

Философия и культура

Правильная ссылка на статью:

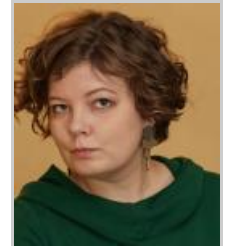
Александрова К. Собрание и профанация: к вопросу о предназначении игры в музее // Философия и культура. 2025. № 7. DOI: 10.7256/2454-0757.2025.7.74827 EDN: OUTFCX URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=74827

Собрание и профанация: к вопросу о предназначении игры в музее

Александрова Кристина

магистр; Школа искусств и гуманитарных наук; Дальневосточный федеральный университет
690002, Россия, Приморский край, г. Владивосток, Фрунзенский р-н, Океанский пр-кт, д. 105

✉ christina.alexandrov@gmail.com



[Статья из рубрики "Человеческие экзистенциалы"](#)

DOI:

10.7256/2454-0757.2025.7.74827

EDN:

OUTFCX

Дата направления статьи в редакцию:

13-06-2025

Дата публикации:

03-07-2025

Аннотация: Предметом исследования является потенциал игры как способа производства знания в современном музее. Понятие музея в европейской культуре проходило множество трансформаций на протяжении веков — от греческих мусейонов до современных музейных практик, подразумевающих рост включенности аудитории. Музей — не просто хранилище предметов, не только пространство для хранения культурных ценностей. Это сложное интеллектуальное и эмоциональное поле, в котором происходит постоянная игра между прошлым и настоящим, между объектом и наблюдателем, между формой и смыслом. Его определение нестабильно, оно трансформируется в зависимости от исторического контекста, общественных запросов и философских концепций. Такой «разрыв» между функцией и содержанием делает музей особенно интересным объектом для исследования. В этой работе мы предприняли

попытку рассмотреть музейную деятельность через призму игры, отталкиваясь от идей Йохана Хейзинги, согласно которому игра является основой культуры и предпосылкой к возникновению большинства социальных институтов. В качестве общей теоретической рамки для описания музейной деятельности был проведен сравнительный анализ концепций Н. Федорова и Дж. Агамбена, которые позволяют нам рассмотреть музей и процессы сакрализации и десакрализации, которые могут в нём происходить. Для рассмотрения музея была также применена методологическая перспектива Мишеля Фуко. Новизна исследования заключается в том, что игра рассматривается не в качестве вспомогательного инструмента популяризации знания или развлекательной функции, а в качестве самодостаточного опыта. С опорой на работы Й. Хейзинга и Р. Кайуа показано, как в различных видах музейной деятельности прослеживается игровая природа. Игровой природе музея противопоставлена музеефикация по Дж. Агамбену — глобальный процесс сакрализации, который распространился на все сферы человеческой жизни и привел к невозможности человека пользоваться собственным опытом. Противостоять сакрализации, а именно вывести человечество из сферы сакрального, можно лишь путем профанации. Инструментом такой профанации, согласно Агамбену, является игра. Перспективное значение для дальнейших исследований представляет вопрос о том, как игре может быть возвращено её истинное значение — возвращение человеку возможности проживать собственный опыт и, в частности, возможность сделать музей пространством такого проживания.

Ключевые слова:

музей, игра, дискурс, профанация, сакрализация, соучастие, Агамбен, Федоров, Фуко, Хейзинга

Музей противоречив. Определение «музея», его задач, его сущности по-разному формулируют и интерпретируют, причем в XX веке уточнение понятий уже не раз становилось вызовом для профессионального музейного сообщества [\[1\]](#) [\[2\]](#). В 1974 году ИКОМ было принято определение музея: «постоянное некоммерческое учреждение, призванное служить обществу и способствовать его развитию, доступное широкой публике, занимающееся приобретением, хранением, исследованием, популяризацией и экспонированием материальных свидетельств о человеке и среде его обитания». В общих положениях определение оставалось неизменным на протяжении 50-и лет, хотя в него и вносились дополнения. В частности, они касались работы с нематериальным наследием, но также на рассмотрение вносились такие понятия как «удовольствие» или «развлечение»; это было связано с тем обстоятельством, что в музее увеличивалась роль партиципаторных практик, различных видов игр и творчества. В 2010-х вопрос о пересмотре определения снова был поставлен особенно остро. В новое определение было предложено включить большое количество важных для современного музейного дела понятий, таких, как «инклюзивность», «доступность», «устойчивость» и «этика», а кроме того — «деколонизация», «репатриация» и «реституция». Предложение вызвало критику со стороны многих представителей музейного сообщества; в частности, высказывались мнения, что новое определение носит скорее характер манифеста.

