

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ**

**ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ  
ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ (ΠΡΩΗΝ ΜΟΥΣΕΙΟΛΟΓΙΑΣ-ΜΟΥΣΕΙΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΕΚΘΕΣΕΩΝ)**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**ΜΕΛΕΤΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΚΗΣ ΕΞΕΛΙΞΗΣ ΚΑΙ  
ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΗΣ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ  
ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΜΟΥΣΕΙΑ.  
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ: ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ  
ΜΟΥΣΕΙΟ ΠΑΤΡΩΝ.**

**ΚΑΪΑΦΑ ΜΑΡΙΑ**

**ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ ΝΕΚΤΑΡΙΑ**

**ΖΑΦΕΙΡΑΚΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**

**ΠΥΡΓΟΣ 2017**

## ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω/ουμε ότι είμαι/είμαστε ο/οι συγγραφέας/εις αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα/είχαμε για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία.

Επίσης, έχω/έχουμε αναφέρει τις οποίες πηγές από τις οποίες έκανα /κόναμε χρήση δεδομένων, ιδεών η λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες.

Ακόμη δηλώνω/ουμε ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα/εμάς προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία ότι θα αναλάβω/ουμε πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχτεί ότι δεν μου/μας ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΚΑΪΑΦΑ ΜΑΡΙΑ

224



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ ΝΕΚΤΑΡΙΑ

253



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΡΙΘ.ΜΗΤΡΩΟΥ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

.....

.....

.....

## **Πρόλογος**

Οι νέες τεχνολογίες έδωσαν στο μουσείο πολλές και ποικίλες δυνατότητες. Το ζητούμενο είναι πως θα αξιοποιηθούν όλα αυτά τα μέσα καλύτερα έτσι ώστε αφενός να εξυπηρετούν τις βασικές ανάγκες λειτουργίας του μουσείου και αφετέρου να ενισχύσουν τον ρόλο του ως φορέα άτυπης εκπαίδευσης. Η χρήση ψηφιακών εφαρμογών θα πρέπει να στοχεύει στην καλύτερη οργάνωση των λειτουργιών και των δράσεων του, στη στήριξη της επικοινωνιακής πολιτικής του, στην προσέλκυση ευρύτερου κοινού και στην παροχή προς το κοινό πολύπλευρης, ουσιαστικής αλλά ταυτόχρονα ελκυστικής, ψυχαγωγικής και εκπαιδευτικής εμπειρίας. Η καταπολέμηση της τεχνοφοβίας και η αλλαγή νοοτροπίας, είναι το αρχικό στάδιο για την ανάπτυξη μιας τέτοιας σχέσης. Ταυτόχρονα, απαιτείται μια σειρά από ενέργειες και αλλαγές. Μόνο τότε η τεχνολογία θα είναι αρωγός των στόχων και των δράσεων του μουσείου, θα υποστηρίζει και θα αναδεικνύει τα μουσειακά αντικείμενα και δεν θα τα επισκιάζει.

## Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αναλύει την εξέλιξη των ψηφιακών εφαρμογών στα μουσεία, εστιάζοντας στο Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας. Την τελευταία δεκαετία παρατηρούμε μια ταχύτατη και συνεχή εξάπλωση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας στον πολιτιστικό χώρο. Το κοινό πιέζει τα μουσεία για τη χρήση τους, ενώ αυτή έχει αρχίσει να συνδέεται με την εικόνα ενός οργανισμού που θέλει να είναι μοντέρνος και να δείχνει ότι ακολουθεί τις τεχνολογικές και κοινωνικές εξελίξεις.

Πιο αναλυτικά σκοπός της εργασίας είναι:

Στο πρώτο κεφάλαιο αναφέρονται οι ψηφιακές εφαρμογές στα μουσεία. Στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης, τα μουσεία οφείλουν να αναπτύξουν διαχειριστικά συστήματα τα οποία λαμβάνουν σοβαρά υπόψη την ψηφιακή τεχνολογία. Συνεπώς η διαχείριση του πολιτισμού στον 21<sup>ο</sup> αιώνα απαιτεί από τους υπεύθυνους των πολιτιστικών ιδρυμάτων και κυρίως των μουσείων να είναι συντονισμένοι με τις ψηφιακές πρακτικές του παγκόσμιου πολιτιστικού γίγνεσθαι.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται οι ψηφιακές τεχνολογίες στο Νέο Μουσείο της Πάτρας. Στη σύγχρονη εποχή της πληροφορικής και των εξελίξεων στο τομέα της τεχνολογίας γίνεται επιτακτική η ανάγκη υιοθέτησής τους από φορείς με πρωταρχικό μέλημα τους την προβολή του πολιτισμού σε τοπικό και διεθνές επίπεδο. Η ωρίμανση των τεχνολογιών και οι γενικότερες συνθήκες επικοινωνίας της σύγχρονης εποχής οδηγούν σε νέες προσεγγίσεις για τον ρόλο του Μουσείου.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται έρευνα για το Νέο Μουσείο της Πάτρας. Κίνητρο για την επιλογή του συγκεκριμένου ερευνητικού προβλήματος αποτελεί η αναγκαιότητα, τόσο για το διοικητικό στέλεχος όσο και του στελέχους πληροφορικής του μουσείου, να υπάρξει μια όσο το δυνατόν πιο σαφής εικόνα της μουσειακής διαχείρισης μπροστά στην πρόκληση της ψηφιακής τεχνολογίας.

Στο τέταρτο κεφάλαιο καταγράφονται τα αποτελέσματα της έρευνας, σχετικά με το πλαίσιο εφαρμογής της ψηφιακής διαχείρισης και παράλληλα γίνεται σύγκριση με το Μουσείο της Ακρόπολης. Παρατηρούνται κάποιες τάσεις που εκφράζονται από μέτρια αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών και των δυνατοτήτων ηλεκτρονικής διαχείρισης μουσειακών εκθεμάτων.

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή .....	1
Κεφάλαιο 1 <sup>ο</sup> : Οι ψηφιακές εφαρμογές στα μουσεία .....	3
1.1. Η εξέλιξη της έννοιας του μουσείου.....	3
1.2 Οι νέες ψηφιακές τεχνολογίες στον χώρο του πολιτισμού.....	6
1.3 Ένταξη των ψηφιακών εφαρμογών στα μουσεία και στους πολιτισμικούς οργανισμούς.....	10
Κεφάλαιο 2 <sup>ο</sup> : Μελέτη ψηφιακών εφαρμογών στο Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας .....	21
2.1 Γενικά ιστορικά στοιχεία .....	21
2.2 Καταγραφή των νέων εφαρμογών του Μουσείου .....	26
2.2.1 Ψηφιοποίηση.....	26
2.2.2 Πραγματικά και εικονικά αντικείμενα.....	27
2.2.3 Νέα εκπαιδευτικά προγράμματα και εικονικές εκθέσεις.....	27
2.2.4 Διαδραστικά προγράμματα .....	28
2.3 Αποτίμηση των νέων ψηφιακών εφαρμογών .....	30
Κεφάλαιο 3 <sup>ο</sup> : Έρευνα.....	31
3.1 Σκοπός της έρευνας .....	31
3.2 Προετοιμασία Έρευνας.....	31
3.3 Μεθοδολογία.....	31
3.4 Συγκριτική έρευνα με το μουσείο της Ακρόπολης.....	34
3.5 Προσωπική άποψη της σύγκρισης του Μουσείου της Ακρόπολης με το νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας.....	39

Κεφάλαιο 4 <sup>ο</sup> : Αποτελέσματα Έρευνας .....	41
4.1 Συμπεράσματα από την έρευνα .....	41
4.2 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα.....	42
Επίλογος.....	48
Βιβλιογραφία .....	51

## Εισαγωγή

Η σημερινή πραγματικότητα χαρακτηρίζεται από έντονες και ραγδαίες αλλαγές. Μέσα σε ένα παγκοσμιοποιημένο περιβάλλον, όπου οι κοινωνίες είναι οικονομικά, κοινωνικά και πολιτιστικά ανοικτές, οι συνθήκες αλλάζουν συνεχώς. Η ανθρώπινη κοινότητα έρχεται αντιμέτωπη με την κοινωνία της πληροφορίας και η τεχνολογία πραγματοποιεί άλματα και ανακαλύπτει νέα μονοπάτια. Η διατήρηση, η διαφύλαξη και η ανάδειξη της ταυτότητας που χαρακτηρίζει την πολιτιστική μας κληρονομιά είναι σημαντική για την πολιτιστική, τουριστική και οικονομική ανάπτυξη του τόπου. Τα μουσεία και γενικότερα οι αρχαιολογικοί χώροι μπορούν να αποτελέσουν αρωγό σε μια τέτοια προσπάθεια.

Η τεχνολογική ανάπτυξη επηρεάζει τον πολιτισμό σε όλα τα επίπεδα, αλλάζοντας τα κριτήρια σχηματισμού τους και τον χαρακτήρα των σύγχρονων μοντέλων πολιτισμού. Η συμβολή των ψηφιακών πολυμέσων και εφαρμογών στη δημιουργία και στη διαχείριση πολιτισμικών στοιχείων έχει πλέον εδραιωθεί παρά την αρχική διστακτική υιοθέτηση αυτών από τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα ισχυρό εργαλείο για την στήριξη των λειτουργιών τους, όπως είναι η τεκμηρίωση των μουσειακών αντικειμένων, ιστορικών προσώπων και η διαχείριση των συλλογών, η ερμηνεία και παρουσίασή τους στο κοινό, η εκπαίδευση, η επικοινωνία και η ενημέρωση. Η ψηφιοποίηση άλλαξε και βελτίωσε τις διαδικασίες της καταγραφής και διατήρησης πληροφοριών για τα πολιτισμικά αγαθά. Έδωσε επίσης τη δυνατότητα μέσω της ψηφιακής αναζήτησης στην παγκόσμια πρόσβαση, όχι μόνο σε γραπτές πληροφορίες αλλά και σε εικόνες, βίντεο και ήχο. Η παρουσίαση του εκθέματος είναι μια ερμηνεία πραγματικότητας και η διαδικασία αυτή χρήζει σοβαρής οργάνωσης. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την προβολή των πολιτισμικών συλλογών σε χώρες μακριά από τις χώρες προέλευσης τους. (Γεωργούτσου, 2010).

