



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

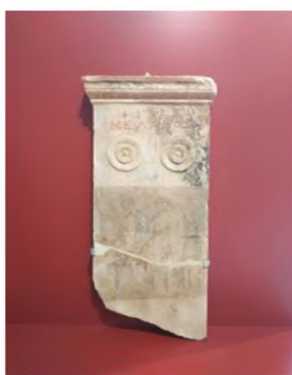
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΧΩΡΟΤΑΞΙΑΣ, ΠΟΛΕΟΔΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ
ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

ΤΜΗΜΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΔΠΜΣ: «ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥΡΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ»

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Ο ρόλος των νέων τεχνολογιών στα μουσεία: Οι
περιπτώσεις του Αθανασάκειου Αρχαιολογικού Μουσείου
και του Μουσείου της Πόλης του Βόλου»



Ονοματεπώνυμο φοιτήτριας: Βασιλική Αθανασίου Κατσαρού

Επιβλέπων καθηγητής: Αλέξιος - Μιχαήλ Δέφνερ

Οκτώβριος 2023

Η κάτωθι υπογραφόμενη μεταπτυχιακή φοιτήτρια, Κατσαρού Βασιλική του Αθανασίου, δηλώνω ρητά ότι η συγκεκριμένη Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία εκπονήθηκε από εμένα την ίδια και αντιπροσωπεύει τις προσωπικές μου και μόνο απόψεις. Επιπροσθέτως, αναφέρω πλήρως όλες τις βιβλιογραφικές, αρθρογραφικές και διαδικτυακές πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της διπλωματικής μου εργασίας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι μουσειακοί χώροι αποτελούν τους βασικούς πυλώνες της ιστορίας, της αρχαιολογίας, της τέχνης, της λαογραφίας και γενικότερα του πολιτισμού των περιοχών, όπου ιδρύονται. Μέσα τους περικλείονται αρχαία κειμήλια, αλλά και σύγχρονα εκθέματα που με την ενισχυτική βοήθεια των τεχνολογικών πλέον μέσων παρουσιάζονται με εντυπωσιακό τρόπο στο ευρύ κοινό. Στη συγκεκριμένη εργασία, θα μελετηθεί διεξοδικά η σχέση των μουσείων με τις νέες τεχνολογίες γενικότερα στο εξωτερικό και τον ελλαδικό χώρο, αλλά και πιο ειδικευμένα μέσα από δύο μουσεία του Βόλου, το Αθανασάκειο Αρχαιολογικό Μουσείο και το Μουσείο της Πόλης του Βόλου. Στο τέλος, θα παρατεθούν τα συμπεράσματα των συνεντεύξεων που διενεργήθηκαν και της επιτόπιας έρευνας που πραγματοποιήθηκε και θα παρουσιαστεί μία καινοτόμα συσκευή ακουστικής και οπτικής ξενάγησης, σε συνδυασμό με τη χρήση επαυξημένης πραγματικότητας, με σκοπό τη διευκόλυνση και την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας των εν δυνάμει επισκεπτών.

Λέξεις κλειδιά: Μουσεία, νέες τεχνολογίες, έξυπνες συσκευές ξενάγησης, διαδραστική εμπειρία, επαυξημένη πραγματικότητα, Βόλος, Αθανασάκειο Αρχαιολογικό Μουσείο, Μουσείο της Πόλης του Βόλου.

ABSTRACT

"The role of new technologies in the museums: The case studies of Athanasakio Archaeological Museum and Museum of the Volos City"

Museums constitute the main pillars of history, archaeology, art, folklore and, in general, culture of the areas where they are founded. They contain ancient relics as well as contemporary exhibits, which may nowadays be presented to a greater audience with the use of impressive technological means. The dissertation in question thoroughly examines the relationship between museums and new technologies, both abroad and domestically, focusing most particularly on two museums of Volos, Athanasakio Archaeological Museum and Museum of the Volos City. In the end, the conclusions drawn from the conducted interviews and the field research will be presented, and an innovative device that combines audiovisual tours with augmented reality will be introduced, aiming at the facilitation and enhancement of the museum experience for prospective visitors.

Key words: Museums, new technologies, smart touring devices, interactive experience, augmented reality, Volos, Athanasakio Archaeological Museum, Museum of the Volos City.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
ABSTRACT.....	4
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ.....	7
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ.....	11
1.1. ΜΟΥΣΕΙΑΚΟΙ ΧΩΡΟΙ.....	11
1.2. ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.....	17
2.1. ΟΙ ΛΟΓΟΙ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.....	17
2.2. Η ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.....	18
2.3. ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.....	19
2.3.1. ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΜΕ ΕΞ' ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗ.....	19
2.3.2. ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΟΥΣ ΦΥΣΙΚΟΥΣ ΜΟΥΣΕΙΑΚΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ.....	25
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΑΙ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.....	29
3.1. Η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑ.....	29
3.2. Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ.....	31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	42
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΤΟ ΑΘΑΝΑΣΑΚΕΙΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ.....	47
5.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.....	47
5.2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΤΟΠΙΑ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.....	48

5.3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ.....	51
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΤΟΥ ΒΟΛΟΥ.....	56
6.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.....	56
6.2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΤΟΠΙΑ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.....	57
6.3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ.....	60
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ ΤΗΣ ΜΟΥΣΕΙΑΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΟΥ ΣΥΣΚΕΥΗΣ ΞΕΝΑΓΗΣΗΣ.....	65
7.1. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ ΤΗΣ ΜΟΥΣΕΙΑΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ.....	65
7.2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΟΥ ΣΥΣΚΕΥΗΣ ΞΕΝΑΓΗΣΗΣ.....	65
7.2.1. ΑΚΟΥΣΤΙΚΗ ΞΕΝΑΓΗΣΗ.....	66
7.2.2. ΟΠΤΙΚΗ ΞΕΝΑΓΗΣΗ.....	68
7.2.3. ΞΕΝΑΓΗΣΗ ΜΕ ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ.....	69
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	74
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ.....	78
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	80

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 3.1. Ακουστική εφαρμογή.....	30
Εικόνα 3.2. Ακουστική ξενάγηση.....	34
Εικόνα 3.3. Ψηφιακό παιχνίδι.....	39
Εικόνα 3.4. Προτζέκτορας.....	40
Εικόνα 5.1. Γενικές πληροφορίες και κάτοψη του χώρου.....	47
Εικόνα 5.2. Αριθμημένη, ειδική σήμανση με ακουστικά.....	49
Εικόνα 5.3. Ψηφιακή οθόνη.....	50
Εικόνα 6.1. Τρισδιάστατη εικονική περιήγηση (360°).....	56
Εικόνα 6.2. Η μόνιμη έκθεση «Βόλος 10 + Ιστορίες».....	57
Εικόνα 6.3. Ηλεκτρονικές συσκευές με τη μορφή ταμπλετών.....	58
Εικόνα 6.4. Προτζέκτορας.....	59
Εικόνα 6.5. Ηχητική ομπρέλα.....	59
Εικόνα 7.1. Τμήμα αγγείου στο Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο.....	70
Εικόνα 7.2. Παλαιότερη ενδυμασία στο Μουσείο της πόλης του Βόλου.....	71
Εικόνα 7.3. Τμήμα τοίχου στο Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο.....	72

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αρχικά, θα επιθυμούσα να ευχαριστήσω ιδιαιτέρως τον επιβλέποντα καθηγητή μου κύριο Αλέξιο - Μιχαήλ Δέφνερ, αλλά και την κυρία Μαρία Τσιάπα και τον κύριο Θεόδωρο Μεταξά για τις πολύτιμες συμβουλές τους και για τη γενικότερη καθοδήγησή τους, κατά τη διάρκεια της συγγραφής της διπλωματικής μου εργασίας. Επιπρόσθετα, ευχαριστώ θερμά την οικογένειά μου για την υποστήριξή της, καθώς και όλους όσους συμμετείχαν στην έρευνα μου και συνεισέφεραν με το δικό τους τρόπο στην καλύτερη δυνατή αποτύπωση και διεκπεραίωση της μελέτης μου. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω το μεταπτυχιακό πρόγραμμα του «Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Τουρισμού και Πολιτισμού» και όλους τους καθηγητές ανεξαιρέτως για το εποικοδομητικό ταξίδι γνώσεων και εμπειριών που μας προσέφεραν απλόχερα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι μουσειακοί χώροι αποτελούν σημαντικούς φορείς διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς κάθε χώρας, λειτουργώντας ως «φάροι» πολιτισμού για ανθρώπους κάθε ηλικίας και εθνικότητας που ενδιαφέρονται να εντρυφήσουν όλο και περισσότερο στον μαγικό κόσμο των γνώσεων, αλλά και της ψυχαγωγίας.

Τα σύγχρονα πλέον μουσεία στοχεύουν σε μεγάλο βαθμό στον εμπλουτισμό της απλής επίσκεψης με σκοπό οι εν δυνάμει ενδιαφερόμενοι και επισκέπτες να γοητευτούν από την εμπειρία τους στους μουσειακούς χώρους και να επιδιώξουν να παρευρεθούν εκεί και πάλι στο μέλλον. Συγχρόνως, γίνεται μεγάλη προσπάθεια να διευκολυνθεί η προσβασιμότητα και η εξυπηρέτηση όλων και να τονιστεί η εκπαιδευτική δραστηριότητα και η συμβολή των μουσείων στην ψυχαγωγία και την πνευματική ανύψωση του κοινού.

Με το πέρασμα των αιώνων και την ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας, θεωρήθηκε απαραίτητος ο εκσυγχρονισμός των μουσείων, ώστε να γίνουν πιο ελκυστικά για τους επισκέπτες, κυρίως νεαρής ηλικίας. Κατά συνέπεια, άρχισαν να εφαρμόζονται καινοτόμα είδη τεχνολογιών στους μουσειακούς χώρους για την καταγραφή, τη συντήρηση και την τεκμηρίωση των αντικειμένων των συλλογών, την παρουσίαση των εκθέσεων, αλλά και τη διαφήμιση των συγκεκριμένων χώρων στο ευρύτερο κοινό (Οικονόμου, 2003).

Στο εννοιολογικό και θεωρητικό πλαίσιο της συγκεκριμένης εργασίας, αποτυπώνονται με αναλυτικό τρόπο πληθώρα πληροφοριών για τους μουσειακούς χώρους γενικότερα, την επιστήμη που ασχολείται με τα μουσεία και μελετά τις πρακτικές που εφαρμόζονται σε αυτά, αλλά και τον συνεχώς εξελισσόμενο κλάδο των νέων τεχνολογιών.

Πιο συγκεκριμένα, παρατίθενται οι ουσιαστικότεροι λόγοι ενσωμάτωσης των καινοτόμων τεχνολογιών, πραγματοποιείται μία σύντομη ιστορική αναδρομή στα πεδία των νέων τεχνολογιών και παρουσιάζονται αρκετές κατηγορίες και είδη των συγκεκριμένων τεχνολογιών, με απώτερο σκοπό την όσο το δυνατόν καλύτερη αποτύπωση και ανάλυση τους, ώστε να εξαχθούν και τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα της αποτίμησης και της χρησιμότητας τους ή μη.

Στη συνέχεια της εν λόγω εργασίας, παρατίθενται αναλυτικά οι κατηγορίες των νέων τεχνολογιών που έχουν υιοθετηθεί από μεγάλο αριθμό μουσειακών χώρων του διεθνούς, αλλά και του ελληνικού βεληνεκούς. Στο επόμενο κεφάλαιο, αναλύονται τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα και οι κύριοι προβληματισμοί, που αφορούν κατά κύριο

λόγο, την ενσωμάτωση και τον ρόλο των καινοτόμων τεχνολογιών στα μουσεία και πιο ειδικευμένα, το βαθμό και το εύρος της αναγκαιότητας, της αποδοτικότητας και της αποτελεσματικότητάς τους. Σε δεύτερο επίπεδο, τίθενται προς διερεύνηση και οι λόγοι, οι μέθοδοι, οι σκοποί και οι τρόποι της εφαρμογής τους, αλλά και η πιθανή συνεισφορά τους στην περαιτέρω αναβάθμιση και ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας του κοινού. Επιπρόσθετα, αποτυπώνονται οι λόγοι επιλογής της περιοχής και των μουσείων προς διερεύνηση και ερευνητική ανάλυση, ως μελέτες περίπτωσης της εργασίας και οι μέθοδοι και οι τύποι των μεθοδολογικών εργαλείων και προσεγγίσεων που υιοθετούνται για την καλύτερη δυνατή διεκπεραίωση της ερευνητικής διεργασίας.

Στα επόμενα κεφάλαια, αναλύονται οι δύο επιλεγμένοι μουσειακοί χώροι της πόλης του Βόλου, το Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο και το μουσείο της πόλης του Βόλου. Αρχικά, πραγματοποιείται μία γενική αναφορά στα συγκεκριμένα μουσεία και παράλληλα, παρουσιάζονται η απομακρυσμένη, ψηφιακή αποτύπωση τους, η προσωπική, επιτόπια επίσκεψη και κατ' επέκταση έρευνα που διενεργήθηκε στους πραγματικούς χώρους και τέλος, οι απαντήσεις στις ερωτήσεις των δομημένων συνεντεύξεων που έλαβαν χώρα με μία διά ζώσης προσέγγιση.

Στα τελευταία, πλέον, κεφάλαια της εν λόγω εργασίας αποτυπώνονται τα αποτελέσματα των παραπάνω δεδομένων και προτείνονται στοχευμένες ενέργειες για την ουσιαστική ενίσχυση της εκάστοτε μουσειακής επίσκεψης και εμπειρίας συνολικότερα, μέσω διαφόρων προτεινόμενων νέων τεχνολογικών μέσων και ειδικότερα, μίας συσκευής για ξενάγηση και περιήγηση στους χώρους και τις αίθουσες. Τέλος, αναλύονται τα συγκεντρωτικά συμπεράσματα, τα οποία προέκυψαν από τη συνολική έρευνα, μελέτη και συγγραφή ολόκληρης της διπλωματικής εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ

1.1. ΜΟΥΣΕΙΑΚΟΙ ΧΩΡΟΙ

Σύμφωνα με το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, τα μουσεία προσδιορίζονται ως μόνιμοι οργανισμοί, οι οποίοι δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα και είναι υποταγμένοι στην υπηρεσία της κοινωνίας και στην ανάπτυξη της. Επίσης, είναι ανοιχτοί στο ευρύτερο κοινό και συνεισφέρουν στην απόκτηση, στη συντήρηση, στη μελέτη, στην κοινοποίηση και στην έκθεση υλικών μαρτυριών των ανθρώπων και τους περιβάλλοντος τους, με μοναδικό σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία του εν δυνάμει κοινού (Desvallées and Mairesse, 2014).

Ο παραπάνω ορισμός είναι αρκετά ολιστικός και γενικευμένος και προσπαθεί να προσδιορίσει όλες τις κατηγορίες και τα είδη των μουσειακών χώρων σε γενικές γραμμές. Επιπρόσθετα, εστιάζει στον κοινωνικό ρόλο και στο δημόσιο χαρακτήρα που έχουν κατά κύριο λόγο τα μουσεία, εφόσον δε χαρακτηρίζονται ως ιδιωτικές συλλογές, ούτε ως εταιρείες με απόλυτο σκοπό το κέρδος τους. Πολλά κράτη, ανά τον κόσμο, έχουν υιοθετήσει τον προαναφερθέντα ορισμό ως το πιο αντιπροσωπευτικό για να προσδιορίσουν τους μουσειακούς χώρους και κατ' επέκταση το σημαντικό ρόλο τους στον πολιτισμό, τον τουρισμό, την παιδεία και την κοινωνία (Οικονόμου, 2003).

Ωστόσο, στις 24 Αυγούστου του 2022 στην Πράγα, η Έκτακτη Γενική Συνέλευση του Διεθνές Συμβουλίου Μουσείων, ψήφισε τον ανανεωμένο και εκσυγχρονισμένο πλέον ορισμό των μουσείων, με ποσοστό 92,41 %. Σύμφωνα με τα καινούργια δεδομένα, τα μουσεία προσδιορίζονται ως μόνιμοι οργανισμοί, οι οποίοι δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα, είναι υποταγμένοι στην υπηρεσία της κοινωνίας και ερευνούν, συλλέγουν, συντηρούν, ερμηνεύουν και εκθέτουν τεκμήρια υλικής, αλλά και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Επίσης, είναι ανοιχτοί και προσβάσιμοι στο ευρύτερο κοινό, χωρίς αποκλεισμούς, προάγοντας την αειφορία και την ποικιλομορφία. Παράλληλα, λειτουργούν και επικοινωνούν με επαγγελματική δεοντολογία και με τη συμμετοχή των κοινοτήτων, προσφέροντας διαφορετικές εμπειρίες, με σκοπό την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τον αναστοχασμό και τη διάδοση της γνώσης (Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, 2023).

Επιπλέον, τα μουσεία είναι οικοδομήματα υψίστης σπουδαιότητας, καθώς μέσα τους εγκαθίστανται αρχαία, αλλά και σύγχρονα υλικά αγαθά και τεκμήρια ιστορικού, αρχαιολογικού και γενικότερα πολιτιστικού ενδιαφέροντος. Με αυτόν τον τρόπο, η

κληρονομιά ολόκληρων λαών διασώζεται και διαφυλάσσεται, σε αρχικό επίπεδο, και στη συνέχεια, «έρχεται στο φως» για εκπαιδευτικούς και ψυχαγωγικούς, κυρίως, σκοπούς (Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, 2009).

Πιο αναλυτικά, η αρχική και βασικότερη αιτία δημιουργίας και γενικότερης ύπαρξης ενός μουσειακού χώρου είναι οι συλλογές, οι οποίες πρέπει να προστατευθούν, να συντηρηθούν, να τοποθετηθούν και να παρουσιαστούν στο ευρύ κοινό, με απώτερο σκοπό να αναδειχθεί η μοναδικότητα τους και η σπουδαιότητα τους (Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, 2009, Οικονόμου, 2003).

Εκτός των άλλων, τα μουσεία αποτελούν ουσιαστικά στοιχεία για την ευρύτερη περιοχή στην οποία εκτείνονται, καθώς συνεισφέρουν σε υπολογίσιμο βαθμό στην τοπική και περιφερειακή, αρκετές φορές, πολιτιστική, τουριστική και οικονομική αναζωογόνηση. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της προώθησης και της διαφήμισης των μουσειακών χώρων, με μοναδικό σκοπό την αύξηση και την επανάληψη της επισκεψιμότητας από ημεδαπούς, αλλά και από αλλοδαπούς επισκέπτες και τουρίστες, με πολιτιστικά ενδιαφέροντα και όχι μόνο.

Με άλλα λόγια, ενισχύεται σε σημαντικό βαθμό, ο μουσειακός και ο αρχαιολογικός τουρισμός, και γενικότερα, ο πολιτιστικός τουρισμός και παράλληλα, η τοπική και η εθνική, κατ' επέκταση, οικονομία. Όλοι οι παραπάνω βασικοί λόγοι, οδήγησαν στην επιλογή της ενασχόλησης της συγκεκριμένης μελέτης με αυτούς τους χώρους, με σκοπό την ανάδειξη και την ελκυστικότητα, μέσω διαφόρων τρόπων και τεχνικών που θα παρουσιαστούν αναλυτικά, σε επόμενα κεφάλαια.

Οι εν λόγω χώροι έχουν υποστεί αρκετές μεταβολές, μέσα στο πέρασμα των αιώνων. Από την αρχαιότητα, είχε αρχίσει να δημιουργείται η ιδέα της διαφύλαξης διαφόρων καλλιτεχνικών αγαθών σε ειδικά στεγασμένους χώρους. Σύμφωνα με τον Πausanias, στην πόλη των Αθηνών υπήρχε μία μαρμάρινη αίθουσα στην πτέρυγα των Προπυλαίων που διέθετε έργα ζωγράφων της εποχής, αλλά δεν είναι γνωστό αν ήταν διαθέσιμη σε όλους τους επισκέπτες. Κατά τη ρωμαϊκή εποχή, η ιδέα των συλλογών είχε ως στόχο κυρίως την επίδειξη, ενώ την περίοδο της αναγέννησης, αντικείμενα ιστορικής σημασίας, χειρόγραφα και σπουδαία αγάλματα συλλέγονται και λαμβάνονται βασικές προφυλάξεις για τη διατήρησή τους (Δουλγερίδης, 2006).

Κομβικό σημείο στην πορεία των μουσειακών χώρων αποτέλεσε η δημιουργία του μουσείου του Λούβρου στο Παρίσι το 1753. Σε σύντομο χρονικό διάστημα, εξελίχθηκε στο μεγαλύτερο και στο πιο οργανωμένο μουσείο της εποχής του και αποτέλεσε σημείο αναφοράς και για άλλες πρωτεύουσες της Ευρώπης. Με το πέρασμα των χρόνων, δημιουργούνται και άλλοι μουσειακοί χώροι στη Ρωσία, τη Γερμανία, την Ισπανία και την Ολλανδία (Δουλγερίδης, 2006).

Τον 19ο αιώνα, οι ιδέες του ρομαντισμού και του κλασικισμού ανθούν και συντελούν στην δημιουργία των πρώτων οργανωμένων πλέον μουσείων, των οποίων ο ρόλος γίνεται καθαρά επιμορφωτικός για τους επισκέπτες. Στην Ευρώπη, διαμορφώνονται μεγάλοι μουσειακοί και εκθεσιακοί χώροι που συντελούν στην ανάπτυξη της πνευματικής καλλιέργειας ολόκληρων κοινωνιών και εθνών (Δουλγερίδης, 2006).

Την ίδια περίπου περίοδο, στην Ελλάδα αρχίζουν να θεσμοθετούνται νόμοι με σκοπό την οριοθέτηση της πολιτιστικής πολιτικής που θα υιοθετούσε η χώρα. Μερικοί από αυτούς τους νόμους, αναφέρονταν στη διατήρηση της πολιτισμικής κληρονομιάς και στην ίδρυση και κατασκευή ειδικευμένων χώρων για την διαφύλαξη και προβολή διαφόρων συλλογών. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, σταδιακά, να δημιουργούνται ολοένα και περισσότερα μουσεία σε διάφορες περιοχές της Ελλάδας (Δουλγερίδης, 2006). Ανάλογα με τα εκθέματα που διαθέτουν και προβάλλουν, διακρίνονται σε αρχαιολογικά, βυζαντινά, ιστορικά, λαογραφικά, πολεμικά και ναυτικά, μουσεία τέχνης, τεχνολογίας και φυσικής ιστορίας.

Στη σύγχρονη πλέον εποχή, οι μουσειακοί χώροι προσπαθούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες των σύγχρονων κοινωνιών ολοένα και περισσότερο. Κατά συνέπεια, δίνεται σταδιακά βάση στην αναβάθμιση και στην εξέλιξη της εμπειρίας που αποκομίζει το κοινό, μέσα από τις εμπλουτισμένες παροχές και υπηρεσίες που προσφέρονται σε πληθώρα μουσείων, ανά την υφήλιο. Οι έννοιες της προσβασιμότητας και της εξυπηρέτησης όλων ανεξαιρέτως των επισκεπτών, παράλληλα με τον εκπαιδευτικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα των μουσείων, αποτελούν τους στυλοβάτες της διαχείρισης των σύγχρονων, πλέον, μουσειακών χώρων (Δαλακούρα, 2008).

Τα μουσεία προσπαθούν να προστατεύσουν και να συντηρήσουν τα υλικά και «πνευματικά» κατάλοιπα του παρελθόντος, με απώτερο σκοπό να παρουσιαστούν και να αναδειχθούν στο παρόν και κατά συνέπεια, να παραμείνουν αξιομνημόνευτα στο κοντινό

και στο μακρινό μέλλον. Μέσα από τους μουσειακούς χώρους, λοιπόν, συνδέονται και οι τρεις χρονικές περίοδοι.

Συγκεντρωτικά, στις μέρες μας, πλέον, η επίσκεψη σε ένα μουσείο μπορεί να αναδειχθεί σε μία εμπειρία, αποτελούμενη από πολλά χαρακτηριστικά και διαφορετικές διαστάσεις, συνδυάζοντας την ανάγκη και τη διάθεση για θέαση του απώτερου και του κοντινού παρελθόντος, για απόκτηση και συσσώρευση γνώσεων για πληθώρα πολιτιστικών θησαυρών και παράλληλα, για τη δημιουργία μίας ξεχωριστής ψυχαγωγικής διεξόδου και συνάμα μίας ξεκούραστης εξόρμησης (Δαλακούρα, 2008).

1.2. ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΜΟΥΣΕΙΟΓΡΑΦΙΑ

Σύμφωνα με το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, η μουσειολογία ορίζεται ως η επιστήμη των μουσείων και αναλυτικότερα σχετίζεται με τη μελέτη της ιστορίας και του υποβάθρου των μουσειακών χώρων, του ειδικού ρόλου που κατέχουν στην κοινωνία, συγκεκριμένων συστημάτων για την έρευνα, την εκπαίδευση, την οργάνωση, τη συντήρηση, της σχέσης με το φυσικό περιβάλλον και, τέλος, της ταξινόμησης των διαφορετικών ειδών μουσείων. Με άλλα λόγια, η μουσειολογία είναι ο κλάδος της γνώσης, ο οποίος ασχολείται με τη μελέτη των στόχων και την οργάνωση των μουσειακών χώρων (Οικονόμου, 2003). Κατά συνέπεια, ο παραπάνω ορισμός αφορά, κατά κύριο λόγο, τη μελέτη των μουσείων σε θεωρητικό και εκπαιδευτικό επίπεδο, αναιρώντας, ταυτόχρονα, τον πρακτικό τομέα, στον οποίο αναφέρεται ο όρος της μουσειογραφίας που θα αναλυθεί ακριβώς παρακάτω.

Σύμφωνα με το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, η μουσειογραφία και η μουσειακή πρακτική προσδιορίζονται ως το σύνολο των τεχνικών, το οποίο είναι άμεσα συνυφασμένο με την επιστήμη της μουσειολογίας, η οποία αναλύθηκε και παραπάνω, και περιλαμβάνει πρακτικές και μεθόδους λειτουργίας των μουσειακών χώρων, σε όλους τους διαφορετικούς τους κλάδους και τομείς (Οικονόμου, 2003). Ο όρος της μουσειογραφίας πραγματοποίησε την εμφάνιση του τον 18^ο αιώνα, και συγκεκριμένα το 1727 από τον Neikel και προηγείται χρονικά από τον αντίστοιχο όρο της μουσειολογίας (Desvallées and Mairesse, 2014).

Ο παραπάνω διαχωρισμός των δύο όρων σε θεωρητικό και πρακτικό επίπεδο, στην εφαρμογή του δεν είναι καθόλου αποδοτικός και παραγωγικός, καθώς δεν είναι δυνατόν να υφίσταται θεωρητική μελέτη των μουσείων χωρίς την απαιτούμενη ανάλυση και της

πρακτικής και αντιστρόφως, δε δύναται να γίνεται αναφορά μόνο σε μουσειακές πρακτικές χωρίς την απαραίτητη θεωρητική βάση (Οικονόμου, 2003).

Κατά συνέπεια, η Διεθνής Επιτροπή Μουσειολογίας του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων, κατέληξε στον ορισμό της μουσειολογίας ως της επιστήμης, η οποία εξετάζει σε θεωρητικό, αλλά και σε πρακτικό επίπεδο ζητήματα διαφύλαξης, ερμηνείας και επικοινωνίας της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και το κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο δημιουργείται και εξελίσσεται η σχέση των αντικειμένων και των συλλογών με τους ανθρώπους και συγκεκριμένα τους επισκέπτες (Οικονόμου, 2003).

Με το πέρασμα των χρόνων, αρχίζουν να κάνουν την εμφάνιση τους και νέοι όροι, οι οποίοι αναφέρονται σε διαφορετικές κατηγορίες της γενικότερης έννοιας της μουσειολογίας, όπως, για παράδειγμα, η «νέα» μουσειολογία (*la nouvelle muséologie*, στα γαλλικά). Ένας από τους κυριότερους εμπνευστές και υποστηρικτές του συγκεκριμένου αυτού όρου, ήταν ο Riviere, ακολουθώντας τον αρκετοί ακόμη γαλλόφωνοι θεωρητικοί και ερευνητές του χώρου αυτού, από τη δεκαετία του 1970 και ύστερα (Οικονόμου, 2003, Desvallées and Mairesse, 2014).