Современное определение музея, принятое ИКОМ в 2022 году, звучит следующим образом: «Музей — это постоянное, некоммерческое учреждение, находящееся на службе общества, которое исследует, собирает, сохраняет, интерпретирует и демонстрирует материальное и нематериальное наследие. Музеи открыты для публики,

доступны и инклюзивны, они способствуют разнообразию и устойчивости. Они работают и коммуницируют этично, профессионально и при участии сообществ, предлагая разнообразные образовательные, развлекательные, рефлексивные и инновационные возможности для познания и обмена знаниями». Такое определение отражает сдвиг от музея как «хранилища» к музею как «живому пространству диалога», где инструментами познания становятся в том числе игра и интерактивность.

В настоящей работе мы попробуем определить возможности игры в музее, методологически опираясь на историко-философский анализ работ, посвящённых предназначению музея, в том числе его критике. Мы исходим из предположения, что необходимость постоянного уточнения музея отвечает его противоречивой природе. Если бы музей был просто местом или учреждением, производящим «собрание» предметов, его определение вызывало бы не больше сложностей, чем определение библиотеки или архива. Но определение музея в настоящий момент скорее отвечает не на вопрос: «что это», а на вопрос: «зачем это». В разные эпохи ответ на этот вопрос был разным, поэтому представляется особенно важным найти ту нить, которая бы связала трансформации музея.

Этимологически слово «музей» связано с древнегреческим культом муз [\[3\]](#). «Мусейоны» были местами культа — причем несмотря на то, что у каждой музы была своя сфера покровительства, связанная с определенным видом искусства или науки, мусейоны не были «приписаны» отдельным музам. «Собрание», которое производили мусейоны, относилось не только и не столько к соединению предметов, а скорее к соединению муз — искусств и наук.

В описании роли мусейонов З. Бонами пишет: «...культовому жертвоприношению, символически связанному с расчленением, разрывом или разрушением, древние инстинктивно противопоставляли действия по восстановлению целостности и порядка, пользуясь при этом различными предметами в качестве символов» [\[4\]](#). Здесь автор отмечает символическую роль предмета, которая позднее даст начало музейному предмету. Главное же, на наш взгляд, что такие действия по восстановлению целостности, либо же собиранию — это одна из самых первых функций, которая прослеживается в музее.

Если же проследить генеалогию музеев от первых опытов собирания и коллекционирования, мы обнаружим множество примеров того, что можно назвать «протомузеями», во всех частях света. В статье «Музей как поцелуй» [\[5\]](#) Игорь Сорокин приводит в пример собрания в Африке и Океании, коллекции Дворца Ванов в Китае (13-12 века до н.э.), собрания клинописных табличек Двуречья и другие.

Опираясь на мысль Йохана Хейзинги о том, что культура возникает и развивается в игре [\[6\]](#), можно определить такую «всемирную» страсть к коллекционированию как своего рода изящную игру, которая, конечно же, в первую очередь была уделом элит. В. Рзаев на этот счет пишет: «Анализ феномена коллекционирования, хобби, какого-либо увлечения показывает: у них немало общего с мотивами азартной игры, охоты и т. п.» [\[7\]](#).

Для описания тех сфер деятельности человека, которые связаны с азартом, Хейзинга использует греческое слово *агон*. При этом понятие *агон* подразумевает дух честной борьбы, «игру по правилам», в отличие от слова *thymos*, которое описывает тщеславие, жажду признания, стремление к победе как необходимому исходу любого

соперничества. Этот термин использует и Роже Кайуа [\[8\]](#) в своей классификации игр, где он выделяет четыре основных разновидности: *agon* — игры-соревнования, *mimicry* — игры-подражания, *alea* — игры, где играет роль удача, и *ilinx* — игры-«головокружения», связанные с различного рода путаницей.