Επιπλέον, η ολοένα αυξανόμενη χρήση του διαδικτύου προσφέρει νέες δυνατότητες προβολής των δραστηριοτήτων των μουσείων και προσέλκυσης νέων επισκεπτών, δημιουργώντας με τον τρόπο αυτό έναν νέο τρόπο μουσειακής επικοινωνίας, αυτόν του «εικονικού» μουσείου. Τις τελευταίες δεκαετίες, όλο και περισσότεροι πολιτισμικοί οργανισμοί ενδιαφέρονται για το κοινό που τα επισκέπτεται και φροντίζουν η επίσκεψη να είναι μια ευχάριστη και εκπαιδευτική εμπειρία. Στο πλαίσιο αυτό σημαντικό ρόλο παίζουν οι νέες τεχνολογίες της πληροφορικής και των επικοινωνιών. Στον τομέα της εκπαίδευσης, η χρήση των νέων τεχνολογιών προσφέρει νέους τρόπους ψυχαγωγίας, παιχνιδιού και συνεργασίας. Επίσης προσφέρει εκπαιδευτικό υλικό σε εκπαιδευτικούς, γονείς και παιδιά μέσω του διαδικτύου. Στην Ελλάδα, ο αριθμός των μουσείων που προσφέρει τέτοια προγράμματα μεγαλώνει συνεχώς, ενώ παράδειγμα προς μίμηση αποτελεί το νέο Μουσείο Ακροπόλεως, το οποίο προσφέρει όλες τις υπηρεσίες που απαιτούνται από ένα παγκόσμιο μουσείο του 21ου αιώνα.

Ειδικότερα στην Ελλάδα ο Νόμος 3028/2002 «Για την προστασία των Αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς» δίνει έναν ορισμό του μουσείου στο άρθρο 45 παρ. 1 σύμφωνα με τον οποίο ως Μουσείο νοείται η υπηρεσία ή ο οργανισμός μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, με ή χωρίς ίδια νομική προσωπικότητα, που αποκτά, δέχεται, φυλάσσει, συντηρεί, καταγράφει, τεκμηριώνει, ερευνά, ερμηνεύει και κυρίως εκθέτει και

προβάλλει στο κοινό συλλογές αρχαιολογικών, καλλιτεχνικών, εθνολογικών ή άλλων υλικών μαρτυριών του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία. Ως μουσεία μπορούν να θεωρηθούν επίσης υπηρεσίες ή οργανισμοί που έχουν παρεμφερείς σκοπούς και λειτουργίες, όπως τα μουσεία ανοικτού χώρου. Το δεύτερο άρθρο του ίδιου νόμου ορίζει τις προϋποθέσεις για την ίδρυση και την λειτουργία μουσείων. Προς τούτο απαιτείται, μεταξύ άλλων, η ύπαρξη μίας ή περισσότερων συλλογών και η επάρκεια και καταλληλότητα των εγκαταστάσεων, του απασχολούμενου προσωπικού και των άλλων μέσων για την επίτευξη των στόχων του μουσείου. (Νομοι.info, 2002)

Ο νόμος αυτός επιδιώκει εκτός των άλλων να θεσπίσει ένα πλαίσιο πιστοποίησης για τα ελληνικά μουσεία.

Παραδοσιακά τα μουσεία θεωρούνται από τους πιο δύσπιστους και διστακτικούς χώρους υιοθέτησης και ένταξης των νέων τεχνολογιών στις δραστηριότητές τους.

Ωστόσο η μετάθεση του ενδιαφέροντος της μουσειακής κοινότητας από τα αντικείμενα προς τον άνθρωπο, αποτέλεσε το εφαλτήριο βελτίωσης της επικοινωνίας του μουσείου με το υπάρχον κοινό του από τη μια αλλά και τη διερεύνηση της βάσης των επισκεπτών του. Τα μουσεία, ως φορείς βιομηχανίας του ελεύθερου χρόνου, δέχονται πιέσεις προκειμένου να λειτουργήσουν ανταγωνιστικά με άλλους τομείς της ίδιας βιομηχανίας που αναπτύσσονται απειλητικά. Την τελευταία εικοσαετία οι πολιτιστικοί οργανισμοί και ειδικότερα τα μουσεία καλούνται να δικαιολογήσουν τη χρηματοδότησή τους, να αποδείξουν τον κοινωνικό τους ρόλο και να προσφέρουν το ανταγωνιστικό πλεονέκτημα στους τομείς της ψυχαγωγίας, της εκπαίδευσης και της μάθησης.

Οι τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας (ΤΠΕ) παίζουν καταλυτικό ρόλο στην προσπάθεια αυτή (Οικονόμου, 2004) καθώς στα πλαίσια εκδημοκρατισμού του, γίνεται πιο διαδραστικό και πιο υπεύθυνο απέναντι στο κοινό του, (ΠΑΖΑΛΟΣ, 2007) το οποίο είναι απαιτητικό.

Οι πολιτιστικοί οργανισμοί οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για την αποθήκευση, συντήρηση, έκθεση και διαχείριση των πολιτιστικών πόρων, έχουν την ευκαιρία να αξιοποιήσουν δημιουργικά μια σειρά από ΤΠΕ, όπως είναι η ψηφιοποίηση, η εικονική πραγματικότητα, τα συστήματα διαχείρισης ψηφιακών πόρων και τα μεταδεδομένα, οι οποίες θα τους δώσουν τη δυνατότητα να επιτελέσουν καλύτερα αλλά και να αναβαθμίσουν το ρόλο τους στη νέα εποχή της κοινωνίας της πληροφορίας. (Γεωργούτσου, 2010)

Τέλος στο πλαίσιο μιας ακριβής καταγραφής όλων των μουσείων, που περιλαμβάνουν τα εκθέματα τους και τις πληροφορίες προέλευσης αυτών όπως χρονική περίοδος, ιστορικό πρόσωπο προέλευσης αλλά και αναφορά στο παρών προσωπικό που ασχολείται με όλο το παραπάνω πλαίσιο όπως εφορίες αρχαιοτήτων, υπάλληλοι αυτών (αρχαιολόγοι, διοικητικοί, φύλακες, συντηρητές) δημιουργούμε ένα πληροφοριακό σύστημα για την καλύτερη κάλυψη και απορρόφησης πληροφορίας.



# Κεφάλαιο 1<sup>ο</sup> : Οι ψηφιακές εφαρμογές στα μουσεία

## 1.1. Η εξέλιξη της έννοιας του μουσείου

Ένας ευρέως διαδεδομένος ορισμός είναι αυτός που χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει ως μουσεία, τους χώρους στους οποίους συγκεντρώνονται τα τεκμήρια του ανθρώπινου και φυσικού κόσμου, υλικά κατάλοιπα και μαρτυρίες ενός ή περισσότερων πολιτισμών. Ωστόσο, η έννοια του μουσείου έχει απασχολήσει έντονα τους ειδικούς, καθώς πρόκειται για θέμα πιο σύνθετο και πολυδιάστατο από όσο γενικά θεωρούμε. Στο πέρασμα των αιώνων, έγιναν σημαντικές προσπάθειες στη διατύπωση του ορισμού που θα μπορούσε να εκπροσωπήσει τη λειτουργία του, την εκπαίδευση και τη ψυχαγωγία που προσφέρει. Ενδεικτικά εδώ αναφέρουμε τέτοιους επίσημα αναγνωρισμένους ορισμούς:

Το 1895 ο Georges Brown Goode διατύπωσε τον εξής ορισμό: « μουσείο είναι ένας οργανισμός που διαφυλάσσει αντικείμενα που απεικονίζουν καλύτερα τα φυσικά φαινόμενα, τις τέχνες και τον πολιτισμό του ανθρώπου με σκοπό τον πλουτισμό των γνώσεων και την πολιτισμική του ανύψωση.»

Το 1970, ο Αμερικανικός Σύλλογος Μουσείων έδωσε τον ακόλουθο ορισμό «Μουσείο είναι ένας μόνιμος μη κερδοσκοπικός οργανισμός, οργανωμένος, με κύριο σκοπό την εκπαίδευση και την καλαισθησία, που απασχολεί εξειδικευμένους επαγγελματίες και έχει στην κυριότητα του απτά αντικείμενα, τα οποία χρησιμοποιεί, φροντίζει και εκθέτει στο κοινό με κάποιο συγκεκριμένο πρόγραμμα.»

Το 1984, δόθηκε ο ορισμός του μουσείου από τον Σύνδεσμο των Βρετανικών Μουσείων «Μουσείο είναι ένα ίδρυμα που συλλέγει, τεκμηριώνει και συντηρεί εκθέματα και ερμηνεύει υλικά τεκμήρια και πληροφορίες προς δημόσιο όφελος.»