Η «νέα» μουσειολογία προχωράει παραπέρα από τη σταθερή βάση και τα στεγανά όρια των μουσείων και της μουσειολογίας και ασχολείται κυρίως με τα πιο «σύγχρονα» μουσεία (όπως τα υπαίθρια μουσεία και τα οικομουσεία), τα οποία εστιάζουν στις συλλογές τους και έχουν αλληλένδετη σχέση με την κοινωνία στην οποία ανήκουν (Οικονόμου, 2003, Desvallées and Mairesse, 2014).

Με άλλα λόγια, το κέντρο βάρους μετατοπίζεται στα τοπικά, περιφερειακά και κοινωνικά μουσεία (*social museums*) και τονίζεται η ισχυρή σύνδεση τους με την τοπική, φυσική και πολιτιστική κληρονομιά των εκάστοτε περιοχών (Οικονόμου, 2003, Desvallées and Mairesse, 2014). Επιπρόσθετα, οι ενέργειες του κάθε μουσειακού χώρου, μέσω της έρευνας, της εκπαίδευσης και της συντήρησης των εκθεμάτων και των συλλογών που διαθέτει, οφείλουν να ανταποκρίνονται ουσιαστικά στην αναζωογόνηση των ανθρώπων και των κοινοτήτων σε πνευματικό και πολιτιστικό επίπεδο (Οικονόμου, 2003).

Ο όρος της «νέας» μουσειολογίας εμφανίζεται και στη βρετανική βιβλιογραφία, κατά το τέλος της δεκαετίας του 1980, επισφραγίζοντας και πάλι τον κοινωνικό και εκπαιδευτικό χαρακτήρα των μουσείων (Οικονόμου, 2003, Desvallées and Mairesse, 2014). Από την άλλη πλευρά, κάποιοι άλλοι μελετητές θεωρούν ότι ένας περιεκτικός

ορισμός της μουσειολογίας είναι ικανός από μόνος του να περικλείει και θέματα μουσειακής θεωρίας, αλλά και δραστηριότητες που δεν περιορίζονται μόνο σε κτίρια και τοίχους μουσείων. Έτσι, η χρήση του προσδιορισμού «νέα» μπορεί να θεωρηθεί και περιττή σε τελική ανάλυση (Οικονόμου, 2003).

Εν κατακλείδι, η επιστήμη της μουσειολογίας ασχολείται γενικότερα με την ιδέα του μουσείου, τον κοινωνικό και πολιτιστικό του χαρακτήρα, προσφέροντας παράλληλα ένα χώρο όπου συναντώνται διαφορετικές επιστήμες και δημιουργούν όλες μαζί ταυτόχρονα μία καινούργια μορφή γνώσης και εμπειρίας (Οικονόμου, 2003).

Οι επιστήμονες που ασχολούνται με τους μουσειακούς χώρους, δηλαδή οι μουσειολόγοι, μελετούν την ιστορική διαδρομή των μουσείων στο χρόνο, επιμελούνται και οργανώνουν τους χώρους και τις αίθουσες που είναι προσβάσιμες στο κοινό, όσον αφορά τις εκθέσεις, τις συλλογές και τις διάφορες εκδηλώσεις που διενεργούνται εκεί κατά καιρούς (Δαλακούρα, 2008).

Οι ειδικοί ερευνούν τη σχέση των χώρων αυτών με την κοινωνία, διερευνώντας και θεωρητικές, αλλά και πρακτικές προσεγγίσεις και κατευθύνσεις. Παράλληλα, προσπαθούν να γνωρίσουν το εν δυνάμει μουσειακό κοινό, μέσω συγκεκριμένων ερευνών και λήψεων δειγμάτων, με σκοπό να προσαρμόσουν τις λειτουργίες με βάση τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες του φιλοθεάμονος κοινού (Δαλακούρα, 2008).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

2.1. ΟΙ ΛΟΓΟΙ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

Ο τομέας των καινοτόμων τεχνολογιών είναι συνεχώς αυξανόμενος και έχει παρεισφρήσει στους χώρους των μουσείων, με το πέρασμα των αιώνων, σε αρκετά υπολογίσιμο βαθμό, τόσο σε ποιοτικό, όσο και σε ποσοτικό επίπεδο. Η συνεισφορά τους είναι αμέριστη και για αυτόν ακριβώς το λόγο, οι περισσότεροι χώροι πολιτισμού έχουν αρχίσει να τις θεωρούν κρίσιμης σημασίας για πάμπολλους λόγους που θα αναλυθούν παρακάτω (Lehn and Heath, 2005).

Η συνθήκη της πανδημίας άλλαξε τα μέχρι πρότινος ισχύοντα δεδομένα και εδραίωσε ακόμη περισσότερο τις νέες τεχνολογίες και τους διαδικτυακούς τόπους στην καθημερινότητα και στον τρόπο ζωής των ανθρώπων. Η πλοήγηση στους πιο διαδεδομένους μουσειακούς χώρους, και όχι μόνο, μετατράπηκε σε μία εύκολη υπόθεση για τους χρήστες του διαδικτύου, οι οποίοι δεν είχαν τη δυνατότητα λόγω των υγειονομικών συνθηκών και των εγκλεισμών, να επισκεφτούν τα μουσεία της επιλογής τους, δια ζώσης.

Όλα αυτά τα καινούργια δεδομένα οδήγησαν στη συνύπαρξη των μουσειακών χώρων με την τεχνολογία, αλλά και στη θετική αντιμετώπιση των συγκεκριμένων μέσων από τους ανθρώπους του πολιτισμού. Ωστόσο, η φυσική παρουσία των επισκεπτών και η πραγματική επαφή και διάδραση με τα εκθέματα, δε δύναται να αντικατασταθεί από οποιεσδήποτε ηλεκτρονικές και ψηφιακές μεθόδους και τεχνικές.

Μερικοί από τους βασικότερους σκοπούς υιοθέτησης των νέων τεχνολογιών από διάφορους μουσειακούς χώρους, είναι η διαφήμιση και η προώθηση των φυσικών χώρων και των αντικειμένων τους, κυρίως μέσω του διαδικτύου και των κοινωνικών δικτύων, για την προσέλκυση ολοένα και περισσότερων επισκεπτών ευρύτερου ηλικιακού και γεωγραφικού φάσματος (Badell, 2015, Marakos, 2014, Lehn and Heath, 2005), η δημιουργία μίας απομακρυσμένης δυνατότητας για ψηφιακή απεικόνιση και τρισδιάστατη παρουσίαση (360°) των χώρων γενικότερα, και των εκθεμάτων που φυλάσσονται στις εκάστοτε αίθουσες, ειδικότερα, και η ανάγκη διαδικτυακής παρουσίας και παρουσίασης, μέσω των ιστοσελίδων και της δημιουργίας των εικονικών μουσείων συνολικότερα, για πρόσβαση σε ουσιαστικές και χρήσιμες πληροφορίες.

Επιπρόσθετα, οι καινοτόμες τεχνολογίες στοχεύουν σε πιο εκσυγχρονισμένες και εντυπωσιακές παρουσιάσεις, στη διαδραστική επαφή με το εν δυνάμει μουσειακό κοινό, κάθε ηλικίας, με απώτερο σκοπό την αναβάθμιση των εκπαιδευτικών και ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων, στη διευκόλυνση της ξενάγησης και της περιήγησης στους χώρους, για άτομα με σωματικές και πνευματικές ιδιαιτερότητες και όχι μόνο, και στη συνολική εμβάθυνση και ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας όλων ανεξαιρέτως των επισκεπτών και των τουριστών που επέλεξαν να τιμήσουν με την παρουσία τους τον κάθε μοναδικό πολιτιστικό χώρο (Lehn and Heath, 2005, Theocharidis et al., 2014).

2.2. Η ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΧΡΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

Από τα τέλη της δεκαετίας του 1960, αρχίζουν να κάνουν την εμφάνιση τους δύσχρηστοι και τεράστιοι υπολογιστές σε κάποια μεγάλα εθνικά μουσεία μόνο, λόγω του υπέρογκου κόστους τους. Τη δεκαετία του 1970, οι παραπάνω υπολογιστές αντικαθίστανται από μικρότερους και πιο εύχρηστους με κυρίαρχο σκοπό την καλύτερη δυνατή καταγραφή και διαχείριση όλων των διαφορετικών εκθεμάτων (Οικονόμου, 2003).

Την επόμενη δεκαετία, παρατηρείται μία σταδιακή ενίσχυση αρκετών μουσειακών χώρων με υπολογιστές διαφόρων μεγεθών. Παράλληλα, κατασκευάζονται τοπικά ηλεκτρονικά δίκτυα και χρησιμοποιούνται εμπορικές εφαρμογές, με σκοπό την εξυπηρέτηση των εκάστοτε μουσειακών αναγκών (Οικονόμου, 2003).

Τη δεκαετία του 1990, αρχίζουν να εξαπλώνονται οι πολυμεσικές εφαρμογές και τα ηλεκτρονικά διαδραστικά εκθέματα για την παρουσίαση και την ερμηνεία των εκθεμάτων (Οικονόμου, 2003). Από το 1993 και ύστερα, σύμφωνα με τον Badell (2015), παρατηρήθηκε μία αυξανόμενη χρήση του διαδικτύου και άρχισε να ισχυροποιείται η παρουσία του στους χώρους των μουσείων, με συνεχώς αναπτυσσόμενους και καινοτόμους μουσειακούς τόπους. Τη συγκεκριμένη δεκαετία, ιδρύεται και το Τμήμα Τεκμηρίωσης από το μουσείο Μπενάκη, ενώ παράλληλα, αρχίζει σταδιακά μία προσπάθεια καταγραφής της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας από το υπουργείο Πολιτισμού (Οικονόμου, 2003).

Τη δεκαετία του 2000, οι νέες τεχνολογίες έχουν εισχωρήσει πλέον σε πολλά ελληνικά μουσεία με διαφορετικές μορφές και σκοπούς, όπως τη δημιουργία καινούργιων πεδίων εφαρμογών. Η χρησιμοποίηση πολυμέσων για την ενίσχυση των εκθέσεων, η

κυκλοφορία CD - ROM εκτός των μουσειακών χώρων και η ένταξη των πληροφοριακών μέσων για την κατασκευή ισχυρών «εμπειριών», οδήγησαν σε ένα διαφορετικό μουσειακό πεδίο (Οικονόμου, 2003).

Παράλληλα, συντελείται και η ανάπτυξη της επαυξημένης και της εικονικής πραγματικότητας, με τρισδιάστατα περιβάλλοντα και αναπαράσταση άλλων κόσμων, αλλά και η προσωπική και αυτόνομη ξενάγηση, με τη χρήση ηλεκτρονικών συσκευών χειρός, οι οποίες προσδίδουν συμπληρωματικές πληροφορίες, ανάλογα με τις ανάγκες του οποιουδήποτε επισκέπτη. Ταυτόχρονα, υπάρχει και μία διάδραση ανάμεσα στους «υπαρκτούς» επισκέπτες του χώρου του μουσείου και στους διαδικτυακούς - εικονικούς. Αυτά τα είδη μέσων θα αναλυθούν περαιτέρω στη συνέχεια αυτού του κεφαλαίου (Οικονόμου, 2003).

2.3. ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

Σε αυτό το σημείο, είναι ουσιαστικό να γίνει μία διάκριση ανάμεσα στις τεχνολογίες του ψηφιακού φάσματος, οι οποίες είναι προσβάσιμες αποκλειστικά εξ' αποστάσεως, από ηλεκτρονικές συσκευές και εφαρμογές, και στα διαδραστικά μέσα, και όχι μόνο, που ενσωματώνονται στο εσωτερικό των φυσικών χώρων πολιτισμού.

2.3.1. ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΜΕ ΕΞ' ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ ΠΡΟΣΒΑΣΗ

Όσον αφορά την πρώτη κατηγορία, μερικές από τις μορφές και τα είδη των τεχνολογικών καινοτομιών που έχουν υιοθετήσει πληθώρα μουσείων, κατά καιρούς, είναι η ψηφιακή καταγραφή διαφόρων μουσειακών πληροφοριών, το διαδίκτυο, τα εικονικά μουσεία, οι διαδικτυακοί τόποι, τα κοινωνικά δίκτυα και οι πλατφόρμες (Zafiropoulos et al., 2017), οι τρισδιάστατες απεικονίσεις και περιηγήσεις (360°), τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, εν μέσω της πανδημίας, και όχι μόνο, που στοχεύουν, κυρίως, στη διαφήμιση και στην επικοινωνία για ανθρώπους, οι οποίοι δεν έχουν τη δυνατότητα να επισκεφθούν ανά πάσα στιγμή τον κάθε μουσειακό χώρο. Παρακάτω, θα παρουσιαστούν λεπτομερώς οι συγκεκριμένες τεχνολογίες, με αρκετές πληροφορίες για την όσο το δυνατόν πληρέστερη αποτύπωση τους.

Αρχικά, ένα από τα βασικότερα και ουσιαστικότερα στοιχεία για τη σωστή διαχείριση διαφόρων οργανισμών γενικότερα, και αρκετών μουσείων ειδικότερα, είναι η

δυνατότητα καταγραφής και τεκμηρίωσης των μουσειακών πληροφοριών. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για μία δραστηριότητα υψίστης σημασίας, η οποία λαμβάνει χώρα στα «ενδόμυχα» πολλών πολιτιστικών οργανισμών και αποτελεί τη θεμελιώδη λίθο για την επιστέγαση της επικοινωνίας και της ερμηνείας όλου του σωζόμενου υλικού (Οικονόμου, 2003).

Ειδικότερα, οι μουσειακές πληροφορίες αναφέρονται στην ιστορία και στη χρήση των αντικειμένων, αλλά και στη διαχείριση αυτών και των συλλογών, γενικότερα. Ο ευρύτερος όρος της διαχείρισης περιλαμβάνει την απόκτηση των αντικειμένων, το δανεισμό τους από άλλους οργανισμούς, τον έλεγχο των μετακινήσεών τους, τη συντήρησή τους, τη χρονολογική και γεωγραφική ταύτισή τους και, εν τέλει, την τεκμηρίωσή τους (Οικονόμου, 2003).

Όλες οι παραπάνω πληροφορίες είναι, προφανώς, αρκετά δύσκολο να καταγραφούν, είτε με τον παραδοσιακό τρόπο, σε χαρτί, είτε με τον τεχνικό - τεχνολογικό τρόπο, σε υπολογιστή. Με τον πέρασμα των χρόνων, όμως, τείνει να καταλαμβάνει τα ηνία ο ηλεκτρονικός τρόπος έναντι του «αναλογικού» τρόπου που χρησιμοποιούταν περισσότερο σε παρελθοντικό χρόνο (Οικονόμου, 2003).

Ο ψηφιακός τρόπος τεκμηρίωσης παρουσιάζει αρκετά θετικά στοιχεία, όπως, πολύπλοκο συνδυασμό των πληροφοριών, αποφυγή των επαναλήψεων, γρήγορη ανάκτηση των πληροφοριών, επεξεργασία των πληροφοριών με πολλαπλές μεθόδους, σύνθετες αναζητήσεις, ενημέρωση των αρχείων, ασφάλεια και σιγουριά, προώθηση πρότυπης ορολογίας και ηλεκτρονική μεταφορά σε άλλα συστήματα (Οικονόμου, 2003).

Από την άλλη πλευρά, όμως, διακρίνονται και πολλά αρνητικά στοιχεία, όπως, αρκετά υψηλό κόστος, εξειδικευμένες γνώσεις, από το κατάλληλα εκπαιδευμένο προσωπικό, άμεση και αναγκαία εξάρτηση από επαγγελματικές υπηρεσίες και αρμόδιους των πληροφορικών μέσων και εξαιρετικά χρονοβόρα εισαγωγή των απαραίτητων δεδομένων (Οικονόμου, 2003).

Συγκεντρωτικά, παρατηρούνται σημαντικά πλεονεκτήματα, αλλά και πιθανά προβλήματα σχετικά με την υιοθέτηση ή μη των προαναφερθέντων νέων τεχνολογικών λειτουργιών. Το μόνο σίγουρο είναι ότι οι καταγεγραμμένες γνώσεις και πληροφορίες και η ουσιαστική τεκμηρίωσή τους, αποτελούν μία πραγματική προσφορά για μία σειρά δραστηριοτήτων που αφορούν τη δημοσιοποίηση ειδικών καταλόγων, τις απαντήσεις σε

τυχόν ερωτήσεις του κοινού, το σχεδιασμό και την υλοποίηση της δημόσιας εικόνας, τη νομική κάλυψη και φυσικά την παρουσίαση των εκθεμάτων, που θα εξεταστεί με λεπτομερέστατο τρόπο και παρακάτω (Οικονόμου, 2003).

Επιπρόσθετα, από τις πρωταρχικές τεχνολογικές διεργασίες που έχουν χρησιμοποιηθεί συστηματικά από τους χώρους που μελετούνται, είναι η χρήση του διαδικτύου (Suzic et al., 2016). Σύμφωνα με το Δουλγερίδη (2006), το διαδίκτυο είναι ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών, μέσα στο οποίο διενεργούνται διάφορες λειτουργίες από τους χρήστες του, όπως η αλληλεπίδραση, η αποστολή και ο διαμερισμός πληροφοριών, και ειδικότερα κειμένων, φωτογραφιών και βίντεο, αλλά και η επικοινωνία, μέσω ανταλλαγής μηνυμάτων.

Επίσης, το διαδίκτυο βοηθά τους υπευθύνους των μουσείων να συγκεντρώσουν πληροφορίες για τα κίνητρα και τις συμπεριφορές του κοινού, ώστε να είναι σε θέση πιθανόν στο μέλλον να προσαρμόσουν μία ξενάγηση, με βάση τα προσωπικά ενδιαφέροντα του κάθε επισκέπτη ξεχωριστά (Donovan, 2019). Παράλληλα, είναι ένα μέσο με παγκόσμια εμβέλεια και συνεισφέρει με τον τρόπο του στις διαδικασίες της μελέτης, της έρευνας, της ενημέρωσης, της πληροφόρησης, της συνεργασίας και της εκπαίδευσης (Chung et al., 2014). Όλα τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά συντελούν στην υιοθέτηση του από τους πολιτιστικούς, και ειδικότερα τους μουσειακούς χώρους, με κυρίαρχο σκοπό την καλύτερη δυνατή εξυπηρέτηση τους (Δουλγερίδης, 2006).

Μέσα στο ευρύτερο πλαίσιο του διαδικτύου, περιλαμβάνονται πιο ειδικευμένες υποκατηγορίες, όπως η ψηφιακή αποτύπωση των μουσείων, μέσω της οποίας σχηματίζονται τα λεγόμενα μουσεία χωρίς τοίχους ή διαφορετικά, εικονικά μουσεία που συνδυάζουν τις νέες τεχνολογίες με τα αυθεντικά εκθέματα (Gran et al., 2019, Theocharidis et al., 2014). Μέσω και των επίσημων ιστοσελίδων τους, παρουσιάζονται εικόνες (Wiedemann et al., 2019), βίντεο και πληροφορίες για το εσωτερικό των πραγματικών χώρων πολιτισμού, στοιχεία επικοινωνίας, προσομοιώσεις και τρισδιάστατες απεικονίσεις (360°) των χώρων, των εκθεμάτων και των συλλογών τους (Badell, 2015, Chung et al., 2014) και διάφορες άλλες βοηθητικές λειτουργίες για όλους όσους επιθυμούν να εντρυφήσουν στο μαγικό κόσμο των μουσείων και από το σπίτι τους, όπως για παράδειγμα, την περίοδο της πανδημίας που εξαπλώθηκε σε ολόκληρο τον πλανήτη. Με αυτόν τον τρόπο, δημιουργείται μία ουσιαστική σχέση των μουσείων με το

απομακρυσμένο κοινό (Theocharidis et al., 2014), το οποίο επιθυμεί, εξίσου, την επαφή του, έστω και ψηφιακά, με τον εκάστοτε μουσειακό χώρο.

Με σκοπό την αξιολόγηση των διαδικτυακών τόπων, το 2014, διενεργήθηκε μία έρευνα σε 239 μουσεία του ελλαδικού χώρου, όσον αφορά τη μελέτη και τη μέτρηση του όγκου των πληροφοριών που παρέχονταν από τις ιστοσελίδες που διέθεταν οι μουσειακοί χώροι της Ελλάδας, με βάση κάποιες συγκεκριμένες θεματικές, όπως τις πληροφορίες επικοινωνίας και επισκεψιμότητας των μουσείων, την ενημέρωση για την ιστορία και τις εκθέσεις που διέθεταν, τα εκπαιδευτικά προγράμματα που παρουσίαζαν, κυρίως σε παιδιά, και την ενεργή τους ή μη συμμετοχή σε διάφορες διαδικτυακές εφαρμογές (Theocharidis et al., 2014).

Με βάση τα αποτελέσματα της παραπάνω έρευνας, πενήντα τρεις μουσειακοί χώροι διέθεταν ιστοσελίδες, ενώ σχετικά με τις παραπάνω θεματικές, τις περισσότερες πληροφορίες στους μουσειακούς ιστοτόπους συγκέντρωναν τα στοιχεία επικοινωνίας, η ενημέρωση για την επισκεψιμότητα και τα εκθέματα και ακολουθούσαν οι άλλες κατηγορίες με μικρότερο ποσοστό (Theocharidis et al., 2014).

Μερικά από τα μουσεία που κατείχαν μία ισχυρή παρουσία στο διαδικτυακό πεδίο, ήταν το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, το Μουσείο Μπενάκη, το Μακεδονικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, και ακολουθούσαν το Μουσείο της Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, το Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού και το Αρχαιολογικό Μουσείο της Θεσσαλονίκης (Theocharidis et al., 2014).

Άλλη μία σημαντική υποκατηγορία του ευρύτερου διαδικτυακού χώρου είναι τα κοινωνικά δίκτυα και οι ψηφιακές πλατφόρμες, οι οποίες αποτελούν αναπόσπαστα, πλέον, κομμάτια διαφόρων πολιτιστικών και μουσειακών οργανισμών (Lazzeretti et al. 2015, Russo et al., 2007, Theocharidis et al., 2014). Σύμφωνα με τους Waller και Waller (2019), οι κυριότεροι σκοποί υιοθέτησης των συγκεκριμένων καινοτομιών είναι διαφημιστικοί και προωθητικοί και συντελούν στην ανάδειξη της εικόνας και του χώρου, κατά κύριο λόγο. Ένας ακόμα βασικός λόγος, είναι η επικοινωνία με το εν δυνάμει κοινό των πολιτιστικών οργανισμών, γενικότερα. Μέσω των διαφόρων κοινωνικών πλατφορμών, ενθαρρύνεται η σύνδεση, η αλληλεπίδραση και ο διάλογος (Badell, 2015, Chung et al., 2014, Lazzeretti et al. 2015, Marakos, 2014, Russo et al., 2007, Suzic et al., 2016, Zafiroopoulos et al., 2017). Η νέα ψηφιακή εποχή, λοιπόν, χαρακτηρίζεται από την ενισχυμένη, πλέον, χρήση των

κοινωνικών δικτύων και των «έξυπνων» συσκευών, εκτός των μουσειακών πεδίων (Booth et al., 2019).

Αναλυτικότερα, οι κοινωνικές πλατφόρμες περιλαμβάνουν ψηφιακό περιεχόμενο και υλικό, όπως για παράδειγμα, κείμενα, εικόνες και βίντεο τα οποία δημοσιεύονται, κοινοποιούνται και αλληλομοιράζονται σε εκατομμύρια χρήστες ανά την υφήλιο (Wiedemann et al., 2019). Διάφορα πολιτιστικά ιδρύματα ενσωματώνουν συνεχώς τέτοιου είδους τεχνολογικά μέσα για να διατηρήσουν την ήδη υπάρχουσα επαφή με τους επισκέπτες τους, αλλά και για να προσεγγίσουν και να προσελκύσουν καινούργιο κοινό (Lehn and Heath, 2005, Marakos, 2014, Waller and Waller, 2019).

Κατά συνέπεια όλων των προαναφερθέντων δεδομένων, τις τελευταίες δεκαετίες, κάποια μουσεία άρχισαν να χρησιμοποιούν με πιο συστηματικό τρόπο διάφορες διαδικτυακές πλατφόρμες και κοινωνικά δίκτυα, όπως το Facebook, το Twitter, το Instagram, το Hi - 5, το LinkedIn, το Reddit, το YouTube, το Pinterest, το Tumblr, το Flickr, το Snapchat και το MySpace (Badell, 2015, Booth et al., 2019, Chung et al., 2014, Gran et al., 2019, Marakos, 2014, Suzic et al., 2016, Waller and Waller, 2019). Μέσα από την ηλεκτρονική αλληλεπίδραση, αρχίζει να δημιουργείται μία διαδραστική διαδικασία, μέσω της οποίας οι εν δυνάμει επισκέπτες και χρήστες αποκτούν τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν, να εκφράσουν τη γνώμη τους, να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, να «ανεβάσουν» φωτογραφίες και βίντεο, να ασκήσουν καλές ή κακές κριτικές, σχολιάζοντας και συζητώντας, μέσω των διαφόρων μέσων και, με αυτόν τον τρόπο, να μετατρέψουν μία παθητική διαδικτυακή επίσκεψη σε μία ενεργητική διαδραστική δραστηριότητα (Chung et al., 2014, Marakos, 2014, Theocharidis et al., 2014, Waller and Waller, 2019).

Το πιο δημοφιλές, σε διαχρονικό επίπεδο, από όλα τα προαναφερθέντα μέσα δικτύωσης, θεωρείται το Facebook, με πάνω από δύο δισεκατομμύρια ενεργά μέλη μηνιαίως σε παγκόσμια βάση. Το συγκεκριμένο μέσο έχει το προνόμιο να συνδέει τους χρήστες μεταξύ τους σε πρώτο πλάνο, αλλά και εν συνεχεία, τους ίδιους χρήστες με διάφορες επαγγελματικές σελίδες οργανισμών, εταιρειών, επιχειρήσεων και μουσείων στην προκειμένη περίπτωση (Lazzeretti et al. 2015, Waller and Waller, 2019).

Τα μέλη της συγκεκριμένης πλατφόρμας, τα οποία διαθέτουν προσωπικούς λογαριασμούς (Zafiroopoulos et al., 2017), έχουν τη δυνατότητα να «αφήσουν» τα σχόλια και τις κριτικές τους, είτε αυτά είναι θετικά διακείμενα, είτε έχουν μία αρνητική χροιά. Με

άλλα λόγια, μπορεί να εκφραστεί από τη μία πλευρά η ευχαρίστηση, ο ενθουσιασμός και η χαρά και από την άλλη πλευρά, η απογοήτευση, η δυσαρέσκεια και, σε πιθανώς ακραίες περιπτώσεις, ο θυμός και τα παράπονα (Waller and Waller, 2019).

Συγκεντρωτικά, όλα τα παραπάνω ουσιαστικά στοιχεία δίνουν τη δυνατότητα στους εκάστοτε πολιτιστικούς οργανισμούς, να αποκτήσουν μία συγκεντρωτική απήχηση των υπηρεσιών και των λειτουργιών που προσφέρουν στο ευρύ κοινό τους και, κατά συνέπεια, να προβούν σε μία διαφορετική διαχείριση και προσαρμογή με βάση τα δεδομένα των ηλεκτρονικών τους υπηρεσιών και εν τέλει, να βελτιώσουν τα τυχόν «κακώς κείμενα» που εμφάνισαν στο παρελθόν, με σκοπό τη δημιουργία μίας πιο αναβαθμισμένης μελλοντικής μουσειακής εμπειρίας (Waller and Waller, 2019).

Με άλλα λόγια, τα μουσεία έχουν τη δυνατότητα, πλέον, να καταλάβουν τα ενδιαφέροντα και τα κίνητρα της επισκεψιμότητας του κοινού. Αυτές οι πληροφορίες μπορούν να βοηθήσουν τους διαχειριστές των μουσείων να ορίσουν και να διαμορφώσουν τις στρατηγικές διαφήμισης και προώθησης που θα ακολουθήσουν ανάλογα με την επικοινωνία, το ενδιαφέρον και την εμπιστοσύνη των επισκεπτών τους (Badell, 2015, Theocharidis et al., 2014).

Με στόχο την ανάδειξη της χρησιμοποίησης ή μη των κοινωνικών δικτύων, το 2015, πραγματοποιήθηκε μία έρευνα σε 107 μουσειακούς χώρους στην περιοχή της Καταλονίας, στην Ισπανία για τη σχέση που έχουν αναπτύξει με τα κοινωνικά δίκτυα. Τα βασικά ζητήματα που διερευνήθηκαν είναι η ποσοτική και ποιοτική διαδικτυακή παρουσία των καταλανικών μουσείων και η αλληλεπίδραση τους με τους χρήστες των πλατφορμών (Badell, 2015).