Если рассмотреть собирание коллекционера как азартный процесс, можно предположить, что возникновение музея имеет агоническую природу. Это особенно ярко проявляется в XVIII-XIX веке, когда появляются национальные музеи — они выполняют репрезентативные функции, демонстрируя достижения нации. В это время их коллекции пополняются различными трофеями, при этом в наши дни принадлежность этих трофеев ставится под вопрос, а понятие «реституция» (возвращение культурных артефактов их законному обладателю) звучит все чаще.

Однако не всякая коллекция является основанием для возникновения музея. В обобщенном виде музей — это определенное место, где эту коллекцию могут увидеть желающие, при этом условия посещения известны и выполнимы для широкого круга людей. Посетить музей, таким образом, — не то же самое, что попасть в гости к коллекционеру на основании личного знакомства. Это другой опыт, который реализуется в других условиях. В какой момент эти условия изменились? На этот вопрос можно ответить цитатой из Бернара Делаша [\[9\]](#): разрыв с протомузейными формами определяется «публичным правом собственности на культурные и природные ценности».

Такое представление о музее характерно именно для европейской цивилизации и сформировалось сравнительно недавно — в XVIII-XIX веках. В этот период музеи становятся инструментом строительства нации. В стенах музея посетители могли увидеть предметы, которые служили своего рода символами, «якорями» коллективной памяти. Музей и его коллекции становятся своего рода платформой для объединения людей — пространством, в котором происходит становление национального самосознания.

Однако национальные музеи продолжают существовать в логике агонической игры, как уже было сказано, подразумевающей соперничество и борьбу за превосходство. Основоположник космизма, Н. Ф. Федоров, рассмотрел альтернативный проект музея, который занимает центральное место в его философии «общего дела» [\[10\]](#). Федоров пишет о музее-соборе, который противостоит разъединению человечества в отличие от национальных музеев, которые, напротив, усугубляют и подчеркивают различия.

Пристальное внимание, которое Федоров уделяет музею, связано с его главным философским проектом — идеей патрофикации или воскрешения предков («отцов»). Федоров имеет в виду не метафорическое «воскрешение», как сохранение памяти или реконструкцию, а буквальное преодоление смертности, физическое и духовное возвращение умерших к жизни.

С точки зрения Федорова, именно музей может стать исследовательской платформой для воскрешения. Для обозначения такой платформы он выбирает слово «храм» или «собор». В первую очередь это значит, что задача музея — не только и не столько сохранение, сколько «собрание» вещей, а с ними — соединение людей. Исследовательская проблематика музея по Федорову — поиск причин, препятствующих объединению людей, или способствующих разъединению.

Хотя в своих размышлениях о музее Федоров не касается игры напрямую, несложно провести параллели между его философией «общего дела» и возможностями игры как способа познания. Во-первых, оба явления — игра и музей — представляют собой

особые формы времени и пространства, отделённые от повседневности. Как отмечал Фёдоров, музей есть пространство «восстановления»: он собирает разрозненные осколки прошлого, стремясь сохранить их для последующих поколений и даже для воскрешения. Точно так же игра создает своеобразный «магический круг» (термин Йохана Хёйзинги), в котором временные и причинные связи подчиняются особым правилам. Таким образом, и музей, и игра предполагают выход за рамки обыденного, создание условий для реализации высших целей — духовных, познавательных, эстетических.

Главное же, что оба явления предполагают активную роль участника, что соответствует фёдоровской концепции «общего дела», требующего совместных усилий всех поколений. В отличие от пассивного потребления информации или развлечения, и музей, и игра могут быть прочитаны как формы деятельности, в которых зритель или игрок становится соучастником творческого процесса. Однако подобная активная роль далеко не всегда предоставляется посетителю в современном музее.

Полному раскрытию потенциала музея в «общем деле» препятствуют свойственные его природе внутренние противоречия. Н. Ф. Федоров намечает первое из таких противоречий как «музей в смысле презрения» и «музей в смысле почтения». С одной стороны, в музей принято сдавать то, что никому не нужно, с другой стороны — то, что находится в музее, принято чтить, как нечто сакральное.