Σήμερα, με βάση τον ορισμό που διατυπώθηκε το 1975 (και επαναθεωρήθηκε το 1987) από την ICOM (International Council of Museums), μουσείο ονομάζεται «ένα μόνιμο ίδρυμα, μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξης, ανοικτό στο κοινό, που έχει ως έργο του τη συλλογή, τη μελέτη, τη διατήρηση, τη γνωστοποίηση και την έκθεση τεκμηρίων του ανθρώπινου πολιτισμού και περιβάλλοντος με στόχο τη μελέτη, την εκπαίδευση και τη ψυχαγωγία». Στην ανάλυση των βασικών εννοιών του παραπάνω ορισμού, μπορούμε να δούμε πως διαμορφώνονται τα μουσεία μέσα από αυτές:

Ο χαρακτηρισμός του μουσείου ως μόνιμου ιδρύματος αναφέρεται στην αναγκαιότητα ενός σταθερού χώρου και συστήματος κανονισμών για την ομαλή λειτουργία του μουσειακού οργανισμού. Όσον αφορά τον χαρακτηρισμό μη κερδοσκοπικό, στο χώρο του μουσείου το κέρδος και κάθε άλλο είδος εμπορικής αξίας, δεν αποτελεί τον πρωταρχικό σκοπό σε σχέση με άλλες αξίες που προάγονται μέσα από την δράση αυτών των πολιτιστικών οργανισμών. Η επιστημονική, εκπαιδευτική και κοινωνική διάσταση είναι αυτές που κυρίως καθορίζουν το χαρακτήρα και την πολιτική του.

Στην εποχή μας, τα μουσεία, εξαιτίας των περικοπών των κρατικών επιχορηγήσεων ή των εταιρικών χορηγιών, οδεύουν στην ανάπτυξη της εμπορικής δράσης, με σκοπό την αυτοσυντήρηση. Τα κέρδη που λαμβάνουν από αυτές τις πρωτοβουλίες διοχετεύονται σε τομείς της λειτουργίας τους, όπως στην αγορά νέων αποκτημάτων, στην επανέκθεση των συλλογών, στην οργάνωση εκπαιδευτικών προγραμμάτων και σε άλλου είδους λειτουργίες. Κάθε μουσείο βρίσκεται στην υπηρεσία της κοινωνίας, γιατί και από νομικής άποψης, το μουσείο είναι δημόσιος φορέας όπως και το ανθρώπινο δυναμικό που οι κοινωνία, του εμπιστεύεται τις συλλογές.

Στις μέρες μας τα μουσεία, χωρίς να παραβλέπουν τις συλλογές, οφείλουν να καλλιεργούν και τον κοινωνικό τους ρόλο. Αποτελεί τεράστια κοινωνική ευθύνη, γιατί αποτελεί λειτούργημα που προϋποθέτει από τα μέλη τους τη δεοντολογική συμπεριφορά υψηλού επιπέδου (Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, 1989).

Συλλογή, μελέτη, διατήρηση, γνωστοποίηση και έκθεση τεκμηρίων. Οι παραπάνω (Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, 1989) λέξεις, περιγράφουν τις βασικές λειτουργίες που αποτελεί ένα μουσείο σε σχέση με τη διαχείριση των συλλογών του. Οι πέντε αυτές λειτουργίες είναι αλληλένδετες και αναγκαίες για την ομαλή λειτουργία του. Η προσεκτική συλλογή αντικειμένων, η διάσωση και η σωστή συντήρηση αυτών, η συνεχής μελέτη και ταξινόμηση, η ερμηνεία που δίνεται από πολλές πλευρές, μέσω της ιστορίας και ιδέες που κρύβουν μέσα τους και τέλος την έκθεση αυτών, διασφαλίζουν την ποιοτική επαφή τους με το κοινό. (Γεωργούτσου, 2010)

Με σκοπό τη μελέτη, την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία. Η επιστημονική προσέγγιση των συλλογών, μέσω της ταξινόμησης και της μελέτης ήταν η πρωταρχική τους αποστολή, μέχρι τα τέλη του 18ου αιώνα. Από τον 19ο αιώνα μέχρι και σήμερα, η δράση τους γίνεται εκπαιδευτική και παιδαγωγική με σκοπό την έντονη κοινωνική και ψυχαγωγική διάσταση προκειμένου να αποφύγουν την αποξένωση από το κοινωνικό τους περίγυρο αλλά και για να επικοινωνούν αποτελεσματικότερα μαζί του.

Ανατρέχοντας στην ιστορία της εφαρμογής των νέων τεχνολογικών μέσων, οι πολιτιστικοί οργανισμοί υπήρξαν ιδιαίτερα διστακτικοί, γρήγορα όμως συνειδητοποίησαν ότι οι νέες τεχνολογίες μπορούσαν να αποτελέσουν ένα ισχυρό εργαλείο στη διάθεσή τους προκειμένου να στηρίξουν το διευρυμένο ρόλο τους. Ορίζοντας ως τεχνολογία το σύνολο των μεθόδων που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να επιτύχουν τους σκοπούς τους και να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους (Λιανός, 2000), η εισαγωγή των τεχνολογιών της πληροφορίας δημιουργεί, κατά κοινή αντίληψη, καλύτερες προϋποθέσεις τόσο για τη διατήρηση και προστασία, όσο και για την αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. (Ντάλλας, 2002)

Η πρώτη γενιά μουσείων είχε ως κέντρο τα αντικείμενα, που επεδίωκαν την μονοπώληση των επισκεπτών τους μέσω της παραδοσιακής παρουσίας των εκθεμάτων τους. Ήταν κρατικά μουσεία με κύριο στόχο την επίδειξη των αντικειμένων που ανήκαν στο μουσείο καθώς και τη διαφύλαξή τους. Η επιτυχία τους καθοριζόταν από τις επιδοκίμασιες των κριτικών και από τον αριθμό των επισκεπτών.

Η δεύτερη γενιά μουσείων επέφερε διαφοροποιήσεις στην παραδοσιακή μορφή των μουσείων. Έδειξαν πως η μόρφωση και η ψυχαγωγία δεν αποκλείονταν αμοιβαία. Οι επισκέπτες αυξάνονταν αποδεικνύοντας ότι προτιμά να επισκέπτεται μουσεία όπου μπορεί

πραγματικά να μάθει και παράλληλα να περνά ευχάριστα. Η επιτυχία αυτή προβλημάτισε την πρώτη γενιά μουσείων, τα οποία προθυμοποιήθηκαν να υιοθετήσουν αυτή τη φιλοσοφία.

Σήμερα έχουμε περάσει στην τρίτη γενιά μουσείων με την αναπόφευκτη ενσωμάτωση των νέων Τεχνολογιών και εφαρμογών ήδη από τη δεκαετία του 1960, προκειμένου να βελτιωθεί η επικοινωνία με τον επισκέπτη και να δημιουργηθεί ένα ευέλικτο και παράλληλα ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον. Τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής τεχνολογίας δημιούργησαν καινούργιες ευκαιρίες για τα μουσεία. Έτσι το κοινό μπορεί να προσεγγίσει σε βάθος το περιεχόμενο των εκθεμάτων, να ανακτήσει ό, τι το ενδιαφέρει, όπως επίσης και να διεξάγει έρευνα για την πολιτιστική κληρονομιά. (Economou M. , 2003)

## 1.2 Οι νέες ψηφιακές τεχνολογίες στον χώρο του πολιτισμού

Η μουσειακή πληροφορική (Museumsinformatics) αποτελεί κλάδο των μουσειακών σπουδών, που μελετά «τις κοινωνικές και τεχνολογικές αλληλεπιδράσεις οι οποίες λαμβάνουν χώρα μέσα από την επαφή και τη σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ ανθρώπων, πληροφοριών και τεχνολογίας, μέσα στα μουσεία». (Marty, AnIntroductiontoMuseumInformatics, 2008)

Η αξιοποίηση εφαρμογών πληροφορικής με στόχο τη μουσειακή επικοινωνία και εκπαίδευση τείνει να αποτελέσει αναπόσπαστο τμήμα της σύγχρονης μουσειακής πολιτικής. Μουσεία διαφόρων κατηγοριών προχωρούν στην παραγωγή εφαρμογών πληροφορικής για την εξυπηρέτηση εκπαιδευτικής στοχοθεσίας με τη μορφή είτε υλικού διανομής, όπως τα CD-ROM, είτε συστημάτων που μπορούν να αξιοποιηθούν εντός των μουσειακών χώρων, όπως για παράδειγμα μέσω φορητών συσκευών, είτε εφαρμογών που είναι διαθέσιμες στο διαδίκτυο. Η χρήση των εφαρμογών αυτών στη μουσειακή πραγματικότητα αναδεικνύει ένα νέο πεδίο μουσειοπαιδαγωγικής έρευνας και μάθησης. (Γεωργούτσου, 2010)

Η ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία ξεκίνησε από την καταγραφή και τεκμηρίωση των αντικειμένων, προχώρησε στη διαχείριση των συλλογών και επεκτάθηκε στις εφαρμογές για παρουσίαση και ερμηνεία σε εκθέσεις.

Σε παγκόσμια κλίμακα ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του 1960 έγιναν οι πρώτες πειραματικές προσπάθειες δημιουργίας ψηφιακών βάσεων δεδομένων τεκμηρίωσης των μουσειακών αντικειμένων (Bearman, 2008). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πρόγραμμα SELGEM που ανέπτυξε το 1963 η Επιτροπή Αυτοματοποίησης Επεξεργασίας Δεδομένων (AutomatedDataProcessingCommittee) του Εθνικού Μουσείου Φυσικής Ιστορίας του Ιδρύματος Smithsonian. Το 1969, μια νέα κατεύθυνση ανάπτυξης προτύπων (standards) για την τυποποίηση των πληροφοριών, κατέληξε στη δημιουργία ενός λεξικού δεδομένων από τον DavidVance, προκειμένου να είναι εφικτή η ανταλλαγή τους και να ικανοποιείται ταυτόχρονα η απαίτηση για συμβατότητα. (Γεωργούτσου, 2010)

Στα τέλη της δεκαετίας του '70 εμφανίζονται δειλά οι πρώτες δικτυακές εφαρμογές από μουσεία που βρίσκονται στις ΗΠΑ και χρησιμοποιούνται ευρύτερα τα βίντεο σε αναλογική μορφή, προσφέροντας τη δυνατότητα πρόσβασης στο περιεχόμενο των συλλογών τους εξ αποστάσεως.

