House.
  79. Dierking, L. D., ir Falk, J. H. (1994). Family behavior and learning in informal science settings: A review of the research. *Science Education*, 78 (1), 57–72.
  80. Dierking, L. D., ir Falk, J. H. (2003). Optimizing out-of-school time: The role of free-choice learning. *New Directions for Youth Development*, 75–88. <https://doi.org/10.1002/yd.36>
  81. Dimitropoulos, A., Dimitropoulos, K., Kyriakou, A., Malevitis, M., Syrris, S., Vaka, S., ... ir Stavrakis, M. (2018). The loom: interactive weaving through a tangible installation with digital feedback. In *Digital Cultural Heritage* (pp. 199–210). Springer, Cham.
  82. Dindler, C., ir Iversen, O. S. (2009). *Motivation in the museum – mediating between everyday engagement and cultural heritage*. Prieiga per internetą: [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=SW2o\\_oEAAA&citation\\_for\\_view=SW2o\\_oEAAA:UeHWp8X0CEIC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=SW2o_oEAAA&citation_for_view=SW2o_oEAAA:UeHWp8X0CEIC).
  83. Ding, Z. (2023). physical interaction and psychological immersion: analysis of digital technologies in museum exhibitions. *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 6 (6), 9–14. <https://doi.org/10.25236/AJHSS.2023.060603>.
  84. Djaouti, D., Alvarez, J., Rampnoux, O., Charvillat, V., ir Jessel, J. P. (2009, September). Serious games & cultural heritage: a case study of prehistoric caves. In *2009 15th International Conference on Virtual Systems and Multimedia* (pp. 221–226). IEEE.
  85. Dmitrijeva, D. (2015). Muziejaus edukacinės programos kūrimo prielaidos: Modernaus meno centro Vilniuje atvejo analizė. VDA. Prieiga per internetą: <https://vb.vda.lt/object/elaba:8667879/>.
  86. Dockett, S., Main, S., ir Kelly, L. (2011). Consulting young children: experiences from a museum. *Visitor Studies*, 14 (1), 13–33. <https://doi.org/10.1080/10645578.2011.557626>
  87. Duddley, S. (2010). *Museum materialities: objects, engagements, interpretations*. Routledge.
  88. Duranti, D., Spallazzo, D., ir Trocchianesi, R. (2016). Tangible interaction in museums and temporary exhibitions: embedding and embodying the intangible values of cultural heritage. In *SYSTEMS &*

89. Eardley, A. F., Dobbin, C., Neves, J., ir Ride, P. (2018). Hands-on, shoes-off: multisensory tools enhance family engagement within an art museum. *Visitor Studies*, 21 (1), 79–97. DOI:10.1080/10645578.2018.1503873
90. Echavarria, K. R., Samaroudi, M., ir Weyrich, T. (2020). Fracturing artefacts into 3D printable puzzles to enhance audience engagement with heritage collections. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13 (1), 1–22. <https://doi.org/10.1145/3351343>
91. Economou, M. (2008). A world of interactive exhibits. In P. Marty ir K. Jones (Eds.), *Museum Informatics*. Routledge.
92. Economou, M., ir Meintani, E. (2011). *Promising beginnings? Evaluating museum mobile phone apps*. <https://core.ac.uk/download/pdf/296171165.pdf>.
93. Edmonds, E. (2006). On creative engagement. *Visual Communication - VIS COMMUN*, 5, 307–322. 10.1177/1470357206068461.
94. Edmonds, E., Muller, L., ir Connell, M. (2006). On creative engagement. *Visual Communication*, 5 (3), 30–322.
95. Eklund, L. (2020). A shoe is a shoe is a shoe: interpersonalization and meaning-making in museums – research findings and design implications. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 36 (16), 1503–1513. DOI: 10.1080/10447318.2020.1767982
96. Ellis, P., ir King, H. (2021). Learning together? What are, and what could be, the experiences of adult participants to ‘family’ workshops in an art museum. *International Journal of Art & Design Education*, 40 (3), 568–580.
97. Falk, J. H. (1982). The use of time as a measure of visitor behavior and exhibit effectiveness. *Roundtable Reports*, 7 (4), 10–13. <http://www.jstor.org/stable/40479747>
98. Falk, J. H. (2006). An identity-centered approach to understanding museum learning. *Curator: The Museum Journal*, 49, 151–166. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2006.tb00209.x>
99. Falk, J. H. (2009). *Identity and the museum visitor experience*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
100. Falk, J. H. (2011). Contextualizing Falk’s identity-related visitor motivation model. *Visitor Studies*, 14 (2), 141–157. DOI: 10.1080/10645578.2011.608002

101. Falk, J. H., ir Dierking, L. D. (2000). *Learning from museums: visitor experiences and the making of meaning*. Lanham, MD: AltaMira Press.
102. Falk, J. H., ir Dierking, L. D. (2002). *Lessons without limit: How free-choice learning is transforming education*. Lanham, MD: AltaMira Press.
103. Falk, J. H., ir Dierking, L. D. (2004). The contextual model of learning. In *Reinventing the museum: Historical and contemporary perspectives on the paradigm shift* (pp. 139–142).
104. Falk, J. H., ir Dierking, L. D. (2012). Lifelong science learning for adults: the role of free-choice experiences. In B. Fraser, K. Tobin ir C. McRobbie (Eds.), *Second International Handbook of Science Education. Springer International Handbooks of Education*, vol. 24. Springer, Dordrecht. [https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9041-7\\_70](https://doi.org/10.1007/978-1-4020-9041-7_70)
105. Farmer, D. W. (1995). Children’s museums: children take learning into their own hands. *Childhood Education*, 71 (3), 168–169.
106. Fink, E. (2018). *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa.
107. Foreman-Wernet, L., ir Dervin, B. (2016). Everyday encounters with art: comparing expert and novice experiences. *Curator*, 59, 411–425. <https://doi.org/10.1111/cura.12181>
108. Forrest, R. (2013). Museum atmospherics: The role of the exhibition environment in the visitor experience. *Visitor Studies*, 16, 201–216. DOI:10.1080/10645578.2013.827023
109. Gadamer, H. G. (2013). *Truth and methods*. London: Bloomsbury.
110. Gadsby, J. (2014). *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, [prieiga per internetą] <https://core.ac.uk/download/pdf/141207369.pdf>.
111. Garoian, C. R. (2001). Performing the museum, studies in art education. *A Journal of Issues and Research*, 42 (3), 234–248.
112. Glynn, M. A., ir Webster, J. (1992). The adult playfulness scale: an initial assessment. *Psychological Reports*, 71 (1), 83–103. <https://doi.org/10.2466/pr0.1992.71.1.83>
113. Gordillo Martorell, J. A. (2024). “A museum is ... so a museum should be ...” Exploring children’s museum perceptions to improve professional practice. *Journal of Museum Education*, 1–15. <https://doi.org/10.1080/10598650.2024.2342593>

114. Goulding, C. (2000). The museum environment and the visitor experience. *European Journal of Marketing*, 34 (3/4), 261–278. <https://doi.org/10.1108/03090560010311849>
115. Gray, P. (2013). *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.
116. Grenier, R. S. (2010). All work and no play makes for a dull museum visitor. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2010 (127), 77–85.
117. Griswold, W., Mangione, G., ir McDonnell, T. E. (2013). Objects, words, and bodies in space: bringing materiality into cultural analysis. *Qual Sociol*, 36, 343–364. DOI 10.1007/s11133-013-9264-6
118. Groos, K. (1899). *Die Spiele der Menschen*. Gustav Fischer, Jena. [Prieiga per internetą] <https://archive.org/details/diespieledermens00grouoft>.
119. Groos, K. (1901). *Play of man*. [Prieiga per internetą] <https://www.questia.com/read/23236587/play-of-man>.
120. Guddemi, P. (2020). Metacommunication and its contents. In *Gregory Bateson on relational communication: from octopuses to nations*. Biosemiotics, vol. 20. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-52101-1\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-030-52101-1_9)
121. Hammady, R., Ma, M., ir Strathearn, C. (2020). Ambient information visualisation and visitors 'technology acceptance of mixed reality in museums. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13 (20), 1–22. <https://doi.org/10.1145/3359590>
122. Hanes, L., ir Stone, R. (2019). A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education. *J. Comput. Educ.*, 6, 587–612. <https://doi.org/10.1007/s40692-018-0120-2>
123. Harris, E., ir Winterbottom, M. (2018). 'Why do parrots talk?' co-investigation as a model for promoting family learning through conversation in a natural history gallery. *Journal of Biological Education*, 52 (1), 89–100.
124. Haywood, N., ir Cairns, P. (2005). Engagement with as Interactive Museum Exhibit. In *People and Computers XIX – The Bigger Picture*. Heidelberg: Springer.
125. Hearsh, HMASK (2006). *The Relationship between spatial orchestration and theme of Architecture with special reference to museum building*. PhD.
126. Heimlich, J. E., ir Horr, E. E. (2010). Adult learning in free-choice, environmental settings: What makes it different? *New Directions for Adult and Continuing Education*, 2010, 57–66.

127. Heimlich, J., ir Storksdieck, M. (2007). Changing thinking about learning for a changing world. *Southern African Journal of Environmental Education*, 24, 63–75.
128. Henderson, T. Z., ir Atencio, D. J. (2007). Integration of play, learning, and experience: What museums afford young visitors. *Early Childhood Education Journal*, 35 (3), 245–251.
129. Henrics, T. S. (2015). Play as experience. *American Journal of Play*, 8 (1), 18–49.
130. Hladik, D., Sengupta, P., ir Shanahan, M. C. (2023). Museum facilitator practice as infrastructure design work for public computing. *Cognition and Instruction*, 41 (2), 248–289. DOI: 10.1080/07370008.2022.2129639
131. Høffding, S., Rung, M., ir Roald, T. (2020). Participation and receptivity in the art museum – a phenomenological exposition. *Curator*, 63, 69–81. <https://doi.org/10.1111/cura.12344>
132. Hofmann, F. (2016). Social phenomenological analysis as a research method in art education: Developing an empirical model for understanding gallery talks. *International Journal of Education & the Arts*, 17 (33). Retrieved from <http://www.ijea.org/v17n33/>.
133. Hood, M. G. (1989). Leisure criteria of family participation and nonparticipation in museums. *Marriage & Family Review*, 13 (3-4), 151–169. DOI: 10.1300/J002v13n03\_09
134. Hooper-Greenhill, E. (2000). Changing values in the art museum: rethinking communication and learning. *International Journal of Heritage Studies*, 6 (1), 9–31. DOI: 10.1080/135272500363715
135. Hooper-Greenhill, E. (2004). Measuring learning outcomes in museums, archives and libraries: The Learning Impact Research Project (LIRP). *International Journal of Heritage Studies*, 10 (2), 151–174. DOI: 10.1080/13527250410001692877
136. Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens*. Vilnius: Gelmès.
137. ICOM (2023). [https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/12/2020\\_ICOM-Czech-Republic\\_224-years-of-defining-the-museum.pdf](https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/12/2020_ICOM-Czech-Republic_224-years-of-defining-the-museum.pdf).
138. Ihde, D. (2004). A phenomenology of technics. In D. M. Kaplan (Ed.), *Readings in the philosophy of technology*. Lanham, MD.: Rowman & Littlefield.
139. Insulander, E., ir Selander, S. (2009). Designs for learning in museum contexts. *Designs for Learning*, 2 (2).
140. Jant, E. A., Haden, C. A., Uttal, D. H., ir Babcock, E. (2014). Conversation and object manipulation influence children’s learning in a museum. *Child Development*, 85 (5), 2029–2045.



141. Jarockienė, N., ir Bėkšta, A. (2009). Suaugusiųjų motyvacija lankytis muziejuje. *Lietuvos muziejai*, 2009/1, 5–9.
142. Johnston, K. A., ir Taylor, M. (2018). Engagement as communication. Pathways, possibilities, and future directions. In *The Handbook of communication Engagement* (pp. 1–15). <https://doi.org/10.1002/9781119167600.ch1>
143. Judd, M. K., ir Kracht, J. B. (1997). The world at their fingertips: Children in museums. In *Learning opportunities beyond the school* (pp. 18–24).
144. Kadoyama, M. (2018). *Museums involving communities. Authentic connections*. London: Routledge.
145. Kanhadilok, P., ir Watts, M. (2014). Adult play-learning: Observing informal family education at a science museum. *Studies in the Education of Adults*, 46 (1), 23–41.
146. Kanhadilok, P., ir Watts, M. (2017). Youth at play: Some observations from a science museum. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22 (2), 179–194.
147. Kant, I. (1803). *Über Pädagogik*. Königsberg.
148. Kavanagh, G. (2000). *Dream spaces: memory and the museum*. Leicester: Leicester University Press.
149. Kelley, D. (2016). *Play on: the importance of adult-only play events at children's museums*. Thesis (Master's)--University of Washington, [prieiga per internetą] <http://hdl.handle.net/1773/36378>; <https://digital.lib.washington.edu/researchworks/handle/1773/36378>.
150. Kim, K., ir Berard, T. (2009). Typification in society and social science: the continuing relevance of Schutz's social phenomenology. *Hum Stud*, 32, 263. <https://doi.org/10.1007/s10746-009-9120->
151. King, P., ir Howard, J. (2016). Free choice or adaptable choice self-determination theory and play. *American Journal of Play*, 9 (1), 56–70.
152. Kingery, J. N., Gaskell, M. E., Toner, S. R., Rice, S. E., Gray, M. L., Milligan, J. A., ir Milmoie, M. H. (2018). Active learning in a child psychology course: observing play behavior at a children's museum. *Psychology Learning & Teaching*, 17 (2), 209–218.
153. Kirchberg, V., ir Tröndle, M. (2012). Experiencing exhibitions: a review of studies on visitor experiences in museums. *Curator: The Museum Journal*, 55, 435–452. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2012.00167.x>
154. Kirshenblatten-Gimblett, B. (2004). SIEF Keynote, Marseilles, 1-8, [prieiga per internetą] [https://www.researchgate.net/profile/Barbara\\_Kirshenblatt-](https://www.researchgate.net/profile/Barbara_Kirshenblatt-)
155. Kniurienė, E. (2021). *Ankstyvojo amžiaus Lietuvos vaikų rankos funkcijos raida ir jos ypatumai*. Magistro darbas.