И. Ларионов отмечает, что собирание в музее производится в модусе «отшатывания/собираения»; «отшатывание» в этом случае имеет «значение сдачи в архив, «запираания» в музее, превращения сохраняемого в не-современное, ненужное, выцветшее, подлежащее только хранению. Устойчивые разговорные выражения свидетельствуют об этом с исчерпывающей ясностью» [\[11\]](#). Музей собирает то, что было отброшено или потеряно, но не возвращает в повседневность, и как бы бережно не была подобрана вещь, в музее она продолжает оставаться чуждой. По Ларионову, интимность общения с вещью в музее должна быть «санкционирована» и является порождением идеологии.

Подобное положение дел рассматривает и Дж. Агамбен в эссе «Похвала профанации» [\[12\]](#). Агамбен определяет музей как «отдельное измерение, куда перемещается то, что некогда ощущалось как истинное и окончательное, а сегодня — уже нет», особо отмечая, что современность окончательно завершила музеефикацию мира, начатую еще в эпоху барокко с ее кунсткамерами и коллекционерами.

Под музеефикацией Агамбен подразумевает сакрализацию, изъятие всяческого опыта из сферы человеческого пользования. Это исследование продолжает антропологическую и философскую мысль XIX-XX вв., занятую анализом отношений «сакрального» и «профанного» в архаических и современных обществах. Новый нюанс, который вносит в эту проблематику Агамбен, состоит в выявлении взаимных переходов и «зон неразличения» между двумя обозначенными полюсами или сферами, а также в выявлении связи этой полярности с властными отношениями. Отделение сакрального от профанного присуще любой религии, и, наоборот, любая структура отделения скрывает в себе религиозный смысл. Переходы вещей, животных, людей из одной сферы в другую регулируются ритуальными практиками (жертва, освящение).

Профанация — это ритуал, в котором производится возвращение в повседневный обиход того, что было выведено из человеческого обращения, употребления (например, посвящено богам). Простейшая ситуация профанации — прикосновение; более сложная

— всевозможные игры, который являются инверсиями религиозных церемоний. Но игры, которыми насыщена сфера современной развлекательной культуры и медиа, лишены этой способности высвобождать человека из сферы сакрального, а, напротив, являются скорее скрытыми религиозными церемониями.

Необходимо различать профанацию и секуляризацию. Вторая, по Агамбену, — скорее вытеснение сакрального, силы которого продолжают действовать в политике и повседневной жизни (так, система суверенной власти является проекцией христианской теологии в устройство «земной» жизни). Профанация же мыслится как нейтрализация того, что профанируется, и возвращение того, что было «конфисковано» властью сакрального (или властью как таковой).

Как утверждает Агамбен, такая нейтрализация возможна посредством игры. В самом деле, в игре происходит высвобождение: предметы, с которыми играют, утрачивают свои старые значения, избавляются от груза сакральности. То же происходит и с инстинктами играющего: в игре никто не стремится к достижению какого-либо прагматического результата.

Так ли происходит на деле? Как уже было отмечено в начале статьи, в современном музее значительно увеличилась роль различных видов игр и творчества. Посетители могут участвовать в различных игровых сценариях, которые требуют вдумчивого исследования музейных предметов и взаимодействия с пространством. Подобные сюжеты можно встретить в разных музеях вне зависимости от их специализации — так, участники детективного квеста в Рейксмузеуме [\[13\]](#) ищут «улики» в картинах XVII века, а в берлинском Музее естественной истории посетителям предлагается популярный формат escape-room («выход из комнаты»), по условиям которого они оказываются «заперты» в зале с динозаврами и должны обнаружить подсказки, ведущие к выходу [\[14\]](#).

Ещё одно популярное применение игры в музее связано с игрой-подражанием: сюда можно отнести и попытки исторических реконструкций — сюда можно отнести опыт музеев «живой истории», которые существуют с 1920-х годов [\[15\]](#) или распространённый формат театрализованных экскурсий (на примере музея «Палаты бояр Романовых» [\[16\]](#)).