Ο χώρος του πολιτισμού έχει κάποιες σημαντικές ιδιαιτερότητες σε σχέση με άλλους χώρους. Όπως υποστηρίζει η Οικονόμου (Οικονόμου, 2004), σε πολλές περιπτώσεις, η χρήση των νέων τεχνολογιών αναγνώρισε αυτή τη μοναδική ταυτότητα και στήριξε δημιουργικά τους ιδιαίτερους στόχους των οργανισμών του πολιτισμικού χώρου, βοηθώντας τους να ανταποκριθούν άμεσα σε νέα κοινωνικά μηνύματα και ανάγκες.

Ο ριζικός επαναπροσδιορισμός της αποστολής των μουσείων στην αυγή του 21ου αιώνα από το ICOM (άρθρο 3, καταστατικό ICOM), για τη μετατροπή τους σε ένα ζωντανό κύτταρο ενός συνεχώς μεταλλαζόμενου κοινωνικού ιστού, τα στρέφει σε ερμηνείες του πολιτιστικού τους αποθέματος με τρόπο που να επιτρέπει την πολλαπλή ανάγνωση τόσο σε ατομικό, όσο και σε συλλογικό επίπεδο, θέτοντας παράλληλα τις βάσεις για την αναζήτηση νέων πρακτικών και στρατηγικών διαχείρισης, από τους ιθύνοντες. Στο πλαίσιο αυτό, εντάσσεται και η εισαγωγή της πολύπλευρης χρήσης των τεχνολογιών πληροφορικής και

επικοινωνίας στα μουσεία, οι οποίες συν τοις άλλοις εικονοποίησαν τις προτεινόμενες μουσειακές αφηγήσεις με τρόπο βιωματικό και διαδραστικό. (Γεωργούτσου, 2010)

Η εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στα μουσεία ξεκίνησε από την καταγραφή-τεκμηρίωση των αντικειμένων και προχώρησε στη διαχείριση των συλλογών. Παράλληλα όμως, η χρήση τους επεκτάθηκε στις εφαρμογές για παρουσίαση και ερμηνεία σε εκθέσεις.

Στα μεγάλα μουσεία της Ευρώπης και της Αμερικής, συναντάμε εφαρμογές πολυμέσων ήδη από τα τέλη της δεκαετίας του 1960. Εκείνη την περίοδο, χρησιμοποιούνταν ογκώδεις και δύσχρηστοι υπολογιστές mainframe, που λόγω του υψηλού κόστους τους, μόνο μεγάλοι οργανισμοί ή κάποια εθνικά μουσεία μπορούσαν να διαθέτουν. Το 1980 παρατηρούμε εξάπλωση mini υπολογιστών σε όλα τα μεγέθη και είδη μουσείων, το σχεδιασμό τοπικών ηλεκτρονικών δικτύων και τη χρήση εμπορικών εφαρμογών, οι οποίες προσαρμόζονται για τις ανάγκες του μουσείου που ακόμη περιορίζονται στην τεκμηρίωση. Το 1990 εξαπλώνονται τα πολυμέσα και σχεδιάζονται ηλεκτρονικά διαδραστικά εκθέματα για ερμηνεία και παρουσίαση στο κοινό, ενώ μετά το 1993 και τα πρώτα βήματα του διαδικτύου παρατηρείται ραγδαία εξάπλωση του στο χώρο των μουσείων, όπου σχεδόν καθημερινά προστίθενται νέοι μουσειακοί τόποι. Οι ιστοσελίδες των περισσότερων μουσείων, σε παγκόσμιο επίπεδο, προσφέρουν πληροφορίες για τις συλλογές και τις δραστηριότητες του οργανισμού, παρέχουν εκπαιδευτικό υλικό, εικονικές εκθέσεις και ηλεκτρονικές εκδόσεις (Σταυριαννού, Οι τεχνολογίες Πληροφορικής κ Επικοινωνιών στην υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού, 2002), (Οικονόμου, 2004) (Γιαννακοπούλου, 2009) στην προσπάθεια να προσελκύσουν επισκέπτες και να διευρύνουν το κοινό τους.

Επιπρόσθετα το μουσείο, ως χώρος άτυπης εκπαίδευσης, χρησιμοποιεί τον τεχνολογικό εξοπλισμό όχι μόνο για να εκσυγχρονίσει τον τρόπο παροχής πληροφοριών στους επισκέπτες αλλά και για να τους προσφέρει μία εξελιγμένη εμπειρία, στηριγμένη σε βιωματικές και διαδραστικές μεθόδους. Οι ευρύτερες κοινωνικές αλλαγές και τα σύγχρονα κοινωνικά μηνύματα, καθιστούν τον τομέα της Πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών βασικό άξονα για την οργάνωση και τη λειτουργία των Μουσείων στη χώρα μας. (Marty, “An Introduction to Museum Informatics” in Marty P. & Burton – Jones K., 2008)

Τα τελευταία χρόνια υπάρχει ένα αυξανόμενο ενδιαφέρον για τη δημιουργία ιστοσελίδων και εκθέσεων που να περιλαμβάνουν και «κάτι από τα σύγχρονα μέσα», με κάποια μορφή διάδρασης (Μπούνια Α. , 2004), κι αυτό είναι σίγουρα ένα σημαντικό βήμα. Στην πλειοψηφία τους όμως τα ελληνικά μουσεία μόλις τα τελευταία χρόνια έχουν αρχίσει να αξιοποιούν το internet ως μέσο επίτευξης των στόχων τους.

Δεν μπορούμε να παραβλέψουμε επίσης το γεγονός ότι από τη δομή τους, ο χρόνος του προσωπικού των περισσότερων ελληνικών μουσείων αφιερώνεται στη φροντίδα των αντικειμένων, στην καταγραφή, τη μελέτη, τη δημοσίευση τους, ενώ ο επικοινωνιακός ρόλος των μουσείων και οι δυνατότητες ερμηνείας των συλλογών παραμένουν σε δεύτερη μοίρα. Συχνά μάλιστα, η ενασχόληση με τις νέες τεχνολογίες θεωρείται δραστηριότητα που δεν ανήκει στις προτεραιότητες του προσωπικού του μουσείου, αποδίδεται ως δευτερεύουσα διαδικασία σε μη ειδικούς, σε τεχνικό προσωπικό, σε προσωπικό που δεν γνωρίζει επαρκώς το υλικό. Το αποτέλεσμα είναι η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών να είναι εξαιρετικά περιορισμένη, και στις λίγες περιπτώσεις που χρησιμοποιείται να μην ανταποκρίνεται καθόλου στα όσα περιγράψαμε πιο πάνω, να περιορίζεται δηλαδή σε κινήσεις εντυπωσιασμού περισσότερο, παρά σε κινήσεις ουσίας, που θα φέρουν αφενός την

ουσιαστική εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στα μουσεία και αφετέρου θα επιτρέψουν τη χρήση τους στο μέγιστο δυνατό βαθμό. Με άλλα λόγια, στα ελληνικά μουσεία πρέπει πρώτα να πεισθούμε για την ερμηνευτική λειτουργία των μουσείων και στη συνέχεια για τις δυνατότητες που μας δίνονται από τις νέες τεχνολογίες και τη χρήση των εργαλείων. (Marty, “An Introduction to Museum Informatics” in Marty P. & Burton – Jones K., 2008)

### Πλεονεκτήματα

Ο ψηφιακός κόσμος στη σύγχρονη εποχή τυγχάνει διαρκούς αναγνώρισης απήχησης και τελικά υιοθέτησης από τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Ενισχύονται παράλληλα οι δημόσιες σχέσεις αυτών καθώς η ψηφιοποίηση συμβάλλει καταλυτικά στην προβολή και προώθηση τους. Ειδικότερα μέσω του διαδικτύου επιτυγχάνεται η προβολή και η παρουσίαση των εκθεμάτων με τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων και πολυμέσων, έχουμε ψηφιοποίηση συλλογών σε CD-Roms, καθώς και χρήση της εικονικής πραγματικότητας στα πλαίσια του μουσειακού χώρου συνταιριάζοντας το πραγματικό με το εικονικό περιβάλλον στο οποίο ο χρήστης συμμετέχει. Οι εφαρμογές αυτές επιτρέπουν στους επισκέπτες, ανάλογα πάντοτε με το προφίλ τους και τη ζητούμενη πληροφορία τη δημιουργία εξατομικευμένων μηνυμάτων που ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα τους, ικανοποιώντας κατ’ επέκταση επιθυμίες και ανάγκες διαφορετικών ομάδων κοινού.

Η ψηφιοποίηση συνιστά καθοριστικό παράγοντα ενίσχυσης της συλλογικής μνήμης των κοινωνιών μέσω της επιβίωσης του ιστορικού, πολιτιστικού και επιστημονικού περιεχομένου σε παγκόσμιο, εθνικό και τοπικό επίπεδο.