Ειδικότερα, οι παράμετροι που χρησιμοποιήθηκαν για τη συγκεκριμένη έρευνα ήταν η συνεργασία, το περιεχόμενο, η συμμετοχή, η επικοινωνία και η τεχνολογική καινοτομία. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας σε 107 συνολικά μουσεία, τα 65 διέθεταν σελίδα ή λογαριασμό στο Facebook, 46 στο Twitter, 32 στο YouTube, 18 στο Flickr, 8 στο Google+ και ακολουθούν οι υπόλοιπες πλατφόρμες με χαμηλότερη ζήτηση. Μερικά από τα μουσεία που διέθεταν τους περισσότερους ακολούθους στο Facebook και το Twitter ήταν το Μουσείο του Πικάσο, το Εθνικό Μουσείο Τέχνης της Καταλονίας, το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, το Ίδρυμα Ζουάν Μιρό, το Μουσείο Σχεδιασμού, το Ίδρυμα Αντόνι Τάπιες και το Θέατρο-Μουσείο Νταλί (Badell, 2015).

2.3.2. ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΟΥΣ ΦΥΣΙΚΟΥΣ ΜΟΥΣΕΙΑΚΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ

Όσον αφορά την ψηφιακή ενσωμάτωση στο εσωτερικό των φυσικών μουσειακών χώρων, έχουν εφαρμοστεί διάφορα είδη τεχνολογικών καινοτομιών και ειδικότερα διαδραστικών πολυμεσικών εφαρμογών, όπως οι συσκευές και οι εφαρμογές ακουστικής και οπτικής ξενάγησης, οι οθόνες και οι χάρτες αφής για την παροχή πρόσθετων πληροφοριών (information kiosks) (Lehn and Heath, 2005), η περιορισμένη ή εκτεταμένη χρήση επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας, συνδυαστικά με τα εκθέματα και οι διαδραστικές εφαρμογές και τα παιχνίδια για εκπαιδευτικούς και ψυχαγωγικούς, κυρίως σκοπούς. Όλα τα προαναφερθέντα, δημιουργούν μία ευκολότερη και πιο εντυπωσιακή συνολική εμπειρία για τους μικρούς και τους μεγάλους ηλικιακά επισκέπτες, αλλά και για άτομα με οποιεσδήποτε σωματικές ή πνευματικές ιδιαιτερότητες.

Στη σύγχρονη, πλέον, εποχή, οι νέες τεχνολογίες διαδραματίζουν έναν ιδιαίτερος ουσιαστικό και σημαντικό ρόλο μέσα στους μουσειακούς χώρους (Lehn and Heath, 2005). Η παρουσίαση των εκθέσεων βελτιώνεται και οι συλλογές γίνονται αυτομάτως πιο προσβάσιμες στο κοινό. Οι επισκέπτες δεν επιθυμούν μία απλή ξενάγηση, αλλά να βιώσουν μία εναλλακτική πρόκληση και εμπειρία (Donovan, 2019).

Αναλυτικότερα, στα εκσυγχρονισμένα μουσεία, οι διαχειριστές, τα τελευταία έτη, καλούνται να αντιμετωπίσουν τρεις μεγάλες προκλήσεις, πώς να προσελκύσουν επισκέπτες (Lehn and Heath, 2005), πώς να τους κάνουν να ευχαριστηθούν την εμπειρία και πώς να ενσωματώσουν τις νέες τεχνολογίες σε αυτά. Πετυχαίνοντας στους παραπάνω τομείς, αυτομάτως δημιουργούν ένα σύγχρονο μουσείο, όπου το κοινό απολαμβάνει μία συναρπαστική ξενάγηση και αλληλεπίδραση με τα εκθέματα (Donovan, 2019, Lehn and Heath, 2005).

Αρχικά, οι εφαρμογές πολυμέσων στους εσωτερικούς χώρους των μουσείων ακολουθούν διάφορες προσεγγίσεις και προσφέρουν πολλαπλά επίπεδα διαδραστικότητας, ανταλλαγής, δηλαδή, δράσεων μεταξύ ανθρώπων και συγκεκριμένων αντικειμένων, στην προκειμένη περίπτωση των εκθεμάτων (Τσιριβή, 2016, Lehn and Heath, 2005). Μερικές από τις εν λόγω πολυμεσικές εφαρμογές, είναι παρουσιάσεις με οπτικό - ακουστικές πληροφορίες, ηλεκτρονικές ξεναγήσεις με ειδικά διαμορφωμένες πολύγλωσσες συσκευές χειρός, συμπληρωματικό υλικό για περαιτέρω αναζήτηση και μελέτη και συστήματα αναζήτησης και πληροφόρησης, όπως λίστες, οθόνες και χάρτες.

Επιπρόσθετα, τα διαδραστικά πολυμεσικά συστήματα εμφανίζονται και ως στοιχεία ενσωματωμένα στις ήδη υπάρχουσες εκθέσεις (Lehn and Heath, 2005), οι ίδιες οι τεχνολογίες ως κύρια εκθέματα, εμπειρίες «σε πακέτο» για περαιτέρω ενασχόληση στο σπίτι ή στο σχολείο του καθενός, μιμήσεις των ήδη υπαρκτών εκθεμάτων με τη μορφή εικονικών εκθέσεων και εργαλεία για την περιήγηση και τον προσανατολισμό του κοινού, όπως για παράδειγμα χάρτες και διαγράμματα. Από τη δεκαετία του 2000 και ύστερα, όλα τα προαναφερθέντα μέσα αρχίζουν να επικρατούν σε διάφορα μουσεία, σε παγκόσμια, αλλά και σε πανελλαδική κλίμακα, προσφέροντας ποικίλες δυνατότητες και επιλογές, ο οποίες θα παρατεθούν πάραυτα (Οικονόμου, 2003).

Τα πολυμεσικά συστήματα συνεισφέρουν στην ενίσχυση της παρουσίασης των εκθεμάτων, με σκοπό τη δημιουργία μίας ανεπανάληπτης μουσειακής εμπειρίας (Lehn and Heath, 2005). Πιο αναλυτικά, τα διαδραστικά πολυμέσα έχουν τη δυνατότητα να συνδυάζουν κείμενα, εικόνες, ήχους, βίντεο, παιχνίδια και χάρτες, και με αυτόν τον τρόπο, να προσδίδουν άμεσα κάτι το πιο εξελιγμένο στις ήδη υπάρχουσες εκθέσεις. Επίσης, οι διαδραστικές αυτές τεχνολογίες μπορούν να συνδράμουν στην εκπαιδευτική διαδικασία, μέσω της προσθήκης τους στις συλλογές, δημιουργώντας μία πιο ελκυστική συμμετοχή των νεαρών ηλικιακά επισκεπτών, και όχι μόνο (Οικονόμου, 2003).

Από τα σημαντικότερα και πιο διαδεδομένα, πλέον, στοιχεία τεχνολογίας στα μοντέρνα μουσεία είναι η επαυξημένη και η εικονική πραγματικότητα, οι οποίες χρησιμοποιούνται και ενσωματώνονται στις εκθέσεις, είτε μεμονωμένα, είτε συνδυαστικά. Η επαυξημένη πραγματικότητα είναι ένα βασικό εργαλείο που συνδέει τον πραγματικό κόσμο με το ψηφιακό, προσθέτοντας μέσω έξυπνων, ηλεκτρονικών εφαρμογών και συσκευών δεδομένα, όπως εικόνες, ήχους και κείμενα, στις ήδη υπάρχουσες συλλογές, για ενισχυτικούς και εκπαιδευτικούς κυρίως σκοπούς (Πολίτης, 2018, Coates, 2023, Donovan, 2019).

Μερικοί από τους βασικότερους παράγοντες υιοθέτησης της επαυξημένης πραγματικότητας από τα μουσεία είναι οι ακόλουθοι:

Αρχικά, η εκπαίδευση και η μάθηση ενισχύονται σε ουσιαστικό βαθμό από το επαυξημένο περιεχόμενο που διατίθεται σε μορφές κειμένου, εικόνων, ήχων, βίντεο και τρισδιάστατων απεικονίσεων (Coates, 2019, Coates, 2023). Επιπρόσθετα, τα εκθέματα μπορούν να μετατραπούν από στατικά σε κινούμενα και γεμάτα ζωή, μέσω της

συγκεκριμένης τεχνολογίας, προσδίδοντας τους μία καινοτόμα και ενδιαφέρουσα οπτική (Coates, 2019, Triantafillopoulou, 2019).

Επίσης, οι εμπειρίες της επαυξημένης πραγματικότητας είναι εύκολα διαχειρίσιμες και προσβάσιμες από όλους τους ενδιαφερόμενους, χωρίς να χρειάζονται κάποιο ιδιαίτερο εξοπλισμό. Παράλληλα, έχουν τη δυνατότητα να αλλάζουν και να διαμορφώσουν την κοινή πολιτιστική θέαση σε κάτι το μοναδικό. Ακόμη, οι νεαροί επισκέπτες και οι οικογένειές τους μπορούν να βιώσουν μία ανεπανάληπτη ξενάγηση και αλληλεπίδραση με τις εκθέσεις, με τη βοήθεια διαφόρων παιχνιδιών εμπλουτισμένων με μορφές και είδη της επαυξημένης πραγματικότητας (Triantafillopoulou, 2019).

Τέλος, οι περισσότεροι πολιτιστικοί χώροι θα επιθυμούσαν ιδανικά τις επαναλαμβανόμενες επισκέψεις του κοινού (Coates, 2023). Αυτό θα μπορούσε να επιτευχθεί με την προσθήκη της επαυξημένης πραγματικότητας σε συνδυασμό, αρκετές φορές, με άλλου είδους τεχνολογικά ευρήματα. Το αποτέλεσμα αυτής της συνύπαρξης είναι η ανανέωση των παλαιότερων συλλογών και η δημιουργία ενός ελκυστικού λόγου επανεξέτασης του χώρου και των αντικειμένων που παρευρίσκονται σε αυτόν (Triantafillopoulou, 2019).

Η εικονική πραγματικότητα μπορεί, επίσης, να προσφέρει μία αξέχαστη εμπειρία μέσω της προσομοίωσης, «μεταφέροντας» τους ανθρώπους σε διαφορετικά μέρη και χρόνους, ενώ βρίσκονται μέσα στο χώρο του μουσείου (Lepouras and Vassilakis, 2005), με τη βοήθεια ειδικά σχεδιασμένων συσκευών (Donovan, 2019), όπως ενός κράνους με διαμορφωμένες οθόνες για «Εμβυθιστική ΕΠ» (Amsen, 2019, Coates, 2019, Coates, 2023), είτε ενός υπολογιστή για «Μη Εμβυθιστική ΕΠ» (Τσιριβή, 2016).

Κάποια παραδείγματα μουσείων, τα οποία εφαρμόζουν τα συγκεκριμένα είδη τεχνολογίας, με απώτερο σκοπό να αναβαθμίσουν την πολιτιστική και μουσειακή θέαση, είναι το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης και το Μουσείο Kremer στη Νέα Υόρκη (Amsen, 2019) αλλά και το Pérez Art Museum στο Μαϊάμι (Coates, 2019, Coates, 2023, Donovan, 2019).

Συγκεντρωτικά, τα μουσεία και οι νέες τεχνολογίες είναι άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους και μπορούν μαζί να θέσουν τις βάσεις για τη δημιουργία ενός μοντέρνου και σύγχρονου πολιτιστικού χώρου. Σύμφωνα με τις προαναφερθέντες πληροφορίες, διαπιστώθηκε ένα εύρος διαδραστικών ηλεκτρονικών εφαρμογών, οι οποίες προσδίδουν

μία μεγαλύτερη ευελιξία, αλλά ταυτόχρονα και ένα προβληματισμό στους διαχειριστές και στους υπευθύνους των μουσείων. Τα ψηφιακά αυτά μέσα μπορούν να αντιμετωπιστούν ως μία πρόκληση για την ισχυροποίηση των εκθεμάτων, των συλλογών, αλλά και των μουσειακών χώρων γενικότερα.

Σε αυτό το σημείο, κρίνεται απαραίτητη μία κριτική προσέγγιση των τεχνολογικών αυτών διαδραστικών μέσων σε σχέση με τα υπαρκτά αντικείμενα. Πολλοί ερευνητές, αλλά και επιμελητές παρουσιάζονται προβληματισμένοι, όσον αφορά την ένταξη και τη λειτουργία των καινοτόμων αυτών τεχνολογιών. Το 1992, ο Nash υποστήριξε ότι τα οπτικοακουστικά μέσα πρέπει να δρουν συμπληρωματικά με τα πρωτότυπα εκθέματα, έχοντας ως στόχο να διευρύνουν το υπάρχον κοινό με καινοτόμες τεχνολογικά δραστηριότητες, και όχι να αντικαθιστούν τα πραγματικά αντικείμενα και την προσωπική επαφή (Οικονόμου, 2003).

Τα τεχνολογικά αυτά εργαλεία είναι τόσο ισχυρά και ελκυστικά που υπάρχει περίπτωση να επισκιάσουν αυτά καθ' αυτά τα εκθέματα. Για παράδειγμα, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα εντυπωσιακά διαδραστικά μέσα, οι τεράστιες οθόνες, τα ιδιαίτερα γραφικά και γενικότερα τέτοιου είδους δράσεις μπορούν να προκαλέσουν το θαυμασμό, να εγείρουν την περιέργεια και να «τραβήξουν» τα βλέμματα πάνω τους, αφαιρώντας εν άγνοια τους, από την αίγλη, και τη σπουδαιότητα των αρχαίων κειμηλίων και των πιο σύγχρονων έργων (Οικονόμου, 2003).

Προφανώς, ο σκοπός της τοποθέτησης των νέων τεχνολογιών δεν είναι η αποδυνάμωση, αλλά η ανάδειξη των εκθεμάτων και η ενίσχυση της απόλαυσης της μουσειακής επίσκεψης για τους νεότερους, αλλά και τους γηραιότερους λάτρεις των μουσειακών χώρων. Πλέον, στις μέρες μας, οι περισσότεροι επισκέπτες, ανεξαρτήτου ηλικίας και φύλου, επηρεάζονται και αλληλεπιδρούν με τέτοιου είδους σύγχρονα τεχνολογικά εργαλεία, άλλοι σε μεγαλύτερο και άλλοι σε μικρότερο βαθμό, είτε κατά μόνας, είτε σε μικρές ή μεγάλες ομάδες ατόμων (Οικονόμου, 2003).

Συμπερασματικά, τα σύγχρονα, πλέον, μουσεία οφείλουν να εντάξουν τις νέες τεχνολογίες στους χώρους τους, λαμβάνοντας, όμως, υπόψη τους, τις ιδιαιτερότητες τους και χρησιμοποιώντας τις με κριτικό τρόπο, ώστε να αποκομίσουν τα ουσιώδη οφέλη τους και ταυτόχρονα να αποφύγουν τους πιθανούς κινδύνους από την ανούσια και αλόγιστη χρήση τους (Οικονόμου, 2003).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΑΙ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ ΜΟΥΣΕΙΑ

3.1. Η ΔΙΕΘΝΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Στη συγκεκριμένη ενότητα, παρουσιάζονται διάφορες κατηγορίες νέων τεχνολογιών, που έχουν ενσωματώσει αρκετά διακεκριμένα μουσεία του διεθνή χώρου. Πληθώρα μουσειακών χώρων, ανά τον κόσμο, έχουν ανοίξει τις πύλες τους στο ευρύτερο κοινό που επιθυμεί να έρθει σε επαφή με κάθε είδους εκθέματα. Με το πέρασμα των αιώνων, έχουν εισαχθεί και ενσωματωθεί πολλά και διαφορετικά είδη καινοτόμων τεχνολογικών μέσων, με μοναδικό σκοπό την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας. Κατά την περίοδο της πανδημίας και του αναγκαστικού εγκλεισμού, η ψηφιακή, απομακρυσμένη, κυρίως, εφαρμογή προχώρησε με ακόμα γρηγορότερους ρυθμούς, καθώς οι άνθρωποι δεν είχαν τη δυνατότητα να επισκεφτούν τους μουσειακούς χώρους, διαζώσης.

Παρακάτω παρατίθενται οι ουσιαστικότερες νέες τεχνολογίες που έχουν υιοθετήσει και εφαρμόσει μερικά από τα πιο περιζήτητα διεθνή μουσεία, μέχρι και τις μέρες μας. Η έρευνα που διεξήχθη, τον Οκτώβριο του 2022, αφορά τη μελέτη των επίσημων διαδικτυακών τόπων και μόνο, λόγω αδυναμίας διαζώσης επισκέψεων, εννέα επιλεγμένων μουσειακών χώρων διεθνούς βεληνεκούς. Στη συνέχεια, θα παραστούν τα αποτελέσματα, μέσω των οποίων αποτυπώνεται μία σχετική εικόνα της σχέσης της τεχνολογίας με τα εκσυγχρονισμένα, πλέον μουσεία.

Οι μουσειακοί χώροι που εξετάστηκαν ενδελεχώς¹ είναι το μουσείο του Λούβρου στο Παρίσι, το Βρετανικό μουσείο στο Λονδίνο, το Tate Modern στο Λονδίνο, το Guggenheim στη Νέα Υόρκη, το μουσείο του Van Gogh στο Άμστερνταμ, το μουσείο του Picasso στη Βαρκελώνη, το Μητροπολιτικό μουσείο τέχνης στη Νέα Υόρκη, το μουσείο Kremer στη Νέα Υόρκη και το μουσείο Pérez Art στο Μαϊάμι.

¹ Οι επίσημοι διαδικτυακοί τόποι που ερευνήθηκαν αναλυτικά και αντλήθηκαν ουσιαστικές πληροφορίες σε συγκεντρωτικό πλαίσιο, είναι οι ακόλουθοι: <https://www.louvre.fr/>, <https://www.britishmuseum.org/>, <https://www.tate.org.uk/>, <https://www.guggenheim.org/>, <https://www.vangoghmuseum.nl/en/>, <http://www.museupicasso.bcn.cat/en/>, <https://www.metmuseum.org/>, <https://www.thekremercollection.com/the-kremer-museum/>, <https://www.pamm.org/en/>.

Σύμφωνα με την έρευνα που διεξήχθη, το σύνολο των προαναφερθέντων μουσείων διαθέτουν *επίσημες ιστοσελίδες*, οι οποίες παρέχουν αρκετά σημαντικά στοιχεία, αλλά και *κοινωνικά δίκτυα*, και πιο συγκεκριμένα, Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Pinterest και LinkedIn, με κυρίαρχο σκοπό τη διαφήμιση των πραγματικών μουσειακών χώρων, τόσο για την διατήρηση της επαφής με τους παλαιότερους επισκέπτες τους, όσο και για την προσέλκυση καινούργιων.

Επιπρόσθετα, *τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας* έχουν ενσωματωθεί σε δύο μουσεία, του Λούβρου και το Kremer, για σκοπούς, κυρίως, εντυπωσιασμού και επαφής με νεότερο ηλικιακό κοινό. *Εφαρμογές*, επίσης, *ακουστικών ξεναγήσεων*, είτε εξ' αποστάσεως, είτε διά ζώσης, μέσω έξυπνων συσκευών, έχουν εφαρμοστεί σε άλλους δύο μουσειακούς χώρους, στο Βρετανικό μουσείο και στο Μητροπολιτικό μουσείο τέχνης, με απώτερο σκοπό την ενίσχυση της μουσειακής περιήγησης και εμπειρίας, γενικότερα.

Πιο συγκεκριμένα, στο Βρετανικό μουσείο παρέχεται ακουστική εφαρμογή για ξεναγήσεις δια ζώσης, αλλά και από τον ιδιωτικό χώρο του καθενός. Η εν λόγω εφαρμογή περιλαμβάνει πάνω από 250 αντικείμενα από τις εκάστωτε συλλογές, με συμπληρωματικές πληροφορίες σε ακουστική, οπτική αλλά και οπτικοακουστική μορφή, διατίθεται σε έξι διαφορετικές γλώσσες, μέχρι στιγμής, και προσφέρεται επί πληρωμή.

Εικόνα 3.1. Ακουστική εφαρμογή



Πηγή: British museum, 2022

Παρομοίως, το Μητροπολιτικό μουσείο τέχνης διαθέτει και αυτό ακουστική εφαρμογή για ξεναγήσεις, είτε δια ζώσης σε συγκεκριμένα έργα τέχνης που συνοδεύονται από ένα εικονίδιο με ακουστικά, είτε από τον ιδιωτικό χώρο του καθενός μέσω της ιστοσελίδας του μουσείου, προσθέτοντας ένα συγκεκριμένο κωδικό.

Ακόμη, *τρισδιάστατες εικονικές περιηγήσεις (360°)* στους διαδικτυακούς χώρους και τις αίθουσές του, διαθέτει το μουσείο του Picasso, ενώ δυνατότητα *ψηφιακής αποτύπωσης* και παρουσίασης μεγάλου αριθμού των αντικειμένων και των εκθεμάτων των εικονικών χώρων, με συμπληρωματική παροχή ενισχυτικών πληροφοριών και στοιχείων για τους απομακρυσμένους γεωγραφικά ψηφιακούς επισκέπτες, διατίθεται σε έξι μουσεία, στο Guggenheim, στο μουσείο του Van Gogh, στο μουσείο του Picasso, στο Μητροπολιτικό μουσείο τέχνης, στο μουσείο Kremer και στο μουσείο Pérez Art.

3.2. Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Στην εν λόγω ενότητα, αποτυπώνονται αναλυτικά πληθώρα καινοτόμων τεχνολογιών που έχουν εφαρμοστεί σε διαφορετικά είδη μουσειακών χώρων, ανά την ελληνική επικράτεια. Πιο συγκεκριμένα, στον ελλαδικό χώρο, έχουν δημιουργηθεί και διαμορφωθεί αρκετά μουσεία, τα οποία έχουν εντάξει, πλέον, πολλές κατηγορίες νέων τεχνολογιών για την διαφήμισή τους, αλλά και συνδυαστικά με τις ήδη υπάρχουσες συλλογές στο χώρο τους, με απώτερο σκοπό τη διεξαγωγή μίας αξιομνημόνευτης επίσκεψης και κατ' επέκταση ξενάγησης.

Παρακάτω παρατίθενται οι βασικότερες καινοτόμες τεχνολογίες που έχουν εφαρμόσει μερικά από τα δημοφιλέστερα και σημαντικότερα ελληνικά μουσεία, αλλά και κάποια μικρότερης εμβέλειας, μέχρι και σήμερα. Η έρευνα που διεξήχθη, από το Νοέμβριο του 2022 μέχρι και το Φεβρουάριο του 2023, αφορά τη μελέτη των επισήμων διαδικτυακών τόπων και μόνο, λόγω αδυναμίας δια ζώσης επισκέψεων, είκοσι ένα επιλεγμένων μουσειακών χώρων της ελληνικής επικράτειας. Στη συνέχεια, θα παρατεθούν τα αποτελέσματα, μέσω των οποίων αποτυπώνεται μία ουσιαστική εικόνα της σχέσης της τεχνολογίας με τα σύγχρονα, πλέον, μουσεία.

Οι μουσειακοί χώροι της πρωτεύουσας που εξετάστηκαν λεπτομερώς² είναι το μουσείο της Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό μουσείο, το Επιγραφικό μουσείο, το

² Οι επίσημοι διαδικτυακοί τόποι που ερευνήθηκαν αναλυτικά και αντλήθηκαν χρήσιμες πληροφορίες σε συνολικό πλαίσιο, είναι οι ακόλουθοι: <https://www.theacropolismuseum.gr/>, <https://www.namuseum.gr/>, <https://epigraphicmuseum.gr/>, <https://www.nummus.gr/>, <https://www.emst.gr/>, <https://www.benaki.org/index.php?lang=el>, <https://athensolympicmuseum.org/>, <https://athenscitymuseum.gr/>, <https://www.byzantinemuseum.gr/>, <https://www.gnhm.gr/>, <http://www.olympicmuseum-thessaloniki.org/>, <https://www.amth.gr/>, <https://www.mbp.gr/>, <https://www.momus.gr/momus/contemporary>, <http://dml.culture.gr/index.php/el/>, <https://www.tobaccomuseum.gr/>, <https://www.heraklionmuseum.gr/>, <http://www.ampatron.gr/>, <https://www.amio.gr/>, <https://www.amch.gr/>, <https://www.mthv.gr/>.

Νομισματικό μουσείο, το Εθνικό μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, το μουσείο Μπενάκη, το Ολυμπιακό μουσείο της Αθήνας, το μουσείον της πόλεως των Αθηνών, το Βυζαντινό και Χριστιανικό μουσείο και το μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας.

Όσον αφορά, τη συμπρωτεύουσα, τα μουσεία που ερευνήθηκαν είναι το Ολυμπιακό μουσείο, το Αρχαιολογικό μουσείο της Θεσσαλονίκης, το μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού και το μουσείο Σύγχρονης Τέχνης - Συλλογές Μακεδονικού μουσείου Σύγχρονης Τέχνης και Κρατικού μουσείου Σύγχρονης Τέχνης.

Τέλος, οι μουσειακοί χώροι διαφόρων περιφερειακών πόλεων που μελετήθηκαν είναι το Διαχρονικό μουσείο στη Λάρισα, το μουσείο Καπνού στην Καβάλα, το Αρχαιολογικό μουσείο του Ηρακλείου, το Αρχαιολογικό μουσείο των Πατρών, το Αρχαιολογικό μουσείο των Ιωαννίνων, το Αρχαιολογικό μουσείο των Χανίων και το Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών.

Σύμφωνα με την έρευνα που διεξήχθη, το σύνολο των προαναφερθέντων μουσείων διαθέτουν *επίσημες ιστοσελίδες*, οι οποίες παρέχουν αρκετά ουσιαστικά στοιχεία, ενώ *κοινωνικά δίκτυα*, και πιο συγκεκριμένα, Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, Pinterest και LinkedIn, διαθέτουν δεκαεννέα μουσεία, το μουσείο της Ακρόπολης, το Εθνικό Αρχαιολογικό μουσείο, το Επιγραφικό μουσείο, το Νομισματικό μουσείο, το Εθνικό μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, το μουσείο Μπενάκη, το Ολυμπιακό μουσείο της Αθήνας, το μουσείον της πόλεως των Αθηνών, το Βυζαντινό και Χριστιανικό μουσείο, το μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, το Ολυμπιακό μουσείο, το Αρχαιολογικό μουσείο της Θεσσαλονίκης, το μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού, το μουσείο Σύγχρονης Τέχνης - Συλλογές Μακεδονικού μουσείου Σύγχρονης Τέχνης και Κρατικού μουσείου Σύγχρονης Τέχνης, το Διαχρονικό μουσείο στη Λάρισα, το μουσείο Καπνού στην Καβάλα, το Αρχαιολογικό μουσείο του Ηρακλείου, το Αρχαιολογικό μουσείο των Ιωαννίνων και το Αρχαιολογικό μουσείο των Χανίων, με απώτερο σκοπό την προώθηση των φυσικών μουσειακών χώρων για την αύξηση της επισκεψιμότητάς τους.

Επιπρόσθετα, *τεχνολογίες επαξημένης, εικονικής πραγματικότητας, τεχνητής νοημοσύνης και τρισδιάστατων εικονικών παρουσιάσεων και περιηγήσεων (360°)*, είτε μεμονωμένα, είτε συνδυαστικά, έχουν ενσωματωθεί στον *εσωτερικό* χώρο τριών μουσείων, του Επιγραφικού μουσείου, του Ολυμπιακού μουσείου της Αθήνας και του μουσείου

Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, με κυρίαρχο σκοπό τη δημιουργία μίας αξιομνημόνευτης πολυαισθητηριακής μουσειακής εμπειρίας.

Πιο συγκεκριμένα, στο Επιγραφικό μουσείο προσφέρεται το ρηξικέλευθο πρόγραμμα «ΑΠΤΟΣ», μία υποστηρικτική, δηλαδή, δράση για άτομα με προβλήματα όρασης, με τη συμπληρωματική χρήση καινοτόμων τεχνολογιών, όπως διάχυτη νοημοσύνη, μικροϋπολογιστές και μικροελεγκτές, τρισδιάστατες ψηφιοποιήσεις και εκτυπώσεις και ηχητικές πληροφορίες. Όλα αυτά τα προηγμένα διαδραστικά συστήματα, θα προσαρμοστούν σε συλλογή έξυπνων εκθεμάτων - αντιγράφων και θα τοποθετηθούν στους χώρους του μουσείου (Επιγραφικό μουσείο, 2022).