156. Knutson, K., Lyon, M., Crowley, K., ir Gierratani, L. (2016). Flexible interventions to increase Family engagement at natural history museum dioramas. *Curator: The Museum Journal*, 59 (4), 339–352.
157. Kock, S. D., ir Gómez Maureira, M. A. (2017, December). Heritage hunt: developing a role-playing game for heritage museums . In *International Conference on Advances in Computer Entertainment* (pp. 543–556). Springer, Cham.
158. Kola-Olusanya, A. (2005). Free-choice environmental education: understanding where children learn outside of school. *Environmental Education Research*, 11 (3), 297–307. DOI: 10.1080/13504620500081152
159. Kolb, A. Y., ir Kolb, D. A. (2010). Learning to play, playing to learn. A case study of a ludic learning space. *Journal of Organizational Change Management*, 23 (1), 36–50. DOI: 10.1108/09534811011017199
160. Kreps, C. (2020). *Museums and anthropology in the Age of Engagement*. London: Routledge.
161. Kuckartz, U., ir Rädiker, S. (2019). Coding video data, audio data, and images. In *Analyzing qualitative data with MAXQDA*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-15671-8\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-030-15671-8_7)
162. Kultūros tyrimai (2015). *Kultūros ir meno institucijų veiklos vertinimo ir valdymo modelio galimybių studija*. [Prieiga per internetą] <http://www.kulturostyrimai.lt/wp-content/uploads/2017/08/KMIveiklosvertinimoirvaldymomodeliogalimybiustudija20150313.pdf>.
163. Laamarti, F., Eid, M., ir El Saddik, A. (2014). An overview of serious games. *Int. J. Comput. Games Technol*, 2014 (11). <https://doi.org/10.1155/2014/358152>
164. Latham, K. F. (2015). What is ‘the real thing ’in the museum? An interpretative phenomenological study. *Museum Management and Curatorship*, 30 (1), 2–20. DOI: 10.1080/09647775.2015.1008393
165. Laužikas, R., ir Žemaitytė, J. (2013). Kumunikacinė veikla Lietuvos muziejuose 2011 metais. *Acta museologica Lithuanica*, 1, 127–189.
166. Lazauskaitė, E. (2004). Žaislų rinkinys Lietuvos nacionaliniame muziejuje. *Etnografija 11. Metraštis 2001*, 9–49.
167. Leister, W., Tjostheim, I., Schulz, T., Joryd, G., Larssen, A., ir de Brisis, M. (2016). Assessing visitor engagement in science centre and museums. *International Journal on Advances in Life Sciences*, 8 (1&2), 50–64.
168. Lester, S., Strachan, A., ir Derry, C. (2014). A more playful museum: exploring issues of institutional space, children’s play and well-

- being. *International Journal of Play*, 3 (1), 24–35.  
<https://doi.org/10.1080/21594937.2014.886137>
169. Letourneau, S. M., Meisner, R., Neuwirth, J. L., ir Sobel, D. M. (2017). What do caregivers notice and value about how children learn through play in a children’s museum? *Journal of Museum Education*, 42 (1), 87–98.
170. LMA (2012). Lietuvos muziejų asociacija. Lietuvos muziejų edukacinės veiklos įvertinimo ir mokinių ir mokytojų poreikių tyrimas. Prieiga per internetą:  
[https://www.muziejai.lt/aktualijos/PDF/LM\\_educacines\\_veiklos\\_tyrimas\\_2012\\_06\\_30\\_vp.pdf](https://www.muziejai.lt/aktualijos/PDF/LM_educacines_veiklos_tyrimas_2012_06_30_vp.pdf).
171. Lockman, J. J., ir Tamis-LeMonda, C. S. (2021). Young children’s interactions with objects: play as practice and practice as play. *Annual Review of Developmental Psychology*, 3 (1), 165–186.
172. Longley, A. P. (2018). *Engaging collections and communities: technology and interactivity in museums*. Prieiga per internetą: CEUR-WS.org/Vol-2084/shortplus11.pdf.
173. López, I. P. (2021). Museum education and the epistemological turn. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*.
174. López-Martínez, A., Carrera, A., ir Iglesias, C. (2020). Empowering museum experiences applying gamification techniques based on linked data and smart objects. *Applied Sciences*, 10 (16), 5419.  
<https://doi.org/10.3390/app10165419>
175. Loureiro, S. M. C., ir Ferreira, E. S. (2018). Engaging visitors in cultural and recreational experience at museums. *Anatolia*, 1–12.  
 DOI:10.1080/13032917.2018.1484378
176. Løvlie, A. S., Ryding, K., Spence, J., Rajkowska, P., Waern, A., Wray, T., ... ir Clare-Thorn, E. (2021). Playing games with Tito: Designing hybrid museum experiences for critical play. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 14 (2), 1–26.
177. Luke, J. J., Rivera, N. R., Colbert, L. A., ir Scharon, C. J. (2021). The problem of play in children’s museums. *International Journal of Play*, 10 (1), 63–74.
178. Madsen, K. M. (2018). The Gamified Museum - A critical literature review and discussion of gamification in museums. In O. E. Hansen, T. Jensen ir C. Rosenstand (Eds.), *Gamescope: The potential for gamification in digital and analogue places*. Aalborg Universitetsforlag. [Prieiga per internetą]  
[https://www.researchgate.net/publication/327860304\\_The\\_Gamified\\_Museum\\_-](https://www.researchgate.net/publication/327860304_The_Gamified_Museum_-)

179. Mainemelis, Ch., ir Ronson, S. (2006). Ideas are bors in fields of play: towards a theory of play and creativity in organizational settings. *Reasearch in Organizational Behavious*, 27, 81–131. [https://doi.org/10.1016/S0191-3085\(06\)27003-5](https://doi.org/10.1016/S0191-3085(06)27003-5)
180. Mairesse, F. (2019). The definition of the museum: history and issues. *Museum International*, 71 (1-2), 152–159. DOI: 10.1080/13500775.2019.1638072
181. Mancino, S. (2015). A communicative review of museums. *Review of Communication*, 15 (3), 258–273. DOI: 10.1080/15358593.2015.1077988
182. Marshall, M. T., Dulake, N., Ciolfi, L., Duranti, D., Kockelkorn, H., ir Petrelli, D. (2016). Using tangible smart replicas as controls for an interactive museum exhibition. In *Proceedings of the TEI '16: Tenth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction (TEI '16)*. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA (pp. 159–167). <https://doi.org/10.1145/2839462.2839493>
183. Mažeikaitė, R. (2011). *Suaugusiųjų meninio ugdymo ypatumai dailės muziejų edukacinėje veikloje*. Vilnius: Lietuvos edukologijos universitetas.
184. McCray, K. H. (2016). Gallery educators as adult learners: The active application of adult learning theory. *Journal of Museum Education*, 41 (1), 10–21.
185. McInnes, K., ir Elpidoforou, M. E. (2016). Investigating and learning from toddler play in a children’s museum. *Early Child Development and Care*, 188 (3), 399–409. <https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1223073>
186. McIntyre, M. H. (2005). Never mind the width feel the quality. In *Museums and heritage show*. Prieiga per internetą: <https://mhminisight.com/files/never-mind-the-width-Tw57-68.pdf>.
187. McManus, P. M. (1987). It’s the company you keep...: The social determination of learning-related behaviour in a science museum. *Museum Management and Curatorship*, 6 (3), 263–270.
188. Meirissa, A. S., Sarihati, T., ir Haristianti, V. (2021). Implementation of experience design on museum interiors. case study: East Java Cultural Museum. *Journal of Architectural Design and Urbanism*, 4 (1), 1–11. <https://doi.org/10.14710/jadu.v4i1.11929>
189. Melchior, M. R. (2011). *Fashion museology: identifying and contesting fashion in museums*. Prieiga per internetą: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:194142820> [žiūrėta 2023-08-21].

190. Meyer, J., Thoma, G. B., Kampschulte, L., ir Köller, O. (2023). Openness to experience and museum visits: Intellectual curiosity, aesthetic sensitivity, and creative imagination predict the frequency of visits to different types of museums. *Journal of Research in Personality*, 103 (104352). <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2023.104352>
191. Moens, B. G. (2018). Aesthetic experience in virtual museums: a postphenomenological perspective. *Studies in Digital Heritage*, 2 (1), 68–79. <https://doi.org/10.14434/sdh.v2i1.24468>
192. Mocketar, N. A., Zain, N. H. M., Johari, S. N., Samah, K. A. F. A., Riza, L. S., ir Kamalrudin, M. (2021). Learning cultural heritage history in Muzium Negara through role-playing game. *Learning*, 12 (12), 398–406.
193. Monk, D. F. (2013). John Dewey and adult learning in museums. *Adult learning*, 24 (2), 63–71.
194. Monod, E., ir Klein, H. (2005). *A phenomenological evaluation framework for cultural heritage interpretation: from e-HS to Heidegger's historicity*. Americas Conference on Information Systems. Prieiga per internetą: <https://aisel.aisnet.org/amcis2005/394>.
195. Morse, Ch., Niess, J., Bongard-Blanchy, K., Rivas, S., Lallemand, C., ir Koenig, V. (2023). Impressions that last: representing the meaningful museum experience. *Behaviour & Information Technology*, 42 (8), 1127–1154. DOI: 10.1080/0144929X.2022.2061375
196. Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. London: Sage Publication.
197. Morse, N. (2018). Patterns of accountability: an organizational approach to community engagement in museums. *Museum & Society*, 16 (2), 171–186.
198. Naumova, A. (2015). Touching the past: investigating lived experiences of heritage in living history museums. *The International Journal of the Inclusive Museum*, 7 (3-4), 1–8. doi:10.18848/1835-2014/CGP/v07i3-4/44486.
199. Nikolaou, P. (2024). Museums and the post-digital: revisiting challenges in the digital transformation of museums. *Heritage*, 7 (3), 1784–1800.
200. Nunkoosing, K. (2005). The problems with interviews. *Qualitative Health Research*, 15 (5), 698–706. doi:10.1177/1049732304273903
201. Nylund, N. (2018). Constructing digital game exhibitions: objects, experiences, and context. *Arts Journal*, 7 (4), 103, 103–117. doi:10.3390/arts7040103

202. Olesen, A. R., ir Holdgaard, N. (2024). Why play in museums? A review of the outcomes of playful museum initiatives. *Journal of Museum Education*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/10598650.2023.2297323>
203. Oppenheimer, F. (1972). The Exploratorium: A playful museum combines perception and art in science education. *American Journal of Physics*, 40, 978–984. doi:10.1119/1.1986726
204. Othman, M. K., Petrie, H., ir Power, C. (2011). Engaging visitors in museums with technology: scales for the measurement of visitor and multimedia guide experience. In P. Campos et al. (Eds.), *INTERACT2011*, IV, LNCS 6949 (pp. 92–99).
205. Packer, J. (2006). Learning for fun: the unique contribution of educational leisure experiences. *Curator*, 49 (3), 329–344.
206. Packer, J., ir Ballantyne, R. (2005). Solitary vs. shared: exploring the social dimension of museum learning. *Curator: The Museum Journal*, 48, 177–192. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2005.tb00165.x>
207. Packer, J., ir Ballantyne, R. (2016). Conceptualizing the visitor experience: a review of literature and development of a multifaceted model. *Visitor Studies*, 19 (2), 128–143. doi: 10.1080/10645578.2016.1144023
208. Pallud, J., ir Monod, E. (2010). User experience of museum technologies: the phenomenological scales. *Eur J Inf Syst*, 19, 562–580. <https://doi.org/10.1057/ejis.2010.37>
209. Palmquist, S., ir Crowley, K. (2007). From teachers to testers: How parents talk to novice and expert children in a natural history museum. *Sci. Ed.*, 91, 783–804. <https://doi.org/10.1002/sci.20215>
210. Pantile, D., Frasca, R., Mazzeo, A., Ventrella, M., ir Verreschi, G. (2016). New technologies and tools for immersive and engaging visitor experiences in museums: the evolution of the visit-actor in next-generation storytelling, through augmented and virtual reality, and immersive 3D projections. In *12th International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems (SITIS)* (pp. 463–467). DOI: 10.1109/SITIS.2016.78
211. Paukštienė, L. (2008). *Šiuolaikiškos šeimos poreikiai ir galimybės moderniam muziejuje*, [prieiga per internetą] <https://epublications.vu.lt/object/elaba:1934836/>.
212. Paukštienė, L. (2009). Šeimų poreikių tyrimas Lietuvos dailės muziejuje. In N. Jarockienė (sud.), *Muziejų edukacinės programos: naujos idėjos*. Vilnius: Lietuvos muziejų asociacija.
213. Pedreira, M., ir Márquez, C. (2019). Experience, explicitation, evolution: processes of learning in a free-choice science museum

- activity for children up to 6 years of age. *Journal of Emergent Science*, 17, 19–31.
214. Peleg, R., ir Baram-Tsabari, A. (2016). Understanding producers ‘ intentions and viewers ‘learning outcoms in a science museum theater play on evolution. *Res Sci Educ*, 46, 715–741. <https://doi.org/10.1007/s11165-015-9477-7>
  215. Perry, S., Roussou, M., Economou, M., Young, H., ir Pujol, L. (2017). Moving beyond the virtual museum: Engaging visitors emotionally. In *23rd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM)* (pp. 1–8). DOI:10.1109/VSMM.2017.8346276
  216. Peseckienė, D., ir Jurėnienė, V. (2020). Muziejaus vartotojų tyrimai: butinybė ir / ar realybė. *Lietuvos muziejai*, 2020/1, 5–9.
  217. Petrelli, D., ir O’Brien, S. (2018). Phone vs. Tangible in museums: A comparative study. In *CHI '18 Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM. A Comparative Study (pp. 1–12). 10.1145/3173574.3173686.
  218. Phipps, M. (2010). Research trends and findings from a decade (1997–2007) of research on informal science education and free-choice science learning. *Visitor Studies*, 13 (1), 3–22. DOI: 10.1080/10645571003618717
  219. Piaget, J. (1945). *La formation du symbole chez l'enfant– imitation, jeu et rêve, image et representation, Actualités pédagogiques et psychologiques*. Delachaux & Niestlé.
  220. Piancatelli, C., Massi, M., ir Vocino, A. (2021). The role of atmosphere in Italian museums: effects on brand perceptions and visitor behavioral intentions. *Journal of Strategic Marketing*, 29 (6), 546–566. DOI: 10.1080/0965254X.2020.1786846
  221. Piscitelli, B., ir Penfold, L. (2015). Child-centered practice in museums: experiential learning through creative play at the Ipswich Art Gallery. *Curator: The Museum Journal*, 58 (3), 263–280.
  222. Pitts, P. (2018). Visitor to visitor learning: setting up open-ended inquiry in an unstaffed space. *Journal of Museum Education*, 43 (4), 306–315.
  223. Pranskūnienė, R., ir Rupšienė, L. (2011). „Nuobodulio ratas“ interaktyviojoje muziejinėje edukacijoje. *Andragogika*, 2, 252–269.
  224. Proyer, R. T. (2013). The well-being of playful adults: Adult playfulness, subjective well-being, physical well-being, and the pursuit of enjoyable activities. *The European Journal of Houmor Research*, 1 (1), 84–98. DOI: <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2013.1.1.proyer>
  225. Quigley, O. (2019). *Engaging object visitor encounters at the museum: a phenomenological approach*. PhD.