Πιο συγκεκριμένα, η ψηφιοποίηση συμβάλλει στην επίτευξη πλήθους στόχων σημαντικότεροι των οποίων είναι οι ακόλουθοι:

- Η διατήρηση της πληροφορίας που περιέχουν πολιτιστικά ή επιστημονικά τεκμήρια τα οποία απειλούνται από τη φθορά που προκαλεί το πέρασμα του χρόνου και η διαρκής ανθρώπινη μεταχείριση. Αντικείμενα, πολλές φορές ανεκτίμητης αξίας, όπως βιβλία, χειρόγραφα, σχέδια, εικόνες, φωτογραφίες, έργα τέχνης, ηχογραφήσεις και κινηματογραφικά έργα αλλοιώνονται ή ακόμα χειρότερα, καταστρέφονται λόγω της φυσικής φθοράς ή του ανθρώπινου παράγοντα.
- Η διευκόλυνση της πρόσβασης στο πολιτιστικό και επιστημονικό περιεχόμενο τόσο από ομάδες ειδικού ενδιαφέροντος όσο και από το ευρύ κοινό. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την ενίσχυση του ρόλου του πολιτιστικού και επιστημονικού αγαθού, αφού η αντίστοιχη πληροφορία είναι πλέον διαθέσιμη για την έρευνα, τη μελέτη, την εκπαίδευση κλπ. Η ευκολότερη πρόσβαση επιτυγχάνεται μέσα από την προβολή σε ποικίλα μέσα, όπως το διαδίκτυο, οι ηλεκτρονικές εκδόσεις (CD, DVD, εφαρμογές), το έντυπο υλικό, αλλά και σε εκδηλώσεις.
- Η οικονομική ανάπτυξη μέσω και της προβολής και αξιοποίησης του ψηφιοποιημένου περιεχομένου σε ευρείες αγορές, όπως η Εκπαίδευση, η Ψυχαγωγία και ο Τουρισμός.

Στην Ελλάδα οι πρώτες προσπάθειες ψηφιοποίησης ξεκίνησαν την προηγούμενη δεκαετία, ωστόσο το σχέδιο δράσης του Υπουργείου Πολιτισμού για την περίοδο 2000-2006 έδωσε σημαντική ώθηση στην ψηφιοποίηση, καθώς περιλάμβανε σημαντικές πρωτοβουλίες

προς την κατεύθυνση αυτή. Στην παρούσα χρονική στιγμή προχωρούν περί τα 140 έργα που αφορούν στην ψηφιοποίηση του περιεχομένου δημόσιων πολιτιστικών οργανισμών. Ανάμεσα στους πιθανούς χρήστες του ψηφιοποιημένου περιεχομένου περιλαμβάνονται ερευνητές, μαθητές και φοιτητές, οι εργαζόμενοι στους πολιτιστικούς φορείς, δημόσιοι οργανισμοί, τουρίστες και φυσικά το ευρύ κοινό.

### Μειονεκτήματα

Ωστόσο έχει παρατηρηθεί ότι η χρήση της τεχνολογίας μπορεί να απομακρύνει το ενδιαφέρον των επισκεπτών από τα εκθέματα ή ακόμη και να τον αποξενώσει κιόλας όταν αυτοί δεν είναι εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες. Επειδή όμως στην περίπτωση των μουσείων το περιεχόμενο έχει τον πρώτο ρόλο και όχι το μέσο (Οικονόμου, 2004) δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις εκείνες που ο επισκέπτης αποξενώνεται από την υπόλοιπη ομάδα.

Η αποτελεσματικότητα των νέων τεχνολογιών εξαρτάται από την ύπαρξη σταθερής και συνειδητής στρατηγικής από την πλευρά του μουσείου την ύπαρξη λεπτών ισορροπιών και μελετημένων χειρισμών για να στηρίξει το μουσείο την εκπαίδευση, τη ψυχαγωγία και την επικοινωνία, (Οικονόμου, 2004) την αποφυγή υπερφόρτωσης του κοινού με πληροφορίες, οι τεχνολογικές εφαρμογές δεν πρέπει να εμποδίζουν την επικοινωνία της ομάδας, πρέπει να σχεδιάζεται ποικιλία εφαρμογών, προσεγγίσεων και εκθεμάτων που να ικανοποιούν όλους τους πιθανούς διαφορετικούς χρήστες δίνοντας τη δυνατότητα αυτόνομης και κατά βούληση περιήγησης του επισκέπτη με παράλληλη αναζήτηση πληροφοριών. (Μπούνια Α. Ν., 2008)

### 1.3 Ένταξη των ψηφιακών εφαρμογών στα μουσεία και στους πολιτισμικούς οργανισμούς

Η χρήση των νέων τεχνολογιών στο χώρο της πολιτισμικής κληρονομιάς έχει πια εδραιωθεί με αποτέλεσμα τη διαμόρφωση μιας νέας πραγματικότητας, η οποία προσδιορίζει σε μεγάλο βαθμό τις σύγχρονες θεωρητικές συζητήσεις και προκαλεί για μια επανεξέταση κεντρικών ζητημάτων σχετικών με τις δυνατότητες διαχείρισης, εκπαίδευσης και επικοινωνίας των πολιτιστικών αγαθών. Αν ανατρέξουμε στην ιστορία της εφαρμογής των νέων τεχνολογιών, θα δούμε ότι οι πολιτιστικοί οργανισμοί παρά την αρχική διστακτική ίσως υιοθέτηση αυτών, γρήγορα συνειδητοποίησαν τους τρόπους με τους οποίους μπορούσαν να τις χρησιμοποιήσουν ως ένα ισχυρό εργαλείο για να στηρίξουν όλες τις λειτουργίες του.

Είναι ενδιαφέρον να εξετάσουμε πως η χρήση αυτών των εργαλείων επηρέασε τις παραδοσιακές λειτουργίες των μουσείων και των άλλων πολιτιστικών οργανισμών. Σε ορισμένες περιπτώσεις, στήριξε το έργο τους και μάλιστα το προχώρησε σε νέες κατευθύνσεις, επιτρέποντας του να διαχειριστούν αποτελεσματικά τις συλλογές τους, να απευθύνουν σε νέες κατηγορίες κοινού ή να επικοινωνήσουν με νέους τρόπους. Άλλες πάλι φορές, η ακριτική εισαγωγή τους ακολουθώντας τον συρμό οδήγησε σε σπατάλη πόρων, χωρίς να υπηρετείται η Αποστολή του οργανισμού.

Η επιτυχημένη ένταξη των νέων τεχνολογιών σε ένα ολοκληρωμένο οργανισμό προϋποθέτει υποστήριξη από τη διοίκηση του, εκπαίδευση του προσωπικού, αλλά και προσεκτική εξέταση των δυνατοτήτων των διαφορετικών εργαλείων, ώστε να επιλέγει αυτό που υπηρετεί πιο πιστά τους στόχους του οργανισμού και τις συγκεκριμένες ανάγκες ανά περίπτωση.

Ακολουθώντας τις τρεις βασικές θεματικές που τέθηκαν το 2004 στο επίκεντρο του Δεύτερου Διεθνούς Συνεδρίου Μουσειολογίας που πραγματοποίησε το Τμήμα Πολιτιστικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστήμιο Αιγαίου, τη διαχείριση, την εκπαίδευση και την επικοινωνία εξετάζονται οι τρόποι με τους οποίους η τεχνολογία στηρίζει τις βασικές λειτουργίες:

**Διαχείριση:** Η ψηφιοποίηση άλλαξε δραματικά τις διαδικασίες καταγραφής και διατήρησης πληροφοριών για τις πολιτιστικές συλλογές, καθώς επέτρεψε σε χρηστές από όλο τον κόσμο διευρυμένη πρόσβαση όχι μόνο σε γραπτές πληροφορίες, αλλά και σε εικόνες, βίντεο και ήχο. Από την δεκαετία του 1990 και μετά ένα αυξημένος αριθμός πολιτιστικών οργανισμών προσφέρει online πρόσβαση στους κατάλογους των συλλογών του μέσω του Διαδικτύου, συμπεριλαμβανόμενων μάλιστα σε αρκετές περιπτώσεις και πολυμεσικών πληροφοριών. καθώς όλο και περισσότεροι ολιστικοί οργανισμοί προσφέρουν πρόσβαση στις συλλογές τους έχει αρχίσει να δημιουργείται ένα παγκόσμιο ηλεκτρονικό δίκτυο πολιτισμικών πληροφοριών(για παράδειγμα το σύνολο στοιχείων μεταδεδομένων DublinCore, επιτρέπει την ταυτόχρονη αναζήτηση σε διαφορετικές συλλογές από διαφορετικούς οργανισμούς σε διαφορετικές χώρες). Αυτές οι δραστηριότητες έχουν αρχίσει να δημιουργούν το βασικό



σκελετό, τα ηλεκτρονικά θεμέλια, πάνω στα οποία μπορούν να χτιστούν εκπαιδευτικές και ερμηνευτικές εφαρμογές.

Οι νέες τεχνολογίες έχουν επιτρέψει τον καλύτερο έλεγχο των περιβαλλοντολογικών συνθηκών έκθεσης ή διατήρηση των συλλογών, δίνοντας την δυνατότητα στους επιμελητές και το ειδικό προσωπικό να παρακολουθούν και να εντοπίζουν έγκαιρα αλλαγές επικίνδυνες για τη διατήρηση των πολιτικών αντικειμένων και μνημείων, αλλά και εξειδικευμένα εργαλεία που επιτρέπουν την αποκατάσταση και τη συντήρηση τους χωρίς κίνδυνους.

Καθώς περνάνε σταδιακά σε ένα ψηφιακό περιβάλλον εργασίας, όπου όλοι οι ειδικοί καταγράφουν ηλεκτρονικά πληροφορίες για τα πολιτιστικά αντικείμενα, οι νέες τεχνολογίες επιτρέπουν πιο αποτελεσματικό έλεγχο της πρόσβασης στις πληροφορίες αυτές, αλλά και τη μεταφορά τους μεταξύ διαφορετικών ειδικοτήτων, όπως επιμελητών, συντηρητών, μουσειοπαιδαγωγών, υπεύθυνων προβολής.