Επίσης, στο Ολυμπιακό μουσείο της Αθήνας, στο εσωτερικό του μουσειακού χώρου και ειδικότερα στην αίθουσα εκδηλώσεων, παρατίθεται χωρίς αντίτιμο, η έκθεση μικτής πραγματικότητας «Αρχαία Ολυμπία: Κοινός Τόπος». Η δράση αυτή χρησιμοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη για να διατηρήσει και να αποκαταστήσει σε ψηφιακή μορφή όσο το δυνατόν καλύτερα τον αρχαιολογικό χώρο της αρχαίας Ολυμπίας.

Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να περιηγηθούν στα τρισδιάστατα ιστορικά μνημεία της αρχαίας Ολυμπίας και να ακούσουν ήχους από τους αρχαίους αγώνες, με τη βοήθεια εξελιγμένων τεχνολογικών μέσων, όπως του διαδικτύου, ηλεκτρονικών υπολογιστών, εφαρμογών για έξυπνες συσκευές και επαυξημένης πραγματικότητας.

Τέλος, στο μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, στο εσωτερικό του μουσειακού χώρου, παρέχεται, η δυνατότητα τρισδιάστατης εικονικής περιήγησης (360°), μέσω συγκεκριμένης εφαρμογής. Το πλήρες υλικό είναι στη διάθεση του κοινού και χρησιμοποιείται για σκοπούς περαιτέρω ξενάγησης, κατά κύριο λόγο, αλλά και για την αναβάθμιση της μουσειακής εμπειρίας γενικότερα, με τη συνεισφορά εξελιγμένων τεχνολογικών μέσων. Πιο συγκεκριμένα, διατίθεται ο νέος ψηφιακός θόλος Dome και το υπερθέαμα 360 μοιρών «Η Αλήθεια Κατάματα», με ένα αντίτιμο των πέντε ευρώ, επιπλέον του απλού εισιτηρίου για την επίσκεψη στον υπόλοιπο χώρο.

Επίσης, *εφαρμογές και συσκευές ακουστικής, οπτικής και απτικής ξενάγησης και περιήγησης*, είτε μεμονωμένα, είτε συνδυαστικά, έχουν εφαρμοστεί σε τέσσερις μουσειακούς χώρους, το μουσείο της Ακρόπολης, το μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού, το Διαχρονικό μουσείο στη Λάρισα και το Αρχαιολογικό μουσείο του Ηρακλείου, για σκοπούς εμβάθυνσης και ενίσχυσης των μουσειακών γνώσεων και εμπειριών.

Πιο συγκεκριμένα, στο μουσείο της Ακρόπολης, εντός του μουσειακού χώρου, παρέχεται η δυνατότητα ακουστικής ξενάγησης σε εξήντα διαφορετικά ενσωματωμένα αρχαιολογικά αντικείμενα, με τη βοήθεια φορητών ατομικών συσκευών, αλλά και οπτικής ξενάγησης για όσους επισκέπτες έχουν προβλήματα με την ακοή τους, μέσω ανάγνωσης εμπλουτισμένων κειμένων στην οθόνη των συσκευών τους.

Εικόνα 3.2. Ακουστική ξενάγηση



Πηγή: Μουσείο της Ακρόπολης, 2022

Επιπρόσθετα, στο μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού, εντός του μουσειακού χώρου, από το Φεβρουάριο του 2015, υπάρχει η δυνατότητα ηχητικής και απτικής ξενάγησης για άτομα με μηδαμινή ή περιορισμένη όραση και τους προσωπικούς συνοδούς τους. Η δράση «Αγγίξτε και γνωρίστε το Βυζάντιο» περιλαμβάνει μία ειδικά διαμορφωμένη διαδρομή σε έξι αίθουσες της μόνιμης έκθεσης και παράλληλη ψηλάφηση δεκαπέντε επιλεγμένων πηλινών και μαρμάρινων εκθεμάτων.

Παράλληλα, προσφέρεται ένα φορητό σύστημα ηχητικής ξενάγησης σε τέσσερις γλώσσες και για τους ξενόγλωσσους τουρίστες, αλλά και μία έκδοση του αντίστοιχου εντύπου για τον κάθε συνοδό, για συμπληρωματική χρήση, ώστε να επιτευχθεί μία διαχρονική προσέγγιση σε διάφορες πτυχές του βυζαντινού πολιτισμού για όλους τους εν δυνάμει επισκέπτες.

Επίσης, στο Διαχρονικό μουσείο στη Λάρισα, διατίθεται μία καινοτόμα εφαρμογή Ψηφιακού Ξεναγού, η οποία είναι η πρώτη εφαρμογή τέτοιου είδους σε δημόσιο μουσείο στην ελληνική επικράτεια και μπορεί να χρησιμοποιηθεί, είτε στο εσωτερικό του

μουσειακού χώρου από οποιοδήποτε επισκέπτη για την ενίσχυση της μουσειακής του εμπειρίας, είτε για την παροχή απομακρυσμένης ηλεκτρονικής θέασης και ξενάγησης.

Η συγκεκριμένη εφαρμογή είναι διαθέσιμη, χωρίς κάποια χρέωση, στην ελληνική αλλά και στην αγγλική γλώσσα, σε έξυπνες συσκευές και περιλαμβάνει λειτουργίες ψηφιακού και εικονικού ξεναγού, παρουσιάσεις τουλάχιστον εκατό επιλεγμένων εκθεμάτων, συνοδευόμενων από κείμενα, εικόνες, ηχητική ανάλυση και σχέδια, ειδικές ξεναγήσεις διάρκειας μισής και μίας ώρας, ελεύθερες περιηγήσεις, με τη βοήθεια ειδικών σημάνσεων και QR κωδικών, αλλά και ψηφιακούς χάρτες για όσο το δυνατόν καλύτερο προσανατολισμό στους χώρους των συλλογών.

Τέλος, στο Αρχαιολογικό μουσείο του Ηρακλείου έχει δημιουργηθεί μία εφαρμογή ξενάγησης για έξυπνες συσκευές. Μέσω της συγκεκριμένης εφαρμογής, οποιοσδήποτε ενδιαφερόμενος έχει τη δυνατότητα, είτε από τον εσωτερικό χώρο του μουσείου, είτε από τον προσωπικό του χώρο, να αναβαθμίσει το γνωστικό του πεδίο και να εντρυφήσει στον μινωικό πολιτισμό γενικότερα και τη μινωική τέχνη ειδικότερα, εξερευνώντας τις αίθουσες και τους ορόφους, ανακαλύπτοντας μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα εκθέματα, συνδυαστικά με την παροχή ακουστικής ξενάγησης, εφόσον αυτό είναι επιθυμητό, και λαμβάνοντας ενημέρωση για τυχόν μουσειακές εκδηλώσεις.

Ακόμη, *τρισδιάστατες ψηφιακές εικονικές περιηγήσεις (360°)* των χώρων και των αιθουσών παρουσιάζονται, μέσω ηλεκτρονικών εφαρμογών και συσκευών, σε *απομακρυσμένο επίπεδο*, στους επίσημους διαδικτυακούς τόπους οκτώ μουσείων, του μουσείου της Ακρόπολης, του Εθνικού Αρχαιολογικού μουσείου, του Νομισματικού μουσείου, του μουσείου της πόλεως των Αθηνών, του μουσείου Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, του Διαχρονικού μουσείου στη Λάρισα, του Αρχαιολογικού μουσείου του Ηρακλείου και του Αρχαιολογικού μουσείου των Θηβών.

Πιο συγκεκριμένα, στο μουσείο της Ακρόπολης υπάρχει η δυνατότητα εικονικών περιηγήσεων (360°) μέσω και της ψηφιακής πλατφόρμας Google Arts and Culture στους χώρους του μουσείου γενικότερα και στις αίθουσες του Παρθενώνα και της αρχαϊκής Ακρόπολης ειδικότερα, για την πανοραμική θέαση των εξαιρετικών αρχαίων κειμηλίων από την άνεση του χώρου του καθενός ξεχωριστά.

Επιπρόσθετα, στο Εθνικό Αρχαιολογικό μουσείο διατίθεται η επιλογή της ψηφιακής εικονικής περιήγησης (360°) σε τριάντα έξι διαφορετικές αίθουσες του χώρου

και σε ογδόντα έξι μοναδικά εκθέματα, ενώ στο Νομισματικό μουσείο, στην επίσημη ιστοσελίδα, παρέχεται η δυνατότητα εικονικής περιήγησης (360°) της έκθεσης «Μετάλλια της Επανάστασης του 1821», αλλά και της αίθουσας των Δωρητών, με επιπλέον στοιχεία για τους δωρητές και τις δωρεές, στις οποίες προέβησαν και κοσμούν το εν λόγω μουσείο.

Επίσης, στο μουσείον της πόλεως των Αθηνών, στην επίσημη ιστοσελίδα, προσφέρεται η δυνατότητα τρισδιάστατης εικονικής περιήγησης (360°) στους χώρους του μουσείου, αλλά και στην Αθήνα του 1842, με τη βοήθεια ενός χάρτη με συγκεκριμένες τοποθεσίες (πινέζες) και την παροχή εικόνων και πληροφοριών για αυτές. Παράλληλα, παρουσιάζεται η αρχιτεκτονική της πόλης μέσω ειδικευμένης ψηφιακής εφαρμογής, αλλά και η ιστορία των Αθηνών από το 1821 μέχρι και το 1941, μέσα από την παράθεση γεγονότων – σταθμών με χρονολογική σειρά, με διαδραστικό τρόπο.

Ακόμη, στο μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, στην επίσημη ιστοσελίδα, παρέχεται η δυνατότητα εικονικής περιήγησης (360°), μέσω ειδικά διαμορφωμένης καινοτόμας εφαρμογής, στους χώρους, αλλά και σε συγκεκριμένες κατηγορίες εκθεμάτων με αναδυόμενα «παράθυρα», τα οποία προσφέρουν πρόσθετες πληροφορίες και συμπληρωματική πλοήγηση σε οπτικό υλικό με κοντινότερες λήψεις, υπότιτλους και ακουστική περιγραφή.

Επιπλέον, στο Διαχρονικό μουσείο στη Λάρισα, στην επίσημη ιστοσελίδα, παρέχεται η δυνατότητα εικονικής περιήγησης (360°) στους χώρους και τις αίθουσες του μουσείου, αλλά και σε κάποια από τα πολύτιμα εκθέματα, τα οποία εμπλουτίζονται με επιπλέον ανάλυση, για τους απομακρυσμένους επισκέπτες που, είτε δεν δύνανται να πραγματοποιήσουν μία δια ζώσης επίσκεψη, είτε επιθυμούν να έρθουν σε «ψηφιακή επαφή» με το χώρο.

Επιπρόσθετα, στο Αρχαιολογικό μουσείο του Ηρακλείου, προσφέρεται η δυνατότητα εικονικής περιήγησης (360°) σε οκτώ προεπιλεγμένες αίθουσες και σε συγκεκριμένα εκθέματα του μουσειακού χώρου, με λεπτομερέστατη προβολή συμπληρωματικών στοιχείων, αλλά και σχετική περιγραφή, με σκοπό την όσο το δυνατόν αναλυτικότερη ενημέρωση του απομακρυσμένου κοινού. Τέλος, στο Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών διατίθεται αναλυτική εικονική περιήγηση (360°), με τη βοήθεια οπτικοακουστικού υλικού, σε όλους τους χώρους και τις αίθουσες του μουσείου, μέσω ενός ειδικού συνδέσμου, ο οποίος εμφανίζεται στην επίσημη ιστοσελίδα του.

Επιπλέον, *τεχνολογίες ψηφιακής αποτύπωσης* και παρουσίασης μεγάλου αριθμού των αντικειμένων και των εκθεμάτων των εικονικών χώρων, με συμπληρωματική παροχή ενισχυτικών πληροφοριών, είτε σε οπτικό είτε σε ακουστικό επίπεδο, για τους απομακρυσμένους γεωγραφικά ψηφιακούς επισκέπτες, διατίθενται σε επίσημους διαδικτυακούς τόπους επτά μουσείων, του μουσείου της Ακρόπολης, του Εθνικού Αρχαιολογικού μουσείου, του Επιγραφικού μουσείου, του Αρχαιολογικού μουσείου της Θεσσαλονίκης, του Αρχαιολογικού μουσείου του Ηρακλείου, του Αρχαιολογικού μουσείου των Χανίων και του Αρχαιολογικού μουσείου των Θηβών.

Πιο συγκεκριμένα, στο Αρχαιολογικό μουσείο του Ηρακλείου, στην επίσημη ιστοσελίδα, παρουσιάζονται περίπου χίλια εκθέματα σε ψηφιακή μορφή με πρόσθετες πληροφορίες για τους εικονικούς επισκέπτες και κάποια επιλεγμένα εκθέματα αναπαρίστανται με τρισδιάστατη μορφή, σε πολύ υψηλή ανάλυση, για ηλεκτρονική προβολή.

Επιπρόσθετα, στο Αρχαιολογικό μουσείο των Χανίων, στην επίσημη ιστοσελίδα, παρουσιάζονται αρκετά από τα εκθέματα περιοδικών εκθέσεων, αλλά και μόνιμων συλλογών, σε ηλεκτρονική μορφή με αναλυτικές πληροφορίες για τους εικονικούς επισκέπτες, με σκοπό να δημιουργήσουν μία σχετική εικόνα για τις παροχές του χώρου, προτού έρθουν σε μία δια ζώσης επαφή με τα πολύτιμα εκθέματα αρχαιολογικής φύσεως, ενώ στο Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών, παρέχεται η δυνατότητα της απεικόνισης με τρισδιάστατο τρόπο διάφορων επιλεγμένων ειδωλίων, όπως μίας καθιστής γυναικείας μορφής και μίας αντρικής μορφής που τρίβει τυρί.

Ψηφιακές τεχνολογίες, επίσης, *εκπαιδευτικής και ψυχαγωγικής φύσεως*, όπως *ηλεκτρονικές εφαρμογές και παιχνίδια*, αποτυπώνονται στους επίσημους διαδικτυακούς τόπους πέντε μουσείων, του μουσείου της Ακρόπολης, του μουσείου Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας, του Αρχαιολογικού μουσείου της Θεσσαλονίκης, του Αρχαιολογικού μουσείου των Ιωαννίνων και του Αρχαιολογικού μουσείου των Θηβών.

Πιο συγκεκριμένα, στο μουσείο της Ακρόπολης διατίθεται διαδικτυακό παιχνίδι με εκπαιδευτικό κυρίως χαρακτήρα για μικρούς και μεγαλύτερους ηλικιακά, με σκοπό την ενασχόληση με την αρχιτεκτονική των αρχαίων ελληνικών ναών, αλλά και ειδικά διαμορφωμένη ανάλυση και παρουσίαση με κείμενα και εικόνες, μέσω εφαρμογής, όλων των σωζόμενων τμημάτων του γλυπτικού διακόσμου της ζωφόρου του Παρθενώνα, στον

ελλαδικό χώρο και στο εξωτερικό, για άτομα με ειδικά ιστορικά και αρχαιολογικά ενδιαφέροντα, αλλά και για το ευρύτερο κοινό.

Επιπρόσθετα, στο μουσείο Γουλανδρή Φυσικής Ιστορίας δημιουργήθηκε μία ειδική κατηγορία δραστηριοτήτων, για τους νεαρούς διαδικτυακούς επισκέπτες, για εκπαιδευτικούς, αλλά και ψυχαγωγικούς σκοπούς, και απαρτίζεται από πέντε μικρότερα πεδία δράσεων, όπως ενδιαφέροντα παιχνίδια, ζωγραφική, δημιουργικές και κατασκευαστικές ενασχολήσεις, με τη συνοδεία αναλυτικών οδηγιών για την σωστή διεκπεραίωση τους, διάφορα προγράμματα εκμάθησης, προσφερόμενα ανάλογα με τον ηλικιακό προσδιορισμό του καθενός ενδιαφερομένου και τις προτιμήσεις του, και τέλος, φυσιολατρικές εφαρμογές για γνωριμία και επαφή με συγκεκριμένα είδη φυτών.

Επίσης, στο Αρχαιολογικό μουσείο της Θεσσαλονίκης διατίθενται διάφορες ψηφιακές δράσεις, όπως κατασκευές, συμπόσια, εκθέσεις, ξεναγήσεις, διαλέξεις, δημιουργική γραφή, ζωγραφική, παιχνίδια, λέσχες αναγνώσεων, κολάζ, ψηφιδωτά και πολλές άλλες, ενώ στο Αρχαιολογικό μουσείο των Ιωαννίνων, στην επίσημη ιστοσελίδα, διατίθενται δύο διαδικτυακές, καλλιτεχνικές δραστηριότητες, χρωματισμού και σχεδιασμού, για τους μικρούς φίλους του εν λόγω μουσείου, οι οποίες δημιουργήθηκαν στα πλαίσια της Διεθνούς Ημέρας των Μουσείων στις 18 Μαΐου του 2021, λόγω και της πανδημίας που ταλάνιζε την ανθρωπότητα παγκοσμίως και της αναγκαστικής απομάκρυνσης των ενδιαφερομένων από τους πραγματικούς μουσειακούς χώρους.

Παράλληλα, παρατίθεται και ένα ενδιαφέρον ψηφιακό παιχνίδι «Οι περιπέτειες του Μολοσσίδα: Το ταξίδι του Τιμόδαμου» για τους νεαρότερους ηλικιακά επισκέπτες, με σκοπό την ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με ένα πιο καινοτόμο και ψυχαγωγικό τρόπο. Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι προσαρμοσμένο, κατά κύριο λόγο, στις γνωστικές ικανότητες των παιδιών των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού και των πρώτων τάξεων του Γυμνασίου και προσφέρεται και στην αγγλική γλώσσα μέσω έξυπνων συσκευών, με τη μορφή εφαρμογής, για χρήση σε οποιοδήποτε περιβάλλον.

Εικόνα 3.3. Ψηφιακό παιχνίδι



Πηγή: Αρχαιολογικό μουσείο των Ιωαννίνων, 2023

Τέλος, στο Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών παρατίθενται διάφορα ενδιαφέροντα διαδικτυακά παιχνίδια, όπως η συντήρηση αρχαίων θραυσμάτων, με τη μορφή πάζλ, και με τη παρεχόμενη δυνατότητα επιλογής εικόνας, αλλά και επιπέδου δυσκολίας, το ταίριασμα των οστράκων επιλεγμένων αγγείων, με σκοπό τη βελτίωση και την εξάσκηση της μνήμης, η αποτύπωση του προσωπικού ονόματος του καθενός σε διαφορετικές γραφές παλαιότερων εποχών, αλλά και η επιλογή της κατάλληλης ενδυμασίας ανάλογα με την αντίστοιχη εποχή.

Επιπρόσθετα, έχουν τοποθετηθεί διάφορες κατηγορίες *τεχνολογικών διαδραστικών μέσων*, όπως εφαρμογές, οθόνες και χάρτες αφής, προτζέκτορες και πολλά άλλα, για σκοπούς, κυρίως, ενίσχυσης και εντυπωσιασμού, στους εσωτερικούς χώρους τριών μουσείων, του μουσείου Βυζαντινού Πολιτισμού, του Διαχρονικού μουσείου στη Λάρισα και του Αρχαιολογικού μουσείου των Θηβών.

Πιο συγκεκριμένα, στο μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού, την Τετάρτη 18 Μαΐου 2016, με αφορμή τον εορτασμό της Διεθνούς Ημέρας των Μουσείων, δημιουργήθηκε μία ειδική εφαρμογή, με τίτλο "Amusing Museum", μέσω της οποίας προσφερόταν μία διαδραστική περιήγηση στους χώρους και τις συλλογές του μουσείου, από τις έξυπνες συσκευές του καθενός, σκανάροντας ή πληκτρολογώντας εναλλακτικά κάποιους μοναδικούς QR κωδικούς, οι οποίοι βρισκόντουσαν κάτω από τα υπάρχοντα εκθέματα.

Η εν λόγω εφαρμογή περιλάμβανε ερωτήσεις, παιχνίδια, γρίφους και πάζλ, με σκοπό τη διενέργεια μίας βιωματικής εκπαιδευτικής εμπειρίας και όχι μόνο, για όλους τους επισκέπτες ανεξαιρέτως ηλικιακού προσδιορισμού και παρέμεινε σε λειτουργία στο εσωτερικό περιβάλλον του μουσείου και μετά το πέρας εκείνης της ημέρας.

Επιπρόσθετα, στο Διαχρονικό μουσείο, στην είσοδο του μουσείου, έχει τοποθετηθεί μία μεγάλη οθόνη αφής, με ένα ειδικά διαμορφωμένο διαδραστικό χάρτη, μέσω του οποίου παρουσιάζονται στους επισκέπτες εικόνες, βίντεο και σχέδια από διάφορα ιστορικά και αρχαιολογικά σημεία της πόλης της Λάρισας. Ο χάρτης διατίθεται στην ελληνική, αλλά και στην αγγλική γλώσσα και προτείνει διαδρομές πολιτιστικού ενδιαφέροντος μέσα στην πόλη, για τυχόν περαιτέρω περιήγηση, ενώ παρέχεται και η δυνατότητα αποστολής σχετικών πληροφοριών στις ηλεκτρονικές διευθύνσεις των επισκεπτών, εφόσον φυσικά το επιθυμούν.

Επίσης, στο Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών, εντός του μουσειακού χώρου, σε επιλεγμένα σημεία, έχουν τοποθετηθεί διάφορες οθόνες αφής, και όχι μόνο, με σκοπό την ενισχυτική παροχή χρήσιμων πληροφοριών και στην αγγλική γλώσσα, για τα εκθέματα, κατά κύριο λόγο, αλλά και για μύθους της ευρύτερης περιοχής της Βοιωτίας, για την κλασική μορφή και τις οχυρώσεις των βοιωτικών πόλεων και για πολλά ακόμα θέματα.

Παράλληλα, στην αρχή της έκθεσης, έχει εγκατασταθεί ένας προτζέκτορας, μέσω του οποίου παρουσιάζονται εντυπωσιακές φωτογραφίες από την πόλη της Θήβας, μοναδικές σκηνές από τη βοιωτική φύση και την τοπική κληρονομιά, αλλά και ιστορικοί χάρτες, μέσα από ένα συγκεντρωτικό ενημερωτικό βίντεο, για το συναρπαστικό τοπίο του βοιωτικού χώρου και για τη συνολική κατατόπιση του εν δυνάμει μουσειακού κοινού.

Εικόνα 3.4. Προτζέκτορας



Πηγή: Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών, 2023

Τέλος, *οπτικοακουστικές εφαρμογές*, όπως αναλυτικά *βίντεο* και εντυπωσιακές *παρουσιάσεις*, εμφανίζονται στους επίσημους διαδικτυακούς τόπους δύο μουσείων, του μουσείου Καπνού και του Αρχαιολογικού μουσείου των Θηβών. Πιο συγκεκριμένα, στο μουσείο Καπνού, στην επίσημη ιστοσελίδα, παρουσιάζεται, σε μορφή βίντεο, ένας ολοκληρωμένος ενημερωτικός οδηγός για τα χαρακτηριστικά, τις παροχές, τις σύγχρονες βιωματικές δράσεις και το ψηφιοποιημένο αρχειακό υλικό του συγκεκριμένου μουσείου, ώστε να πληροφορηθεί ο κάθε διαδικτυακός επισκέπτης για το τι προσφέρεται γενικότερα, αλλά και για το τι πρόκειται να συναντήσει σε μία μελλοντική επίσκεψή του στο χώρο.

Επιπρόσθετα, στο Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών διατίθεται η ψηφιακή παρουσίαση μίας ταινίας μικρού μήκους για όλη την ιστορία του τόπου της Θήβας και του επίσημου αρχαιολογικού οικοδομήματος, στο εσωτερικό του οποίου στεγάζεται όλος ο πολιτιστικός πλούτος της συγκεκριμένης πόλης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Αρχικά, οι γενικότεροι σκοποί διεξαγωγής της συγκεκριμένης ερευνητικής διεργασίας αφορούν μία συνολική αποτύπωση και ανάλυση της αλληλεπίδρασης και της σχέσης των νέων τεχνολογιών με τους μουσειακούς χώρους που έχουν επιλεχθεί ως μελέτες περιπτώσεις (Lehn and Heath, 2005, Marakos, 2014), τους λόγους για τους οποίους ενσωματώνονται οι νέες τεχνολογίες στους χώρους αυτών των μουσείων, τους σκοπούς επιλογής των συγκεκριμένων τεχνολογιών ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε ξεχωριστού χώρου και τα αποτελέσματα των υφιστάμενων καινοτόμων τεχνολογιών γενικότερα, αλλά και όσον αφορά τον πιθανό αντίκτυπο στο εν δυνάμει μουσειακό κοινό, ειδικότερα.

Από τα βασικότερα ερευνητικά ερωτήματα που προκύπτουν και καλούνται να αποσαφηνιστούν μέσω της εν λόγω έρευνας, είναι οι μέθοδοι εφαρμογής των νέων τεχνολογιών, και η τυχόν περαιτέρω αναβάθμισή τους, εφόσον κριθεί αναγκαία από τους αρμόδιους, οι λόγοι και οι σκοποί υιοθέτησης και χρησιμοποίησης τους στο εσωτερικό των χώρων που μελετούνται και ο βαθμός και το εύρος της αποδοτικότητάς τους και του ρόλου τους, κατά τη διαδικασία και τη διάρκεια των διά ζώσης μουσειακών επισκέψεων.

Επιπρόσθετα, σημαντικοί προβληματισμοί που τίθενται είναι και οι πιθανές εντυπώσεις που αντανακλούν στους επισκέπτες, αν και εφόσον έχουν την επιλογή να εκφέρουν την άποψή τους με κάποιο τρόπο, η αναγκαιότητα τους ή μη για την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας, αλλά και για εκπαιδευτικούς και ψυχαγωγικούς σκοπούς, οι τρόποι διαχείρισής τους από τους υπεύθυνους και τους υπαλλήλους των μουσείων και τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα που προκύπτουν, εν τέλει, σε συνδυασμό πάντοτε με τα παρακάτω μεθοδολογικά εργαλεία που θα χρησιμοποιηθούν για την έρευνα.

Πιο συγκεκριμένα, στο ερευνητικό πλαίσιο, πραγματοποιήθηκε, αρχικά, η προσωπική επιλογή δύο ενδεδειγμένων και κυρίαρχων μουσειακών χώρων της πόλης του Βόλου³. Αρχικά, η συγκεκριμένη πόλη επιλέχθηκε καθώς αποτελεί πόλο έλξης για

³ Ο Βόλος είναι μία από τις μεγαλύτερες πόλεις της Ελλάδας και ανήκει στην περιφερειακή ενότητα της Μαγνησίας και στο γεωγραφικό διαμέρισμα της Θεσσαλίας. Η θέση του προσδιορίζεται ανάμεσα στο Παγασητικό κόλπο και το Πήλιο, το φημισμένο βουνό των Κενταύρων, οπότε συνδυάζει αυτομάτως το υδάτινο με το ορεινό στοιχείο. Σύμφωνα με τη μυθολογία, σε αυτό ακριβώς το σημείο, ήταν χτισμένη η αρχαία πόλη της Ιωλκού, η οποία είναι συνδεδεμένη με το διάσημο μύθο της Αργοναυτικής εκστρατείας. Από παλιότερα μέχρι και σήμερα, η πόλη του Βόλου διαθέτει ένα από τα σπουδαιότερα λιμάνια του ελληνικού χώρου και θεωρείται μία από τις σημαντικότερες βιομηχανικές πόλεις της χώρας μας. Ειδικότερα, ανήκει στο δήμο Βόλου και ο μόνιμος πληθυσμός της ανέρχεται στα 85.803 άτομα, σύμφωνα με την απογραφή που διενεργήθηκε το 2021 (Ελληνική Στατιστική Αρχή, 2023).

επισκέπτες και τουρίστες από όλη την Ελλάδα, αλλά και από το εξωτερικό για πληθώρα λόγων. Κάποιοι από αυτούς είναι το φυσικό της κάλος, ο συνδυασμός των βουνών και της θάλασσας, η εύκολη προσβασιμότητα και από ξηράς και από θαλάσσης, μέσω του λιμανιού της, αλλά και η πλούσια κληρονομιά που διαθέτει, σε πολιτιστικό, αρχαιολογικό, μυθολογικό, ιστορικό και ειδικότερα βιομηχανικό επίπεδο.