226. Ražinskij, A. (2017). *Muziejų edukacinių paslaugų vaikams ir jaunimui bendrakūra*. Prieiga per internetą: file:///C:/Users/37068/Downloads/22641709%20(2).pdf.
227. Recupero, A., Talamo, A., Triberti, S., ir Modesti, C. (2019). Bridging museum mission to visitors 'experience: activity, meanings, interactions, technology. *Front. Psychol.*, 10:2092. doi: 10.3389/fpsyg.2019.02092
228. Rennie, L. J., ir Williams, G. F. (2006). Adults 'learning about science in free-choice settings. *International Journal of Science Education*, 28 (8), 871–893. DOI: 10.1080/09500690500435387
229. Robinson, S., ir Mendelson, A. L. (2012). A qualitative experiment: research on mediated meaning construction using a hybrid approach. *Journal Of Mixed Methods Research*, 6 (4), 332–347. DOI:10.1177/1558689812444789
230. Rodriguez, R. M., Fekete, A., Silvia, P. J., ir Cotter, K. N. (2021). The art of feeling different: Exploring the diversity of emotions experienced during an art museum visit. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 18 (3), 303–314. Advance online publication. <https://doi.org/10.1037/aca0000443>
231. Rollins, J., ir Watson, S. (2019). Using time to assess extension exhibits. *The Journal of Extension*, 57 (2), Article 15. <https://tigerprints.clemson.edu/joe/vol57/iss2/15>.
232. Roppola, T. (2012). *Designing for the museum visitor experience*. New York: Routledge.
233. Ross, M. (2004). Interpreting the new museology. *Museums and Society*, 2 (2), 84–103.
234. Roussou, M. (2004). Learning by doing and learning through play: an exploration of interactivity in virtual environment for children. *Computers in Entertainment*, 2 (1), 1–23.
235. Roussou, M., ir Akrivi, K. (2018). Flow, staging, wayfinding, personalization: evaluating user experience with mobile museum narratives. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2, 2–32. <https://doi.org/10.3390/mti2020032>
236. Russ, S. W. (2003). Play and creativity: Developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47 (3), 291–303. <https://doi.org/10.1080/00313830308594>
237. Sabolius, K. (2018). Reikia pripažinti, kad vaiko kūrybingumas yra vertybė. [Prieiga per internetą] <https://www.bernardinai.lt/2018-03-26-kristupas-sabolius-reikia-pripazinti-kad-vaiko-kurybingumas-yra-vertybe-1/>.
238. Schiele, B. (2016). Visitor studies: A short history. *Loisir et Société / Society and Leisure*, 39 (3), 331–356. doi: 10.1080/07053436.2016.1243834



239. Schiller, F. (1795). *Letters upon the aesthetic education of man*. [Prieiga per internetą] <https://openspaceofdemocracy.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/03/letters-on-the-aesthetic-education-of-man.pdf>.
240. Schutz, A. (1962). *The problem of social reality: Collected Papers I*. The Hague: Martinus Nijhoff.
241. Schwan, S., ir Dutz, S. (2020). How do visitors perceive the role of authentic objects in museums. *Curator*, 63 (2), 217–237. <https://doi.org/10.1111/cura.12365>
242. Serrell, B. (2010). Paying attention: the duration and allocation of visitors' time in museum exhibitions. *Curator: The Museum Journal*, 40, 108–113. DOI:10.1111/j.2151-6952.1997.tb01292.x
243. Serrell, B. (2016). *Judging exhibitions: a framework for assessing excellence*. London: Routledge.
244. Sheng, C. W., ir Chen, M. C. (2012). A study of experience expectations of museum visitors. *Tourism Management*, 33 (1), 53–60. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2011.01.023>
245. Silverman, L. H. (1995). Visitor meaning-making in museums for a new age. *Curator: The Museum Journal*, 38 (3), 161–170. doi:10.1111/j.2151-6952.1995.tb01052.x
246. Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
247. Skydsgaard, M. A., Møller Andersen, H., ir King, H. (2016). Designing museum exhibits that facilitate visitor reflection and discussion. *Museum Management and Curatorship*, 31 (1), 48–68. <https://doi.org/10.1080/09647775.2015.1117237>
248. SMP (2019). Socialiniai meno projektai, Lietuvos meno muziejų prieinamumo socialinės atskirties grupių asmenims tyrimas. Prieiga per internetą: [http://www.kulturostyrimai.lt/wp-content/uploads/2019/11/Lietuvos-meno-muziejų-prieinamumas\\_leidinys\\_2019\\_SMP\\_.pdf](http://www.kulturostyrimai.lt/wp-content/uploads/2019/11/Lietuvos-meno-muziejų-prieinamumas_leidinys_2019_SMP_.pdf).
249. Soares, B. B. (2009). The museological experience: concept for a new museum phenomenology. *ICOFOM Study Series – ISS*, 38, 133–148.
250. Solway, R., Camic, P. M., Thomson, L. J., ir Chatterjee, H. J. (2016). Material objects and psychological theory: A conceptual literature review. *Arts & Health*, 8 (1), 82–101.
251. Steier, F. (2013). Gregory Bateson gets a mobile phone. *Mobile Media & Communication*, 1 (1), 160–165.
252. Steinbeck, A., ir Munar, A. M. (2023). Affective atmospheres in children's museum experiences. *Leisure Studies*, 1–17. DOI: 10.1080/02614367.2023.2183981
253. Sterry, P., ir Beaumont, E. (2006). Methods for studying family visitors in art museums: A cross-disciplinary review of current

- research. *Museum Management and Curatorship*, 21 (3), 222–239.  
DOI: 10.1080/09647770600402103
254. Susi, T., Johannesson, M., ir Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview*. Prieiga per internetą: <https://www.semanticscholar.org/paper/Serious-Games-%3A-An-Overview-Susi-Johannesson/ff9fad9cad3663a49cf3df5f795164fe7b1a18aa>, 2023-12-19.
255. Sutcliffe, K., ir Kim, S. (2014). Understanding children's engagement with interpretation at a cultural heritage museum. *Journal of Heritage Tourism*, 9 (4), 332–348.
256. Sutton-Smith, B. (2001). *The ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press.
257. Sverdiolas, A. (2018). Žmogaus žaidimas, pasaulio žaismė. In E. Fink (Ed.), *Laimės oazė: esė apie žaidimo ontologiją*. Vilnius: Apostrofa.
258. Symeonidi, A. Z. (2020). *Games designs as a curational intervention. Rethinking museum representation, meaning-making and agency with games design*. PHD thesis. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10102982>
259. Širiakovienė, A., ir Pocevičienė, R. (2010). Development of pupils' creativity by museum educational activities. *Acta Paedagogica Vilnensia*, 25, 150–158. <https://doi.org/10.15388/ActPaed.2010.25.3001>
260. Taheri, B. (2011). *Unpacking visitors engagement*. Prieiga per internetą: <https://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.570519>.
261. Taheri, B., Jafari, A., ir O'Gorman, K. (2014). Keeping your audience: Presenting a visitor engagement scale. *Tourism Management*, 42, 321–329.
262. Tan, F., Gong, X., ir Tsang, M. C. (2021). The educational effects of children's museums on cognitive development: Empirical evidence based on two samples from Beijing. *International Journal of Educational Research*, 106, 101729.
263. Theunissen, P. (2018). Philosophy and Ethics of Engagement. In *The Handbook of Communication Engagement* (pp. 49–60). doi:10.1002/9781119167600.ch4
264. Thurner, M. (2017). Adult Audience Engagement: Learning in the Public Exhibition Space. *International Journal of the Inclusive Museum*, 10 (3), 1–11.
265. Tõugu, P., Marcus, M., Haden, C. A., ir Uttal, D. H. (2017). Connecting play experiences and engineering learning in a children's museum. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 53, 10–19.
266. Tudge, J. R. H., ir Winterhoff, P. A. (1993). Vygotsky, Piaget, and Bandura: Perspectives on the relations between the social world and

- cognitive development. *Human Development*, 36 (2), 61–81. doi:10.1159/000277297
267. Turowetz, J., Hollander, M. M., ir Maynard, D.W. (2016). Ethnomethodology and social phenomenology. In S. Abrutyn (Ed.), *Handbook of contemporary sociological theory*. Handbooks of Sociology and Social Research. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-32250-6\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-319-32250-6_19)
268. Tzortzi, K. (2017). Museum architectures for embodied experience. *Museum Management and Curatorship*, 32 (5), 491–508. DOI: 10.1080/09647775.2017.1367258
269. Urniaž, A. (2016). *Haptic sąsajos panaudojimas vartotojų įgūdžių įvertinimui* (Daktaro disertacija, Šiaulių universitetas).
270. Valiuškytė, D. (2011). *Muziejaus vaidmens kaita postmodernioje visuomenėje. Lietuvos atvejis*. file:///C:/Users/37068/Downloads/1918122%20(1).pdf.
271. Van de Pol, J., Volman, M., ir Beishuizen, J. (2010). Scaffolding in teacher–student interaction: a decade of research. *Educ Psychol Rev*, 22, 271–296. <https://doi.org/10.1007/s10648-010-9127-6>
272. 271–296. <https://doi.org/10.1007/s10648-010-9127-6>
273. Van Winkle, C. M. (2014). The effects of entertainment and fun on the visitor’s free-choice learning experience. *Journal of Leisure Research*, 46 (5), 644–651. DOI: 10.1080/00222216.2014.11950347
274. VDU (2015). *Kultūros institucijų komunikacinių kompetencijų plėtra žinių ir kūrybos visuomenės kontekste*. Prieiga per internetą: [https://www.vdu.lt/wp-content/uploads/2016/03/2015\\_Monografija\\_Komunikuoti-kultura.pdf](https://www.vdu.lt/wp-content/uploads/2016/03/2015_Monografija_Komunikuoti-kultura.pdf).
275. Vogt, F., Hauser, B., Stebler, R., Rechsteiner, K., ir Urech, C. (2018). Learning through play – pedagogy and learning outcomes in early childhood mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26, 1–15. 10.1080/1350293X.2018.1487160.
276. vom Lehn, D., ir Heath, C. (2016). Action at the exhibit face: video and the analysis of social interaction in museums and galleries. *Journal of Marketing Management*, 32, 15–16, 1441–1457. DOI: 10.1080/0267257X.2016.1188846
277. vom Lehn, D. (2006). Embodying experience: A video-based examination of visitors’ conduct and interaction in museums. *European Journal of Marketing*, 40 (11/12), 1340–1359. <https://doi.org/10.1108/03090560610702849>
278. VPU (2007). *Mokinių kultūrinės edukacijos poreikių tenkinimas švietimo sistemoje*. Prieiga per internetą: [https://www.smm.lt/uploads/documents/kiti/Kulturine\\_educacija\\_ataskaita\\_internetui.pdf](https://www.smm.lt/uploads/documents/kiti/Kulturine_educacija_ataskaita_internetui.pdf).

279. Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Journal of Russian and East European Psychology*, 5, 6–18.
280. Walker, K., ir Froes, I. (2011). The art of play: Exploring the roles of technology and social play in museums. In K. Beal (Ed.), *Museums at play: games, interactions and learning* (pp. 486–499). Edinburg: Museums ETC.
281. Wallenberg, L. (2020). Art, life, and the fashion museum: for a more solidarisan exhibition practice. *Fash Text*, 7, 17. <https://doi.org/10.1186/s40691-019-0201-5>
282. Weng, Y., Shen, T., Chen, S., ir Xiao, B. (2019). Gamification in local intangible cultural heritage museums for children: a case design, gamification in local intangible cultural heritage museums for children: a case design. In A. Marcus ir W. Wang (Eds.), *Design, user experience, and usability. Application domains. HCII 2019. Lecture notes in computer science, 11585*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-23538-3\\_18](https://doi.org/10.1007/978-3-030-23538-3_18)
283. Wilkinson, P. (2016). A brief history of serious games. In R. Dörner, S. Göbel, M. Kickmeier-Rust, M. Masuch ir K. Zweig (Eds.), *Entertainment computing and serious games*. Lecture notes in computer science, vol. 9970. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-46152-6\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-46152-6_2)
284. Willard, A. K., Busch, J. T., Cullum, K. A., Letourneau, S. M., Sobel, D. M., Callanan, M., ir Legare, C. H. (2019). Explain this, explore that: A study of parent–child interaction in a children’s museum. *Child Development*, 90 (5), e598–e617.
285. Wineman, J. D., ir Peponis, J. (2010). Constructing spatial meaning: spatial affordances in museum. *Design, Environment and Behavior*, 42 (1), 86–109. doi: 10.1177/0013916509335534
286. Wollentz, G., Djupdræt, M. B., Hansen, A., Sonne, L., ir Banik, V. K. (2023). The museum as a social space and a place for lifelong learning. *Nordisk Museologi*, 34 (2), 23–42. DOI: <https://doi.org/10.5617/nm.10069>
287. Wood, E., ir Latham K. (2011). The thickness of things exploring the curriculum of museums through phenomenological touch. *Journal of Curriculum Theorizing*, 27 (2), 51–65.
288. Wood, E., ir Wolf, B. (2008). Between the lines of engagement in museums. *Journal of Museum Education*, 33 (2), 121–130. DOI:10.1080/10598650.2008.11510593
289. Xu, W., Dai, T. T., Shen, Z. Y., ir Yao, Y. J. (2021). Effects of technology application on museum learning: a meta-analysis of 42