Τα νέα ηλεκτρονικά εργαλεία δίνουν επίσης τη δυνατότητα για οργάνωση περιοδικών εκθέσεων και πιο αποτελεσματικού δανεισμού με την χρήση ψηφιακών αντιγράφων και τη χωροθέτηση αυτών πριν ακόμη χρειαστεί να μεταφερθούν τα πραγματικά αντικείμενα.

**Εκπαίδευση:** Το ψηφιακό περιβάλλον και η πληροφορική προσφέρουν νέες δυνατότητες στους μουσειοπαιδαγωγούς για την δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού και την παροχή του σε δάσκαλους, γονείς, παιδιά, νέους και ενήλικες μέσω του Διαδικτύου και των ηλεκτρονικών εκδόσεων, αν και στην χώρα μας αν και στη χώρα μας αυτές οι πρωτοβουλίες παραμένουν ακόμα πολύ περιορισμένες. Αυτό σχετίζεται και με τη διείσδυση των νέων τεχνολογιών στα ελληνικά σπίτια και σχολεία. Παρόλο που αυτή παραμένει χαμηλή σε σύγκριση με την υπόλοιπη Ευρώπη, ακολουθεί μια σταθερά αυξητική πορεία.

Σε όλο τον κόσμο οι πολιτιστικοί οργανισμοί ερευνούν τις αυξημένες δυνατότητες που δίνουν τα νέα μέσα για διάδραση και επικοινωνία των επισκεπτών με το προσωπικό τους, με καλλιτέχνες και ειδικούς επιστήμονες. Έτσι συναντάμε για παράδειγμα τους ηλεκτρονικούς σταθμούς πληροφόρησης (infokiosk), μια από τις πρώτες εφαρμογές της πληροφορικής στον ολιστικό χώρο, οι οποίοι έχουν χρησιμοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους. Κάποιες φορές λειτουργούν ως ένα είδος ηλεκτρονικού υπομνηματισμού, αποσυμφορίζοντας τις προθήκες από πολυάριθμες γραπτές επεξηγηματικές πινακίδες. Συχνά προσφέρουν γενική πληροφόρηση, εντάσσοντας τα αντικείμενα σε ένα ευρύτερο κοινωνικό, ιστορικό, ιδεολογικό πλαίσιο. Σε άλλες περιπτώσεις πάλι τοποθετούνται στην αρχή μιας έκθεσης ώστε να προϊδεάζουν τους επισκέπτες για αυτό που πρόκειται να δουν, εισάγοντας τους στις θεματικές της. (Marty, "An Introduction to Museum Informatics" in Marty P. & Burton – Jones K., 2008)

Τέλος, κάποιες φορές τοποθετούνται μετά το χώρο της έκθεσης και λειτουργούν ως συμβουλευτικοί σταθμοί, δίνοντας της ευκαιρία στους επισκέπτες να αναζητήσουν πληροφορίες για συγκεκριμένα αντικείμενα ή να εμβαθύνουν σε κάποιο από τα θέματα της έκθεσης.

Η τεχνολογία έχει προχωρήσει επίσης σε πειραματισμούς με φορητά συστήματα πληροφόρησης τα οποία είναι ευαίσθητα στο περιβάλλον και προσφέρουν πληροφορίες ανάλογα με το χώρο στον οποίο χρησιμοποιούνται. Έτσι δίνουν την ευκαιρία μιας πιο ευέλικτης χρήσης, χωρίς να δεσμεύουν τη ροή των επισκεπτών στο χώρο. Βέβαια δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η εκπαιδευτική αποτελεσματικότητα αυτών των συστημάτων, καθώς και

γενικότερα των τεχνολογικών εφαρμογών, εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, είναι κάτι που απασχολεί τους ανθρώπους του ολιστικού χώρου και ακόμα μελετάται.

**Επικοινωνία:** Μέσα από τους διαφορετικούς τρόπους που οι πολιτιστικοί οργανισμοί ερευνούν τις δυνατότητες των νέων μέσων έχουν αρχίσει να δημιουργούνται νέα κανάλια επικοινωνίας με το κοινό τους. Σε κάποιες περιπτώσεις η ελκυστικότητα του μέσου έχει φέρει νέες κατηγορίες κοινού κοντά, όπως για παράδειγμα έφηβους που συνήθως δεν ακούν στο παραδοσιακό κοινό των μουσείων.. επιπλέον , το Διαδίκτυο έχει σίγουρα κάνει πιο εύκολη την πρόσβαση σε πολιτισμικές πληροφορίες σε ένα διεθνές κοινό, που δεν θα έχει ενδεχομένως τη δυνατότητα να επισκεφτεί τον οργανισμό, αν η επίσκεψη δεν μπορούσε να πραγματοποιηθεί εικονικά.

Εκμεταλλεζόμενοι αυτές τις δυνατότητες , πολλοί οργανισμοί δημιουργούν εικονικές εκθέσεις, οι οποίες συνήθως συνοδεύουν πραγματικές , αν και δεν λείπουν αυτές που έχουν δημιουργηθεί μόνο για τον κυβερνοχώρο. Σε κάποιες περιπτώσεις οι εικονικές εκθέσεις συμπεριλαμβάνουν ψηφιακά εκθέματα από διαφορετικούς οργανισμούς και χώρες που θα ήταν πολύ δύσκολο να συγκεντρωθούν και να συνυπάρξουν στην φυσική τους διάσταση.(Marty, “An Introduction to Museum Informatics” in Marty P. & Burton – Jones K., 2008)

Εκτός από το χώρο των εκθέσεων, η τεχνολογία έχει δώσει ώθηση και στην λειτουργία των πολιτιστικών οργανισμών ως κέντρων ενημέρωσης στην υπηρεσία των πολιτών. Καθώς αυξάνεται το δίκτυο των ηλεκτρονικών καταλογών που προαναφέραμε και οι δυνατότητες των ηλεκτρονικών πολιτιστικών προϊόντων, γίνεται εμφανές ότι οι πολιτιστικοί οργανισμοί μπορούν να προσφέρουν πολλαπλές υπηρεσίες για μάθηση, δια βίου εκπαίδευσης και ψυχαγωγία. Ο ψηφιακός κόσμος έχει μάλιστα δώσει ώθηση και στην επικοινωνία μεταξύ των ιδεών των πολιτιστικών οργανισμών (για παράδειγμα μεταξύ αρχείων, βιβλιοθηκών και μουσείων) καθώς σε άλλους φορείς, όπως πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα, ή την τοπική αυτοδιοίκηση.

Εκτός από τις εκπαιδευτικές και εκθεσιακές δραστηριότητες, κάποιοι πολιτιστικοί οργανισμοί εκμεταλλεύτηκαν τις δυνατότητες της τεχνολογίας και για την εμπορική τους δραστηριοποίηση με ηλεκτρονικά πωλητήρια και βιβλιοπωλεία. Έτσι σε μια περίοδο που η χρηματοδότηση στο χώρο της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι συνήθως περιορισμένη, τα έσοδα που αποφέρει αυτό το είδος ηλεκτρονικού εμπορίου μπορούν να επενδυθούν ξανά στον οργανισμό για να στηρίξουν τους βασικούς στόχους.

Ένας από τους πιο ενδιαφέροντες τρόπους που η τεχνολογία έχει επηρεάσει το είδος της επικοινωνίας των ολιστικών οργανισμών είναι η δημιουργία εικονικών κοινοτήτων, σε ορισμένες περιπτώσεις οι τεχνολογικές εφαρμογές έχουν απομακρυνθεί από το μοντέλο διάδρασης του χρήστη με ένα σύστημα που προσφέρει επικυρωμένη , αυθεντική γνώση, για να προχωρήσουν στην δημιουργία πιο εύλεκτων σχημάτων και κοινοτήτων οι οποίες εξερευνούν τις πολιτιστικές συλλογές ή τα θέματα που θίγουν οι εκθέσεις στο κυβερνοχώρο . Αυτή η κατάργηση των εθνικών και πολιτιστικό συνόρων των εικονικών κοινοτήτων μπορεί να οδηγήσει σε νέες ερμηνείες των ολιστικών αντικειμένων . (Marty, “An Introduction to Museum Informatics” in Marty P. & Burton – Jones K., 2008)

Αν και οι εικονικές κοινότητες και τα τρισδιάστατα περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας που προσφέρουν ιδιωτικές εταιρίες είναι πολύ δημοφιλή στο Διαδίκτυο, οι

πολιτιστικοί οργανισμοί τα αντιμετώπισαν με επιφύλαξη. Παρόλα αυτά, κάποιιοι έχουν αρχίσει να εξεύρουν διστακτικά σχέσεις με υπάρχουσες εικονικές κοινότητες με ειδικό ενδιαφέρον για παράδειγμα, στην γενεαλογία τα μνημεία, τις εφαρμοσμένες τέχνες, τη λογοτεχνία και την ψηφιακή τέχνη. Αν και πολλοί πολιτικοί οργανισμοί δεν θα συμφιλιώνονταν εύκολα με την ιδέα να συνεργαστούν με μια μη- επαγγελματική online κοινότητα, κάποιιοι μελετητές πιστεύουν ότι η δουλειά προς αυτήν την κατεύθυνση μπορεί να διευρύνει τις δυνατότητες, την αξία και την ουσιαστική σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς. (Αντωνίου, 2010)

Από την συνοπτική αναφορά στις διαφορετικές κατηγορίες εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στην πολιτιστική κληρονομιά που προηγήθηκε γίνεται εμφανές ότι η χρήση αυτών των εργαλείων προσφέρει πολλές νέες δυνατότητες, αλλά επίσης εγείρει και με σειρά από σημαντικά ζητήματα, τα οποία θίγουν μια διαφορετική οπτική γωνία.