Πιο αναλυτικά, υπάρχουν αρκετοί πολιτιστικοί και αρχαιολογικοί χώροι, όπως οι προϊστορικοί οικισμοί στο Σέσκλο, οι νεολιθικοί οικισμοί στο Διμήνι και η αρχαία πόλη της Νέας Δημητριάδας (Δήμος Βόλου, 2023), φημισμένα ιστορικά και βιομηχανικά κτίρια και κυρίως εργοστάσια, τα περισσότερα από τα οποία επαναχρησιμοποιούνται και λειτουργούν μέχρι και τις μέρες μας και έχουν ενταχθεί στη σύγχρονη αστική πραγματικότητα με διαφορετικές πλέον λειτουργίες και καινούργιες επαναπροσεγγίσεις, αλλά και αρκετά είδη μουσείων⁴, όπου μέσα τους εγκαθίστανται θησαυροί ανεκτίμητης σπουδαιότητας, για οποιουσδήποτε επισκέπτες, με πολιτιστικά ενδιαφέροντα και όχι μόνο, θελήσουν να έρθουν σε επαφή μαζί τους, κατά τη διάρκεια της ανεπανάληπτης εκδρομής τους στο Βόλο.

Πιο συγκεκριμένα, οι μουσειακοί χώροι που επιλέχθηκαν είναι ένας αμιγώς αρχαιολογικός και ένας εξειδικευμένος πολιτιστικός χώρος, με μία ιστορική προσέγγιση σε κυριότερο βαθμό, λόγω του ιδιαίτερου προσωπικού ενδιαφέροντος για τον αρχαίο κόσμο και το νεώτερο πολιτισμό, αλλά και λόγω των προγενέστερων ακαδημαϊκών σπουδών σε αντίστοιχα πανεπιστημιακά τμήματα.

Κατά συνέπεια, τα μουσεία προς διερεύνηση εις βάθος και πιο στοχευμένα, ως μελέτες περίπτωσης (case studies) της εργασίας (Badell, 2015, Lazzeretti et al. 2015, Lehn and Heath, 2005, Marakos, 2014), με βάση τα παραπάνω δεδομένα, είναι το Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο, ένας χώρος αξιοσημείωτης αρχαιολογικής σημασίας, και το μουσείο της πόλης του Βόλου, ένας χώρος υψίστης ιστορικής, πολεμικής και ιδιαιτέρως προσφυγικής σημασίας, το οποίο στοχεύει στην παρουσίαση των βασικότερων στοιχείων της πόλης, μέσω κυρίως της προφορικής ιστορίας και των προγενέστερων μαρτυριών.

⁴ Το μουσείο Πλινθοκεραμοποιίας Νικολάου και Σπυρίδωνος Τσαλαπάτα, το Αθανασάκειο Αρχαιολογικό μουσείο, το μουσείο της πόλης του Βόλου, το Λαογραφικό κέντρο του Κίτσου Μακρή, το κέντρο Τέχνης του Τζιόρτζιο ντε Κίρικο, η πινακοθήκη της Χρυσούλας Ζώγια, το Σιδηροδρομικό μουσείο της Θεσσαλίας, το μουσείο Φυσικής Ιστορίας και το Εντομολογικό μουσείο (Δήμος Βόλου, 2023).

Ο βασικός σκοπός της επιλογής των προαναφερθέντων χώρων είναι να ερευνηθούν εξονυχιστικά, με τη συνεισφορά μίας ποιοτικής μεθόδου ανάλυσης, η οποία αποτελείται από δύο επιμέρους στάδια. Το πρωταρχικό στάδιο είναι η διεξαγωγή μίας προσωπικής διά ζώσης και επιτόπιας επίσκεψης και κατ' επέκταση έρευνας, δηλαδή μία άμεση επαφή με τα αξιόλογα εκθέματα.

Συνεπώς, ο απώτερος στόχος αυτής της διαδικασίας είναι η λεπτομερής συλλογή εξειδικευμένων πληροφοριών και στοιχείων επί τόπου, αλλά και χρήσιμου φωτογραφικού και οπτικοακουστικού υλικού, για τη μουσειακή δραστηριότητα αυτών των πολιτιστικών χώρων και κυρίτερα για την ενσωμάτωση ή μη των νέων τεχνολογιών σε αυτούς, αλλά και για τους τρόπους τοποθέτησης τους στο εσωτερικό των χώρων και των αιθουσών, εφόσον και μόνο υπάρχουν, ώστε να υπάρξει η δυνατότητα να εξαχθούν κάποια έγκυρα αποτελέσματα και στη συνέχεια, να παρατεθούν με σαφήνεια στην εργασία.

Η παραπάνω μέθοδος έρευνας θεωρείται ουσιαστικής σημασίας για την καλύτερη δυνατή διεκπεραίωση της εργασίας, καθώς προσφέρεται η δυνατότητα στον κάθε ερευνητή να εστιάσει στους επιλεγμένους χώρους που επιθυμεί να μελετήσει και να προσαρμόσει το δείγμα της έρευνας του σε πιο περιορισμένα και συγκεκριμένα πλαίσια, καταλήγοντας σε πιο εξειδικευμένα αποτελέσματα, με βάση τις ενδεδειγμένες μελέτες περιπτώσεις και την επιτόπια επίσκεψη σε αυτές.

Στη συνέχεια, και σε δεύτερο επίπεδο, διενεργήθηκε και μία ερευνητική προσέγγιση με τη διεκπεραίωση διά ζώσης συνεντεύξεων, για να υπάρχει μία πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία και συνομιλία, για μία πιο άμεση και ζωντανή επαφή και συσχέτιση με τα πρόσωπα - κλειδιά και κατ' επέκταση, την καλύτερη δυνατή συζήτηση και συνεννόηση με δύο υπευθύνους ή υπαλλήλους των δύο προαναφερθέντων μουσείων του Βόλου, ώστε να εξαχθούν όσο το δυνατόν πιο εμπειριστατωμένες απόψεις από τους απολύτως αρμόδιους και γνώστες της διαχείρισης των αντικειμένων, των θεμάτων και των χώρων που εξετάζονται ως μελέτες περίπτωσης στην εργασία (Booth et al., 2019, Ross, 2004, Wiedemann et al., 2019).

Μέσω της ποιοτικής αυτής διαδικασίας, αντλούνται βασικές πληροφορίες σε αρκετά αναλυτικό βαθμό και παράλληλα με πιο ελεύθερο τρόπο, για την ύπαρξη ή μη των καινοτόμων τεχνολογιών και για τους πιθανούς τρόπους χρησιμοποίησής τους στους χώρους, στους οποίους διενεργήθηκε η προγενέστερη επιτόπια έρευνα. Οι εν λόγω

συνεντεύξεις, και ειδικότερα οι ερωτήσεις που τις απαρτίζουν, παρουσιάζουν μία συγκεκριμένη και τυποποιημένη μορφή, με άλλα λόγια μία δομημένη προσέγγιση (Ross, 2004), η οποία είναι εμφανής και στο έντυπο των ερωτήσεων που παρατίθεται στο παράρτημα της εργασίας (βλ. Παράρτημα 1).

Πιο αναλυτικά, οι προκαθορισμένες ερωτήσεις των συνεντεύξεων διακρίνονται σε συγκεκριμένες κατηγορίες και οργανώνονται ανάλογα με το γενικότερο αντικείμενο και θέμα τους. Για παράδειγμα, οι ερωτήσεις ομαδοποιούνται με βάση το ατομικό και προσωπικό επίπεδο του συνεντευξιζόμενου, το τεχνολογικό περιβάλλον του κάθε εξεταζόμενου μουσειακού χώρου, τη γενικότερη αντιμετώπιση των νέων τεχνολογιών, εάν και εφόσον είναι διαμορφωμένες και εναρμονισμένες στους χώρους και τις τεχνολογικές γνώσεις και δεξιότητες, είτε του υπεύθυνου, είτε του υπαλλήλου (Booth et al., 2019). Επίσης, είναι πανομοιότυπες και για τους δύο συνεντευξιζόμενους, για λόγους κυρίως αντικειμενικότητας και εγκυρότητας, αλλά και για να αποτυπωθεί μία ενιαία και κοινή εικόνα για την μετέπειτα ερευνητική ανάλυση.

Παράλληλα, οι ερωτήσεις προσδιορίζονται είτε ως ανοικτού τύπου, όπου προϋποθέτουν πιο αναλυτικές και λεπτομερείς απαντήσεις, με μία πιο ελεύθερη προσέγγιση, για την καλύτερη δυνατή αποσαφήνιση και αποτύπωση των προσωπικών τους αντιλήψεων και απόψεων (Ross, 2004), είτε ως κλειστού τύπου, όπου οι απαντήσεις είναι απολύτως προσδιορισμένες και υποδηλώνονται με τη διενέργεια της κλίμακας Likert (Likert scale) (Booth et al, 2019).

Η συγκεκριμένη κλίμακα αποτελεί μία εξειδικευμένη στατιστική μέθοδο, με τη συνεισφορά της οποίας οι απαντήσεις μπορούν να κλιμακωθούν και να προσδιοριστούν, με σχετική ακρίβεια, από το λιγότερο θετικό στο περισσότερο θετικό βαθμό, σε ένα αριθμητικό εύρος από το ένα μέχρι και το πέντε, και αντιστρόφως σε ορισμένες περιπτώσεις, για μία πιο στοχευμένη αντιμετώπιση των ερωτήσεων και κατ' επέκταση των απαντήσεων, στη συνέχεια.

Ακόμη, οι ερωτήσεις του ανοικτού τύπου προσφέρουν την δυνατότητα και για μία αναλυτικότερη συζήτηση από τον συνεντευκτή και τον ερωτώμενο, κατά τη διάρκεια και τη διεξαγωγή των συνεντεύξεων και συνάμα, μία περαιτέρω ανάλυση και διευκρίνηση κάποιων ερωτήσεων, αλλά και απαντήσεων, εφόσον και μόνο, όμως, κριθούν είτε

αναγκαίες είτε επιθυμητές, ανάλογα με τη ροή της συνέντευξης και το δεδομένο και προσφερόμενο χρόνο.

Με άλλα λόγια, ο συνεντευξιαζόμενος μπορεί να αισθανθεί μία σχετική άνεση σε σχέση με τον ερευνητή και να γνωστοποιήσει όσο το δυνατόν πιο ουσιαστικά στοιχεία για τη διεκπεραίωση της ερευνητικής προσέγγισης που πραγματοποιείται. Για αυτούς ακριβώς τους λόγους, επιλέχθηκε και ένα πιο αναλυτικό πλαίσιο ερωτήσεων, με κυρίαρχο σκοπό να διεξαχθεί και μία πιο ανοικτή διαδικασία και να εκμαιευτούν βασικές πληροφορίες για τη μετέπειτα χρησιμοποίησή τους.

Ο συνδυασμός αυτών των δύο τύπων των ερωτήσεων κρίνεται ως ο πιο αντιπροσωπευτικός και ουσιαστικός για τη διεξαγωγή της έρευνας, γενικότερα και των συνεντεύξεων, ειδικότερα, καθώς δημιουργείται μία αποτελεσματική συσχέτιση του πιο αναλυτικού, γενικού και ελεύθερου, με τις ερωτήσεις ανοικτού τύπου και την εστίαση στην προσωπική κρίση των συνεντευξιαζόμενων και ταυτόχρονα του πιο ειδικευμένου και συγκεκριμένου, με τις ερωτήσεις κλειστού τύπου, μέσω της κλιμακωτής διαδικασίας και μεθόδου που αναφέρθηκε νωρίτερα, για μία πιο εμπειριστατωμένη αποτύπωση όλων όσων έχουν ειπωθεί, μέσω των συγκεκριμένων ερωτήσεων, αλλά και της γενικότερης συνέντευξης.

Στο τελικό στάδιο της εργασίας, θα διενεργηθεί και μία συνολική ανάλυση των προσφερόμενων απαντήσεων από τις προαναφερόμενες συνεντεύξεις και θα αποτυπωθούν τα αποτελέσματα των προσωπικών γνώμων και των λεγομένων των συνεντευξιαζόμενων για τους ερευνητικούς σκοπούς της εργασίας και μόνο, καθώς η έρευνα προσδιορίζεται σε αυστηρώς ανώνυμο επίπεδο και πλαίσιο.

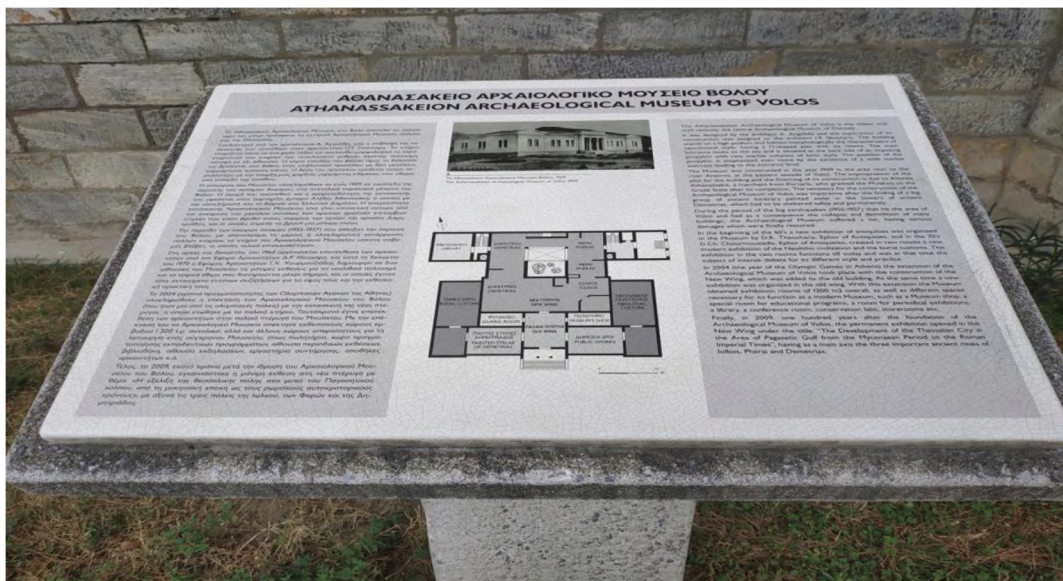
Κατά συνέπεια όλων των παραπάνω δεδομένων, θα παρατεθούν προτάσεις για περαιτέρω ενίσχυση της μουσειακής, ψηφιακής εμπειρίας στους επιλεγμένους μουσειακούς χώρους, και ειδικότερα μία καινοτόμα συσκευή ξενάγησης και περιήγησης, η οποία θα παρουσιαστεί αναλυτικά, ώστε να εξαχθούν, εν τέλει, και τα συγκεντρωτικά συμπεράσματα όλης της διερευνητικής διαδικασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΤΟ ΑΘΑΝΑΣΑΚΕΙΟ ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

5.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Το Αθανασάκειο Αρχαιολογικό μουσείο είναι ένα από τα παλαιότερα του ελληνικού χώρου, ιδρύθηκε το 1909 από χορηγία του Αλέξιου Αθανασάκη, με καταγωγή από το Πήλιο, και πρόκειται για ένα νεοκλασικό κτίριο το οποίο έχει συνολικό εμβαδόν 870 τ.μ. και διαθέτει επτά διαφορετικούς χώρους για την έκθεση των ανεκτίμητων αρχαιολογικών κειμηλίων του. Οι εκθέσεις περιλαμβάνουν ευρήματα, τα οποία χρονολογούνται από τη νεολιθική εποχή μέχρι και τη ρωμαϊκή περίοδο και έχουν έρθει στο φως μέσα από αρχαιολογικές ανασκαφές, οι οποίες έλαβαν χώρα στην περιφερειακή ενότητα της Μαγνησίας από τις αρχές του 20ου αιώνα μέχρι και τις μέρες μας (Υπουργείο Πολιτισμού, 2023).

Εικόνα 5.1. Γενικές πληροφορίες και κάτοψη του χώρου



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Όλα τα προαναφερθέντα εκθέματα συνοδεύονται και από συμπληρωματικές πληροφορίες σε μορφή κειμένων, εικόνων και σχεδίων με κυρίαρχο σκοπό την απόκτηση μίας ολοκληρωμένης και αξιόπιστης άποψης και εμπειρίας για τα αρχαιολογικά

αντικείμενα καθ' αυτά, αλλά και για τους αρχαιολογικούς χώρους από τους οποίους αυτά προέρχονται (Υπουργείο Πολιτισμού, 2023).

Σε αυτό το σημείο, αξίζει να αναφερθεί και η εκπαιδευτική συνεισφορά του μουσειακού χώρου, με εξειδικευμένα προγράμματα, τα οποία δίνουν έμφαση στη διαδικασία της ενεργητικής μάθησης. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της συστηματικής μελέτης των αρχαίων κειμηλίων, της δημιουργικής ενασχόλησης των επισκεπτών και της έκφρασης των αληθινών αντιδράσεων του κοινού. Όλες αυτές οι δραστηριότητες είναι ειδικά διαμορφωμένες για μαθητές και επισκέψεις σχολείων, αλλά και για διάφορες ομάδες ατόμων με ειδικά ενδιαφέροντα (Υπουργείο Πολιτισμού, 2023).

Σύμφωνα με βασικές πληροφορίες που έχουν αντληθεί από προσωπική αναζήτηση στο διαδίκτυο, όσον αφορά την ψηφιακή, απομακρυσμένη αποτύπωση του συγκεκριμένου χώρου, το μουσείο δε διαθέτει δική του επίσημη ιστοσελίδα, αλλά οι διαδικτυακές πληροφορίες, τις οποίες θα επιθυμούσε να αντλήσει ένας εν δυνάμει επισκέπτης, πριν έρθει σε επαφή με τον πολιτιστικό χώρο διά ζώσης, αναφέρονται μέσα από μία υποκατηγορία της ιστοσελίδας της Εφορείας Αρχαιοτήτων Μαγνησίας.

Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζονται κάποια γενικά στοιχεία, μία αναλυτική περιγραφή των ξεχωριστών χώρων, δηλαδή των αιθουσών, και κάποιων επιλεγμένων αρχαιολογικών αντικειμένων που έχουν τοποθετηθεί εκεί και τέλος, μία απεικόνιση, με τη μορφή κάτοψης, με απώτερο σκοπό τον καλύτερο δυνατό προσανατολισμό στον πραγματικό χώρο (Εφορεία Αρχαιοτήτων Μαγνησίας, 2023).

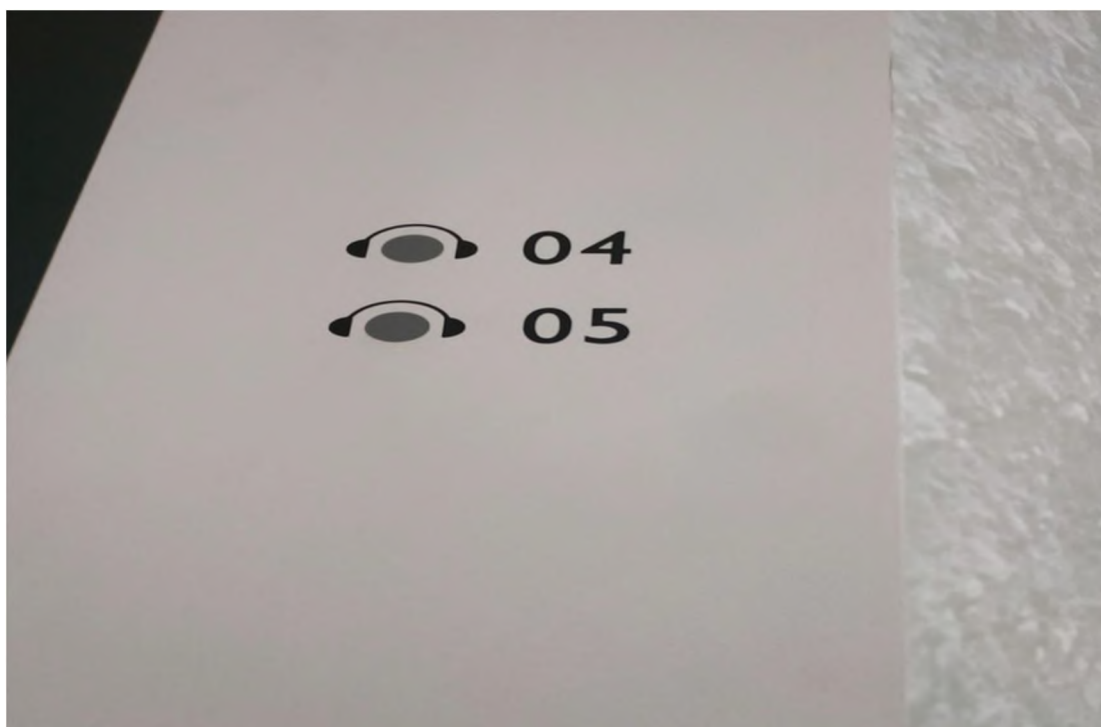
5.2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΤΟΠΙΑ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Σκοπός της επιτόπιας έρευνας που διενεργήθηκε στο προαναφερθέν μουσειακό χώρο, ήταν η λεπτομερής αποτύπωση κάθε είδους ψηφιακών μέσων, αλλά και η καταγραφή των ελλείψεων, ώστε να παρουσιαστεί μία ολοκληρωμένη εικόνα της τρέχουσας κατάστασης. Πιο αναλυτικά, στις 31 Ιουλίου του 2022, πραγματοποιήθηκε μία προσωπική επίσκεψη και μελέτη του χώρου γενικότερα και των εκθεμάτων ειδικότερα και κατ' επέκταση μία προσωπική έρευνα, όσον αφορά την ενσωμάτωση ή μη των νέων τεχνολογιών στο εσωτερικό του μουσείου, όπου και διαπιστώθηκε μία σχετικά

περιορισμένη χρήση των τεχνολογικών μέσων μέσα στις αίθουσες των εκθέσεων του συγκεκριμένου μουσειακού χώρου.

Το εν λόγω μουσείο διέθετε μία ειδική συσκευή - εφαρμογή ακουστικής ξενάγησης με επιλογή τριών γλωσσών και για τους αλλοδαπούς τουρίστες. Με βάση τα λεγόμενα ενός από τους υπαλλήλους του μουσειακού χώρου, η συσκευή αυτή παρέχόταν στους επισκέπτες δωρεάν και ήταν αρκετά βοηθητική για τους ξένους κυρίως τουρίστες, αλλά και για όσους επιθυμούσαν μία αναλυτική ξενάγηση με ενισχυτικές πληροφορίες για τα επιλεγμένα και ήδη υπάρχοντα αντικείμενα, τα οποία διέθεταν μία αριθμημένη, ειδική σήμανση με ακουστικά για την ιδανικότερη αντιστοίχιση του κάθε ξεχωριστού εκθέματος με τη συσκευή που περιγράφεται.

Εικόνα 5.2. Αριθμημένη, ειδική σήμανση με ακουστικά



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

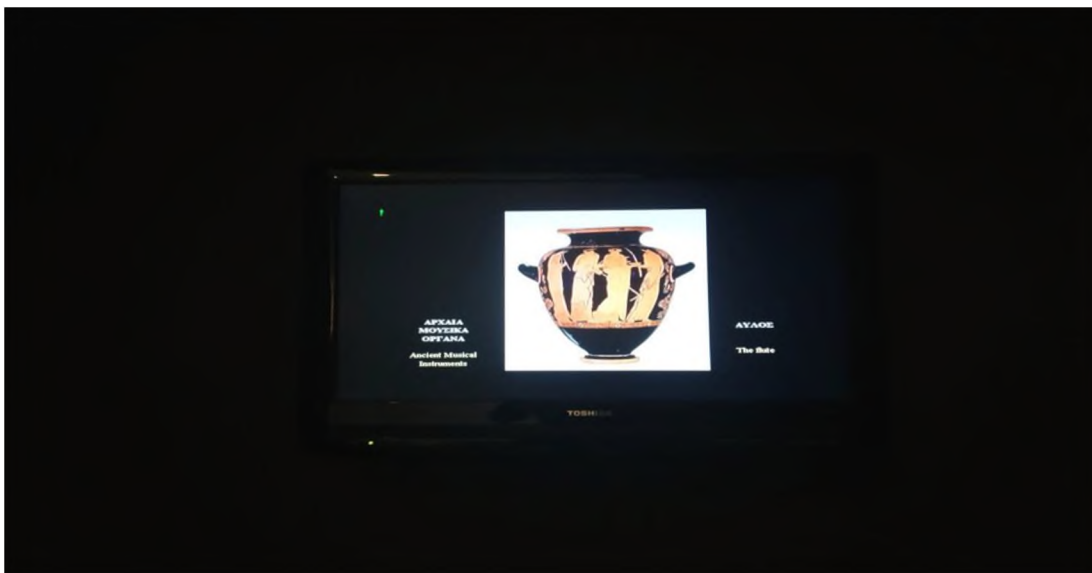
Αυτή η συγκεκριμένη συσκευή, ήταν αρκετά χρήσιμη, καθώς προσέφερε μία επιπλέον εκπαιδευτική λειτουργία και μία πιο ενδιαφέρουσα χροιά στις μουσειακές ξεναγήσεις. Από την άλλη πλευρά, αξίζει να σημειωθεί ότι τέτοιου είδους ακουστικές

συσκευές πιθανώς να αντικαθιστούν την ανθρώπινη παρουσία και τις ιστορικές και αρχαιολογικές επισημάνσεις που θα παρείχε ένας αρχαιολόγος ή ένας ξεναγός.

Κατά τη διάρκεια της προσωπικής μου επίσκεψης στο εσωτερικό του χώρου, δεν υπήρχε η δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί η εν λόγω συσκευή, καθώς υπήρξε σχετική ενημέρωση από τους υπαλλήλους ότι δεν ήταν πλέον σε λειτουργία, εξαιτίας των μέτρων προστασίας κατά της πανδημίας, που ταλάνισε ολόκληρο τον πλανήτη. Κατά συνέπεια, δεν ήταν εφικτό να υπάρξει μία άμεση επαφή με τον τρόπο λειτουργίας του τεχνολογικού αυτού μέσου, ωστόσο έγινε μία προσπάθεια εκ μέρους μου να εκμαιευτούν όσες περισσότερες πληροφορίες από τους υπευθύνους για να αποκτηθεί μία όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη άποψη για την έρευνα μου και για τη συσκευή που θα προταθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

Επιπρόσθετα, σε ένα ειδικά διαμορφωμένο, μικρό χώρο, ήταν εγκατεστημένη μία ψηφιακή οθόνη, στην οποία αναπαρίσταντο διάφορα μουσικά όργανα της αρχαιότητας και παράλληλα, ήταν τοποθετημένο ένα ακουστικό με ειδικά ηλεκτρονικά κουμπιά, με τη βοήθεια του οποίου ο εν δυνάμει επισκέπτης είχε τη δυνατότητα να ακούσει ηχογραφημένες πληροφορίες για τα αρχαία, μουσικά όργανα στην ελληνική, αλλά και στην αγγλική γλώσσα σε πρώτη φάση και στη συνέχεια να ακούσει και τις μελωδίες των συγκεκριμένων οργάνων.

Εικόνα 5.3. Ψηφιακή οθόνη



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Κατά το διάστημα της επίσκεψής μου, φιλοξενούνταν, επίσης, και μία περιοδική έκθεση στους εκθεσιακούς χώρους με διάφορα έργα τέχνης της σύγχρονης εποχής. Σκοπός της ιδέας αυτής, ήταν να δοθεί ιδιαίτερη σημασία στους επισκέπτες, στη συνύπαρξη του αρχαίου με το σύγχρονο και του παλαιού με το νεότερο. Δίπλα ακριβώς από κάθε πίνακα, υπήρχε μία ειδική σήμανση με ένα μοναδικό QR κωδικό. Όποιος επιθυμούσε να μάθει περισσότερες πληροφορίες για το κάθε έργο τέχνης, διέθετε μία έξυπνη συσκευή και είχε πρόσβαση στο διαδίκτυο, μπορούσε να σκανάρει με το σαρωτή της συσκευής του τον ειδικό QR κωδικό και εμφανίζονταν στην οθόνη του, με μορφή κειμένου, επιπλέον στοιχεία για τον πίνακα και τον καλλιτέχνη που τον δημιούργησε (ένα σύντομο βιογραφικό). Αυτή η διενέργεια θεωρείται ιδιαίτερα καινοτόμα για ένα αμιγώς αρχαιολογικό μουσείο.

Μετά από κάποιο διάστημα και συγκεκριμένα στις 13 Αυγούστου του 2023, ακολούθησε και μία ακόμη επίσκεψη στο χώρο για μία επιπλέον ερευνητική προσέγγιση. Η συσκευή για ακουστική ξενάγηση που είχε αναλυθεί και παραπάνω, συνέχιζε να είναι εκτός λειτουργίας, όπως και στην προηγούμενη προσωπική επίσκεψη, και δεν υπήρχε κάποια επίσημη ενημέρωση στους αρμόδιους για την πιθανή επαναλειτουργία και επαναχρησιμοποίηση της από τους επισκέπτες και ειδικότερα από τους ξενόγλωσσους τουρίστες.