Широкое распространение получили цифровые форматы: от дополненной реальности (Augmented reality, AR), популярные мобильные игры, адаптированные к пространству музея. Так, в Лувре AR-приложение «Mona Lisa: Beyond the Glass» раскрывает тайны «Джоконды» через интерактивные задания [\[17\]](#). Также основанная на механизмах дополненной реальности, игра Pokémon GO позволила и вовсе интегрировать не один, а множество музеев (например, Музей искусств Филадельфии) [\[18\]](#). Игра стимулирует исследование окружающей среды, поскольку игрок должен обнаружить места обитания «покемонов» — ими и становятся музеи, что позволяет им привлечь новую аудиторию.

Способов внедрения игры в музейную практику становится всё больше, но зачастую они подвергаются критике за то, что они способствуют коммерциализации и эстетизации культурных институтов. Музей в призме такой критике предстаёт своеобразным «Диснейлендом» в том смысле, в котором о нём писал Бодрийяр [\[19\]](#) — историческим аттракционом, который служит лишь для развлечения, но не производства и не сохранения какого-либо знания. Особенно остро эта проблема проявляется в «музеях памяти», посвящённых трагическим событиям прошлого. Как отмечает Ирина Левченко, «игра в таком контексте не просто выглядит неуместной — она способна разрушить саму этику памяти, превратив её в форму потребления» [\[20\]](#).

Игра в широком смысле этого слова действительно не всегда соответствует предназначению музея. Рассмотрев приведенные выше примеры, стоит задать вопрос: отвечает ли такое применение игры в музее её профанирующему, высвобождающему предназначению, о котором пишет Агамбен? Скорее, нет: автор и сам отмечает, что в настоящее время такой смысл игры утрачен.

Рассмотреть сложившуюся ситуацию мы можем, обратившись к методологической перспективе Мишеля Фуко. С точки зрения фуколдианской критики музей может быть представлен как дискурсивная практика, в которой организуются режимы видимости, порядки вещей и режимы субъективации [21]. Музей структурирует не только знания о прошлом, но и формы допустимого взаимодействия с ним. Даже «игровые» форматы, которые кажутся освободительными (интерактивность, партиципация и т.п.), часто вписаны в режим управления вниманием и телесностью, в экономику впечатлений и поведения. Таким образом, игра в музее не является нейтральной: она может быть частью того же диспозитива, который создает и дисциплинирует субъекта. Иными словами, даже игра может быть формой управления: способом регламентации радости, контроля эмоций, нормативного воображения.

Чтобы избежать этого подвоха, нужно не просто «ввести» игру в музей, но задать вопрос о режимах ее производства, институциональных условиях, и той нормализации, которая маскируется под игру. Игра как акт подлинной профанации возможна лишь тогда, когда она взламывает эти режимы, сбивает с привычного ритма восприятия, создает зону неопределенности, где прежние способы взаимодействия с вещью — дают сбой. Собственно, в этом и заключается радикальный потенциал игры в музейном пространстве: не просто вовлечь, но дестабилизировать, сделать возможным другое отношение — к объекту, к себе, к истории.

В частности, Агамбен приводит пример кошки, играющей с клубком, обращая внимание на то, как в этой ситуации происходит «освобождение поведения от его генетической программы». В этой игре инстинкт охотника проявляется вне ситуации охоты — кошка не ловит настоящую добычу, и поимка клубка не насытит её. В такой бесцельной деятельности открывается возможность для нового применения вещей, которая переживается играющими как чистая радость.

Конечно же, радость — не самое первое слово, которое приходит на ум, когда мы описываем переживания от посещения музея. Однако даже в практике самых «строгих» музеях, которые отвергают развлекательность как принцип, стоит взглянуть на игру не как на форму развлечения, а как новый способ «собирания» в том смысле, который вкладывает в музей Н.Ф. Федоров. Философская значимость музея проявляется не в том, что он сохраняет или собирает культуру, а в том, каким образом он делает возможной или невозможной встречу с культурой. Именно поэтому музей нельзя мыслить вне вопросов субъекта: музей — не просто пространство памяти, но место, в котором разыгрываются отношения между вещами и людьми, между прошлым и возможным. Игра, которая созвучна музею — это игра, которая позволяет осуществить такую встречу, а радость, которую приносит такая игра — это радость совместного действия.