Ένα από τα θέματα που απασχολούν τους ανθρώπους του ολιστικού χώρου είναι η σχέση εικονικών και πραγματικών αντικειμένων. Οι νέες δυνατότητες του ψηφιακού πολιτισμού επιτρέπουν τη δημιουργία απεριόριστων αντιγράφων των πολιτιστικών αντικειμένων, δράσεων και καλλιτεχνικών δημιουργιών, τα οποία μπορεί να σταλούν σε όλον τον κόσμο να χρησιμοποιούν σε ιστοσελίδες, να ενσωματωθούν σε ποικιλόμορφο έντυπο και ηλεκτρονικό υλικό, να υποστούν επεξεργασία που θα αλλάξει τη μορφή τους και να χρησιμοποιηθούν πολλαπλές φορές για διαφορετικούς σκοπούς.

Σήμερα η τεχνολογική εξέλιξη και η αύξηση προσβασιμότητας των νέων ψηφιακών τεχνολογιών έχει μετατρέψει τις τότε επαναστατικές μεθόδους της μηχανικής αναπαραγωγής σε ιστορία με την δική μας παράδοση. Οι δυνατότητες που δίνει το ψηφιακό περιβάλλον, για αλλαγή, μετατροπή, μετάδοση, αναπαραγωγή του έργου τέχνης έχουν αλλάξει ριζικά το θέμα της αυθεντικότητας που έθεσε ο Benjamin, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις ανατρέπουν και εν τέλει καταργούν την ίδια την ιδέα της συγγραφής της ατομικής δημιουργίας και της ιδιοκτησίας. (Αντωνίου, 2010)

Παράλληλα όμως, καθώς κάθε καλλιτέχνης ή δημιουργός έχει την δυνατότητα να προβάλλει στο Διαδίκτυο την τέχνη του, η κάθε ανεξάρτητη ομάδα να προβάλλει τις επιλογές της και να συμμετέχει στον καλλιτεχνικό διάλογο, χωρίς την παρέμβαση κάποιου οργανισμού, εκδοτικού οίκου ή επιμελητή, ο εκδημοκρατισμός της τέχνης και οι πολιτικές επιπτώσεις της μαζικής παραγωγής που ανέφερε ο Benjamin αποκτούν νέες διαστάσεις.

Επίλογος ο τρόπος που ο θεατής /χρηστής βιώνει το ηλεκτρονικό αντίγραφο του έργου τέχνης σίγουρα δεν είναι ο ίδιος όπως όταν έρχεται σε άμεση επαφή με το πρωτότυπο. Αναγνωρίζοντας ότι παρά τις ραγδαίες τεχνολογικές και κοινωνικές εξελίξεις των τελευταίων δεκαετιών αυτή η εμπειρία του πρωτότυπου δεν μπορεί να υποκατασταθεί, οι ολοκληρωμένοι οργανισμοί που χρησιμοποιούν νέες τεχνολογίες επικεντρώνονται στο να συμπληρώσουν και να την εμπλουτίσουν αλλά όψιν στην αντικαταστήσουν.

Προχωρώντας παραπέρα, κάποιιοι από αυτούς (όπως το πρωτοποριακό Walkerartcenter στη Νέαπολη της Αμερικής) προσπαθούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες των νέων μέσων για να ενθαρρύνουν τι κοινό τους να προβληματισθεί σχετικά με την σχέση εικονικών και πραγματικών αντικειμένων, να πάρει πιο ενεργητικό ρόλο επικοινωνώντας με τους καλλιτέχνες και επεμβαίνοντας δημιουργικά στο έργο τους να εμπνευστεί από αυτό για να δημιουργήσει κάτι δικό του. Σε κάποιες μάλιστα περιπτώσεις το

κοινό ενθαρρύνεται να πάρει ακόμα και το ρόλο του επιμελητή, διευρύνοντας έτσι τις ερμηνείες του μουσειακού υλικού και τις προοπτικές των συλλογών του.

Στην σημερινή εποχή της απεριόριστης ψηφιακής αναπαραγωγής, η επαφή με τους γύρω μας αλλά και με ανθρώπους, πολιτισμούς και δημιουργίες του παρελθόντος αποκτά μια άλλη διάσταση. Είναι ενδιαφέρον να παρακολουθήσουμε στο μέλλον όπως επιχειρούν να διερευνήσουν και αρκετοί συγγραφείς σε αυτόν τον τόμο, πως οι τεχνολογικές και κοινωνικές εξελίξεις επηρεάζουν τους τρόπους με τους οποίους οι επισκέπτες (πραγματικοί και εικονικοί ή εξ αποστάσεως) έρχονται σε επαφή με τα πολιτιστικά αγαθά επικοινωνούν σε έναν πολιτιστικό οργανισμό μεταξύ τους, αλλά και με το προσωπικό, με καλλιτέχνες και ειδικούς επιστήμονες, καθώς και τις νέες διαστάσεις της ολιστικής εμπειρίας. (Αντωνίου, 2010)

Στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης οι νέες τεχνολογίες παρέχουν εξαιρετικές ευκαιρίες τόσο για την δημοσιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και για στην διαχείριση της. Η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί την κυρίαρχη τεχνολογία για την ανάπτυξη και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς στην εποχή της ψηφιο-επικοινωνιακής παγκοσμιοποιήσεως. Η ανάπτυξη προϊόντων που διακινούνται μέσα διαδικτύου (onlineproducts) αλλά και εργαλείων off-line (εφαρμογές πολυμέσων) έχουν διανοίξει ένα πλήθος δυνατοτήτων για επαγγελματίες, διδάσκοντες αλλά και για τις βιομηχανίες τουρισμού και ελεύθερου χρόνου. Το διαδίκτυο περιέχει την δυνατότητα άμεσης πρόσβασης στα πολιτιστικά αγαθά υπερνικώντας τα παραδοσιακά εμπόδια της απόστασης και του χρόνου στην κοινωνία των πληροφοριών και της γνώσης. Η διεθνής συνεργασία έχει αναδείξει με σειρά από προκλήσεις που συνδέονται με την διαδικασία ψηφιοποίησης και συγκεκριμένα : (Economidou, 2003)

- Παραδοχή πρόσβασης στην γνώση για όλους: η ψηφιοποίηση των ολιστικών πόρων της Ευρώπης συνιστά ουσιώδες βήμα για την παροχή ανεμπόδιστης πρόσβασης στην ευρωπαϊκή ολιστική κληρονομιά. Ιδιαίτερη μέριμνα θα πρέπει να επιδεικνύεται ώστε η δράση των δημόσιων φορέων να μην υποθάλλει τη δημιουργία και τη διατήρηση του «ψηφιακού χάσματος» που επιφέρει ανισότητες και ανισοκατανομές στη διάδοση της ψηφιακής πολιτιστικής γνώσης ανάλογα με την επί μέρους εδαφική περιοχή ή την οικονομική δυνατότητα των διάφορων κοινωνικών κατηγοριών.
- Η ψηφιοποίηση των ολιστικών Αγαθών θεωρείται εύλογα ως ένα εκ των οποίων ουκ άνευ μέτρο για την προστασία της πολιτιστικής ποικιλομορφίας στην εποχή της παγκοσμιοποίησης, είτε μέσω μορφωτικών εργαλείων είτε με τη χρήση των μέσων και δυνατοτήτων της τουριστικής βιομηχανίας. Οι πολιτικές που έχει υιοθετήσει το συμβούλιο της Ευρώπης αποσκοπούν τόσο στην ανάπτυξη τεχνικών υποδομών για παροχή πρόσβασης στα σχετικά δίκτυα όσο και στην υιοθέτηση σε διεθνή κλίμακα ενός κοινά αποδεκτού συνόλου κανόνων για τους χρηστές των υπηρεσιών αυτών.
- Στο πλαίσιο της ψηφιοποιημένης διαδικτυακής οικονομίας η πολιτιστική κληρονομιά υπό τη ευρεία έννοια της συνιστά μια μορφή πηγής οικονομικού οφέλους για τις ηλεκτρονικές βιομηχανίες. Με δεδομένη λοιπόν την ιδιόζουσα φύση των ολιστικών Αγαθών στο πλαίσιο της παγκοσμιοποιήσεως απαιτείται ο επανακαθορισμός των αντιστοιχών ρόλων και ευθυνών τόσο του δημόσιου όσο και του ιδιωτικού – εμπορικού τομέα.

- Η τεχνογνωσία και η γνώση συνιστούν την πρώτη ύλη της κοινωνίας της πληροφορίας και της ψηφιακής οικονομίας. Χάρη σ' αυτές διαπιστώνουμε την ανάδυση μιας μορφής «ψηφιακής κληρονομιάς» η οποία αναπτύσσεται μέσω και χάριν της ψηφιακής αξιοποίησης και χρήσης των πρωτότυπων Αγάθων όπως αυτά ερμηνεύονται και υφίστανται διαδικασίες προσαρμογής από τους χείριστες και ειδικούς των βιομηχανιών του κλάδου. Ο κίνδυνος εμφάνισης καταχρήσεων και στρεβλώσεων καθιστά επιτακτική τη διατύπωση δεοντολογικών αρχών και κανόνων σε διεθνές επίπεδο.(Econομου, 2003)

Τα αντικείμενα που προορίζονται για ψηφιοποίηση καλό είναι να περνούν από την εξής διαδικασία:

- § Ανάκτηση από το μέρος στο οποίο φυλάσσεται.
- § Προετοιμασία(καθαρισμός, συντήρηση κλπ ).
- § Σάρωση, φωτογράφιση και γενικότερα ψηφιακή αποθήκευση.
- § Επιστροφή στην τοποθεσία φύλαξης.
- § Τεκμηρίωση.
- § Αποθήκευση.
- § Δημιουργία των αρχείων προβολής από το ψηφιακό αντίγραφο.
- § Δημιουργία αντιγράφων ασφαλείας.