- studies published between 2011 and 2021. *Interactive Learning Environments*, 1–16.
290. Yalowitz, S. S., ir Bronnenkant, K. (2009). Timing and tracking: unlocking visitor behavior. *Visitor Studies*, 12 (1), 47–64. DOI: 10.1080/10645570902769134
291. Yamazaki, K., Heath, C., Yamazaki, A., Okada, M., Kuno, Y., Kobayashi, Y., ... vom Lehn, D. (2009). Revealing Gauguin. In *Proceedings of the 27th International Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI 09*. DOI:10.1145/1518701.1518919
292. Yates, E., Szenasi, J., Smedley, A., Glynn, K., ir Hemmings, M. (2022). Children as experiencers: Increasing engagement, participation and inclusion for young children in the museum. *Childhood*, 29 (1), 58–74.
293. Zilio, D., Orio, N., ir Zamparo, L. (2021). FakeMuse: A serious game on authentication for cultural heritage. *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)*, 14 (2), 1–22.
294. Zollinger Henderson, T., ir Atencio, D. J. (2007). Integration of play, learning, and experience: what museums afford young visitors. *Early Childhood Education*, 35, 245–251. DOI: 10.1007/s10643-007-0208-1

## SUMMARY

### **The role of play in enhancing engagement of visitors of different ages in cultural heritage museums**

In the context of museology, the terms play, gameplay, and playfulness are all actively used, but in scientific literature, they are often regarded as synonyms or overlapping in meaning. Empirical research on these concepts? began primarily in children's museums and science centers, establishing a historical association between the concept of play and its effectiveness as a method for understanding the world and disseminating science to young audiences and accompanying adults (Farmer, 1995; Judd and Kracht, 1997; McManus, 1987; Dierking and Falk, 1994). The development of the concepts of play and gameplay was influenced by two factors: expanding the study of the significance of play for audiences of different ages and the evolving educational and communicative goals of all types of museums. Contemporary museums, influenced by the new museology movement, have shifted their focus towards museum audiences (Ross, 2004), emphasizing them as critical participants in the existence of memory institutions. As memory institutions have expanded their activities from cultural heritage preservation, restoration, and exhibition to active creation of meanings, the relevance of the past for today's society, and contributing to societal well-being, these concepts have become increasingly important in engaging, involving, and encouraging audience participation and co-creation. In 2022, when the International Council of Museums (ICOM) adopted a new museum definition, memory institutions further embraced a societal orientation. They now aim to offer diverse experiences to audiences, encompassing education, enjoyment, reflection on historical themes, and knowledge-sharing. These changes in museum practices over recent decades have also increased the need for interdisciplinary knowledge to understand visitor dynamics and the interactions between institutions and their audiences.

Psychology and education sciences have identified characteristics inherent in the behavior of playful individuals and recognized that engaging in play deeply immerses them in freely chosen activities. Participation-based museology theories have begun to evaluate play as a potential and effective means for audiences to engage, learn, and enjoy (Lockman and Tamis-LeMonda, 2021; Amodia-Bidakowska et al., 2020; Vogt et al., 2018). The development of new museology theories and the establishment of constructivist learning theories in education have contributed to the extension of the concept of play and research on play-based communication in museums.

Although the application of the play construct and playful processes in communicating museum content and involving audiences in active learning has become a popular method for developing exhibitions based on new museology principles, the concept of play is not yet fully systematically summarized, nor is there a consistent understanding of it across different types of museums. There remains a lack of knowledge about how to define expressions of play and gameplay in museums, as well as the role of play in modeling audience behavior and/or communicating the content of various museums. This is corroborated by a 2021 article analyzing the concept of play in the context of American children's museums, which revealed that even the museum type most associated with play lacks a unified institutional definition that would help understand how professionals in children's museums perceive the process of play within the museum (Luke et al., 2021).

The relevance of topic selected for this thesis is determined by the aim to define the concept of play and its role in audience engagement within the least explored context of cultural heritage museum exhibitions. This theme becomes crucial for the field of museology, seeking not only to identify play and games in museum exhibitions but also to assess the effectiveness of the relationships between the modeled play behaviors and audience behaviors. In this work, "play" is consciously distinguished from the term "game" to more accurately understand the concepts of the play process and communication, as opposed to the game construct, which is characterized by clearly defined rules and often exists in a digital format, integrated into exhibitions through serious games or technological solutions. In English-language literature, these terms define different expressions of the play and game processes and states within the context of museology. Therefore, this thesis is also relevant for justifying and purposefully introducing above terms into the Lithuanian museology, which would help define expressions and levels of play and games in a more precise manner.

Since research on expressions of play and games in museums distinguishes two essential applications, i.e. using physical games and manipulable objects or integrating digital games/programs and technologies, the distinction between play and game would allow for a better understanding of which expressions dominate in different types of museums while also helping to evaluate the reasons for the different distributions. For example, the application of digital technologies in museums is one of the key elements influencing audiences' cognitive engagement through the playful process; however, a systematic analysis of empirical research articles reveals a significant difference between different types of museums and different age groups. New technologies have a considerable impact on learning in science

and technology museums, but in cultural and art museum exhibitions, this impact is only rated as moderately significant (Wei Xu et al., 2021). This may be due to the habits of different age groups, the nature of the content exposure in various museum types, and the institution's perspective on the need to apply technologies to achieve operational goals. Nevertheless, such data prompts inquiries about the relationship between expressions of play and the communicated subject matter, as well as appropriate methods for engaging audiences in cultural heritage and art exploration. Meanwhile, studies conducted in children's museums and science centers reveal one aspect of the application of play—physical engagement and manipulation of inventory—as a factor that enhances attention and encourages family involvement (Alwi and McKay, 2013). This indicates effective connections between the play method and audiences of different ages, as well as opportunities to integrate these elements into cultural and art museums, not only increasing engagement but specifically highlighting the form of audience free-choice involvement.

In this work, play is defined as a method for communicating and contextualizing the museum's theme, expressed through a continuously changing, spontaneous, and fragmented physical and emotional action, as well as elements that encourage this action, enabling engagement with cultural heritage through physical, emotional, and social dimensions while emphasizing the metaphorical meanings that arise from the actions and the communicated content. This approach to the dissemination of the exhibition's theme and the organization of visitor activities within the museum space is articulated through activities that promote playfulness, incorporating playful elements that allow the audience to establish a deeper relationship with the museum's content and the exhibited objects, thus creating meanings. Play becomes an essential meta-game tool for the museum, encompassing playfulness, playful actions, physical elements that promote play, as well as real and digital games, engaging the audience to satisfy their educational and recreational needs.

However, one of the most complex scientific issues currently arising is related to not only identifying methods that reveal the forms and levels of learning through play in museums but also finding methods that allow for the assessment of engagement and knowledge effectiveness among audiences visiting museums under the principle of free-choice learning. Free-choice learning, or the principle of free-choice visits, is understood in the museum context as the unstructured attendance of individuals or small groups at the museum without prior registration, separate events, or specially organized and moderated additional educational activities by the museum. Although this type of museum attendance is one of the most universal ways to familiarize



oneself with the content communicated by cultural institutions, it remains the least studied in terms of research. This is evidenced by the number of articles published on this topic in the Web of Science database. The search for articles identified by the keywords evaluating AND learning AND museum yields 556 results, while the articles that specifically highlight the assessment of free-choice learning and use the keywords evaluating AND free-choice learning AND museum number only three. In the Google Scholar search system, the keywords evaluating AND learning AND museum yield 47,200 peer-reviewed articles, whereas articles that include the condition of free-choice learning evaluating AND free-choice learning AND museum total about 749. Authors emphasize that research on free-choice learning in museums faces a clear problem: it is not easily and conveniently methodologically studied, requiring additional effort to seek methodological approaches to evaluate such a significant portion of the activities conducted by museums. Since the impact of the game process on learning is typically assessed based on the selected participation of organized groups of different ages, this data does not reflect free-choice behavior and its influence on physical and cognitive engagement. Therefore, the theme of this thesis is also relevant for elucidating the connections between play and free-choice engagement in the exhibitions of museums dedicated to cultural heritage communication, as individual visitors, self-organized groups, families, and tourists are often the primary attendees of memory institutions.

Although many authors emphasize the relevance of play in engaging different audiences, empirical data from children's museums, science centers, and natural history museums predominantly focus on the connections between play and audience engagement and entertainment. It is also important to highlight that studies on the role of play in the communication of modern audience-oriented institutions primarily rely on data collected from specifically selected groups and programs designed for the study of the effects of play, rather than observations of individual visitors. An analysis of the research reveals a knowledge gap resulting from the disproportionate amount of data from certain types of museums, differences in theoretical concepts of play application, practical expressions, and the specific nature of visitor attendance.

Despite numerous examples and assessments of play applications in children's museums, science centers, and nature centers, the role of play in engaging individual visitors and individual visitor groups in cultural heritage museum exhibitions has not received sufficient attention from researchers. Thus, the relevance of this topic arises from the need to analyze the impact of play as well as the necessity to identify play itself in the communication of

cultural heritage. The lack of empirical studies on free-choice engagement through play relates to several important aspects: 1. the complexity of applying reliable and valid assessment methods; 2. the lack of knowledge regarding the application of play communication in cultural heritage institutions; 3. the influence of play communication on the audiences of cultural heritage institutions. An analysis of these questions would allow for the evaluation of expressions of play in cultural heritage exhibitions and the identification of their impact on activating visitor engagement.

The application of play in museology can be traced back to audience studies that began in the second half of the 20th century, which aimed to identify the conditions for visitors' active and productive interest, engagement, and learning. This significant shift in museum operations and missions transformed into a movement of new museology, changing the perspective on artifacts from the inherent value of displayed objects to a conceptually new approach that emphasizes the relationship between objects and humans. Thus, the initial efforts to understand the effectiveness of the value created by museums allowed for the evaluation not of the object itself but of its impact on visitors. The aim was to structure methods for gathering knowledge about visitors: experimental studies began to explore how visitor behavior changes when provided with additional tools to facilitate understanding of information (DeWaard et al., 1974), pilot studies were conducted to develop models of visitor reactions and to assess the effectiveness of exhibition complexity, design, and engagement tools (Borun, 1977), and research was undertaken to establish the relationship between time spent and exhibition effectiveness (Falk, 1982). Visitor behavior, learning methods, and motivational issues continued to be systematically studied by researchers such as J. H. Falk, L. D. Dierking, E. Hooper-Greenhill, George E. Hein, A. Witcomb, D. Dean, and others. Although the concept of play has not yet been highlighted in these scholars' works as a new principle of communication and organization in museums, their contributions have marked a significant turning point in actualizing the changing relationship between visitors and museums, which laid the groundwork for the development of the concept of play in museology.

In 1992, the publication of John H. Falk and Lynn D. Dierking's book *\*The Museum Experience\** marked another significant step in understanding museums not from an institutional perspective but by evaluating the visitor as a central actor. By systematizing empirical visitor data, Falk and Dierking provided important insights that broadened the perspectives of professionals in cultural and scientific outreach regarding visitor groups, emphasizing that the quality of a visit is determined not only by belonging to a demographic group but also by individual capabilities, motivations, and the context of

sociocultural experiences (Dierking, 1989; Falk & Dierking, 2000; Falk & Dierking, 2002; Falk, 2009).

However, the application and research of engagement through play in cultural heritage museums and art galleries first faced ideological opposition. On the one hand, the diminishing boundary between museum and leisure or entertainment environments necessitated new methods of engagement and interesting presentation styles (Packer & Ballantyne, 2010). On the other hand, the perspective of museum professionals on the sacredness of museums sought to maintain this boundary in cultural heritage and art museums. According to Anderson and Spalding, this change could only occur by overcoming museum professionals' "trivial view of entertainment semantics," which hindered the proper construction of communication actions aimed at providing visitors with satisfaction through cultural activities (Anderson & Spalding, 2020). Additionally, a shift in perspective regarding learning itself was necessary. Eilean Hooper-Greenhill particularly emphasizes that the rupture in the concept of learning had a decisive impact on the development of museum operations and the search for new methods. According to her, this realization occurred when it became clear that learning is not merely the result of acquiring academic information or knowledge, but a multifaceted process that occurs in various ways and is inseparable from feelings, values, actions, and places (Hooper-Greenhill, 2004). It is precisely this highlighting of the learning process and the value of entertainment that opened up opportunities to create a connection between play and the museum. Maria Roussou, evaluating the role of play in museums, argues that triviality is avoided if engagement through play provides a challenging meaning (Roussou, 2004:6). By assessing different audience motivations, Jan Packer notes that an active visitor, while consciously not seeking to learn, looks for activities that engage them in learning (Packer, 2006). Therefore, engagement through play can theoretically reconcile educational goals of museums with experiential goals of visitors.