В заключение необходимо отметить, что вопрос об игровой природе музея — не частная проблема музееведения, а симптом более глубоких сдвигов в современном понимании культуры, исторической памяти и роли субъекта в музейном пространстве. В эпоху, когда символические и материальные архивы все чаще превращаются в инструменты исключения, контроля и культурной рентабельности или инфляции [22], необходимо задуматься о возможности права на игру с прошлым, на совместное воображение

будущего, на новые формы действия внутри институций.

Таким образом, музей — это не просто хранитель прошлого, не только инструмент образования или национальной идентичности. Это пространство, где разворачивается встреча человека с культурой, с собой и с другими. Потенциал такой встречи наиболее раскрывается в условиях игры — игры, которая позволяет выйти за рамки привычного, переосмыслить вещи, установить новые связи между вещами, пространством и людьми. Таким образом, сегодня перед музеем стоит задача — вернуть себе игровую природу, стать пространством не только хранения и изучения, но и творчества, не только показа, но и участия, и даже более — со-участия.

Библиография

1. Бишоп Клэр. Радикальная музеология, или Так ли уж "современны" музеи современного искусства? - Москва: Ад Маргинем, 2014. - 192 с.
2. Верго П. (ред.) *The New Museology*. - London: Reaktion Books, 1989. - 238 p.
3. Бондаренко А.А. Античный музей: рождение музея из мифа и ритуала // Вестн. С.-Петербург. ун-та. Сер. 2. 2007. Вып. 1. С. 257-273.
4. Бонами, З. Как читать и понимать музей. Философия музея. М.: АСТ, 2017. 240 с.
5. Сорокин И. В. Музей как поцелуй: целостность/свобода // Музейное дело и охрана культурного наследия. 2015. № 2. С. 73-81.
6. Хейзинга И. *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня: Пер. с нидерл. / Общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. М.: Прогресс, 1992. 464 с.
7. Рзаев, В. Загадки российской нумизматики. Факты. Исследования. Версии. М.: Наука, 2011. Т. 1. 352 с.
8. Кайуа, Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М.: ОГИ, 2007. 304 с.
9. Худякова Л. А. Музей между утопией и *uschronie*: Б. Делош о сущности музейной институции // Вестник СПбГУ. Сер. 2. 2013. Вып. 4. С. 145-152.
10. Федоров Н. Ф. Музей, его смысл и назначение // Собрание сочинений: В 4 т. Т. 1. М.: Издательская группа "Прогресс", 1995. С. 275-292.
11. Ларионов И. Ю. Прологомены к феноменологии музея / И. Ю. Ларионов // *Studia culturae*. - 2011. - № 11. - С. 35-42 EDN: RREUUB
12. Агамбен, Дж. Похвала профанации // Профанации. М.: Гилея, 2014. С. 78-101.
13. Gamification in Museums // ICOM Report. - 2022. - 48 с. - Режим доступа: https://www.icom-musees.fr/sites/default/files/media/document/2023-06/ICOM2022_FINAL-REPORT_EN.pdf (дата обращения: 29.06.2025).
14. Playful Museums // MuseumNext. - 2023. - Режим доступа: <https://www.museumnext.com/article/playful-museums/> (дата обращения: 29.06.2025).
15. Anderson J. The Living History Museum: Time Travel and the Re-Enactment of the Past // *Museum and Society*. - 2017. - Vol. 15, № 1. - P. 1-17.
16. Боярский быт в "оживших картинках": музейная инсценировка как способ освоения прошлого // Политика аффекта: музей как пространство публичной истории / под ред. А. Завадского, В. Склез, К. Сувериной. - М.: Новое литературное обозрение, 2019. - С. 349-370.
17. Digital Futures for Museums / ed. by J. Anderson, S. Winesmith. - Cambridge, MA: MIT Press, 2021. - 256 p.
18. Museums and Mobile Gaming // *Curator: The Museum Journal*. - 2020. - Vol. 63, № 1. - P. 5-20.
19. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция / пер. с франц. В. М. Кожевникова. - М.: Культурная инициатива, 2008. - 240 с.