Οι παραπάνω καινοτόμες τεχνολογίες έχουν υιοθετηθεί και έχουν τεθεί σε ισχύ, μέχρι και πρότινος, στο συγκεκριμένο μουσειακό χώρο. Οι ελλείψεις, όμως, είναι αρκετές καθώς απουσιάζουν τεχνολογικά είδη, όπως ηλεκτρονικές οθόνες αφής με πρόσθετες πληροφορίες, διαδραστικές δραστηριότητες και παιχνίδια, πληροφοριακά συστήματα (information kiosks), ψηφιακά εργαλεία και χάρτες για την περιήγηση των επισκεπτών, καθώς και επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα. Συμπερασματικά, οι ελλείψεις πιθανώς να υπερνικούν τις παροχές σε συμπληρωματικό τεχνολογικό υλικό.

5.3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ

Παράλληλα στο ίδιο περίπου διάστημα και ειδικότερα στις 24 Ιουλίου του 2023, διενεργήθηκε μία συνέντευξη ερευνητικού τύπου για να αποτυπωθεί μία πιο ολοκληρωμένη εικόνα της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στους χώρους του

συγκεκριμένου μουσείου. Οι ερωτήσεις που επιλέχθηκαν, διακρίνονται σε ειδικότερες κατηγορίες και ακολουθούν μία προκαθορισμένη δομή.

Όσον αφορά την πρώτη κατηγορία, η συνεντευξιαζόμενη κλήθηκε να απαντήσει σε ατομικές ερωτήσεις, οι οποίες σχετίζονταν με τη θέση που καταλαμβάνει στο μουσείο, αλλά και με τα χρόνια που απασχολείται συνολικά και στο εν λόγω μουσείο και σε άλλα. Με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν, η ερωτηθείσα είναι αρμόδια για θέματα τεκμηρίωσης αρχαιοτήτων και σχεδιασμού και υλοποίησης εκπαιδευτικών προγραμμάτων και εργάζεται 25 χρόνια στην Εφορεία Αρχαιοτήτων Μαγνησίας, εκ των οποίων τα 20 στο Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο και στο αρχαιολογικό μουσείο του Αλμυρού.

Στη συνέχεια, η δεύτερη κατηγορία αφορούσε το περιβάλλον του μουσείου και, σε πρώτη φάση, τις υφιστάμενες τεχνολογίες του χώρου, αν και εφόσον υπάρχουν. Η συνεντευξιαζόμενη αποκρίθηκε ότι ο εξεταζόμενος χώρος του μουσείου διαθέτει πολλές νέες τεχνολογίες, βαθμολογώντας με τον αριθμό 4 την ύπαρξη των νέων τεχνολογιών σε μία κλίμακα από τον αριθμό 1 μέχρι και τον αριθμό 5 (όπου στον αριθμό 1 αντιστοιχεί η ελάχιστη ύπαρξη και στον αριθμό 5 η μέγιστη). Πιο αναλυτικά, επισήμανε ότι υπάρχουν τεχνολογικές υποδομές, αλλά κάποιες από αυτές χρειάζονται συντήρηση και για αυτόν ακριβώς το λόγο τίθενται προσωρινά και εκτός λειτουργίας.

Οι νέες τεχνολογίες του χώρου είναι, πιο συγκεκριμένα, μία εφαρμογή για ξενάγηση στο μουσείο (ακουστική και σε μορφή κειμένου, με διαβαθμισμένες πληροφορίες, ανάλογα με τις ομάδες και την ηλικία του κοινού, όπως απλοί επισκέπτες, ειδικοί επιστήμονες και παιδιά) προσφερόμενη σε τρεις γλώσσες. Ο εκάστοτε χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει κάποια από τις προτεινόμενες από το σύστημα, διαδρομή ή να δημιουργήσει τη δική του, ανάλογα με συγκεκριμένα κριτήρια, όπως θέμα, είδος αντικειμένου και διαθέσιμος χρόνος παραμονής στο μουσείο.

Σε κάποιες εκθεσιακές ενότητες, οι πληροφορίες υποστηρίζονται και από τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων (βίντεο). Επιπρόσθετα, διατίθενται και έτοιμες παρουσιάσεις εκπαιδευτικού χαρακτήρα, αλλά και εκπαιδευτικά παιχνίδια. Ο κάθε επισκέπτης μπορεί να χρησιμοποιήσει για τα παραπάνω, είτε φορητές συσκευές ξενάγησης, είτε υπολογιστές με οθόνες αφής. Όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία, αφορούν το πρόγραμμα iMuse.

Σε δύο εκθεσιακές ενότητες, κατά την προσέγγιση του επισκέπτη σε αυτές, ενεργοποιούνται σχετικά ηχητικά εφέ, τα οποία συνεισφέρουν στην κατανόηση της

λειτουργίας και της χρήσης των εκθεμάτων, όπως για παράδειγμα, ήχος νερού στο υδραγωγείο και ήχοι ταβέρνας στο ρωμαϊκό καπηλειό της Δημητριάδας. Τέλος, σε μία ενότητα, της αρχαίας μουσικής επιγραφής, ο επισκέπτης μπορεί να ακούσει το μελοποιημένο μουσικό απόσπασμα, επιλέγοντας σε ειδικά ακουστικά, μία από τις τέσσερις εκτελέσεις του.

Σχετικά με την αναβάθμιση των τεχνολογιών, η ερωτηθείσα αποφάνθηκε ότι οι εφαρμογές είναι σχετικά παλιές και προσδιορίζονται χρονολογικά κατά το έτος 2009 και το έτος 2011, οπότε η απάντηση βαθμολογήθηκε με τον αριθμό 3 (μέτρια), με βάση και πάλι την κλίμακα Likert. Σύμφωνα με τις απαντήσεις, οι εγκαταστημένες τεχνολογικές παροχές θεωρούνται πολύ επαρκείς, οπότε και βαθμολογούνται με τον αριθμό 4, καθώς έχει ληφθεί ειδική μέριμνα, με βάση και τα βιβλιογραφικά δεδομένα, με απώτερο σκοπό να λαμβάνονται υπόψη όλες οι ανάγκες των επισκεπτών.

Τέλος, όσον αφορά τους λόγους ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στο χώρο, η συνεντευξιαζόμενη υποστηρίζει ότι ένας από τους βασικότερους λόγους είναι η εξυπηρέτηση των αναγκών πληροφόρησης και ψυχαγωγίας των ανθρώπων που επισκέπτονται αυτόνομα και μεμονωμένα το μουσείο και ως αποτέλεσμα δεν έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν σε διάφορες οργανωμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

Η δεύτερη υποενότητα των ερωτήσεων σχετίζεται με την αξιολόγηση των καινοτόμων τεχνολογικών μέσων του χώρου. Ειδικότερα, η ερωτηθείσα κλήθηκε να απαντήσει αν είναι ευχαριστημένη ή δυσαρεστημένη από την τοποθέτηση τεχνολογιών στο χώρο, με την ίδια να επισημαίνει ότι ο εμπλουτισμός των εκθέσεων και των συλλόγων με νέες τεχνολογικές καινοτομίες, με κυρίαρχο γνώμονα την εξυπηρέτηση των επισκεπτών και την ενίσχυση της μουσειακής τους εμπειρίας, λειτουργεί προς όφελος και του ίδιου του μουσείου.

Παράλληλα, τόνισε ότι δεν είναι επιφυλακτική όσον αφορά τη λειτουργία νέων τεχνολογιών στο μουσείο, αλλά η χρήση τους δεν αποτελεί ούτε αυτοσκοπό, ούτε πανάκεια, καθώς χρειάζεται ειδική μέριμνα και προγραμματισμός για το τι ακριβώς θα εφαρμοστεί, για ποιον λόγο και με ποιον τρόπο. Σχετικά με τα αποτελέσματα της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στο χώρο που μελετάται, επισημαίνεται η αναβάθμιση της μουσειακής εμπειρίας των επισκεπτών και, ταυτόχρονα, η ενίσχυση της

εκπαιδευτικής διαδικασίας και της μάθησης, όπως αυτή ορίζεται για μη τυπικά πλαίσια, όπως το μουσείο.

Επίσης, η συνεντευξιαζόμενη ρωτήθηκε αν επιθυμεί το μουσείο να γίνει ευρέως γνωστό για τις νέες τεχνολογίες που διαθέτει, με την ίδια να απαντάει καταφατικά και να προσθέτει ότι για αυτόν ακριβώς το σκοπό, αξιοποιούνται τόσο ο ιστότοπος⁵, όσο και η σελίδα της Εφορείας Αρχαιοτήτων Μαγνησίας στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (Facebook), προκειμένου να γίνεται γνωστό το έργο που προσφέρεται.

Τέλος, στην ερώτηση της δεύτερης υποενότητας, η οποία αφορά την ανάγκη ή μη χρηματοδότησης του χώρου, με μοναδικό σκοπό την τεχνολογική του αναβάθμιση, η ερωτηθείσα αποκρίθηκε ότι οποιαδήποτε χρηματοδότηση είναι αναγκαία για την αναβάθμιση των υπάρχοντων τεχνολογιών, αλλά και για τον εμπλουτισμό του χώρου με πιο εξελιγμένες τεχνολογικές καινοτομίες.

Όσον αφορά τη δεύτερη και τελευταία ερώτηση της συγκεκριμένης υποενότητας για την πιθανή αποτύπωση και μεταφορά των απόψεων των επισκεπτών για περαιτέρω ενίσχυση, οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να καταγράφουν τις εντυπώσεις τους, τόσο μέσω του συστήματος iMuse, στο οποίο, όμως, η συμμετοχή τους είναι περιορισμένη, όσο και στο Βιβλίο των Επισκεπτών του μουσείου, όπου μπορούν να γράφουν τις παρατηρήσεις τους, αν και εφόσον το επιθυμούν. Και στις δύο παραπάνω περιπτώσεις, όλα αυτά τα σχόλια λαμβάνονται υπόψη από τους αρμόδιους και υπευθύνους του μουσείου για τη βελτίωση όσων αστοχιών είναι δυνατόν να αντιμετωπιστούν άμεσα.

Στη συνέχεια, η τρίτη κατηγορία των ερωτήσεων σχετίζεται με τις αντιλήψεις για την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στο χώρο. Η αρμόδια αποφάνθηκε ότι τα καινοτόμα τεχνολογικά μέσα είναι αρκετά χρήσιμα, αλλά δεν είναι απολύτως αναγκαία και αναπόσπαστα και χρειάζεται ειδική πρόβλεψη για τον τρόπο που εφαρμόζονται στο χώρο. Ακόμη, επισήμανε ότι οι νέες τεχνολογίες αναδεικνύουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 5), επισκιάζουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα σε ελάχιστο βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 1), αυξάνουν τον βαθμό επισκεψιμότητας σε μεγάλο βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 4) και αυξάνουν τις επαναλαμβανόμενες επισκέψεις στο μουσείο σε μεγάλο βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 4), σύμφωνα και πάλι με την κλίμακα Likert.

⁵ <http://efamagvolos.culture.gr>

Παράλληλα, τόνισε ότι οι νέες τεχνολογίες προσελκύουν επισκέπτες μικρότερης ηλικιακής ομάδας στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 5), συνδράμουν στη μουσειακή εμπειρία των ανθρώπων με ειδικές ανάγκες, όπως με προβλήματα ακοής, ομιλίας, όρασης και κινητικότητας, σε ένα μέτριο βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 3), προς το παρόν, καθώς οι ήδη υπάρχουσες υποδομές περιέχουν μόνο την ακουστική μορφή ξενάγησης, συνδράμουν στην εκπαιδευτική και μουσειακή εμπειρία των παιδιών και όχι μόνο στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 5) και, τέλος, συνεισφέρουν οικονομικά στο μουσείο σε μεγάλο βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 4), αλλά με έμμεσο κυρίως τρόπο, λόγω της αύξησης της επισκεψιμότητας σε βάθος χρόνου, καθώς οι τεχνολογικές εφαρμογές παρέχονται χωρίς οικονομικό αντίτιμο ακόμη.

Η τέταρτη και τελευταία κατηγορία των ερωτήσεων αφορά τις δεξιότητες και την εκπαίδευση, με τη συνεντευξιαζόμενη να απαντάει ότι είναι εξοικειωμένη με τη χρήση των νέων τεχνολογιών στο χώρο σε αρκετό βαθμό και ότι έχει εκπαιδευτεί σωστά για τον τρόπο λειτουργίας των τεχνολογικών καινοτομιών που χρησιμοποιούνται στο μουσείο, στα πλαίσια των προγραμμάτων που εφαρμόζονται στο χώρο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΤΟΥ ΒΟΛΟΥ

6.1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Το μουσείο της πόλης του Βόλου ανήκει σε ένα διευρυμένο, συλλογικό δίκτυο πολιτιστικών οργανισμών και φορέων του Δήμου Βόλου, στεγάζεται στην περιοχή των Παλαιών και είναι ένας ιδιαιτέρως εκσυγχρονισμένος και εξειδικευμένος μουσειακός χώρος. Πιο αναλυτικά, στοχεύει κυρίως στην άντληση και στην γνωστοποίηση μοναδικών πληροφοριών και στοιχείων για κρίσιμα ιστορικά γεγονότα - ορόσημα για το Βόλο ειδικότερα και τη Μαγνησία γενικότερα, μέσω της έκθεσης και της παρουσίασης αξιομνημόνευτων αντικειμένων και κειμηλίων, αλλά και μέσω της προφορικής ιστορίας.

Σύμφωνα με βασικές πληροφορίες που έχουν αντληθεί από προσωπική αναζήτηση στο διαδίκτυο, όσον αφορά την ψηφιακή, απομακρυσμένη αποτύπωση, το συγκεκριμένο μουσείο διαθέτει διαδικτυακό τόπο⁶ και κοινωνικά δίκτυα, και συγκεκριμένα Facebook και Twitter⁷. Στην επίσημη ιστοσελίδα, παρέχονται αρκετές στήλες με χρήσιμες πληροφορίες, οι οποίες ενημερώνονται σε συνεχή βάση. Παράλληλα, προσφέρεται και η δυνατότητα τρισδιάστατης εικονικής περιήγησης (360°) της πρωταρχικής και μόνιμης έκθεσης, στους χώρους του μουσείου και ειδικότερα σε όλους τους ορόφους και τις αίθουσες του κτιρίου, με επιλογή μεγέθυνσης για την καλύτερη δυνατή διαδικτυακή θέαση των εκθεμάτων και των συμπληρωματικών στοιχείων που παρατίθενται σε μορφή κειμένων (Μουσείο της Πόλης του Βόλου, 2023).

Εικόνα 6.1. Τρισδιάστατη εικονική περιήγηση (360°)



Πηγή: Μουσείο της Πόλης του Βόλου, 2023

⁶ <https://vmoc.gr/>.

⁷ <https://m.facebook.com/profile.php?id=487557011455561>, <https://twitter.com/volos>.

Επιπρόσθετα, στον επίσημο διαδικτυακό τόπο διατίθενται και εκπαιδευτικά παιχνίδια τοπικής ιστορίας, τα οποία είναι αρκετά ενδιαφέροντα και προσελκύουν ιδιαίτερος το νεανικό κοινό και όχι μόνο, αλλά και πολιτιστικές διαδρομές, όπως, περίπατοι με προφορικές μαρτυρίες (Μουσείο της Πόλης του Βόλου, 2023). Οι παραπάνω διαδικτυακές κατηγορίες αναπτύχθηκαν, κυρίως, στην εποχή της πανδημίας που άφησε το αποτύπωμα της ανεξίτηλο σε ολόκληρο τον πλανήτη. Ως επακόλουθο, εκείνη την περίοδο, άρχισαν να ενσωματώνονται διάφορες κατηγορίες νέων τεχνολογιών στον τρόπο διαφήμισης και διαχείρισης των εικονικών κυρίως μουσείων, ώστε να υπάρξει μία στοιχειώδη αλληλεπίδραση με τους εν δυνάμει επισκέπτες, είτε των ψηφιακών, είτε των πραγματικών χώρων.

6.2. ΠΕΡΙΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΤΟΠΙΑ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ

Σύμφωνα με την έρευνα πεδίου που συντελέστηκε στο συγκεκριμένο μουσείο, σχετικά με την ένταξη ή μη των τεχνολογικών μέσων σε αυτό, διαπιστώθηκε μία σχετικά ικανοποιητική χρήση των νέων τεχνολογιών, εντός των χώρων του μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, (στις 26 Ιουνίου του 2022), πραγματοποιήθηκε μία επίσκεψη για ερευνητικούς λόγους στις μουσειακές αίθουσες, με σκοπό τη μελέτη των αντικειμένων και την παράλληλη καταγραφή των καινοτόμων τεχνολογιών, αλλά και των πιθανών ελλείψεων για μία συγκεντρωτική αποτύπωση της εμπειρίας σε ένα τέτοιο χώρο.

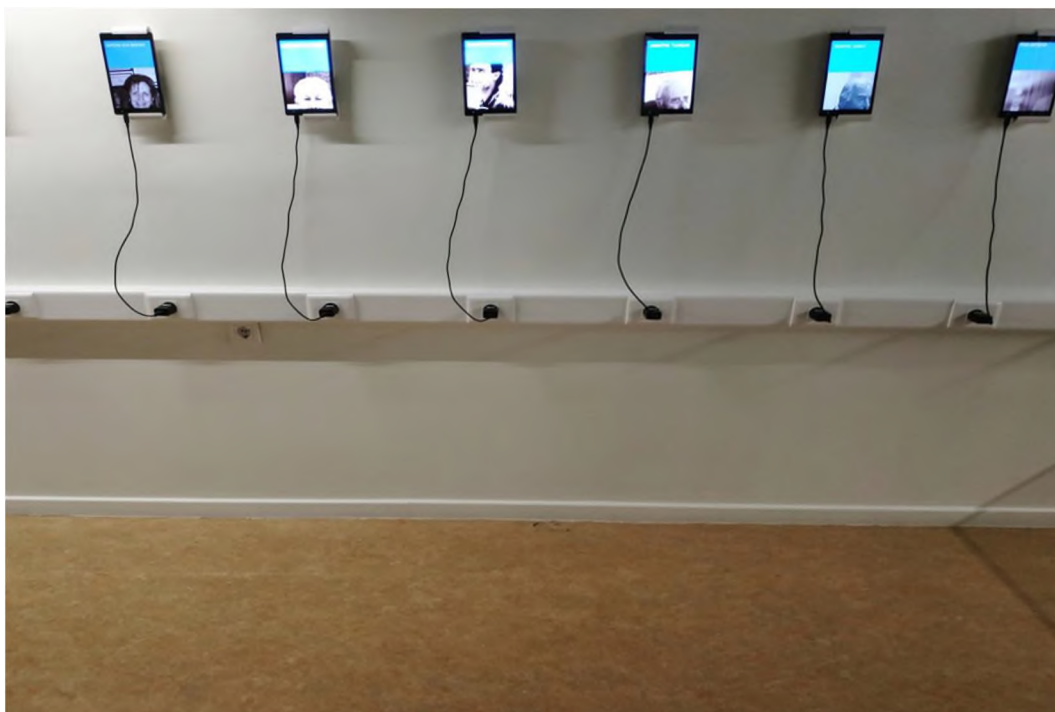
Εικόνα 6.2. Η μόνιμη έκθεση «Βόλος 10 + Ιστορίες»



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Η μόνιμη έκθεση «Βόλος 10 + Ιστορίες» πλαισιωνόταν συμπληρωματικά από ειδικά διαμορφωμένες ψηφιακές οθόνες αφής, οι οποίες παρείχαν επιπλέον ενημερωτικά στοιχεία για τα εκθέματα και ήταν αρκετά εύκολες στη χρήση τους. Επιπρόσθετα, σε ένα συγκεκριμένο σημείο του μουσειακού χώρου, υπήρχαν ηλεκτρονικές συσκευές με τη μορφή ταμπλετών, στις οποίες απεικονίζονταν κάποιοι άνθρωποι που αφηγούνταν, μέσω ηχογραφημένων διηγήσεων και συνεντεύξεων, όλα όσα τους συνέβησαν στο παρελθόν, κατά τη διάρκεια δύσκολων καταστάσεων και πολεμικών συρράξεων γενικότερα, αλλά και όσον αφορά τις συνέπειες σημαντικών ιστορικών γεγονότων - σταθμών, όπως της Μικρασιατικής καταστροφής και της μετέπειτα εγκατάστασης των προσφύγων στη Νέα Ιωνία του Βόλου κυριότερα.

Εικόνα 6.3. Ηλεκτρονικές συσκευές με τη μορφή ταμπλετών



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Μέσω αυτής της διαδικασίας, αποτυπώνονται με όσο το δυνατόν πιο γλαφυρό και ζωντανό τρόπο, οι προσωπικές εμπειρίες και μαρτυρίες αυτών των ατόμων που βίωσαν αυτές τις ιστορικές στιγμές, και τις μεταλαμπαδεύουν, με τη σειρά τους, μέσω της

προφορικής ιστορίας, στους νεώτερους επισκέπτες του μουσείου, οι οποίοι επιθυμούν να εντυφλήσουν στην ιστορία της Ελλάδας γενικότερα, και του Βόλου ειδικότερα.

Εικόνα 6.4. Προτζέκτορας



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Επίσης, σε μια από τις αίθουσες του χώρου, υπάρχει ειδική εγκατάσταση με προτζέκτορα, μέσω του οποίου προβάλλονται διάφορες ταινίες για την πόλη του Βόλου με σκοπό να τις απολαύσουν οι επισκέπτες και οι τουρίστες και να αποκτήσουν μία διαφορετική εικόνα και αντίληψη για αυτόν τον μοναδικό τόπο και τον πολιτισμό του, αλλά και μία κατασκευή, η οποία λέγεται ηχητική ομπρέλα και προσφέρει ακουστική κάλυψη και παρουσίαση διαφόρων προφορικών αφηγήσεων.

Εικόνα 6.5. Ηχητική ομπρέλα



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Μετά από κάποιο διάστημα και συγκεκριμένα στις 25 Σεπτεμβρίου του 2022, συντελέστηκε μία επιπλέον προσωπική επίσκεψη στο συγκεκριμένο μουσείο για περαιτέρω μελέτη του χώρου και των μέσων που έχουν τοποθετηθεί σε αυτόν. Εκείνη την περίοδο, φιλοξενούνταν και η περιοδική έκθεση «Μετά - Κίνηση II, Αναπαραστάσεις με αφορμή τους Μικρασιάτες πρόσφυγες στο Βόλο» στα πλαίσια της επετείου των εκατό χρόνων από τη Μικρασιατική καταστροφή. Στη συγκεκριμένη έκθεση, συμμετείχαν εικοσιένα εικαστικοί του Εικαστικού συλλόγου του Βόλου, των οποίων τα έργα πραγματευόντουσαν διάφορες στιγμές και εκφάνσεις της ζωής των Ελλήνων της Μικράς Ασίας και των άσχημων συνθηκών που κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν τότε.

Ένα από τα πιο αξιόλογα έργα της έκθεσης, ήταν η παρουσίαση μίας θάλασσας, με τη μορφή οπτικοακουστικού υλικού (βίντεο) μέσω μίας ψηφιακής οθόνης - τηλεόρασης, η οποία βρισκόταν στην αρχική αίθουσα του εν λόγω χώρου. Η θάλασσα «ζωντάνευε» μπροστά στα μάτια των θεατών, μέσα από τους παφλασμούς των κυμάτων και συμβόλιζε το μέσο διέλευσης ή απομάκρυνσης των ανθρώπων, και στην προκειμένη περίπτωση των προσφύγων.

Οι προαναφερόμενες νέες τεχνολογίες έχουν τοποθετηθεί και χρησιμοποιηθεί μέχρι και σήμερα, ως συμπληρωματικό υλικό των εκάστοτε συλλογών, αλλά παρατηρούνται και μερικές ελλείψεις σε κάποια είδη τεχνολογικών μέσων, όπως σε αυτοματισμούς, σε συσκευές και εφαρμογές ακουστικής ξενάγησης των επισκεπτών, σε διαδραστικά παιχνίδια και σε επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα. Εν κατακλείδι, οι παροχές πιθανώς να υπερνικούν τις ελλείψεις σε αρκετό βαθμό, αλλά πάντοτε θα υπάρχουν και περιθώρια για επιπλέον ενσωμάτωση, αλλά και ενίσχυση της ψηφιακής εμπειρίας στο συγκεκριμένο μουσείο.

6.3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ

Μετά από κάποιο διάστημα και ειδικότερα στις 23 Ιουνίου του 2023, διενεργήθηκε μία συνέντευξη ερευνητικού τύπου για να αποτυπωθεί μία πιο συγκεντρωτική εικόνα της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στους χώρους του εν λόγω μουσείου. Οι ερωτήσεις που επιλέχθηκαν, διακρίνονται σε ειδικότερες κατηγορίες και ακολουθούν μία προκαθορισμένη μορφή.

Όσον αφορά την πρώτη κατηγορία, ο συνεντευξιαζόμενος κλήθηκε να απαντήσει σε ατομικές ερωτήσεις, οι οποίες σχετίζονταν με τη θέση που καταλαμβάνει στο μουσείο, αλλά και με τα χρόνια που απασχολείται συνολικά και στο συγκεκριμένο μουσείο και σε άλλα. Με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν, ο ερωτηθείς είναι υπάλληλος του Δήμου Βόλου και του χώρου και εργάζεται πάνω από 20 χρόνια στον πολιτιστικό κλάδο, εκ των οποίων σχεδόν 10 σε μουσεία.

Στη συνέχεια, η δεύτερη κατηγορία αφορούσε το περιβάλλον του μουσείου και, σε πρώτη φάση, τις υφιστάμενες τεχνολογίες του χώρου, αν και εφόσον υπάρχουν. Ο συνεντευξιαζόμενος αποκρίθηκε ότι ο εξεταζόμενος χώρος του μουσείου διαθέτει πολλές νέες τεχνολογίες βαθμολογώντας με τον αριθμό 4 την ύπαρξη των νέων τεχνολογιών σε μία κλίμακα από τον αριθμό 1 μέχρι και τον αριθμό 5 (όπου στον αριθμό 1 αντιστοιχεί η ελάχιστη ύπαρξη και στον αριθμό 5 η μέγιστη). Πιο αναλυτικά, επισημάνει ότι υπάρχουν τεχνολογικές υποδομές, αλλά παρατηρούνται και κάποιες ελλείψεις, όπως αυτοματισμοί και πολύ εξειδικευμένες τεχνολογικές εγκαταστάσεις, καθώς δεν θεωρείται ένα μουσείο καθαρά και μόνο τεχνολογικής φύσεως.

Οι νέες τεχνολογίες του μουσείου, όσον αφορά την *απομακρυσμένη αποτύπωση*, είναι ο επίσημος και συνεχώς ενημερωμένος διαδικτυακός τόπος, τα κοινωνικά δίκτυα, οι τρισδιάστατες εικονικές περιηγήσεις (360°), τα εκπαιδευτικά παιχνίδια τοπικής, κυρίως, ιστορίας και οι ενδιαφέρουσες διαδικτυακές, και όχι μόνο, πολιτιστικές διαδρομές. Σχετικά με τον πραγματικό χώρο του μουσείου, οι νέες τεχνολογίες, οι οποίες έχουν ενσωματωθεί είναι αρκετές και διαφόρων κατηγοριών.

Πιο συγκεκριμένα, διακρίνονται ειδικά διαμορφωμένες ψηφιακές οθόνες αφής, ηλεκτρονικές συσκευές με τη μορφή ταμπλετών, ειδική εγκατάσταση με προτζέκτορα, μία κατασκευή, η οποία λέγεται ηχητική ομπρέλα, ψηφιακές οθόνες - τηλεοράσεις με οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο) και ένα εξειδικευμένο ηλεκτρονικό σύστημα, το οποίο ελέγχει και προγραμματίζει τη λειτουργία των περισσότερων συσκευών και στις μόνιμες και στις περιοδικές εκθέσεις του χώρου.