The identification of heterogeneous audiences has allowed museums to evaluate and develop exhibition creation methods that enable them to adapt more effectively to the new active visitor (Hooper-Greenhill, 2000). For instance, Minda Borun and Jennifer Dritsas identified seven essential characteristics of organizing exhibitions in science centers and zoos that help ensure a successful scientific exploration process for families through play and learning together: access to the object from all sides; the ability for multiple individuals to engage simultaneously; accessibility for both children and adults; the initiation of discussions; different exploration styles, multilayered information; and connections to visitors' knowledge and

experience (Borun & Dritsas, 1997). Comprehensive theoretical and practical research on the audiences and exhibitions of science and nature centers has also allowed for the identification of not only expressions and roles of play in engagement but also the visitors' expectations of finding interactive exhibits, sensory, creative, and practical experiences through play in these types of museums (Yates et al., 2022). However, many studies have predominantly relied on empirical data from science centers, which, like children's museums, are most associated with family audiences, engaging different age groups in science and nature exploration through play. The role of play in children's and families' learning in children's museums has been extensively researched due to the obvious application of the play process in this specific type of museum, which is exclusively focused on the youngest audience. Play in children's museums is considered a stimulus for initiating scientific conversations, while intentionally modeled parent-child discussions and nonverbal activities enhance exhibition understanding, the quality of learning, and the extension of topics beyond the museum itself (Jant et al., 2014). Research on children's museums reveals an important condition of play: the relationship between visitors and learning through play is influenced by parents' attitudes towards play itself and their evaluation of its usefulness (DiBianca & Fasoli, 2014). Since the interaction between parents and children plays a crucial role in shaping children's learning experiences in museums (Harris & Winterbottom, 2018), parental behavior in museums influences how their children engage with the exhibitions (Willard et al., 2019). However, research on how adults perceive play and games in museums reveals that adults do not always recognize these phenomena or articulate their benefits (Letourneau et al., 2017). Thus, adults' attitudes and engagement in the play process in science, nature, and children's museums affect learning through play. Studies on active learning through play in children's museums also provide data on the statistically significant impact on the cognitive development of young children, particularly when visiting with a family compared to formal education groups (Callanan, 2012; Tan et al., 2021), as well as a positive effect on knowledge acquisition (Kingery et al., 2018; Tōugu et al., 2017). It is important to consider that if studies aimed at clarifying the role of play in engagement and learning are based on additional information or preparation principles (e.g. visitors are assigned a playful task or a control group participates in playful activities before exploring the exhibition), they do not reveal, or only partially reveal, the potential relationship between free-choice and play effectiveness. Therefore, free-choice engagement and learning in children's museums, as well as in science and nature centers, while typically

associated with the play process, still do not receive sufficient attention from researchers.

Studies on the application of play in all types of museums distinguish certain expression groups that are most often implemented or researched in specific types of museums. In children's museums, play is primarily associated with the physical play process involving manipulation of physical objects. In science and nature museums, the concept of play is based on a hybrid combination of technology, digital activities, serious games, and manipulation of physical objects. In contrast, in the case of cultural heritage and art galleries, play is most commonly linked to the integration of technology, digital activities, and serious games, with physical object manipulation being applied much less frequently. The digitization of cultural heritage and art objects may have influenced this expression of play, but further research is needed to evaluate whether the lack of application of other forms of play is solely due to a lack of knowledge or whether the communication of play is simply not effective in engaging audiences in exhibitions of this type. The term "serious games" creates a certain dichotomy in the classification of the play process. By identifying serious versus non-serious games, two extremes of play expression are highlighted: fun without a clear meaning or purpose versus fun with a clear goal and measurable outcome. However, three essential characteristics fundamentally define play: free choice, fun, and intrinsic purpose. Thus, "serious games" emphasize an additional form of training, education, or shaping academic impact that is parallel and optional (Breuer & Bente, 2010; Wilkinson, 2016). This concept arises not from the elimination of free choice or fun but from the design of the game itself aimed at conveying a certain message or contributing to the acquisition of new skills, creating a new environment for experience and establishing clear rules of action (Laamarti, 2014). Since digital serious games (highlighting the digital format of serious games, distinguishing them from strategic board games that are also classified as serious games, such as chaturanga, chess, go, checkers, etc.) allow learners to experience situations that are impossible in the real world due to safety, costs, or time constraints. However, the creation of these games aims to make a significant impact on the development of various skills of the players, incorporating them into complex action scenarios that require a highly precise programming interface with the real environment. These serious games are traditionally associated with military, governmental, and corporate market contexts (Susi et al., 2007), and the practice of developing military games has been effectively used to engage with military history or history in general (Anderson, 2019; Hanes & Stone, 2019). Authors researching the application of serious games as a form of game-based learning in museums

emphasize the appropriateness of serious games for presenting intangible heritage, while 3D technologies are more suitable and often preferred for the virtual presentation of tangible cultural heritage (Ćosović & Brkić, 2020; Bolognesi & Aiello, 2020).

Research on digital games and installations in cultural heritage museums shows that both of these tools can be beneficial for drawing visitors' attention to less noticeable objects, initiating discussions about different historical perspectives, and encouraging younger audiences to engage in exploratory play using mobile applications (de Kock, Gómez Maureira, 2018; Moketar et al., 2021; Løvlie et al., 2021). The application of serious games and the concept of gamification are generally associated with strategic tools for promoting cultural heritage and cultural tourism (Zilio et al., 2021; Bonacini & Giaccone, 2022). Meanwhile, a study conducted by one research team using an interactive weaving loom model, which allowed visitors to experiment and play while exploring the weaving process and observing the digital exploration results on a screen, demonstrated the positive impact of hybrid interaction on exploration and active learning (Dimitropoulos et al., 2018). The theme of digital games in the context of museums is clearly linked to the application of information and communication technologies to create and maintain interactive relationships with audiences. In this case, the question arises regarding the identity and distinction between play and interactivity, as the impact of digital games and technological solutions on engagement is characterized by physical, emotional, cognitive, and social involvement (Economou, 2008, p. 137). While physical play and manipulation or touching of physical objects are considered necessary conditions for the active engagement of younger audiences, an analysis of 29 articles on physical objects evaluated from the perspective of psychological theories conducted in 2016 highlighted effective roles of tangible objects: the effect of a sense of privilege or entitlement when touching museum objects; the initiation of curiosity and discussions; positive effects on the mood; and the memories and emotions evoked by museum objects; tangible objects as a psychological bridge between the internal and external worlds (Solway et al., 2016). Thus, objects explored through touch and physical use are perceived as effective intermediaries for active interaction between the audience and the content. However, the question of what constitutes an interactive experience arises. In discussing the concept of interactivity within the field of museology, Marijana Adams, Jessica Luke, and Theano Moussouri indicate that this term encompasses a variety of very different activities that can be categorized into certain groups of meanings, including simply touching or manipulating something or using interactive tools as technological interactions with

computer devices, mobile wireless devices, or educational activities designed for participatory engagement based on discussion and action (Adams et al., 2004). However, the authors propose that elements of interactivity be understood as a totality of experience that allows audiences to engage physically, emotionally, and socially. In the context of this thesis, play and interactivity are perceived as overlapping meanings, with the term „play“ highlighting the aspect of metaphorical significance inherent in the process of playing, which allows for an expansion of the meaning of physical action. At the same time, the nature of free choice, fun, and the ongoing character of action is defined, distinguishing the process of play from all other activities.

The review of the analyzed articles highlights two essential problematic aspects of the interaction between play, museums, and audiences: the focus on engaging younger audiences in traditionally non-children's museums (Djaouti et al., 2009; Kanhadiloka & Watts, 2014; Sutcliffe & Kim, 2014; Piscitelli & Penfold, 2015) and the emphasis on adult learning and engagement through play in all types of museums (Kanhadilok & Watts, 2014; McCray, 2016; Mira, 2017; Dickey, 2018; Ellis & King, 2021). To establish the concept of lifelong learning in the consciousness of modern society and to include museums as one of the most universal institutions capable of creating a unique learning environment and content, cultural and heritage museums must incorporate both young audiences and adults into an active and engaging learning experience (Monk, 2013). Considering the research on this topic in academic articles, there is a noticeable need to focus on creating models of active engagement and active learning and to investigate their effectiveness on audience behavior. Given that play and learning through free choice are characterized by individual control of the situation, and that active exploration methods are appreciated by visitors of different ages, researching the role of play in engagement within cultural heritage museums would significantly contribute to presenting new scientific knowledge about the importance of this phenomenon in museology.

The research on the application of play and gaming in museums in Lithuania is a very underexplored topic. Considering that Lithuania currently lacks classical children's and science museums, we do not have the opportunity to evaluate this phenomenon in such types of museums. There is also a deficiency in understanding the role of play in visitor engagement and learning due to the overall lack of museum visitor studies in our country. A 2011 evaluation of communication activities in Lithuanian museums indicated that, although diverse communication activities are organized in museums, scientifically assessing the outcomes of these activities remains problematic (Laužikas & Žemaitytė, 2013). In 2013, a group of researchers from Vytautas

Magnus University implemented a project titled "Development of Communication Competencies in Cultural Institutions in the Context of Knowledge and Creative Society." The study's conclusions emphasized that there is a noticeable lack of more serious audience research in Lithuania. According to the authors of the monograph, nearly all respondents identified two primary age-defined visitor groups—schoolchildren and seniors—which are often associated with organized museum visits (VDU, 2015, 227). Lithuania primarily employs quantitative evaluation methods, and only a few museums have conducted audience research for their internal goals. A feasibility study conducted in 2014 regarding the evaluation and management model of cultural and art institutions stated that cultural and art organizations do not devote enough attention to determining public satisfaction with the quality of the services they provide (Cultural Studies, 2015). The forms filled out by cultural institutions regarding their activities and statistical reports focus on identifying the outputs of the institution's activities (e.g., the number of exhibitions in the museum, the number of library visits, the number of visitors to events organized in museums, etc.), rather than evaluating visitor (consumer) satisfaction with the services (ibid, 18). This is supported by Dovilė Peseckienė and Virginija Jurėnienė, who state that although the visitor is the core of the modern museum, audience research is still conducted very infrequently (Peseckienė & Jurėnienė, 2020). Some individual Lithuanian museums carry out visitor observation and record the number of visits; however, there is still a lack of systematically conducted national studies that would allow for an assessment of the motivations, expectations, and behaviors of Lithuanian museum audiences. Meanwhile, studies on cultural education activities, services, and their consumption focus on organized activities that do not evaluate museum exhibitions and their accessibility, attractiveness, or effectiveness for individual visitors. Every three years, studies on residents' participation in culture and satisfaction with cultural services rely on home and online surveys, and these data collection methods do not capture the actual interactions and experiences occurring in museums.

In assessing children and youth in museums, researchers focus on the offer of educational programs and the quality of the situation. A study conducted in 2007 by the Institute of Social Communication at Vilnius Pedagogical University titled "Meeting the Cultural Education Needs of Students in the Education System" reveals that museums, libraries, and cultural centers are the leaders in cultural education for children and youth within municipalities, significantly contributing to the formation of cultural education offer for schoolchildren (VPU, 2007). Several published articles analyze the effectiveness of educational programs organized for



schoolchildren and the development of creativity (Šiariakovienė & Pocevienė, 2010; Bilbokaite et al., 2016), as well as the connections between interactive museums and boredom (Pranskūnienė & Rupšienė, 2011). However, there have been no studies in Lithuania focusing on the principles of free learning, cognition, and visiting from the perspective of cultural heritage communication. In 2008, Lina Paukštienė defended her master's thesis titled "The Needs of Modern Families and Opportunities in Modern Museums" at the Department of Information and Communication at Vilnius University. This is the only work dedicated to researching family needs, but it is worth noting that the author chose organized educational format for the study and need identification (Paukštienė, 2008).

In summary, the research on the issue of free-choice engagement and learning for different age groups in Lithuanian museums should be prioritized to ensure the openness of contemporary museums and improve the quality of cultural inclusion. This area is the least explored in Lithuania, despite being the first interaction visitors have with museums, and for families, it often represents children's first cultural experience when they independently decide to visit an institution related to cultural heritage. Research that identifies the role of play in engaging different age groups in cultural heritage communication would significantly contribute to the development of museology in Lithuania and provide new insights into audience and museum interactions. The analysis of the scientific literature indicates that: 1) In foreign authors' works, the concept of play is primarily associated with the activities of children's museums, science centers, and natural history museums, while play includes the integration of activities defined by specific rules or digital/virtual games into the physical and virtual museum space. However, the intrinsic motivation linked to play and free-choice learning, along with the ability to control the process, encourages the expansion of research on the role of play in specific types of museums; 2) In the works of Lithuanian authors analyzing museums in the country, the topic of play is not addressed, and the scientific analysis of audiences mainly focuses on the evaluation of educational programs. It is also important to note that in Lithuanian museology, the terms "play" and "game" have not yet been differentiated, which would allow for a more precise identification of expressions of play and game in museums.

**Scientific Problem:** Considering the analysis of the research on the topic, the scientific problem of this work is formulated with the question: What is the role of play in increasing the free-choice engagement of different age groups in cultural heritage exhibitions? To analyze this scientific problem,

the study employs a qualitative field research approach, based on the theories of play communication and social learning. Gregory Bateson's theory of play and fantasy allows for the definition of the expression and boundaries of the phenomenon of play. Bateson argues that play can manifest when the participating parties can, to some extent, meta-communicate—i.e., exchange signals that convey the message that this is play. Bateson's theory of play communication is based on the concept of framing, which defines the boundaries and context in which such communication about the paradox of real and unreal actions makes sense. The theoretical model of playful participation in cultural heritage museums is also grounded in Albert Bandura's theoretical social learning approaches. Bandura's social learning and social cognitive theories are based on a triadic model of mutuality, according to which human behavior is determined by the ongoing interaction of cognitive, behavioral, and environmental factors. Bandura's social learning theory emphasizes that the learning process involves personal observation, modeling, and imitation. Therefore, it is hypothesized that a model performing a playful action can more easily attract the observer's attention and encourage them to adopt interesting behavior, as play is inherently engaging and emotional. In this case, there may be an additional engagement stimulus for individuals who cannot easily or immediately interpret the play signals in the exhibition. Thus, the theoretical model of playful engagement in cultural heritage museums consists of two levels: 1) the individual reads the playful signals and engages, and 2) the individual does not directly read the playful signals but is encouraged to engage by the behavior of another participant. Based on these two theoretical perspectives, a hypothesis is put forward that the model of engagement in cultural heritage museums grounded in play can facilitate or enhance the engagement of other visitors and their understanding of the concept of play, allowing different age groups to participate in the exploration and understanding of cultural heritage exhibitions.

**The object of the study** is the interaction of play in increasing the engagement of different age group audiences in the free-choice exploration of cultural heritage exhibitions. In this work, play is distinguished from games to define the different concepts of these phenomena within the field of museology. Play, corresponding to "play" in English literature, defines a concept of communication that encompasses the physical, emotional, cognitive, and social processes of the audience, while games, corresponding to "game" in English literature, are understood as the application of a construct defined by specific rules and gamification in communicating museum content.

**The aim of this thesis** is to determine the connections between play and the free-choice engagement of different age audiences in cultural heritage museum exhibitions, as well as the influence of play on audiences' physical, emotional, cognitive, supportive, and social learning engagement. In the context of this work, free choice is defined as the most typical way for individual visitors and groups of individual visitors to attend cultural, artistic, and scientific knowledge dissemination institutions without prior information or additional organized guidance and direction. Learning, or cognition, in this study is defined as a process related not to the acquisition of academic knowledge, but to a multilayered physical, emotional, cognitive, and social action. Engagement is viewed as a necessary condition for active audience learning.