20. Левченко И.С. "Музей как шоу-бизнес: новая этика или старые ценности?" // Вестник культуры и искусства, №3 (27), 2019. С. 45-52.
21. Фуко, М. Порядок дискурса // Воля к истине: По ту сторону знания, власти и сексуальности / Пер. с франц. - М.: Касталь, 1996. - С. 47-96.
22. Гройс Б. О новом: опыт экономики культуры / Борис Гройс; пер. с нем. Т. Зборовская. - Москва: Ad Marginem, 2015. - 240 с.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предмет исследования

Статья посвящена философскому анализу природы музея и роли игры в музейном пространстве. Автор исследует противоречивую сущность музея как культурной институции, рассматривая его через призму концепций собирания и профанации. Центральным предметом исследования является вопрос о том, каким образом игра может служить механизмом преодоления музейной сакрализации и возвращения культурных объектов в сферу живого человеческого опыта.

Методология исследования

Автор применяет междисциплинарный подход, сочетающий философский анализ с элементами культурологии и музееведения. Методологический аппарат работы включает:

Историко-генетический анализ развития музейной институции от античных мусейонов до современности

Концептуальный анализ понятий "собирание", "профанация", "игра" в контексте музейной практики

Философскую герменевтику текстов Н.Ф. Федорова, Дж. Агамбена, М. Фуко

Феноменологический подход к описанию музейного опыта

Особенно продуктивным представляется использование концепции профанации Дж. Агамбена в качестве оптики для анализа музейных практик.

Актуальность

Актуальность исследования обусловлена несколькими факторами. Во-первых, современные дискуссии о трансформации музейного определения ИКОМ свидетельствуют о кризисе традиционных представлений о роли музея в обществе. Во-вторых, возрастающее внимание к партиципаторным практикам в музейной деятельности требует теоретического осмысления. В-третьих, проблема деколонизации музейных коллекций и реституции культурных объектов актуализирует вопросы власти и собственности в музейном пространстве.

Автор удачно связывает эти современные тенденции с фундаментальными философскими проблемами отношения к культурному наследию, что придает работе не только теоретическую, но и практическую значимость.

Научная новизна

Научная новизна исследования заключается в оригинальном синтезе философии музея Н.Ф. Федорова с концепцией профанации Дж. Агамбена. Автор предлагает

рассматривать игру не как развлекательную надстройку к музейной экспозиции, а как онтологический механизм освобождения культурных объектов от музейной сакрализации.

Особенно ценным представляется выявление агонической природы музейного собирательства и противопоставление ей федоровской идеи музея-собора как пространства объединения. Новым является также применение фуколдианской критики к анализу игровых практик в музее, позволяющее избежать наивного отношения к интерактивности как безусловно освободительной практике.

Стиль, структура, содержание

Статья написана в академическом стиле с элементами эссеистичности, что соответствует философскому характеру исследования. Структура работы логична: от исторического экскурса к концептуальному анализу и далее к философским выводам.

Однако есть некоторые замечания по стилю и структуре:

Переходы между разделами могли бы быть более плавными

Некоторые теоретические пассажи требуют более подробного разъяснения для неспециалистов

Заключение содержит повторы основных тезисов статьи

Содержательно работа демонстрирует хорошее знание автором как классических, так и современных источников по философии культуры и музееведению.

Библиография

Библиографический аппарат статьи включает 12 источников, что представляется недостаточным для столь широкой проблематики. Автор опирается на основополагающие работы (Хейзинга, Кайуа, Агамбен, Фуко), но список мог бы быть расширен за счет современных исследований по критической музеологии, исследований памяти и игровых практик.

Отсутствуют ссылки на зарубежные работы по новой музеологии (New Museology), что снижает международную релевантность исследования. Также желательно было бы включить больше источников по теории игры и современной философии культуры.

Апелляция к оппонентам

Автор демонстрирует знание различных точек зрения на природу музея, но полемическая составляющая работы развита недостаточно. Критика традиционных подходов к музейной деятельности присутствует имплицитно, но могла бы быть более четко артикулирована.

Отсутствует обсуждение возможных контраргументов против предлагаемого подхода к игре в музее. Например, не рассматриваются потенциальные риски "профанации" для сохранности культурного наследия или возможные конфликты между образовательными и игровыми функциями музея.

