

Kalandok a múzeumban

Ki ne játszott volna már el gyerekként azzal a gondolattal, hogy éjszaka miután a látogatók hazamentek, és bezár a múzeum, megelevenednek a kiállítási tárgyak. A múmia kilép a szarkofágjából, a T-rex végigdübörög a folyosókon, és a páncélos lovagok véres csatákat vívnak a múzeum lépcsőin.

De miért csak a nyitvatartási idő után elevenedik meg a múzeum, miért csak a képzeletünkben, és legfőképpen miért kellene nekünk kimaradni ezekből az izgalmakból? A modern technológia ma már lehetővé teszi, hogy a látogatók a múzeumok világának valódi szereplőivé váljanak.

Nyomozás a kolostorban

Bizonyára sokak számára ismerős Umberto Eco világhírű regénye. A rózsza neve egy középkori kolostorba kalauzol el minket, ahol Vilmos testvér egy izgalmas nyomozás során próbálja meg felgöngyölíteni a szerzetesek életét felkavaró titokzatos események szálait. És Vilmos testvérhez hasonlóan vajon kiből ne bújna elő a detektív, ha a hétköznapiakból kiszakadva kell, az elrejtett nyomokat követve megtalálni egy elveszett kincset.

A Szegedi Ferences Látogatóközpont és a Binga együttműködésében megvalósuló Mobil Múzeum projekt az emberi kíváncsiságra és játékkedvre építve, felhasználva a Szeged-alsóvárosi Ferences Kolostor és Rendház egyedi hangulatát, olyan különleges múzeumlátogatási élményt teremt, amely teljesen egyedülálló hazánkban.

Játék az egész világ

Ma a legtöbb tevékenységünket meghatározza a játékelvűség, vagyis a gamification. A mindennapok során folyamatosan keressük azokat a lehetőségeket, ahol játékos formában, gyors pozitív visszajelzéssel megerősítve tudunk feladatokat elvégezni, legyen szó munkáról vagy szórakozásról. A gamification technikák az emberekben a versengés, az eredmények, vagy éppen az altruizmus iránti vágyat aknázzák ki és használják fel. Az életünk azon területei, amelyek nem öltik magukra a játékosságot fokozatosan háttérbe szorulnak.

Az üzleti életben már számos területen használják a gamifikációt, elég ha a különböző pontgyűjtő akciókra gondolunk. De többek között az autógyártók is rátaláltak a gamifikációra. Több autótípusnál (pl. Nissan Leaf elektromos autó, Toyota Prius) vezetés közben az energiatakarékos vezetésért pontszámokat kapunk, a műszerfalon folyamatosan követhetjük, hogy helyesen (energiatakarékosan) vezetünk-e, vagy nem.

Mi is a probléma?

A mai felgyorsult világban élő fiatalok számára a múzeumok olyan inger-szegény környezetté váltak, amelyben nem érzik otthon magukat. Ugyan a múzeumok által kínált kulturális értékek a legtöbb fiatal számára változatlanul fontosak, ám azok bemutatása nem történik az igényeiknek megfelelő módon.

Megoldás

Nemcsak az üzleti életben, hanem az élet más területén is technológiai változások történnek, és így van ez a kultúra és az oktatás területén is. A modern eszközöket felhasználva bővül az kulturális-oktatási eszközök, alkalmazások köre. A most felnövő generáció (Y és Z) már teljesen másfajta kommunikációt igényel, más motiválja őket mint a korábbi korosztályokat.

A kultúra és az oktatás területén is nagy sikerrel valósítható meg a gamification: a fiatalok motiválására, és a tanulási folyamata elősegítésére. A játékokból átvett mechanizmusok segítségével sokkal hatékonyabban sajátítható el az oktatási anyag, az érdeklődés sokkal hosszabb ideig fenntartható, és nagyobb sikerélményt nyújt a fiatalok számára.

A Mobil Múzeum projekt célja egy mobil eszközökre telepíthető alkalmazás segítségével az élményalapú múzeumlátogatás megteremtése. A hagyományosan gazdag kulturális tartalommal rendelkező múzeumok kiállítási anyagainak játékos formában, kihívásokon keresztül történő megismerése elősegítheti, hogy a múzeumlátogatás újra izgalmas legyen a fiatalok számára.

A Mobil Múzeum projekt sikeresen ötvözi az mobil rendszerek felhasználhatóságát, a kreatív élményalapú játékmenettel. A Mobil Múzeum az adott intézmény értékeire alapozva egyedi játékmenetű szórakozást kínál a látogatóknak, úgy hogy egyúttal megteremtse az interaktív látogatói élményt a hazai múzeumokban.