**The objectives of the research are as follows:**

1. To reveal the significance of play in communicating museum content from the perspectives of different museological theories and to define the expressions of play and gaming in the context of museums;
2. To determine how the concept of engagement is understood in museological theory and practice within the context of free choice;
3. To uncover the influence of play on the engagement of audiences of different ages visiting cultural heritage exhibitions based on the principle of free choice;
4. To evaluate the relationships between play-promoting tools and audience behavior from the perspective of cultural heritage communication.

**The hypotheses to be defended:**

1. In the field of museological research, it is purposeful to distinguish between play, as a constantly changing process and an action-promoting element of exhibition communication, and game, as a structured and rule-defined process lasting for a certain period, in order to more accurately define the phenomena of different forms and constructs in communicating cultural heritage content;
2. Purposefully designed play becomes a communication tool that expands the forms of engagement for different age groups in cultural heritage exhibitions, perceiving engagement as a physical, emotional, cognitive, supportive, social interaction with the exhibition environment, while the visitor who freely engages in the play process becomes a co-creator of the communicated content;

3. Play directly (the visitor themselves) and indirectly (other individuals present in the same space or participating together) influences the engagement of different age groups in cultural heritage exhibitions, and the play process can unfold both predictably and unpredictably, as it is determined not only by institutional goals or individual visitor characteristics but also by social factors;
4. Behaviors influenced by play are transmitted in multiple directions: from younger visitors to older ones; from older to younger; and among peers, creating multi-directional engagement processes.

**Structure of the paper and research methods used.** The PhD thesis consists of ten parts, preceded by a glossary of key terms used in the thesis. The first three theoretical parts deal with the concepts of play-game, engagement, free choice and the role of play in engagement, using an integrated literature analysis approach. This analysis of the literature allows us to define the boundaries of the object of study of the thesis and to highlight the link between free choice engagement and play communication. The fifth part discusses methodological issues and justifies the choice of a qualitative field research approach as well as the theoretical approaches that are most appropriate for the implementation of an empirical study. The empirical data for the study were collected at the archaeological exhibition of the Old Arsenal of the National Museum of Lithuania, which fulfilled the conditions of field research and data collection necessary for the solution of the scientific problem posed. The sixth part of the thesis analyses the results of the empirical research, the seventh part presents a discussion of the obtained results and previous scientific knowledge, the eighth part presents the conclusions of the thesis, the ninth part presents the appendices of the empirical research, and the tenth part is devoted to the bibliographic list of the literature used in the thesis.

### **The concept of play in museology**

The historical evolution and implementation of play and playfulness in museums, focusing on the educational and experiential benefits of engaging visitors through interactive, playful approaches. Initially, hands-on activities were central to children's and science museums, with notable pioneers like the Boston Children's Museum and San Francisco's Exploratorium in the 1960s. These museums emphasized the value of playful environments to foster direct learning experiences, as argued by Frank Oppenheimer, founder of the Exploratorium. Over time, museums across various disciplines began integrating playfulness into their exhibits, driven by theories suggesting that people are motivated by the desire for experiences (Falk & Dierking, 1992)

and the rising role of museums as leisure spaces. The concept of play in museums, although broad and often debated, is characterized by free choice, intrinsic motivation, and enjoyment. This shift marked the increasing recognition of play as a vital tool for both education and entertainment. Researchers like Walker and Froes (2011) and Kolb and Kolb (2010) argue that playful learning environments balance the educational and entertainment goals of museums. Play creates a space for creativity, social interaction, and experiential learning, often resulting in a deeper connection between the visitor and the content. Despite the broader adoption of play in museums, the concept faces practical challenges, especially in heritage and art museums, where it is often limited to educational events or gamification rather than integrated into daily exhibits. Studies show that play in museums is usually associated with younger audiences, but more recent research (e.g., Proyer, 2013; Kelley, 2016) highlights its benefits for adults, suggesting the potential for museums to engage wider demographics through play. Researchers like Del Olmo (2019) indicate that play can manifest not only through physical interaction with objects but also as a cognitive and emotional engagement, creating an immersive learning experience.

The review of the scientific literature presents the idea of the museum as a performance space, where play fosters emotional and imaginative engagement alongside cognitive learning. This performance-based approach, drawing from experiential learning theories, emphasizes the role of play in creating multisensory experiences that balance enjoyment and education, as explored by scholars like Bagnall (2003), Peleg and Baram-Tsabari (2016), and Kirshenblatt-Gimblett (2004). With the advent of digital technologies, museums have expanded the concept of play through virtual and gamified experiences, offering new ways to engage audiences. Digital games and serious applications linked to cultural heritage allow for interactive learning, both inside and outside the museum, reflecting a broader trend towards integrating play into cultural communication. Gamification, in particular, has become a significant tool in motivating and involving visitors, as it blends learning with enjoyment, extending beyond traditional museum boundaries (Weng et al., 2019; Madsen, 2018).

**The literature used in the review provides a synthesis of:**

1. After summarising the interdisciplinary context of the phenomenon of play and taking into account the definitions of play and game, it is most appropriate to associate play in museum studies with a conceptual condition that involves a continuous exchange of different activities and actions and a playful process. The concept of play in museology is related

to digital technologies or the application of game elements in educational activities. In the English-language literature in the field of museology, play would be close to the notion of play, and game would correspond to the application of play in museology.

2. The concept of play in the museum is manifested as a creative construct formed and maintained by the institution, or as a concept of communication of the museum's theme, manifested through the act of play and the elements of play applied. Thus, from the point of view of theories of museology, play can also be understood as a conceptual approach to the interpretation of content and communication to the audience, which is beginning to take shape and become more relevant with the development of the new theories of museology, which are not object-oriented but audience-oriented. A play-based approach to content dissemination and organisation of activities allows the audience to be involved in a more intensive relationship with the subject and objects.
3. The concept of play in museology can be implemented at different intensities and levels. The levels of play, playfulness, playful elements, physical and virtual games, although identified as separate elements of the concept, inevitably overlap to create the phenomenon of museum metagaming, defined by space, time and the rules of museality, and engaging in a world of non-existent but playfully stimulated imagination. It is essentially appropriate to associate play in the museum with a particular state of disposition and openness and a harmonious exchange of expressive forms and disciplines: artefacts, scientific knowledge, narratives, representations, imagination and active participation involving playful elements. Play becomes a necessary tool for the museum's metagame, which includes and manifests playfulness, play action, playful elements, real and digital games, and the audience is played into the museum to meet the educational and entertainment needs of the audience.

### **The concept of engagement in museology**

In the scholarly literature, the activity through which the audience interacts with the museum environment and content is defined using several terms: involvement, engagement, or participation. In English-language articles and literature, audience interactions with museum content and space are described using the three terms "involvement," "engagement," and "participation." However, in Lithuanian, only two terms are used: "įsitraukimas" (involvement) and "dalyvavimas" (participation). Although all

three terms are fundamentally related to physical, emotional, social, or cognitive actions, they refer to different levels of intensity and activity in participants' interactions with content. Involvement and engagement are more often associated with impact on specific individuals or groups, encompassing even sporadic interest or simply visiting a particular exhibition. During involvement, visitors interactively use the communication products created by the museum, whereas in participation, visitors collaboratively create the final communication product with the museum. Thus, the intensity and impact of participation are linked to consistent audience interest, actively expressed actions, and significant effects on the organization's activities, particularly for jointly and often systematically created projects or products (Anderson, 2019; Simon, 2010). Therefore, when defining involvement as the physical, emotional, social, and cognitive action stemming from personal interest and the voluntary desire to engage with cultural heritage exhibitions, the terms involvement and engagement are perceived as the closest types of interaction intensity. In this context, participation is seen as the most intense level of involvement and engagement, relating not only to the relationship between the individual and the exhibition but also to the impact on the group and the institution itself in creating shared content.

In museology, enhancing engagement is crucial for enriching the interaction between museum themes and audiences. Kristina F. Kreps notes that modern museums must adapt to the global "Age of Engagement" (Kreps, 2020), making the evolution of involvement in museology essential. Petra Theunissen emphasizes that engagement, viewed as a positive action, benefits both individuals and institutions (Theunissen, 2018). In communication sciences, it focuses on engaging audiences to encourage voluntary participation in physical, emotional, social, and cognitive interactions. Susan Ashley highlights that public engagement fosters collaborative relationships between institutions and communities, benefiting diverse audiences (Ashley, 2014). Graham Black emphasizes the need for museums to consider visitors' personal contexts and adopt a systematic approach to enhance visitor experience (Black, 2005). Elizabeth Wood and Barbara Wolf state that engagement today includes visitor motivation, behavior, interests, and perception, recognizing it as a significant aspect of visitor impact (Wood and Wolf, 2008). Engagement in museums is defined as a set of actions that enhance exhibition appeal, encourage longer visits, and promote audience participation and interaction. It involves four key variables—visitor motivation, behavior, interests, and perception—leading to varied interpretations in scholarly literature. This distinguishes engagement levels

from mere physical presence to active intellectual participation in creating cultural content.

In academic literature, the boundaries and expressions of engagement vary, leading to a lack of a unified definition for this phenomenon. Kim A. Johnston and Maureen Taylor identify three essential characteristics of communicative engagement: 1. social involvement—a dynamic concept of relationships characterized by connection and participation; 2. interaction and exchange—a purposeful action by participants aimed at resource exchange; 3. the dynamic nature of involvement based on cognitive, affective, and behavioral dimensions (Johnston, Taylor, 2018). Graham Black distinguishes three levels of engagement based on modeling individual visitor attention: 1. providing an incentive to visit; 2. forming an appropriate disposition to explore the collection; 3. stimulating motivation for direct engagement (Black, 2005). In this work, the concept of involvement closely aligns with the description provided by Steve Bitgood, which encompasses a deep sensory-perceptual, intellectual, and/or affective relationship with the exhibition content that helps individuals personally interpret, create meanings, and emotionally respond to it (Bitgood, 2010). Its expression is related to the readiness and capabilities of both parties (the individual and the institution) to engage in physical and intellectual action.

**The literature used in this review allows for the following summary:**

1. Although the concept of involvement in the field of museology is not stable or homogeneous, involvement is often evaluated as an action or an actively expressed condition for learning in museums.
2. The analysis of involvement and the assessment of levels of involvement in the learning process depend on the scientific research objectives. Therefore, in this work, we define involvement as the physical, intellectual, and emotional interaction of the visitor with the communicated content in a physical space based on their free choice.
3. Considering that play, involvement, and learning processes are connected by the same type of intrinsic motivation, play is regarded as a significant condition for promoting involvement and learning among audiences of different ages.

**Theoretical approaches to play and engagement research**

The theoretical approaches of the empirical study aim to highlight the choice of research methods and the rationale for the research process. In this part, it is important to define the essential characteristics of the object of study



and the specificity of the research conditions, which influence the methodology and define the most appropriate research methods. Thus, in the context of the dissertation, the following four conditions are the most relevant for the solution of the scientific problem raised:

**- The principle of free choice;**

The principle of free-choice learning is vital for understanding visitor behavior in museums, especially concerning independent engagement with exhibits. This concept is rooted in the notion of free choice, which aligns with Falk and Dierking's framework that emphasizes participant-driven actions in informal learning settings (Falk & Dierking, 2004). In the literature, free-choice learning is recognized as a multifaceted phenomenon that includes individual experiences, freely chosen environments, and voluntary self-determined learning (Van Winkle, 2014; Rennie & Williams, 2006; Aguayo et al., 2020). It involves not only knowledge transfer but also the visitor experience within an environment that promotes personal choice. In this context, free choice pertains to an individual's decision to visit a museum, which is associated with three observable forms of engagement: physical actions, emotional responses, and social interactions. Assessing visitors' content perception is complex, as aspects of free-choice learning related to knowledge transfer are primarily evident during social interactions, such as discussions or comments. Therefore, this study adapts Falk and Dierking's concept to interpret learning through physical, emotional, and social engagement.

**- The process of play;**

Play, defined as an individual's physical, emotional, and social relationship with interactive elements in exhibitions, is a critical research focus. To understand play in cultural heritage museums and its role in enhancing engagement, Gregory Bateson's theory of play and fantasy serves as a framework for defining its expression and boundaries (Bateson, 1955). Bateson posits that play emerges when participants can metacommunicate, exchanging signals that indicate their engagement in play. This introduces an abstract, metacommunicative level. This leads to a paradox of signals where actions no longer hold their usual meanings but symbolize different concepts. Within the museum context, this paradox similarly occurs, as visitor activities in play convey multiple meanings and expand imaginative content. Thus, play reflects the relationship between cultural heritage and the individual on various levels. Bateson's metacommunication theory rests on the concept of framing, which defines the boundaries and context for meaningful paradoxical

communication. This theory clarifies how boundary definition aids in interpreting messages (Steier, 2013), with play representing essential pre-verbal semiotic freedom (Guddemi, 2020). Consequently, individuals engaged in play in museum spaces can grasp the metacommunicative aspects of play and the metaphorical meanings of physical objects and interactions.

#### **- The social interactions of the age groups;**

Analyzing play in museology aims to determine its influence on visitors' experiences and meaning-making in cultural heritage exhibitions while engaging other visitors and affecting their behavior. This approach highlights the social interactions among visitors of different ages, as individual experiences are shaped by personal characteristics and circumstances but also by the expectations and assumptions formed during these interactions (Turowetz et al., 2016). From this perspective, museums are multifaceted environments that facilitate varied experiences and meanings for individuals and groups. Research by Eklund (2020) indicates that visitors rarely attend museums alone, underscoring the importance of examining experiences within the context of social interactions. Even when individuals choose to visit a cultural institution freely, their experiences are influenced by both their biographies and the actions of others. Each visitor brings a unique history shaped by prior experiences (Schutz, 1962), yet they all interact within the same physical space. Given that free choice in engaging with play is a key aspect of this study, assessing the impact of individual backgrounds on play is challenging. However, analyzing social interactions and behavioral patterns can identify observable expressions of experience and play, guiding social learning and communication theories to model potential interactions among diverse visitors. Alberto Bandura's social learning and social cognitive theory is rooted in a triadic model of reciprocal determinism, emphasizing how cognitive, behavioral, and environmental factors interact to influence behavior (Bandura, 2009). His theory underscores the importance of observation, modeling, and imitation in learning, particularly how individuals learn from observing others, which enhances their knowledge and skills. This study focuses on how observation enables individuals to learn from others' actions, as social learning often hinges on the real performances and observed consequences (Bandura, 2009). Learning can take various forms, including new behavior patterns and cognitive skills. Bandura highlights that both laboratory and natural studies affirm the significant impact of models on behavior (Bandura, 2009).