Выводы, интерес читательской аудитории

Основной вывод автора заключается в том, что музей должен стать пространством профанации - возвращения культурных объектов в сферу живого человеческого опыта через игровые практики. Этот вывод логично следует из проведенного анализа, но

нуждается в большей конкретизации.

Статья будет интересна широкому кругу читателей:

Философам, занимающимся проблемами культуры и памяти

Музейным работникам, интересующимся новыми формами взаимодействия с посетителями

Культурологам и антропологам

Специалистам по критической теории

Практическая значимость работы могла бы быть усилена конкретными примерами успешной реализации игровых практик профанации в музейной среде.

Общая оценка

Статья представляет собой оригинальное и глубокое философское исследование природы музея и роли игры в культурной трансмиссии. Автор демонстрирует творческий подход к синтезу различных теоретических традиций и предлагает продуктивную перспективу для переосмысления музейной деятельности.

Основные достоинства работы:

Оригинальная теоретическая постановка проблемы

Убедительная аргументация противоречивой природы музея

Продуктивное использование концепции профанации Агамбена

Актуальность для современных музейных практик

Недостатки и рекомендации:

Расширить библиографический аппарат

Усилить полемический аспект

Добавить конкретные примеры практической реализации идей

Уточнить методологические основания исследования

Статья рекомендуется к публикации после доработки с учетом указанных замечаний

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Предметом данной статьи являются те трансформации, которые происходят в понимании музея и его функций. Автор ставит перед собой задачу определить возможности игры в музее. При этом автор прибегает к методу сравнительного анализа или «столкновения» друг с другом различных авторов, писавших о музеях: от Н. Федорова до Дж. Агамбена. Мне представляется, что такой метод достаточно оправдан, в некотором смысле даже традиционен для философии, а в данном случае, наверное, является единственно возможным.

Опираясь на обширную литературу, посвященную возникновению музея, автор возводит музеи (мусейоны) к культовым практикам, которые, в противоположность жертвоприношениям, символически связанным с расчленением и разрушением, были направлены на восстановление целостности или на собирание. Постепенно восстановление и собирание превратилось в коллекционирование, что, по-видимому, означало превращение культа в игру. Дальнейшую трансформацию музеев автор – по-

прежнему опираясь на уже имеющуюся литературу – связывает со становлением наций и национальных государств. Теперь музеи становятся своего рода «платформой для объединения людей», и пространством, в котором происходит становление национального самосознания, и которое собирает символы коллективной памяти. Своего рода кульминацией этого процесса является «музейный проект» Н. Федорова, в котором музей уже не разъединяет, а собирает нации, не столько сохраняет, сколько «собирает» вещи» и в конечном счете становится «площадкой» для воскрешения предков. Однако автор, как мне показалось, считает, что именно в таких проектах музей – наверное, вопреки замыслу Федорова – превращается в игру (так как ее понимает Хёйзинга), в «магический круг», в котором временные и причинные связи подчиняются особым правилам. Но в такой ситуации проявляется противоречивость музея, когда музей оказывается и сакрализацией и профанацией одновременно, так как и изымает свои объекты из человеческого пользования, сакрализует их, и одновременно профанирует, совершая «высвобождающее» действие, превращая в элемент игры. Здесь автор статьи воспроизводит рассуждения Агамбена и задается вопросом: так ли это на самом деле? Описав некоторые игровые практики современных музеев, автор статье приходит к выводу – теперь уже вслед за Фуко – что музей структурирует не только знания о прошлом, но и формы допустимого взаимодействия с ним, и тем самым игра создает «режим управления вниманием и телесностью, в экономику впечатлений и поведения». В результате сопоставления всех этих подходов, автор приходит к выводу, что музей – это не просто "хранитель прошлого", не только "инструмент образования или национальной идентичности", а, прежде всего, пространство, где разворачивается встреча человека с культурой, с собой и с другими. Потенциал такой встречи наиболее раскрывается в условиях игры. Следовательно, «сегодня перед музеем стоит задача — вернуть себе игровую природу».

Такой вывод, конечно, не назовешь очень оригинальным, но зато он достаточно обоснован историографией проблемы.

Мне представляется, что данная статья интересна, аргументирована и написана хорошим языком. Она актуальна и содержит практические рекомендации для музейных работников. Статья может быть опубликована без каких-либо исправлений.