Σχετικά με την αναβάθμιση των τεχνολογιών, ο ερωτηθείς αποφάνθηκε ότι πραγματοποιούνται συχνά αυτόματες αναβαθμίσεις στις ηλεκτρονικές συσκευές, με λογισμικά, όμως, που διατίθενται ελεύθερα και όχι επί πληρωμή, καθώς ο χώρος είναι δημόσιου χαρακτήρα. Ωστόσο υπάρχουν και περαιτέρω περιθώρια ανανέωσης, βελτίωσης

και εμβάθυνσης στις εκθέσεις, οπότε η απάντηση βαθμολογήθηκε μεταξύ του αριθμού 3 (μέτρια) και του αριθμού 4 (πολύ), με βάση και πάλι την κλίμακα Likert.

Σύμφωνα με τις απαντήσεις, οι ήδη εγκαταστημένες τεχνολογικές παροχές θεωρούνται πολύ επαρκείς, οπότε και βαθμολογούνται με τον αριθμό 4, με γνώμονα πάντοτε τις εντυπώσεις ενός μέσου κοινού με τεχνολογικές απαιτήσεις και γνώσεις πολύ βασικού επιπέδου. Για ένα πιο εξειδικευμένο κοινό με τεχνολογικές προσλαμβάνουσες υψηλού επιπέδου, πιθανώς οι τεχνολογίες του χώρου να θεωρηθούν λιγότερο επαρκείς για τη μουσειακή του εμπειρία.

Τέλος, όσον αφορά τους λόγους ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στο χώρο, ο συνεντευξιαζόμενος υποστηρίζει ότι οι βασικότεροι λόγοι προκύπτουν κυρίως από την ιδιαιτερότητα και τον σύγχρονο τύπο του μουσείου που προϋποθέτει και αυτομάτως την αποτύπωση των προφορικών αφηγήσεων και μαρτυριών με τεχνολογικές καινοτομίες, όπως βάσεις δεδομένων και ακουστικά μέσα, για την καλύτερη δυνατή απήχηση στο κοινό.

Η δεύτερη υποενότητα των ερωτήσεων σχετίζεται με την αξιολόγηση των καινοτόμων τεχνολογικών μέσων του χώρου. Ειδικότερα, ο ερωτηθείς κλήθηκε να απαντήσει αν είναι ευχαριστημένος ή δυσαρεστημένος από την τοποθέτηση τεχνολογιών στο χώρο, με τον ίδιο να επισημαίνει ότι τέτοιου είδους μέσα παρέχουν ενισχυμένη βοήθεια, αλλά ταυτόχρονα ελλοχεύουν και πιθανούς κινδύνους, καθώς αρκετές φορές είτε μπορεί να βρίσκονται σε ένα πειραματικό στάδιο, είτε να επισκιάζουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα. Οπότε η ενσωμάτωση τους ενέχει μία θετική αλλά και μία αρνητική χροιά, ανάλογα με τον τρόπο διαχείρισης τους και το είδος του κάθε χώρου.

Παράλληλα, τόνισε ότι οφείλει να είναι επιφυλακτικός όσον αφορά τη λειτουργία νέων τεχνολογιών στο μουσείο, καθώς η ακουστική αποτύπωση των ιστορικών και προσωπικών αφηγήσεων χρειάζεται μία έγκυρη και εξειδικευμένη προσέγγιση σχετικά με τη σωστή τεκμηρίωση των εκάστοτε πληροφοριών και την ασφαλή διάθεση τους στην κοινότητα. Επιπρόσθετα, επικρατεί και μία επιφυλακτικότητα για το αν και κατά πόσο θα λειτουργήσουν οι νέες τεχνολογίες κατά το πέρασμα του χρόνου και σε κάθε κατηγορία μουσειακού κοινού.

Σχετικά με τα αποτελέσματα της ενσωμάτωσης των νέων τεχνολογιών στο χώρο που μελετάται, επισημαίνονται ως κυριότερα, η μεγαλύτερη εμβάθυνση και ενασχόληση του κάθε επισκέπτη με τα εκθέματα του χώρου, η δημιουργία μίας περαιτέρω οικειότητας,

η ενίσχυση διαφόρων προβληματισμών και σκέψεων γύρω από τα εκθέματα και μία πιο ενδιαφέρουσα και εντυπωσιακότερη τεχνολογική προσέγγιση ως προς το κοινό του χώρου.

Επίσης, ο συνεντευξιαζόμενος ρωτήθηκε αν επιθυμεί το μουσείο να γίνει ευρέως γνωστό για τις νέες τεχνολογίες που διαθέτει, με τον ίδιο να απαντάει καταφατικά και να προσθέτει ότι αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω της αλληλεπίδρασης και της απήχησης των μέσων αυτών στο μουσειακό κοινό, είτε σε μία απομακρυσμένη, διαδικτυακή αποτύπωση, μέσω της επισκεψιμότητας και της πρόσβασης στον επίσημο ιστότοπο, είτε σε μία διάζωσης επαφή, μέσω των επισκέψεων γενικού, αλλά και ειδικού κοινού, όπως μαθητών, φοιτητών, επιστημόνων και ερευνητών, αλλά και επισκεπτών από διάφορες περιοχές της Ελλάδας και του εξωτερικού.

Τέλος, στην ερώτηση της δεύτερης υποενότητας, η οποία αφορά την ανάγκη ή μη χρηματοδότησης του χώρου, με μοναδικό σκοπό την τεχνολογική του αναβάθμιση, ο ερωτηθείς αποκρίθηκε ότι οι οποιεσδήποτε τεχνολογικές εγκαταστάσεις έχουν την ανάγκη μίας ικανοποιητικής χρηματοδότησης για να αναβαθμίζονται όποτε αυτό κρίνεται αναγκαίο και παράλληλα να διατηρούν την ασφάλεια και τη συντήρηση των δεδομένων που ενσωματώνονται σε αυτές. Όλα τα παραπάνω, προϋποθέτουν και ένα ειδικά εκπαιδευμένο και καταρτισμένο προσωπικό, το οποίο, προφανώς, χρειάζεται κι αυτό μία ουσιαστική χρηματοδότηση για να προσφέρει όσο το δυνατόν πιο αποδοτικά και εποικοδομητικά τις υπηρεσίες του.

Όσον αφορά τη δεύτερη και τελευταία ερώτηση της συγκεκριμένης υποενότητας για την πιθανή αποτύπωση και μεταφορά των απόψεων των επισκεπτών για περαιτέρω ενίσχυση, οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να αποτυπώσουν τις αντιλήψεις τους, είτε μέσω του επίσημου διαδικτυακού τόπου, είτε μέσω του βιβλίου των επισκεπτών, με την καταγραφή των θετικών ή των αρνητικών απόψεων και εντυπώσεων των απομακρυσμένων ή των πραγματικών επισκεπτών του ιστότοπου ή του υπαρκτού χώρου αντιστοίχως. Όλες αυτές οι υποκειμενικές ή αντικειμενικές πληροφορίες, λαμβάνονται υπόψη από τους αρμόδιους, πάντοτε, όμως, μέσα σε ένα αυστηρώς ελεγχόμενο πλαίσιο, ώστε να βελτιωθούν πιθανές ελλείψεις στις εκάστοτε τεχνολογικές εφαρμογές.

Στη συνέχεια, η τρίτη κατηγορία των ερωτήσεων σχετίζεται με τις αντιλήψεις για την ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στο χώρο. Ο αρμόδιος αποφάνθηκε ότι τα καινοτόμα τεχνολογικά μέσα είναι αρκετά απαραίτητα έως και αναγκαία, όσον αφορά

κυρίως την αποτύπωση των ιστορικών αφηγήσεων με ακουστική μορφή στο ευρύ κοινό, αλλά και για τη γενικότερη λειτουργία του χώρου. Από την άλλη πλευρά, βεβαίως, υπάρχει και μία μικρή επιφυλακτικότητα, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, για την αποτελεσματική χρήση τους.

Ακόμη, επισήμανε ότι οι νέες τεχνολογίες αναδεικνύουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 5), επισκιάζουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα σε μικρό βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 2), αυξάνουν τον βαθμό επισκεψιμότητας στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 5) και αυξάνουν τις επαναλαμβανόμενες επισκέψεις στο μουσείο στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολόγηση με τον αριθμό 5), καθώς κάποιος επισκέπτης πιθανώς, είτε να μην καταφέρει να ακούσει όλες τις προσωπικές αφηγήσεις σε μία περιήγηση του, είτε να επιθυμήσει να ακούσει μία αφήγηση παραπάνω από μία φορές ώστε να εξάγει ένα διαφορετικό συμπέρασμα κάθε φορά.

Παράλληλα, τόνισε ότι οι νέες τεχνολογίες προσελκύουν επισκέπτες μικρότερης ηλικιακής ομάδας στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 5), μέσω κυρίως των διασκεδαστικών παιχνιδιών και των πολιτιστικών διαδρομών, συνδράμουν στη μουσειακή εμπειρία των ανθρώπων με ειδικές ανάγκες, όπως με προβλήματα ακοής, ομιλίας, όρασης και κινητικότητας, σε μεγάλο βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 4), καθώς έχουν γίνει ειδικές μελέτες για τη βελτίωση στην ακουστική του χώρου και στις αντανakλάσεις και όχι μόνο σε οπτικό επίπεδο, συνδράμουν στην εκπαιδευτική και μουσειακή εμπειρία των παιδιών και όχι μόνο στο μέγιστο δυνατό βαθμό (βαθμολογώντας με τον αριθμό 5) και, τέλος, πιθανώς να συνεισφέρουν οικονομικά στο μουσείο σε κάποιο βαθμό, αλλά συνίσταται να γίνει μία ειδική έρευνα στο μουσειακό κοινό κυρίως, καθώς ο ίδιος ως εργαζόμενος σε δύναται να γνωρίζει σε ένα έγκυρο βαθμό για να το αποτυπώσει ως απάντηση.

Η τέταρτη και τελευταία κατηγορία των ερωτήσεων αφορά τις δεξιότητες και την εκπαίδευση, με το συνεντευξιζόμενο να απαντάει ότι είναι εξοικειωμένος με τη χρήση των νέων τεχνολογιών στο χώρο σε αρκετό βαθμό και ότι έχει εκπαιδευτεί σε θεωρητικό και εμπειρικό πλαίσιο, σε έναν ικανοποιητικό βαθμό για τον τρόπο λειτουργίας των τεχνολογικών καινοτομιών που χρησιμοποιούνται στο μουσείο. Ωστόσο, χρειάζεται και ένας προγραμματιστής για κάποιες εξειδικευμένες κατηγορίες τεχνολογιών και πολυμέσων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ ΤΗΣ ΜΟΥΣΕΙΑΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΚΑΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΟΥ ΣΥΣΚΕΥΗΣ ΞΕΝΑΓΗΣΗΣ

7.1. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ ΤΗΣ ΜΟΥΣΕΙΑΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

Σύμφωνα με τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα από τις επιτόπιες έρευνες και από τις διά ζώσης συνεντεύξεις, οι οποίες διενεργήθηκαν στους δύο παραπάνω μουσειακούς χώρους και σε δύο αρμόδιους αντιστοίχως, έχουν διαπιστωθεί διάφορες ελλείψεις και «κενά» σε συμπληρωματικό τεχνολογικό υλικό. Πιο αναλυτικά, παρατηρείται η απουσία διαδραστικών και εκπαιδευτικών διαδικασιών και δραστηριοτήτων, όπως παιχνιδιών για τους μικρότερους αλλά για και τους μεγαλύτερους ηλικιακά επισκέπτες, επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας, αυτοματισμών και ψηφιακών χαρτών για την περιήγηση των επισκεπτών.

Ωστόσο, υπάρχουν περιθώρια για επιπλέον αναβάθμιση και ανάπτυξη των τεχνολογικών μέσων και κατ' επέκταση της ψηφιακής εμπειρίας στα προαναφερθέντα μουσεία πάντοτε, όμως, στα πλαίσια του βεληνεκούς ενός περιφερειακού μουσείου μίας χώρας, όπως η Ελλάδα, ώστε να μη θεωρηθούν είτε πολυδάπανα, είτε χωρίς το αναμενόμενο αντίκτυπο στο απευθυνόμενο μουσειακό κοινό.

Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσαν να ενσωματωθούν διάφορες κατηγορίες νέων τεχνολογιών στους εν λόγω χώρους, όπως εργαλεία και μέσα διαδραστικής φύσεως, με απώτερο σκοπό την περαιτέρω ενίσχυση της εκπαιδευτικής και ψυχαγωγικής διαδικασίας, ψηφιακά παιχνίδια για μία πιο ενδιαφέρουσα εμπειρία των νεαρών επισκεπτών και όχι μόνο και επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα για μία πιο ενισχυτική και συμπληρωματική παροχή πρόσθετων πληροφοριών και στοιχείων στα ήδη υπάρχοντα εκθέματα, με μία πιο ελκυστική και εντυπωσιακή προσέγγιση.

7.2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙΝΟΤΟΜΟΥ ΣΥΣΚΕΥΗΣ ΞΕΝΑΓΗΣΗΣ

Σε αυτό το σημείο, κρίνεται απαραίτητο να προταθεί και μία εξειδικευμένη και πρωτοποριακή συσκευή χειρός για ακουστική και οπτική ξενάγηση, με συμπληρωματική χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας. Η συγκεκριμένη συσκευή συνδυάζει τρία διαφορετικά είδη καινοτόμων τεχνολογιών, τα οποία δύναται να χρησιμοποιηθούν είτε

μεμονωμένα, είτε παράλληλα και συνδυαστικά και θα αναλυθούν με λεπτομερέστατο τρόπο σε επόμενες ενότητες.

Οι λόγοι ενσωμάτωσης της εν λόγω συσκευής αφορούν κατά κύριο λόγο την καλύτερη δυνατή ξενάγηση και περιήγηση στους χώρους των δύο μουσείων που μελετήθηκαν ως μελέτες περίπτωσης, αν και εφόσον δεν είναι εφικτή η ανθρώπινη παρουσία κάποιου αρμόδιου και επαγγελματία ιστορικού, αρχαιολόγου και ξεναγού για να μεταλαμπαδεύσει τις γνώσεις και τις πληροφορίες που κατέχει στους ενδιαφερόμενους επισκέπτες και τουρίστες, ελληνόφωνους και μη, που επιθυμούν να απολαύσουν μία ενισχυμένη και ολοκληρωμένη εμπειρία μουσειακής ξενάγησης.

Κατά συνέπεια, οι λόγοι δημιουργίας της συσκευής δεν είναι η αντικατάσταση της φυσικής παρουσίας κάποιου ειδικού, αλλά η πρόταση μίας επιπλέον εναλλακτικής για όσους προτιμούν να έρθουν σε επαφή και με μία τεχνολογικής προσέγγισης περιήγηση, αλλά κυρίως για ανθρώπους που αντιμετωπίζουν κάποιες αντικειμενικές δυσκολίες, όσον αφορά την ακοή και / ή την όραση τους, καθώς έχουν ενσωματωθεί ειδικές λειτουργίες για κάθε ξεχωριστή περίπτωση.

Επιπρόσθετα, η συγκεκριμένη συσκευή διευκολύνει και εξυπηρετεί στο μέγιστο δυνατό βαθμό και τους αλλοδαπούς και ξενόγλωσσους τουρίστες, καθώς διατίθεται σε οκτώ διαφορετικές γλώσσες, στα αγγλικά, στα γαλλικά, στα γερμανικά, στα ιταλικά, στα ισπανικά, στα πορτογαλικά, στα κινέζικα και στα αραβικά. Επίσης, προσφέρει μία πιο εκσυγχρονισμένη εμπειρία για άτομα νεαρότερης ηλικίας και παιδιά, τα οποία είναι περισσότερο εξοικειωμένα με κάθε είδους τεχνολογικής φύσεως αντικείμενα, αλλά και μία πιο εντυπωσιακή ερμηνεία των αρχαίων κειμηλίων, στην περίπτωση του Αθανασάκειου αρχαιολογικού μουσείου και των ιστορικών και προσωπικών αφηγήσεων και δεδομένων, στην περίπτωση του μουσείου της πόλης του Βόλου, με τη χρήση της τεχνολογίας της επαυξημένης πραγματικότητας, η οποία δεν ήταν σε ισχύ και δε λειτουργούσε στο εσωτερικό των δύο χώρων, κατά την περίοδο που διεξήχθη η προσωπική επιτόπια έρευνα.

7.2.1. ΑΚΟΥΣΤΙΚΗ ΞΕΝΑΓΗΣΗ

Η προτεινόμενη συσκευή διαθέτει την επιλογή της ακουστικής περιήγησης, για άτομα με ιδιαιτερότητες στην όραση τους, και όχι μόνο. Η λειτουργία της είναι αρκετά εύκολη, με απώτερο σκοπό να εξυπηρετήσει οποιονδήποτε ενδιαφερόμενο επιθυμεί να

απολαύσει μία αναλυτική ξενάγηση, με τη μορφή ηχητικών πληροφοριών για αρκετά επιλεγμένα εκθέματα του χώρου.

Η χρήση της εν λόγω συσκευής είναι αρκετά βοηθητική για άτομα με περιορισμένη ή μηδαμινή όραση, καθώς περιγράφονται και αναλύονται λεπτομερώς σχεδόν όλα τα αντικείμενα των εκθέσεων και των συλλογών, μέσω ειδικών ακουστικών που συνδέονται με την καινοτόμα συσκευή. Με αυτόν ακριβώς τον τρόπο, γίνεται αυτομάτως πιο λειτουργική η επίσκεψη και κατ' επέκταση η περιήγηση των ατόμων με τις συγκεκριμένες ανάγκες και όχι μόνο, με αποτέλεσμα να επιθυμούν να επισκεφθούν τους χώρους των μουσείων παραπάνω από μία φορές. Κατά συνέπεια, ενισχύεται η ελκυστικότητα και η επισκεψιμότητα των δύο μουσειακών χώρων στους οποίους θα ενσωματωθεί η τεχνολογική αυτή συσκευή.

Πιο αναλυτικά, όποιος ενδιαφερόμενος επισκέπτης επιθυμεί τη λειτουργία της ακουστικής ξενάγησης, υπάρχει η δυνατότητα να την επιλέξει στην οθόνη της συσκευής και να απολαύσει αυτομάτως τη ξεχωριστή αυτή εμπειρία σε συνδυασμό με την επίσκεψη του στους προαναφερθέντες μουσειακούς χώρους. Παράλληλα, επιλέγεται και η ανάλογη γλώσσα για τη συνέχεια της διαδικασίας.

Εφόσον επιλεγεί η λειτουργία που αναφέρθηκε παραπάνω, εμφανίζεται αμέσως μία καινούργια καρτέλα, με τα διάφορα επιλεγμένα εκθέματα των χώρων γενικότερα και των αιθουσών ειδικότερα, με τη σειρά που έχουν τοποθετηθεί στις πραγματικές μουσειακές εκθέσεις, και ακολουθεί η διαδικασία της ακουστικής περιήγησης, είτε ως συνολικής δραστηριότητας που περιλαμβάνει όλο τον αριθμό των αντικειμένων, όπως ακριβώς παρουσιάζονται στη συσκευή, είτε ως μεμονωμένης λειτουργίας, μέσω της επιλογής κάποιων συγκεκριμένων εκθεμάτων.

Αφού πραγματοποιηθεί η επιλογή οποιουδήποτε εκθέματος από την προαναφερόμενη καρτέλα, εμφανίζεται και η τρίτη και τελευταία στη σειρά καρτέλα, στην οποία απεικονίζεται το επιλεγμένο αντικείμενο που αντιστοιχεί στο πραγματικό έκθεμα του κάθε μουσειακού χώρου, η σήμανση των ακουστικών, εφόσον συντελείται η ηχητική ξενάγηση με τη χρήση ειδικών ακουστικών που συνδέονται με τη συσκευή, και τέλος, οι σημάνσεις του "Play ►" για την έναρξη των ηχογραφημένων πληροφοριών, της «Παύσης □ » για την προσωρινή τους διακοπή και του "Stop □ " για την οριστική διακοπή ολόκληρης της λειτουργίας.

Σε αυτό το σημείο, ολοκληρώθηκε η ανάλυση της πρώτης επιμέρους κατηγορίας της προτεινόμενης συσκευής. Αξίζει, ωστόσο, να σημειωθεί ότι η τεχνολογία της ακουστικής ξενάγησης βρισκόταν σε ισχύ και λειτουργία στο Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο σε παρελθοντικό χρόνο, αλλά δεν ήταν αρκετά αναβαθμισμένη και σύγχρονη, ενώ, πλέον, δεν τίθεται σε χρήση και δεν είναι γνωστό αν και πότε θα επαναλειτουργήσει. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο, προτείνεται και αυτή η συσκευή, η οποία είναι πιο εκσυγχρονισμένη και διαθέτει πληθώρα επιλογών και μέσων.

7.2.2. ΟΠΤΙΚΗ ΞΕΝΑΓΗΣΗ

Η προαναφερόμενη καινοτόμα συσκευή διαθέτει και τη δυνατότητα της οπτικής περιήγησης, για άτομα με δυσκολίες στην ακοή τους, και όχι μόνο. Η λειτουργία της είναι σχετικά απλή, με βασικό σκοπό την εξυπηρέτηση όλων όσων επιθυμούν να έρθουν σε επαφή με αναλυτικότερες πληροφορίες, με τη μορφή ενισχυτικών εγγεγραμμένων στοιχείων, για συγκεκριμένα, ενσωματωμένα, υπαρκτά εκθέματα που είναι τοποθετημένα στις αίθουσες.

Η συγκεκριμένη κατηγορία είναι ιδιαίτερα χρήσιμη για ανθρώπους που είτε παρουσιάζουν θέματα με την ακοή τους, είτε έχουν χάσει πλήρως την ακουστική τους ικανότητα, είτε έχουν γεννηθεί κωφάλαλοι, καθώς παρατίθενται επιπλέον χαρακτηριστικά, σε γραπτή μορφή, για πληθώρα αντικειμένων του χώρου, μέσω μίας οθόνης αφής που διαθέτει η συσκευή. Με αυτή τη διαδικασία, όλα εμφανίζονται μπροστά στα μάτια των ενδιαφερομένων εγγράφως, δημιουργώντας μία πιο λειτουργική ξενάγηση για τις ειδικές κατηγορίες ατόμων, αλλά και για όλους τους παρευρισκόμενους που προτιμούν τη θέαση από την ηχητική δραστηριότητα που αναλύθηκε νωρίτερα.

Πιο αναλυτικά, όποιος εν δυνάμει επισκέπτης ενδιαφέρεται για την κατηγορία της οπτικής ξενάγησης, υπάρχει η δυνατότητα να την επιλέξει και να συνδυάσει, με αυτόν τον τρόπο, την απλή επίσκεψη με μία αρκετά ενδιαφέρουσα περιήγηση στους δύο προαναφερθέντες μουσειακούς χώρους της πόλης του Βόλου. Παράλληλα, επιλέγεται και η ανάλογη γλώσσα για τη συνέχεια της διαδικασίας.

Εφόσον επιλεγεί η λειτουργία του οπτικού πεδίου, εμφανίζεται μία νέα καρτέλα με τα επιλεγμένα εκθέματα των μουσειακών χώρων και των αιθουσών, όπως ακριβώς παρουσιάζονται στις υπαρκτές εκθέσεις, και ακολουθεί η οπτική ξενάγηση ως μία

συνολική εμπειρία που συμπεριλαμβάνει το συγκεντρωτικό αριθμό των εκθεμάτων με τη σειρά που διατίθενται στο χώρο και στη συσκευή, αλλά και ως μία μεμονωμένη δραστηριότητα, μέσω της οποίας επιλέγονται μόνο κάποια αντικείμενα και κειμήλια για περαιτέρω γραπτή ανάλυση και πληροφόρηση.

Αφού πραγματοποιηθεί η επιλογή οποιουδήποτε εκθέματος από την προηγούμενη καρτέλα εμφανίζεται και η τρίτη και τελευταία καρτέλα, στην οποία απεικονίζεται το επιλεγμένο αντικείμενο που αντιστοιχεί στο υπαρκτό κειμήλιο του εκάστοτε χώρου, η σήμανση ενός «ματιού», εφόσον βρίσκεται σε λειτουργία η οπτική ξενάγηση, όπως ακριβώς έχει αναλυθεί και νωρίτερα, και τέλος, οι σημάνσεις του "Play ►" για την έναρξη των ενισχυτικών εγγεγραμμένων πληροφοριών, της «Παύσης □ » για την προσωρινή τους διακοπή και του "Stop □ " για την οριστική διακοπή όλης της διαδικασίας. Σε αυτό το σημείο, ολοκληρώθηκε η περιγραφή της δεύτερης επιμέρους κατηγορίας της συνολικής συσκευής.

7.2.3. ΞΕΝΑΓΗΣΗ ΜΕ ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΗ ΧΡΗΣΗ ΤΗΣ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Η συγκεκριμένη συσκευή διαθέτει και μία τρίτη λειτουργία, της περιήγησης με τη συνεισφορά της επαυξημένης πραγματικότητας, της οποίας η έννοια έχει αναλυθεί σε προηγούμενα κεφάλαια της εργασίας, και αφορά κυρίως τους μικρότερους ηλικιακά φίλους, και όχι μόνο, των δύο μουσείων του Βόλου που προαναφέρθηκαν και εξετάστηκαν ενδελεχώς νωρίτερα. Η εφαρμογή της είναι εύκολη, με πρωταρχικό σκοπό να διευκολύνει και να καταστήσει πιο ενδιαφέρουσα τη ξενάγηση και τη γενικότερη εμπειρία των εν δυνάμει επισκεπτών, ώστε να επαναληφθεί ξανά σε κοντινό ή απώτερο μελλοντικό διάστημα.

Η χρήση της εν λόγω κατηγορίας είναι αρκετά εποικοδομητική και παράλληλα, προσφέρεται μία πιο εντυπωσιακή και πιο ζωντανή απεικόνιση των ήδη υπαρκτών εκθεμάτων. Πιο αναλυτικά, η δυναμική της τεχνολογικής αυτής καινοτομίας ενδείκνυται στο γεγονός ότι προσδίδει μία ενισχυτική «φύση» στα αντικείμενα, στα οποία υπάρχει η δυνατότητα να εφαρμοστεί (Πολίτης, 2018, Coates, 2019), μέσω της συσκευής που προτείνεται.

Εικόνα 7.1. Τμήμα αγγείου στο Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα εφαρμογής της τεχνολογίας της επαυξημένης πραγματικότητας είναι η συναρμολόγηση ενός θραύσματος αγγείου με τα υπόλοιπα θραύσματα εικονικά, ώστε να γίνει η αναπαράσταση του συγκεκριμένου αγγείου, όπως ακριβώς θα ήταν στην εποχή που δημιουργήθηκε και χρησιμοποιήθηκε και η ψηφιακή ενσάρκωση ενός ανθρώπινου σκελετού, ώστε να αποτυπωθεί η μορφή των ανθρώπων γενικότερα στη χρονολογία που σώζεται.

Εικόνα 7.2. Παλαιότερη ενδυμασία στο Μουσείο της πόλης του Βόλου



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Επιπρόσθετα, μέσω της επαυξημένης πραγματικότητας, μία παλαιότερη ενδυμασία μπορεί να φορεθεί σε ένα εικονικό σώμα και να παρουσιαστεί μία δυνητική αναπαράσταση της φορεσιάς, τοποθετημένης πάνω στην καθ' αντιστοιχία μορφή που θα την φορούσε την εποχή στην οποία εμφανιζόταν και ένα τμήμα ενός τοιχίου μπορεί να οικοδομηθεί ψηφιακά με τον υπόλοιπο τοίχο και να ανυψωθεί μπροστά στην οθόνη της συσκευής ξενάγησης, ολόκληρη η οχύρωση ενός αρχαίου οικισμού.

Εικόνα 7.3. Τμήμα τοίχου στο Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο



Πηγή: Προσωπικό αρχείο

Πιο αναλυτικά, όποιος επισκέπτης επιθυμεί τη δυνατότητα της ξενάγησης με τη συμπληρωματική χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας, μπορεί να την επιλέξει και να απολαύσει την ιδιαίτερη αυτή εμπειρία σε συνδυασμό με την επίσκεψη του στους δύο προαναφερθέντες μουσειακούς χώρους. Παράλληλα, επιλέγεται και η ανάλογη γλώσσα για τη συνέχεια της διαδικασίας.

Εφόσον επιλεγεί η συγκεκριμένη λειτουργία, εμφανίζεται μία καινούργια καρτέλα, με τα επιλεγμένα εκθέματα των εκάστοτε χώρων και αιθουσών, με τη σειρά που έχουν τοποθετηθεί στις πραγματικές μουσειακές εκθέσεις, και ακολουθεί η διαδικασία της περιήγησης με τη συμπληρωματική χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας, είτε ως συνολικής λειτουργίας που περιλαμβάνει όλο τον αριθμό των αντικειμένων που δύνανται να αποτυπωθούν με επαυξημένη μορφή, όπως παρουσιάζονται στη συσκευή, είτε ως μεμονωμένης εμπειρίας, μέσω της επιλογής συγκεκριμένων εκθεμάτων.