The distinctiveness and complexity of observed activities influence the learning process, with more engaging activities attracting greater attention (Bandura, 2009). Consequently, visitors engaged in play can draw the attention of others, encouraging them to imitate this behavior due to the fun and emotional appeal of play.

### **- Type of museum.**

The use of play in museums is centered on physical objects that enhance the play experience, necessitating an understanding of the interactions between visitors and these objects. While play can exist in the imagination, it is grounded in the museum's physical space, making it essential to assess how the physicality of objects impacts play experiences in cultural heritage contexts. Material aspects are vital in social sciences, as the properties of physical objects significantly shape visitor interactions. This recognition allows for a holistic understanding of museum processes and visitor engagement. Research indicates that physical objects, along with spatial arrangements, influence how visitors explore, participate in, and perceive exhibits (Wineman & Peponis, 2010). Both artifacts and architectural features—such as atmosphere and interactive media—play crucial roles in affecting emotional responses and engagement (Hearth, 2006; Ciolfi & Bannon, 2007; Meirissa et al., 2021). Tzortzi (2017) highlights this focus on materiality as a sensory turn in museology, emphasizing spatial elements as forms of nonverbal communication.

Cultural heritage museums categorize objects into original artifacts and supportive items, like replicas, both of which are important for facilitating play. Wood and Latham (2011) stress the significance of physical touch in learning, linking tactile engagement with the understanding of time, place, and interconnectedness. Although original artifacts are culturally significant, museums increasingly incorporate replicas to encourage visitor interaction. Recent sociological studies explore both the effects of authentic objects (Schwan & Dutz, 2020; Brida et al., 2014) and the dynamics between human and nonhuman actors (Griswold et al., 2013). This shift emphasizes how visitors engage with physical objects and how these interactions enhance their experiences. This study focuses on how play enhances visitor engagement across different ages and backgrounds in museum settings, investigating the impact of play on their experiences and interactions. Future research could further examine which specific characteristics of objects influence engagement levels and information-seeking behavior during play.

## **The methodology of the empirical study**

The choice of methodological approach for this thesis research is particularly relevant to the 2023 research on museums as social and lifelong learning spaces (Wollentz et al, 2023). The study analysed 30 museum spaces and evaluated 25 activities in Denmark, Norway and Sweden using observation, questionnaire and semi-structured interviews. The analysis of the empirical data showed that intensive learning through social spaces can be divided into three categories: activities, elements of the physical environment and reflection. Within each category there are two or three different elements that are important in promoting social interaction. The study identified that objects fostering social interaction evoke emotions such as wonder and humor among visitors, reinforcing the impact of deliberately chosen objects on observable visitor reactions. This interaction can influence not only group members but also other visitors in the same space. The observational method is crucial for gathering empirical data, as surveys and interviews may only capture perceived learning experiences, missing broader behavioral and learning aspects. Previous research (e.g., Marshall et al., 2016) similarly employed mixed methods to assess how self-directed visitors engage with content using smart exhibit replicas. The analysis emphasizes that visitor engagement varies based on how they perceive and interact with elements that encourage social involvement. Observational insights reveal that when one group member understands how to use interactive elements, they often share knowledge with others, promoting collective engagement. This interaction demonstrates the significance of play in communicating museum content. Based on Bandura's social learning theory and Bateson's play communication theory, engagement in cultural heritage exhibits through play can be viewed as a multi-layered process identifiable through observable behaviors. Individual biographies influence personal experiences, but social learning and play communication theories help define research parameters and highlight visitor behavior patterns within the context of social networks formed during visits. The theoretical behavior model for play-based engagement comprises three levels: 1) individuals perceive play signals and engage; 2) individuals are prompted to engage by another's behavior; 3) individuals exhibit typical behavior in environments lacking play elements. Visitors can adopt play behaviors through observation and imitation, spurred by the satisfaction of others involved in the activity.

The empirical study, conducted from April to June 2023 at the National Museum of Lithuania's archaeological exhibition "Lithuanian Prehistory" utilized naturalistic observation to capture rich field notes on

visitor movements, interactions, and emotions. While observational methods have limitations, supplementary semi-structured surveys and interviews aid in comprehensively assessing the phenomenon of play in communicating cultural heritage.

The study aims to understand how play influences engagement among visitors of various ages, emphasizing the role of visitor autonomy and exploration. The archaeological exhibit, showcasing 12,000 years of history, was selected for its architectural convenience and appropriate elements for the study. Data collection involved observing 792 visitors, gathering emotional and cognitive experiences through surveys, and conducting interviews with visitor groups.

To ensure the internal validity of the field study, a triangulation method was employed, including evaluations by additional researchers to assess the consistency of observed behaviors. This approach aims to comprehensively understand the impact of play on visitor engagement within cultural heritage contexts.

#### Data Collection for the Empirical Study

The data collection for the empirical study consisted of four parts:

1. Observation of Visitors: Monitoring visitors participating under the principle of free choice, recording the time of the visit, duration, behavior, interactions, and comments.
2. Behavioral Observation: Observing the behavior, interactions, and comments of visitors participating under the principle of free choice.
3. Semi-Structured Questionnaire: Administering a semi-structured questionnaire to visitors participating under the principle of free choice, which records their emotional, physical, and cognitive experiences.
4. Semi-Structured Interviews: Conducting unstructured interviews with visitors and visitor groups.

The purpose of utilizing different data collection methods is to comprehensively identify the role of play and to distinguish how play elements influence the engagement of visitors of various ages based on the principle of free choice and its forms within cultural heritage exhibitions. Although the goal of the study is to identify the influence of play actions on visitor behavior, all objectively identifiable actions, emotions, interactions, and discussions were recorded during observations, not solely tied to the play process. However, the data analysis aimed to determine which of all identified

forms of visitor behavior and engagement in the exhibition were influenced by the play process.

During the study, a total of 792 visitors were observed in the archaeological exhibition of the Old Arsenal at the Lithuanian National Museum. The data from the first part of the study includes 62 individual visitor groups: 150 visitors, of which 114 are adults and 36 are children. Only 11 visitors visited the exhibition alone, while 139 visitors came in pairs, threes, or larger groups. The data from the second part of the study includes 642 visitors, of which 203 are children. The third part of the study encompasses 86 questionnaires. Since the questionnaire questions pertain to all individuals who arrived together, the responses summarize the experiences of 249 visitors, including 84 children. The data from the fourth part of the study includes 12 unstructured interviews with visitor groups, of which 4 visited with children. All research data is compiled into four separate data blocks in Microsoft Excel to analyze them separately first and then evaluate the possibilities for data integration.

To ensure the internal validity of the field study, not only was the data triangulation method employed, but two additional researchers also participated in the evaluation of the observation protocols. This aimed to assess whether the distinctive phenomena noted by different observers coincide and whether the expressions of visitor behavior are objectively and externally identified.

### **Analysis of data from the empirical study**

In order to understand the relationship between the elements of play and the intensity and expression of engagement, the monitoring protocol relied on unstructured capturing of phenomena in order to collect the richest possible data on visitor behaviour. The evaluation of the monitoring protocols was based on qualitative content analysis, which allows for the identification of meaningful clusters of words or themes and their subsequent grouping into larger blocks of behavioural expressions. In the field study, the data from the visitor behaviour monitoring protocols were structured in Microsoft Word on the basis of categories of externally identifiable actions. The essential aspects of the interaction between play and engagement were evaluated in relation to the actions performed by the visitor:

1. The time category of the visit was distinguished by measuring the start, transition to the next floor and end of the visit with a clock.
2. The physical engagement category includes objectively outwardly visible movements, when the visitor picks up playful elements (original exhibits,

replicas of archaeological finds, wooden details created to explain the content of the exhibition), touches the objects with their hands, swipes to explore the texture, picks up the tools for exploration, actively moves around the objects, bends over them, squats down;

3. The category of emotional engagement includes objectively outwardly visible and audible actions of visitors: exclamations of admiration or interest, laughter, giggles, emotional facial expressions (smile, concern, acting);
5. Social interactions, which are objectively externally identifiable situations in which visitors invite each other, show objects, explain, comment, discuss and debate, and show interest.
2. 5.The category of social learning includes objectively externally identifiable situations in which visitors' actions can be related to the example of the action shown. Once one visitor has started to act, other visitors from their group or from the same space soon join in;
6. The category of supportive engagement includes those objectively externally identifiable situations where one member of the group helps the other members of the group to orientate themselves, explains the exhibits; comments on the content or the principles of operation;
7. Cognitive engagement refers to those objectively externally identifiable situations where visitors read information, observe processes or even physically express an interest in the content of the exhibition (e.g. squatting down to read, leaning against a table, watching a video, listening to an audio recording, etc.).

The data from the monitoring protocols collected during the study were analysed on the basis of the correlation of the words describing visitors' behaviour with the category of engagement. In this case, the context determines to which category the action word will be assigned. For example:

"two girls at a box of stone-age tools, one picks up an axe, waves, the other takes a picture, both have a good laugh" - laughter in this case falls under the category of emotional engagement, whereas taking a picture falls under the category of social interaction.

"two men and two women enter the first space of the exhibition, one woman is talking about a soap-opera, laughing, discussing something, while the others have split up to look at the finds" - in this case, laughter does not belong to the category of emotional engagement, as it cannot be objectively linked to the reaction to the exhibition.

The data from the protocols of the monitoring method of the main field study are presented according to the two groups of data collected: the behavioural expression of visitors with a fixed visit duration and the behavioural expression of visitors without a fixed visit duration. The complementary research methods - questionnaire and interviews - are presented separately in the third and fourth data groups respectively.

## **Discussion of the results**

The complexity of play highlights its connection to various human activities. This study examines the role of play in communicating cultural heritage, emphasizing its ties to creativity and cognition. Play is fundamental to human creativity, allowing for the creation of non-existent entities. Over time, cultural heritage evolves into a subject of museology, presenting both creative outcomes and their societal significance.

The empirical research collected observational data, broadening the understanding of play beyond cultural heritage museums, and facilitating discussions on the definitions of metagame, play, and gaming within museology. Visitor behavior in archaeological exhibitions demonstrates various engagement levels and reveals insights into the museum's metagame concept. Defined spaces, times, themes, and selected objects participate in a metagame that deliberately or spontaneously shapes the play process.

A structured play process serves institutional goals, using elements like architectural space, exhibit design, and selected interactive objects to communicate themes and highlight historical significance. Conversely, spontaneous play processes depend on individual biographies and situational contexts. Engagement is influenced by the extent of intentional stimulation versus personal involvement. The concept of metagame refers to a societal agreement within a museum space to create an environment that fosters interaction with heritage through thoughtfully curated exhibits. This aligns with Alice and David Kolb's idea of playful learning spaces that balance creativity and cognitive productivity (Kolb & Kolb, 2010). Individual characteristics, motivations, and abilities influence the play process, but institutional support is crucial for integrating play into cultural heritage communication. Furthermore, previous studies indicate that understanding the significance of interactions is essential for effectively using digital technologies in exhibitions (Ding, 2023). Engaging environments must focus on conveying exhibit content. While technology can captivate, interactivity should encourage physical involvement and make visitors part of the communicated content through performance and play.



The study identifies four key combinations of play interactions: 1) the organization creates favorable conditions, and the individual engages; 2) the organization creates conditions, but the individual does not engage; 3) the organization does not create conditions, but the individual engages; and 4) neither the organization nor the individual engages. These findings highlight that play processes can be structured or unstructured, but institutions must model elements that facilitate active visitor engagement and topic understanding. Social factors also impact engagement; visitors who notice and engage with playful elements can influence others, demonstrating that the museum environment serves as a catalyst for interaction and learning.

The research underscores the significance of observational methods in understanding social and metacommunicative aspects of visitor behavior, revealing how visitors influence each other through modeled behaviors. The results indicate that younger visitors are more inclined to engage with play elements, and there is evidence of reciprocal social learning between children and adults in cultural heritage contexts.

Ultimately, the findings contribute to a broader understanding of play dynamics across age groups, suggesting that social learning and observational modeling are critical in museum settings, supporting Bandura's social learning theory (Bandura, 2009) and Bateson's play communication theory (Bateson, 1987).

The data collected from observing 792 visitors of various ages in a cultural heritage exhibition led to the identification of six forms of engagement related to play. The following is a brief overview:

1. **Physical Engagement:** Interaction with playful elements in the exhibit encourages physical activity, stimulating further forms of engagement. This emphasizes the connection between physical action and learning, suggesting that exhibits should facilitate interactions among diverse age groups to foster understanding.
2. **Social Interaction:** Play in the exhibition promotes social engagement, including collaborative action, communication about the content, and shared experiences. Visitors often initiate interactions through physical actions, supporting the notion that play enhances social dynamics in museums.
3. **Emotional Engagement:** Emotional responses to the exhibit's content are often positive, expressed through surprise, appreciation, or humor. Emotional engagement is intertwined with cognitive processes, where visitors reflect on the creativity and effort behind the exhibits.
4. **Visit Duration:** While duration alone does not explain visitor interactions, play can directly and indirectly influence the time spent

in the museum. Engaging activities may keep visitors interested longer, as some explore while others engage in play, maintaining group dynamics.

5. **Social Learning:** Visitors often invite and inform one another, fostering a collaborative learning environment. This includes two types of engagement: social learning through actions becoming examples for others, and supportive engagement where group members help each other navigate and understand the exhibits.
6. **Cognitive Engagement:** Cognitive involvement can occur both with and without playful elements, as visitors engage with textual and visual information independently. Social interactions enhance cognitive processes, even if they are not structured by the institution.

This research underscores the multifaceted nature of visitor engagement in cultural settings, particularly how play can enhance physical, social, emotional, and cognitive experiences.

Data from field observations of free-choice visitors in two cultural heritage exhibitions reveal the influence of play on engagement diversity. The first-floor behaviors are defined by 41 actions and emotions grouped into 8 categories, while the second floor shows 27 actions and emotions grouped into 6 categories. In areas lacking playful elements linked to museum content, engagement manifests through actions reflecting visitors' playfulness, such as jumping or moving to play areas. Thus, play plays a vital role in facilitating different levels of visitor engagement. The study employed various methods—field observation, surveys, and interviews—to address the research problem, mitigating the limitations and biases of any single method (Marshall et al., 2016; Wollentz et al., 2023). Limited observation may miss interactions, particularly from visitors who are less expressive. Surveys and interviews can introduce bias through generalized responses. This research emphasizes the relationship between observer notes and participants' self-reported experiences.

During interviews, many participants expressed doubts about their ability to evaluate exhibits, feeling that museum content is specialist-oriented. This reflects a tendency for non-specialist visitors to perceive themselves as inadequate (Correia Loureiro & Sarmiento Ferreira, 2018). Engaged visitors are more likely to return and recommend museums; however, barriers in communication can diminish this engagement. For instance, visitors' comments like "I don't understand everything" highlight informational barriers affecting their experience. Respondents demonstrated restraint in expressing emotions, with those visiting for the first time recalling more about

visually appealing second-floor exhibits, suggesting these left a stronger impression. Research indicates that first-time visitors experience greater emotional variety, driven by novelty (Rodriguez et al., 2021).

Comparing data collection methods raises questions about the objectivity of reported experiences. Direct interaction with researchers can influence visitor responses, as doubts about the value of their input may lead to selective answering. While interviews can yield in-depth responses, they also face challenges such as lack of anonymity, inconsistencies, and unconscious biases (Alshenqeti, 2014; Diefenbach, 2009; Nunkoosing, 2005). Addressing these challenges through a mixed-methods approach enhances understanding of visitor behavior and information-seeking processes in cultural contexts. Thus, data collection methods based on visitors' self-reporting or generalised opinions need to be complemented by direct observation data, which allow the capture of externally identifiable forms of engagement and behavioural expressions.

### **Key findings from data collected through different methods**

Analyzing data collected through various methods reveals the following key connections:

1. **Visitor Experience Alignment:** Visitors accurately summarize their experiences and behaviors, which aligns with observational data. For instance, a mother and daughter express equal enjoyment of both floors, correlating with observed equal exploration times and consistent use of the audio guide. In another case, a family with two young children thoroughly completes the questionnaire, while observations note their long visit duration and parents explaining exhibits to their kids.
2. **Contradictory Experiences:** Some visitors describe experiences that contradict observational notes. For example, a father finds it challenging to explore exhibits with his children, whereas the observation records show the kids engaged in play on the first floor, allowing the father to explore. Similarly, a mother and adult son find the exhibits interesting and informative, while observations indicate they moved quickly, with minimal engagement.

In analyzing the role of play in engaging visitors of different ages in freely chosen exhibitions, it is crucial to assess how engagement through play is documented in observation protocols and perceived by visitors themselves. Data integration shows that visitors only partially notice and understand this process, even though observational protocols record physical, supportive,

social, emotional, and social learning engagement. As noted in section 6.3 regarding visitor interviews (p. 111), visitors tend to associate elements of play primarily with younger audiences, identifying them as the most engaged. Observations, however, document engagement across all age groups through playful elements, with adults observing children to understand integrated elements functions. This demonstrates the observational method's advantages, as interviewed visitors did not acknowledge the influence of other visitors' behaviors on their own exploration.

Regarding the role of play in communicating museum content and engaging different age groups, the observational method has proven to be the primary data collection method that allows for understanding expressions of visitor engagement and their connection to play (e.g., [a woman traverses the first floor but stops to observe children, waiting for them to try everything before returning to repeat actions; another visitor cannot recall other visitors' behaviors]).

Analyzing visitor behavior through all three methods—observation, interviews, and questionnaires—is crucial for identifying ongoing processes. While each data collection method has its limitations, their combined insights enhance our understanding of visitor behaviors and their ability to summarize personal experiences. Therefore, this empirical study significantly contributes new methodological approaches that broaden perspectives on the relevance of observation methods in assessing specific conditions of visitor experience formation—free choice.

### **Limitations of qualitative research**

Evaluating the limitations of the qualitative research conducted and their impact on results, it is important to note that a single researcher's ability to conduct consistent observations undoubtedly affects the volume and detail of the data collected. One of the questions raised concerns the use of technology for collecting observational data, such as video cameras, audio recording equipment, and motion tracking devices. The impact of these tools on observation and data interpretation remains a critical consideration, especially in light of current personal data protection issues. Expanding the study to include observations in several other cultural heritage exhibitions would enhance the interpretability of results. However, this would also raise questions regarding the compatibility of the research environment and visitors, affecting the comparability of data.

Nevertheless, this research indicates the potential for expanding observational studies in terms of museum exhibitions, museum geography,

and the research team's perspectives. Investigating the role of play in engaging visitors of different ages could greatly benefit from considering visitors' biographies and experimenting with playful environments. Such studies would significantly broaden museum professionals' understanding of the processes occurring within museum exhibitions and the conditions for comprehending communicated content.

## **Conclusions**

The review of literature analyzing play and games in museology highlights the concepts of unstructured actions and elements that promote the play process within visitor-oriented institutions. Play, encompassing a range of unstructured activities and various levels of physical, emotional, social, and cognitive processes, can be referred to as a conceptual approach to content interpretation and communication with the audience. Previous studies conducted in science centers, children's museums, nature exploration centers, art galleries, and cultural heritage museums indicate that the process of play is effective in engaging audiences with different characteristics. However, these studies primarily focus on organized group behaviors and their relationship with exhibition elements that promote play.

The aim of this research is to determine the role of play in engaging groups of different ages visiting cultural heritage exhibitions based on the principle of free choice. The literature analysis has revealed a knowledge gap regarding how elements that promote play influence visitor behavior and forms of engagement. This has helped define relevant conditions for the study, specifically regarding free choice and the environment of cultural heritage museums. The analysis of the research results facilitates a discussion about the significance of play in relation to both free choice and the type of cultural heritage museum. From the perspective of the dissertation research findings, play can also be viewed as a method of communicating cultural heritage. It serves as a way to communicate content by intentionally integrating play-promoting elements into exhibitions to engage individual visitors of different ages in the process of exploration and in forming a relationship with the past.

The conducted research leads to the following conclusions:

1. **Concept of play in museology:** The review of scientific literature and empirical studies reveals the concept of play in museology and defines the terms "play" and "game" as expressions at different levels and constructs of content communication. Play in museology is suggested to be associated with actions of physical, emotional, social, and cognitive engagement, which are intentionally modeled by the institution to convey

information and simultaneously create a museum effect. Meanwhile, the term "game" in the field of museology often refers to the digital dissemination of themes through the use of technologies and technological tools. "Metagame" is proposed to define societal consensus within the space and time established by memory institutions, utilizing selected objects governed by agreed-upon rules to make the past relevant and communicate museum content. In this context, metagame encompasses interactions between the audience, space, time, artifacts, physical objects, technologies, and imagination that occur through the process of play.

2. **Empirical study of play:** The empirical study of play among visitors of different ages visiting cultural heritage exhibitions based on the principle of free choice indicates that play expands forms of engagement with cultural heritage exhibitions. Six forms of engagement through play have been identified (physical, emotional, social, social learning, supportive, and cognitive), demonstrating a significant connection with physical forms of action. The study shows that physical engagement stimulates other forms of engagement and helps create a space where processes of social learning and behavioral modeling occur.
3. **Direct and indirect effects of play:** Play affects the engagement of visitors of different ages in cultural heritage exhibitions both directly and indirectly, as interactions are created between the audience and the exhibition space, objects, tools, and emotional expressions, which communicate exhibition content and influence not only the engaging individual but also those observing or receiving information through them.
4. **Transmission of behavioral models:** From the perspective of play metacommunication and social learning theories, a chain of actions forms within the museum space, facilitating the transfer of behaviors influenced by play in multiple directions: from younger visitors to older ones; from older to younger; and peer to peer. While the younger audience is more likely to interpret signals of play, any visitor of any age engaged in the play process can become a model of action for other visitors of different ages within the same space.

## PADĖKA

Noriu padėkoti Povilui, kad jo disertacija virto muziejumi, o mano darbas mūsų kurtame Žaislų muziejuje per dešimtmetį virto antra mūsų šeimos disertacija. Dėkoju, kad paskatino, palaikė ir niekada neabejojo prasme.

Noriu padėkoti prof. dr. Rimvydui Laužikui už frazę, kuri privertė mane rimtai susimąstyti apie doktorantūros kelią. Vieno renginio metu jis manęs paklausė, ar jau ruošiuosi stoti į doktorantūrą. Pasakiau, kad dar reikia rimtai pasiruošti. Tuomet trumpai ir aiškiai atkirto, kad taip žmonės ir visą gyvenimą neprisiruošia.

Noriu padėkoti dr. Zinaidai Manžuch, kad buvo mano pirmoji darbo vadovė. Nors ir labai trumpai pabendraavome, bet kelių mėnesių užteko suvokti, kokia ji profesionali ir kaip gerai paaiškina reikalo esmę.

Noriu padėkoti prof. dr. Elenai Macevičiūtei už tai, kad niekada nesijaučiau mažiau patyrusi, nors tai yra akivaizdu. Esu dėkinga už diskusijas, patarimus, nuorodas ir net pasiginčijimus. Visa tai atvedė mane prie daktaro laipsnio gynimo šventės. Bet svarbiausia – už tai, kad teko laimėti turėti tokią vadovę, su kuria galėjau per valandą aptarti viską – nuo mokslo iki gyvenimo aktualijų. Tikiuosi, kad tęsime toliau diskusijas ir apie mokslą, ir apie gyvenimą.

Noriu padėkoti prof. dr. Arūnui Gudinavičiui už mokslinius patarimus ieškant kelio į doktorantūrą ir prof. dr. Konstantinos'ui Dallas'ui už diskusijas ieškant tinkamų mokslinių metodų, o prof. dr. Andriui Šuminui už tai, kad net ir būdamas labai užsiėmęs neatsisakė prisijungti prie komandos. Visiems recenzentams dėkoju už pastabas, kurios visada pirmiausia suerzina ir tik vėliau padeda tobulinti darbą.

Noriu padėkoti kolegoms muziejininkams, paveldo ir kompiuterinių technologijų specialistams, kuriuos sutikau stažuodamasi Škotijoje: Glazgo universitete, Aberdyno universitete, Šv. Andriaus universitete, Edinburgo universitete, *Historic Environment Scotland* bei Škotijos miestų muziejuose. Kamilai Oles ir jos vyrui Lukui dėkoju už tai, kad ne tik padėjo visa tai suorganizuoti, bet ir nuoširdžiai laukė mano disertacijos.

Noriu padėkoti dr. Rūtai Kačkutei, kuri leido empirinį tyrimą atlikti Lietuvos nacionalinio muziejaus Senajame arsenale, tuometinei padalinio vadovei Eglei Zavedskienei, kad viską parodė, paaiškino ir pagelbėjo. Dėkoju Svetlanai ir Evelinai, su kuriomis per tuos du tyrimo mėnesius susidraugavome ir smagiai aptarėme darbo muziejuose subtilumus.

Noriu padėkoti savo kolegoms doktorantams, su kuriais studentiškai burnojome ir džiaugėmės, džiaugėmės ir burnojome. Buvo smagu stebėti, kaip per tuos ketverius metus jie virto daktarais. Ypač noriu padėkoti Justinai Zamauskei ir Rūtai Kupetytei, nes tiek daug visko nutiko, kad net nebereikia sakyti tiksliai, už ką dėkoju.

Noriu padėkoti Žaislų muziejaus kolektyvui: Akvilei, Alinai, Renatai, Urtei, Vytui ir Valentinai, kurie pastaruosius ketverius metus taikiai laukė garsiosios disertacijos pabaigos ir rūpinosi muziejumi aktyviau už mane.

Noriu padėkoti Laurai Blaževičiūtei, kuri niekada neatsisakė padėti suvaldyti angliško teksto. Mildai Šerkšnienei už gyvenimo draugystę ir pagalbą tiriant. Kartu ir visiems draugams, kurie niekad neabejojo, kad įveiksiu.

Labiausiai noriu padėkoti savo didžiajai šeimai – Povilui, Vykintui, Gytei, Linui, Algirdui, Audrai, Ginui ir Agnei – už tai, kad sutiko su manimi išgyventi šį doktorantūros etapą. Vieniems teko laukti, kol pabaigsiu rašyti ir gal tik tuomet labai trumpai pavyktų kartu pažaisti, teko tyliai pasėdėti, kad nepamesčiau minties, ir išklausti monologo apie sunkius kelius tikslo link. Kitiems teko kantriai padėti ir pavaduoti mane tomis akimirkomis, dienomis ir savaitėmis, kai man reikėjo valdyti mintį, važiuoti į konferencijas, stažuotis ir kitaip atitrūkti nuo aktyvaus šeimos gyvenimo. Bet mes visi kartu tai įveikėme.

Dėkoju tėveliams Audrai ir Ginui, kad nuo vaikystės žinojau mokslo vertę. Niekada nereikalavo, nespaudė, nevertė, bet tyliai laukė. Žinau, kad apsidžiaugė sužinoję, jog įstojau į doktorantūrą ir ketinu rašyti disertaciją.

Šią disertaciją skiriu visiems, kam įdomūs muziejų tyrimai, ir savo šeimai, kuriai mokslinį kelią rodo archeologas akademikas Eugenijus Ginas Jovaiša ir kuri išvermės semiasi iš nepalaužiamos Audros Jovaišienės.



# UŽRAŠAMS

Vilniaus universiteto leidykla  
Saulėtekio al. 9, III rūmai, LT-10222 Vilnius  
El. p. [info@leidykla.vu.lt](mailto:info@leidykla.vu.lt), [www.leidykla.vu.lt](http://www.leidykla.vu.lt)  
[bookshop.vu.lt](http://bookshop.vu.lt), [journals.vu.lt](http://journals.vu.lt)  
Tiražas 12 egz.