Αφού πραγματοποιηθεί η επιλογή οποιουδήποτε εκθέματος από την προαναφερόμενη καρτέλα, εμφανίζεται και η τρίτη και τελευταία στη σειρά καρτέλα, στην οποία απεικονίζεται το επιλεγμένο αντικείμενο που αντιστοιχεί στο πραγματικό έκθεμα του κάθε μουσειακού χώρου, η ειδική σήμανση ενός είδους σαρωτή με προκαθορισμένα περιθώρια που υποδεικνύει τον τρόπο που τοποθετείται η συσκευή, δηλαδή ο αποδέκτης, μπροστά ακριβώς από το αντικείμενο, δηλαδή τον πομπό, ώστε να συντελεστεί η επαυξημένη διαδικασία, όπως έχει αναλυθεί και προηγουμένως, και τέλος, οι σημάνσεις του "Play ►" για την έναρξη της παραπάνω δραστηριότητας, της «Παύσης □ » για την προσωρινή της διακοπή και του "Stop □ " για την οριστική διακοπή ολόκληρης της λειτουργίας. Σε αυτό το σημείο, ολοκληρώθηκε η ανάλυση της τρίτης επιμέρους κατηγορίας της προτεινόμενης συσκευής.

Εφόσον πραγματοποιήθηκε η ανάλυση όλων των υποκατηγοριών της συσκευής, πρέπει να επισημανθεί ότι οι δύο πρώτες κατηγορίες έχουν τη δυνατότητα να λειτουργήσουν με προκαθορισμένο τρόπο και οι πληροφορίες που προσφέρουν δύνανται να αποτυπωθούν είτε με άμεση διάδραση με το κάθε ξεχωριστό έκθεμα, είτε ως ενσωματωμένες σε μία ενιαία παρουσίαση. Ωστόσο, η πρώτη μέθοδος είναι πιο ενδεδειγμένη για μία πιο ουσιαστική εμπειρία ξενάγησης στις αίθουσες και τους χώρους.

Όσον αφορά την τρίτη κατηγορία, η οποία παρουσιάζει μία μικρή διαφοροποίηση, ο κάθε εν δυνάμει επισκέπτης είναι απαραίτητο να διαθέτει τη συσκευή χειρός, να την τοποθετήσει ακριβώς μπροστά από το επιλεγμένο έκθεμα, ώστε στη συνέχεια να απολαύσει τη διαδραστική και παράλληλα ενισχυτική λειτουργία της επαυξημένης πραγματικότητας, αλλά και μία πιο εντυπωσιακή περιήγηση σε γενικότερο πλαίσιο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το συγκεκριμένο κεφάλαιο αποτελεί μία συγκεντρωτική αποτύπωση και ανάλυση όλων των δεδομένων και των πληροφοριών που έχουν προκύψει από την αρχική, προσωπική έρευνα και την εν συνεχεία καταγραφή τους στην εν λόγω εργασία. Σκοπός είναι να παρατεθούν οι ακριβείς απαντήσεις στα βασικά ερευνητικά ερωτήματα, τα συνολικά αποτελέσματα ολόκληρης της επιστημονικής μελέτης και να εξαχθούν τα τελικά συμπεράσματα της διερευνητικής διαδικασίας που προηγήθηκε.

Αρχικά, οι μουσειακοί χώροι αποτελούν τα «θησαυροφυλάκια» των περιοχών όπου εγκαθίστανται, καθώς μέσα τους περικλείονται αντικείμενα διαφόρων ιστορικών περιόδων, γεωγραφικών τμημάτων, ανθρωπίνων ειδών και ζώων. Με άλλα λόγια, μέσω των συγκεκριμένων χώρων, διαφυλάσσεται και προστατεύεται η μυθολογική, ιστορική, αρχαιολογική, ανθρωπολογική, λαογραφική και πολιτιστική κληρονομιά κάθε έθνους και κράτους.

Με το πέρασμα των αιώνων, τα μουσεία αρχίζουν να προσαρμόζονται στις αλλαγές και τις μεταβολές κάθε εποχής, για να συνεχίζουν όχι μόνο να υπάρχουν, αλλά και να εξελίσσονται, ώστε να παρουσιάζουν μία πιο εκσυγχρονισμένη και ενδιαφέρουσα προσέγγιση στο εν δυνάμει μουσειακό κοινό. Ένας από τους βασικότερους τρόπους εναρμόνισης των πολιτιστικών αυτών χώρων με τη σύγχρονη εποχή και τα συνεχώς καινούργια δεδομένα, είναι η προσπάθεια ενσωμάτωσης διαφόρων κατηγοριών νέων τεχνολογιών στις αίθουσες, στις μόνιμες και στις περιοδικές εκθέσεις και στις συλλογές των χώρων αυτών.

Με αυτόν τον τρόπο, άρχισε να δημιουργείται σταδιακά μία αλληλένδετη σχέση των μουσειακών χώρων με τις νέες τεχνολογίες, οι οποίες με τη σειρά τους ενισχύουν και συνεισφέρουν με τον τρόπο τους στην συνολικότερη μουσειακή επίσκεψη και εμπειρία των ανθρώπων. Πιο αναλυτικά, οι καινοτόμες τεχνολογίες είναι αρκετά βοηθητικές και χρήσιμες για ποικίλους λόγους και σκοπούς, όπως για διαδραστικές, διαφημιστικές, εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες για όλους ανεξαιρέτως τους επισκέπτες, αλλά και πιο ειδικευμένα για άτομα είτε νεαρότερης ηλικίας είτε με κάποιου είδους σωματικές και πνευματικές ιδιαιτερότητες.

Ωστόσο, κρίνεται απαραίτητη και μία κριτική προσέγγιση όσον αφορά την εφαρμογή και την υιοθέτηση των τεχνολογικών αυτών μέσων από τους αρμόδιους και τους

υπευθύνους τέτοιων χώρων, καθώς δεν αποτελούν ούτε αυτοσκοπό, αλλά ούτε και πανάκεια και ως εκ τούτου η χρησιμοποίησή τους ενδείκνυται να γίνεται με ουσιαστικό και λογικό τρόπο, χωρίς υπερφίαλες μεθόδους, υπερβολικές πρακτικές και ελλειπείς τεχνολογικές γνώσεις, ώστε να επιτευχθεί μία αποτελεσματική και σωστή λειτουργία τους.

Όλες αυτές οι νέες τεχνολογίες, κατά τη διάρκεια των χρόνων, ενσωματώθηκαν σταδιακά σε διάφορα είδη μουσείων ανά την υφήλιο, αλλά και ανά την ελληνική επικράτεια με πολλούς τρόπους, όπως μέσω απομακρυσμένης τεχνολογικής πρόσβασης, σε διαδίκτυο, ιστοτόπους και κοινωνικά δίκτυα, και μέσω διαδραστικών εμπειριών, εφαρμογών και μέσων στους πραγματικούς χώρους.

Τα παραδείγματα των συγκεκριμένων χώρων αφορούν πόλεις μεγαλύτερης, αλλά και μικρότερης εμβέλειας, ώστε να αποτυπωθεί μία αντιπροσωπευτική και συγκεντρωτική εικόνα της αρχικής επιλογής και τελικής εφαρμογής των καινοτόμων τεχνολογιών σε πολιτιστικούς χώρους μεγάλης γεωγραφικής ευρύτητας. Μέσω της συνολικής έρευνας και των επιλεγμένων δειγμάτων, διαπιστώθηκε ότι όλοι οι χώροι διέθεταν τουλάχιστον μία ψηφιακή κατηγορία, αλλά και συνδυασμό τεχνολογιών, ακόμα και μουσειακοί χώροι περιοχών μικρότερης κλίμακας, δηλαδή περιφερειακών πόλεων, όπως η Θήβα.

Μία, επίσης, περιφερειακή πόλη του ελλαδικού χώρου η οποία διαθέτει μουσεία με κάποια είδη καινοτόμων τεχνολογιών, είναι και ο Βόλος. Πιο αναλυτικά, δύο πολιτιστικοί χώροι αρχαιολογικής και ιστορικής προσέγγισης, κατά κύριο λόγο, το Αθανασάκειο αρχαιολογικό μουσείο και το μουσείο της πόλης του Βόλου, επιλέχθηκαν να ερευνηθούν ως μελέτες περίπτωσης, στα πλαίσια της διεκπεραίωσης της συγκεκριμένης εργασίας, ώστε να αποτυπωθούν και κάποιες ασφαλείς απαντήσεις στα αρχικά ερευνητικά ερωτήματα που αφορούν, κυρίως, την εφαρμογή ή μη των νέων τεχνολογιών, την αναγκαιότητα, την αποδοτικότητα, την αποτελεσματικότητα και το ρόλο τους.

Ως αποτέλεσμα, λοιπόν, της προσωπικής ερευνητικής διαδικασίας, μέσω συγκεκριμένων μεθοδολογικών μεθόδων, όπως της επιτόπιας έρευνας στους δύο επιλεγμένους χώρους, αλλά και των διά ζώσης συνεντεύξεων με δύο αρμόδιους, διαπιστώθηκε, σε ένα γενικότερο πλαίσιο, η εναρμονισμένη ενσωμάτωση τεχνολογικών μέσων, ο βασικός και ο ουσιαστικός τους ρόλος και η θετική αντιμετώπιση τους από τους ερωτηθέντες. Πιο ειδικευμένα, όσον αφορά κυρίως την επιτόπια έρευνα, παρατηρήθηκε μία σχετικά ικανοποιητική τεχνολογική εφαρμογή στους χώρους, αλλά και διάφορες

ελλείψεις, οι οποίες πιθανώς θα μπορούσαν να καλυφθούν μέσω συγκεκριμένων τεχνολογικών μεθόδων που θα εφάπτονται ακριβώς στις ανάγκες του κάθε μοναδικού χώρου, όπως η προτεινόμενη συσκευή ξενάγησης και περιήγησης που αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο.

Στη συνέχεια, και όσον αφορά ειδικότερα την ανάλυση και την αξιολόγηση των απαντήσεων που δόθηκαν στις διά ζώσης συνεντεύξεις, δημιουργήθηκε μία διάχυτη αίσθηση ότι οι νέες τεχνολογίες είναι σχεδόν αναγκαίες και απαραίτητες για αρκετές ανάγκες, σκοπούς και χρήσεις, όπως για την αναβάθμιση της μουσειακής εμπειρίας του εν δυνάμει κοινού και για την ενίσχυση των εκπαιδευτικών και ψυχαγωγικών του δραστηριοτήτων, μεταξύ άλλων.

Ωστόσο, χρειάζεται μία πιο εξειδικευμένη και ιδιαίτερη προσέγγιση ως προς τα ερευνητικά ερωτήματα που αφορούν τους λόγους, τις μεθόδους, τους σκοπούς και τους τρόπους ενσωμάτωσης τους στις μουσειακές αίθουσες και εκθέσεις του κάθε ξεχωριστού χώρου, που ερευνάται στην προκειμένη περίπτωση. Πιο συγκεκριμένα και με βάση τις επιμέρους κατηγορίες των ερωτήσεων, και οι δύο μουσειακοί χώροι διαθέτουν και εφαρμόζουν κάποιες κατηγορίες τεχνολογικών μέσων, οι οποίες είναι απολύτως ανάλογες με το είδος τους, το «ύφος» τους και με τα αντικείμενα που διαφυλάσσουν και παρουσιάζουν στις μόνιμες και στις περιοδικές εκθέσεις τους.

Ειδικότερα, με βάση την αξιολόγηση από τις δοθείσες απαντήσεις, οι διαθέσιμες νέες τεχνολογίες του μουσείου της πόλης του Βόλου είναι περισσότερες αριθμητικά και σχετικά πιο αναβαθμισμένες και εκσυγχρονισμένες, λόγω κυρίως της φύσεως και του χαρακτήρα του χώρου, αλλά και λόγω της βαθμολογήσεως τους, που αντιστοιχούσε στον αριθμό 4 (με μέγιστη τιμή τον αριθμό 5), με βάση την κλίμακα Likert, στις συνεντεύξεις που παραχωρήθηκαν. Από την άλλη πλευρά, οι υπάρχουσες νέες τεχνολογίες του Αθανασάκειου αρχαιολογικού μουσείου, είναι πιθανώς λίγο πιο περιορισμένες, είναι παλαιού τύπου και δεν είναι όλες σε ισχύ και λειτουργία μέχρι και πρότινος, για αυτόν ακριβώς το λόγο και αξιολογήθηκαν σε μία μέτρια κλίμακα, που αντιστοιχούσε στον αριθμό 3, στις συνεντεύξεις.

Όσον αφορά τις αντιλήψεις των δύο αρμόδιων για τις νέες τεχνολογίες, επικρατεί μία θετική αντιμετώπιση σχετικά με την αξιολόγηση τους, παράλληλα, όμως, παρατηρείται και μία μικρή επιφυλακτικότητα ακόμα για το βαθμό και το εύρος της αναγκαιότητας, της

αποδοτικότητας και της αποτελεσματικότητας τους, ανάλογα και με τους αναμενόμενους επισκέπτες. Ωστόσο, οι ερωτηθέντες θεωρούν ότι οι καινοτόμες τεχνολογίες είναι ουσιαστικής σημασίας και σπουδαιότητας, αναδεικνύουν και ενισχύουν σε αρκετό βαθμό τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα, χωρίς, όμως, και να τα επισκιάζουν και βοηθούν στη διαφήμιση και στην προώθηση των δύο χώρων, ώστε να γίνουν ευρέως γνωστά, μέσω και της απομακρυσμένης, διαδικτυακής αποτύπωσης τους.

Επιπρόσθετα, πιστεύουν ότι συμβάλουν στην προσέλκυση ανθρώπων νεαρότερης ηλικίας σε αρκετό βαθμό, αλλά και ατόμων με σωματικές και πνευματικές ιδιαιτερότητες σε μέτριο βαθμό μέχρι στιγμής, αυξάνουν την επισκεψιμότητα, τις επαναλαμβανόμενες επισκέψεις και πιθανώς να συνδράμουν και στον οικονομικό τομέα, με έμμεσο, όμως, τρόπο, καθώς δε διατίθενται με κάποιο χρηματικό αντίτιμο ακόμα, ώστε να είναι απολύτως μετρήσιμο το μέγεθος της συνεισφοράς τους.

Με βάση όλα τα παραπάνω δεδομένα, και κυρίως τα συγκεντρωτικά αποτελέσματα που εξήχθησαν από τη διεξοδική μελέτη των δύο επιλεγμένων μουσειακών χώρων της πόλης του Βόλου, προκύπτουν συνοπτικά, κάποιες καίριες απαντήσεις στα προαναφερθέντα ερευνητικά ερωτήματα, όπως μία ικανοποιητική, πλέον, ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών στους συγκεκριμένους χώρους, μέσω της οποίας αναβαθμίζεται και ενισχύεται η μουσειακή εμπειρία των επισκεπτών και των τουριστών σε ουσιαστικό βαθμό, στα πλαίσια πάντοτε μίας περιφερειακής περιοχής της ελληνικής επικράτειας και του αντιστοίχως αναμενόμενου μουσειακού κοινού της.

Παράλληλα, διαφαίνεται και ο αναγκαίος και ο βασικός ρόλος των καινοτόμων τεχνολογιών, για την διεκπεραίωση εκπαιδευτικών και ψυχαγωγικών δράσεων, κατά κύριο λόγο. Ωστόσο, υπάρχουν και κάποια περιθώρια βελτίωσης της εφαρμογής, της αποδοτικότητας και της αποτελεσματικότητας τους, μέσω ενδεδειγμένων μεθόδων, για τη μοναδική περίπτωση του κάθε χώρου και των προσαρμοσμένων αναγκών του.

Τέλος, σε μία μεταγενέστερη ερευνητική προσέγγιση, θα ήταν ενδιαφέρον να μελετηθούν και άλλα μουσεία του Βόλου και όχι μόνο, αλλά και το εύρος και το μέγεθος της απήχησης των υφιστάμενων νέων τεχνολογιών στο εν δυνάμει κοινό, το οποίο θα επιλέξει να επισκεφτεί χώρους που θα συνδυάζουν το πολιτιστικό στοιχείο με τον οποιοδήποτε τεχνολογικό χαρακτήρα, ώστε να εξαχθούν και κάποια ουσιαστικά συμπεράσματα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

1. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ:

A. Ατομικές ερωτήσεις

- Ποια είναι η θέση σας στο μουσείο;
- Πόσα χρόνια εργάζεστε συνολικά σε μουσεία και πόσα στο μουσείο αυτό;

B. Περιβάλλον μουσείου

1. Υπάρχουσες τεχνολογίες

- Ο χώρος του μουσείου διαθέτει νέες τεχνολογίες; (Απαντήστε σε μία κλίμακα του 5 όπου το 5 αντιστοιχεί στο μέγιστο/περισσότερο θετικό και το 1 στο ελάχιστο/περισσότερο αρνητικό)
 - Εάν όχι, θα επιθυμούσατε να εντάξετε νέες τεχνολογίες στο χώρο του μουσείου σας;
 - Εάν ναι, τι είδους νέες τεχνολογίες διαθέτει το μουσείο;
- Πόσο αναβαθμισμένες είναι οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται; (κλίμακα 1-5)
- Πόσο επαρκείς είναι οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται; (κλίμακα 1-5)
- Ποιοι ήταν οι λόγοι ένταξης των νέων τεχνολογιών στο μουσείο;

2. Αξιολόγηση τεχνολογιών

- Είστε ευχαριστημένος ή δυσαρεστημένος από την τοποθέτηση τεχνολογικών μέσων στο μουσείο;
- Είστε επιφυλακτικός όσον αφορά τη χρήση νέων τεχνολογιών στο μουσείο;
- Ποια είναι τα αποτελέσματα της χρήσης νέων (καινοτόμων) τεχνολογιών στο μουσείο;
- Επιθυμείτε να γίνει γνωστό το μουσείο σας για τα καινοτόμα τεχνολογικά μέσα που διαθέτει ή τυχόν θα διαθέτει στο μέλλον;
- Πιστεύετε ότι χρειάζεται χρηματοδότηση το μουσείο προκειμένου να αναβαθμιστεί με καινοτόμες πολυμεσικές και διαδραστικές τεχνολογίες;
- Οι επισκέπτες του μουσείου σας έχουν μεταφέρει τις απόψεις τους, έχετε κάπου επωφεληθεί από αυτές;

Γ. Αντιλήψεις σχετικά με τη χρήση νέων τεχνολογιών

- Θεωρείτε χρήσιμα και αναγκαία τα τεχνολογικά μέσα για την προβολή των εκθεμάτων του μουσείου;
- Πιστεύετε ότι οι νέες τεχνολογίες (σε μία κλίμακα 1-5):
 - Αναδεικνύουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα;
 - Επισκιάζουν τα ήδη υπάρχοντα εκθέματα; (αντίστροφη κλίμακα)
 - Αυξάνουν τον βαθμό επισκεψιμότητας;
 - Αυξάνουν τις επαναλαμβανόμενες επισκέψεις στα μουσεία;
 - Προσελκύουν επισκέπτες μικρότερης ηλικιακής ομάδας;
 - Συνδράμουν σημαντικά στη μουσειακή εμπειρία των ανθρώπων με ειδικές ανάγκες, όπως με προβλήματα ακοής, ομιλίας, όρασης και κινητικότητας;
 - Συνδράμουν στην εκπαιδευτική και μουσειακή εμπειρία των παιδιών και όχι μόνο;
 - Συνεισφέρουν οικονομικά στα μουσεία;

Δ. Δεξιότητες και εκπαίδευση

- Είστε εξοικειωμένος με τη χρήση νέων τεχνολογιών στο χώρο του μουσείου σας;
- Έχετε εκπαιδευτεί σωστά για τον τρόπο λειτουργίας των τεχνολογικών μέσων που χρησιμοποιούνται στο μουσείο σας;

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

1. ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΕΣ:

Αρχαιολογικό μουσείο των Θηβών (2023) *Προτζέκτορας* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.mthv.gr/>> [πρόσβαση 2 Φεβρουαρίου 2023].

Αρχαιολογικό μουσείο των Ιωαννίνων (2023) *Ψηφιακό παιχνίδι* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.amio.gr/>> [πρόσβαση 23 Ιανουαρίου 2023].

Δαλακούρα, Ν. (2008) *Μουσεία*, εκδ.: Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων (Ι.Δ.ΕΚ.Ε.).

Δήμος Βόλου (2023) *Αρχαιολογικοί χώροι* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://dimosvolos.gr/el/arxaiologikoi-xoroi>> [πρόσβαση 8 Μαΐου 2023].

Δήμος Βόλου (2023) *Μουσεία* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://dimosvolos.gr/el/mouseia>> [πρόσβαση 8 Μαΐου 2023].

Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (2009) *Κώδικας δεοντολογίας του ICOM για τα μουσεία*, εκδ.: ICOM - Ελληνικό Τμήμα, Αθήνα (μτφ).

Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (2023) *Ο νέος ορισμός του Μουσείου*, Ελληνικό Τμήμα (μτφ) [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://icom-greece.mini.icom.museum/>> [πρόσβαση 12 Οκτωβρίου 2023].

Δουλγερίδης, Μ. (2006) *Το μουσείον*, εκδ.: Αγγελάκη, Αθήνα.

Desvallées, A. and Mairesse, F. (επ.) (2014) *Βασικές Έννοιες της Μουσειολογίας*, εκδ.: ICOM - Ελληνικό Τμήμα (μτφ).

Ελληνική Στατιστική Αρχή (2023) *Αποτελέσματα της Απογραφής του Πληθυσμού και των Κατοικιών του έτους 2021 που αφορούν στο Μόνιμο Πληθυσμό της Χώρας* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.statistics.gr/2021-census-res-pop-results>> [πρόσβαση 30 Απριλίου 2023].

Επιγραφικό μουσείο (2022) *Πρόγραμμα «ΑΠΤΟΣ»* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://epigraphicmuseum.gr/>> [πρόσβαση 22 Νοεμβρίου 2022].

Εφορεία Αρχαιοτήτων Μαγνησίας (2023) *Αθανασάκειο Αρχαιολογικό Μουσείο* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: http://efamagvolos.culture.gr/Mouseio_Volou.html> [πρόσβαση 18 Ιανουαρίου 2023].

Μουσείο της Ακρόπολης (2022) *Ακουστική ξενάγηση* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.theacropolismuseum.gr/>> [πρόσβαση 2 Νοεμβρίου 2022].

Μουσείο της Πόλης του Βόλου (2023) *Γενικές πληροφορίες* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://vmoc.gr/>> [πρόσβαση 28 Ιανουαρίου 2023].

Μουσείο της Πόλης του Βόλου (2023) *Τρισδιάστατη εικονική περιήγηση (360°)* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://vmoc.gr/>> [πρόσβαση 28 Ιανουαρίου 2023].

Οικονόμου, Μ. (2003) *Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειακοί προβληματισμοί και ζητήματα*, εκδ.: Κριτική ΑΕ, Αθήνα.

Πολίτης, Ν. (2018) 'Ανάπτυξη εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας (AR) για το Μουσείο Πόλης του Βόλου. Επιδράσεις AR στην εμπειρία του επισκέπτη και στην πρόθεση επανάλληψης της επίσκεψης του στο μουσείο', Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, ΔΠΜΣ Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Τουρισμού και Πολιτισμού, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης, Τμήμα Οικονομικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Τσιριβή, Δ. (2016) 'Η χρήση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία: οι εφαρμογές ως μέσον ερμηνείας με σκοπό τη βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας', Πτυχιακή Εργασία, Τμήμα Διοίκησης, Οικονομίας και Επικοινωνίας Πολιτιστικών και Τουριστικών Μονάδων, Σχολή Διοίκησης και Οικονομίας (ΣΔΟ), Τεχνολογικό Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Δυτικής Ελλάδας.

Υπουργείο Πολιτισμού (2023) *Οδυσσεύς, Αθανασάκειο Αρχαιολογικό Μουσείο* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3271> [πρόσβαση 18 Ιανουαρίου 2023].

2. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΕΣ:

Amsen E., (2019) *Can Virtual Reality Capture The Experience Of Being In A Museum?* [διαδίκτυο (online)]. Forbes, Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.forbes.com/sites/evaamsen/2019/10/16/can-virtual-reality-capture-the--experience-of-being-in-a-museum/>> [πρόσβαση 12 Οκτωβρίου 2023].

Badell, J.-I. (2015) 'Museums and social media: Catalonia as a case study', *Museum Management and Curatorship*, 30 (3): 244-263.

Booth, P. and Ogundipe, A. and Røyseng S. (2019) 'Museum leaders' perspectives on social media', *Museum Management and Curatorship*, 1-17.

British museum (2022) *Ακουστική εφαρμογή* [διαδίκτυο (online)]. Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.britishmuseum.org/>> [πρόσβαση 28 Οκτωβρίου 2022].

Chung, Te-Lin and Marcketti, S. and Fiore, A.-M. (2014) 'Use of social networking services for marketing art museums', *Museum Management and Curatorship*, 29 (2): 188-205.

Coates, C. (2019) *Museum VR and AR: new ways to entertain and inform* [διαδίκτυο (online)], BlooLoop, Διαθέσιμο στο: <URL: <https://blooloop.com/museum/in-depth/museum-vr-museum-ar/>> [πρόσβαση 14 Οκτωβρίου 2023].

Coates, C. (2023) *How Museums are using Augmented Reality* [διαδίκτυο (online)], Museum Next, Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.museumnext.com/article/how-museums-are-using-augmented-reality/>> [πρόσβαση 14 Οκτωβρίου 2023].

Donovan, A. (2019) *Museum Field Trips: Here's How Technology Is Changing the Way You Experience Art* [διαδίκτυο (online)]. Interesting Engineering, Διαθέσιμο στο: <URL: <https://interestingengineering.com/museum-field-trips-heres-how-technology-is-changing-the-way-you-experience-art>> [πρόσβαση 8 Οκτωβρίου 2022].

Gran, A.-B. and Vestberg, N.-L. and Booth, P. and Ogundipe, A. (2019) 'A digital museum's contribution to diversity – a user study', *Museum Management and Curatorship*, 34 (1): 58-78.

Lazzeretti, L. and Sartori, A. and Innocenti, N. (2015) 'Museums and social media: the case of the Museum of Natural History of Florence', *Int Rev Public Nonprofit Mark*, 12: 267-283.

Lehn, D. and Heath, C. (2005) 'Accounting for New Technology in Museum Exhibitions' *International Journal of Arts Management*, 7 (3): 11-21.

Lepouras, G. and Vassilakis, C. (2005) 'Virtual museums for all: employing game technology for edutainment', *Virtual Reality*, 8: 96-106.

Marakos, P. (2014) 'Museums and Social Media: Modern Methods of Reaching a Wider Audience', *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 14 (4): 75-81.

Ross, M. (2004) 'Interpreting the new museology', *Museum and Society*, 2 (2): 84-103.

Russo, A. and Watkins, J. and Kelly, L. and Chan, S. (2007) 'Social media and cultural interactive experiences in museums', *Nordisk Museologi*, 1: 19-29.

Suzic, B. and Karlicek, M. and Stritesky, V. (2016) 'Adoption of Social Media for Public Relations by Museums', *Central European Business Review*, 5 (2): 5-16.

Theocharidis, A.-I. and Nerantzaki, D.-M. and Vrana, V. and Paschaloudis, D. (2014) 'Use of the web and social media by Greek museums', *International Journal of Cultural and Digital Tourism*, 1 (2): 8-22.

Triantafillopoulou, E. (2019) 5 Reasons Why Museums Are Using AR Technology, [διαδίκτυο (online)], Wezit Transmedia Solutions, Διαθέσιμο στο: <URL: <https://www.wikitude.com/blog-5-reasons-museums-are-using-ar-technology/>> [πρόσβαση 18 Οκτωβρίου 2022].

Waller, D. and Waller, H. (2019) 'An analysis of negative reviews in top art museums' Facebook sites', *Museum Management and Curatorship*, 34 (3): 323-338.

Wiedemann, J. and Schmitt, S. and Patzschke, E. (2019) 'Responding to Open Access: How German Museums use Digital Content', *Museum & Society*, 17 (2): 193-209.

Zafiropoulos, K. and Vrana, V. and Antoniadis, K. (2017) 'Use of twitter and Facebook by top European museums', MPRA Paper No. 77408, 15-25.