Το κάθε βήμα περιλαμβάνει και κάποιους υποστόχους. Συνίσταται επίσης η καταγραφή της εξέλιξης και της προόδου του έργου, καθώς και ο έλεγχος της κατάστασης τόσο του έργου όσο και των υπευθύνων. Φρόνιμο είναι οι πληροφορίες που συγκεντρώνονται από το έργο να καταγράφονται σε μία βάση δεδομένων, που μπορεί να είναι ένα απλό λογιστικό φύλλο(Excel) ή μία συλλογή εγγράφων. Καλό είναι να αποφασιστεί από νωρίς, σχετικά με ταδιαδικαστικά ζητήματα, αν τα πρωτότυπα θα περνούν από τη διαδικασία ψηφιοποίησης σε καθημερινή, εβδομαδιαία ή ανά αντικείμενο. Επίσης, προσωπικά στοιχεία, όπως τηλέφωνα, διευθύνσεις, αντικαταστάτες των εργαζομένων σε κρίσιμες θέσεις, πρέπει να είναι διαρκώς διαθέσιμα από την αρχή του έργου. Τέλος, ενδείκνυται η σύσταση μιας συμβουλευτικής ομάδας για το έργο που θα αποτελείται από ειδικούς και στόχος της θα είναι η καθοδήγηση και η συμβουλευτική της διαχείρισης του έργου.

Σύμφωνα με τον ορισμό του RFC 2396 για τον όρο " πόρο (Resource)" που μεταφράσαμε οι ίδιοι "πόρος μπορεί να είναι οτιδήποτε έχει ταυτότητα. Οικεία παραδείγματα περιλαμβάνουν ένα ηλεκτρονικό έγγραφο, μία εικόνα, μία υπηρεσία (e.g., "το σημερινό δελτίο καιρού για το LosAngeles"), και μια συλλογή από άλλους πόρους. Όχι όλοι οι πόροι είναι ανακτήσιμοι μέσω δικτύου, π.χ. ανθρώπινα όντα, νομικά πρόσωπα, πληροφοριακά βιβλία σε μια βιβλιοθήκη μπορούν επίσης να θεωρηθούν πόροι. Ο πόρος είναι το σχεδιάγραμμα μιας οντότητας ή σειράς οντοτήτων, όχι απαραίτητως της οντότητας που ανταποκρίνεται σε αυτό το σχεδιάγραμμα σε οποιαδήποτε ιδιαίτερη στιγμή στο χρόνο. Κατ'αυτόν τον τρόπο ένας πόρος μπορεί να παραμείνει σταθερός ακόμη και όταν το περιεχόμενό του - οι οντότητες στις οποίες τελευταία ανταποκρίνεται - αλλάζει κατά τη

διάρκεια του χρόνου, δεδομένου ότι το σχεδιάγραμμα δεν είναι αλλαγμένο κατά τη διαδικασία

Οι πόροι που λαμβάνουν μέρος στη διαδικασία ψηφιοποίησης μπορεί να είναι είτε ανθρώπινοι είτε εξοπλισμός (υλικό και λογισμικό) είτε διαχειριστικές ανάγκες.

Ο παρακάτω πίνακας περιλαμβάνει πόρους οι οποίοι είναι απαραίτητοι σε κάθε έργο.

<b>Προσωπικό</b>	Προσωπικό διαχείρισης του έργου Προσωπικό για την ψηφιοποίηση Προσωπικό για την τεκμηρίωση Τεχνικοί/ Προγραμματιστές Ερευνητές Ειδικοί στα πνευματικά δικαιώματα Νομικοί σύμβουλοι
<b>Υλικό</b>	Σταθμοί εργασίας Εξυπηρετητές Σαρωτές Ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές Συσκευές ανάγνωσης φιλμ και μαγνητικών μέσων Συσκευές προετοιμασίας και ανάγνωσης ηχητικών μέσων
<b>Λογισμικό</b>	Λειτουργικό σύστημα Εφαρμογές επεξεργασίας εικόνας Εφαρμογές διαχείρισης μεταδεδομένων Εφαρμογές βάσεων δεδομένων Εφαρμογές αναζήτησης Εφαρμογές εξυπηρετητή ιστού Εφαρμογές εξυπηρετητή – εξυπηρετούμενου(server) Ειδικές εφαρμογές
<b>Αποθηκευτικά μέσα</b>	Σκληροί δίσκοι Συσκευές δικτυακής αποθήκευσης Οπτικά αποθηκευτικά μέσα Μαγνητικά αποθηκευτικά μέσα
<b>Δικτυακή υποδομή</b>	Καλώδια Κάρτες δικτύου Διακόπτες(switches) Δρομολογητές(routers)
<b>Αναλώσιμα</b>	Γραφική ύλη Μελάνια εκτυπωτών Φωτισμός ( εξοπλισμός φωτισμού για τις συσκευές αποτύπωσης) Μέσα για την αποθήκευση και για αντίγραφα ασφαλείας
<b>Διαχειριστικές ανάγκες</b>	Προετοιμασία προσφορών Αναζήτηση και επίτευξη συνεργασιών Δημοσιότητα και διάχυση Αποφάσεις για τις προδιαγραφές των παραδοτέων έργων Σχεδιασμός της ροής εργασιών

	Επίβλεψη του προσωπικού Διασφάλιση ποιότητας
--	-------------------------------------------------

Πηγή: (Economou, 2003)

Μόλις τελειώσει η διαδικασία της ψηφιοποίησης της συλλογής ή του υλικού, τίθεται το ζήτημα της χρηστικότητας-ευχρηστίας του συστήματος. Αν δηλαδή θα μπορεί το προσωπικό και το κοινό να το χρησιμοποιήσουν κατάλληλα.

Ο Nielsen (1993, 26) όρισε τη χρηστικότητα ως το σύνολο πέντε διαφορετικών μετρήσιμων στοιχείων: ευκολία εκμάθησης του συστήματος, αποδοτικότητα, ευκολία απομνημόνευσης λειτουργιών, αριθμό λαθών και ικανοποίηση χρηστών. Ένας πιο γενικός και ευρύς ορισμός του όρου αναφέρεται από τους Meech και Schaffer (2004, 137). Η χρηστικότητα ορίζεται ως "η ευκολία με την οποία κάποιος μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα εργαλείο ή ένα αντικείμενο ...[και η χρήση του] επηρεάζεται από την εμπειρία που έχει ο χρήστης με το αντικείμενο αυτό, τις συνήθειες του και τις εμπειρίες του γενικότερα". (Economou, 2003)

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι δεν έχουν πραγματοποιηθεί αρκετές έρευνες χρηστικότητας σε ψηφιακές βιβλιοθήκες και αποθετήρια πολιτιστικού περιεχομένου. Μία αιτιολόγηση είναι ότι δεν είναι ευρέως διαδεδομένη η εφαρμογή και παροχή ηλεκτρονικής πολιτιστικής πληροφορίας. Εξάιρεση αποτελούν οι παραδοσιακές ψηφιακές συλλογές και βάσεις δεδομένων στις οποίες έχει πραγματοποιηθεί ένας μεγάλος αριθμός ερευνών. (Economou, 2003)

Η εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στα μουσεία και τους χώρους πολιτισμικής αναφοράς κάνει δυνατή την κάλυψη όλων των βασικών λειτουργιών τους:

### **i) Καταγραφή, Τεκμηρίωση, Μελέτη**

Δεν είναι τυχαίο, που το μουσείο ως χώρος διαφύλαξης της πολιτιστικής κληρονομιάς, αξιοποίησε τις νέες τεχνολογίες πρώτα και κύρια για την καταγραφή και την ψηφιοποίηση των συλλογών του. Η ψηφιοποίηση των πολιτιστικών αγαθών αποτελεί καθοριστικό παράγοντα, για την ενίσχυση και την επιβίωση όλων εκείνων των στοιχείων που καθορίζουν τη συλλογική μνήμη κοινωνιών, λαών και εθνοτήτων. Αποτελεί ακόμη, σημαντικό παράγοντα οικονομικής ανάπτυξης ενός οργανισμού, μίας κοινωνίας κι ενός τόπου. , (Μπούνια Α. Ν., 2008)

Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών προεκτείνει σημαντικά τις παραδοσιακές διαδικασίες καταγραφής και ερμηνείας των μουσειακών «αντικειμένων». Κατάλληλα σχεδιασμένα κι ενημερωμένα συστήματα πληροφοριών έχουν συνεισφέρει στον έλεγχο της ορολογίας, τη διατήρηση διεθνών προτύπων και την εύκολη αναζήτηση και ανάκτηση πληροφοριών για μεγάλες συλλογές. Συγκεκριμένα, η ψηφιοποίηση των μουσειακών συλλογών έδωσε τη δυνατότητα για: πολύπλοκη σύνδεση πληροφοριών που αφορούν τις συλλογές, γρήγορη και σύνθετη αναζήτηση πληροφοριών, εύκολη ανάκτηση της πληροφορίας με αποφυγή επαναλήψεων και κόπου, επεξεργασία της πληροφορίας με διαφορετικούς τρόπους και στήριξη των διάφορων δράσεων των μουσείων.

Παράλληλα, η ηλεκτρονική τεκμηρίωση των μουσειακών συλλογών έδωσε τη δυνατότητα συνδυασμού ποικίλων τεκμηρίων με εύκολο τρόπο, διαρκούς εμπλουτισμού των ψηφιακών αρχείων με νέα ερευνητικά στοιχεία (σημαντικό στοιχείο όσον αφορά στις δράσεις των μουσείων, όπως οι εκθέσεις), και ερμηνείας της μουσειακής πληροφορίας σε διαφορετικά επίπεδα. Προκύπτουν με τον τρόπο αυτό, ηλεκτρονικά αποθέματα (σε αρχεία, στο διαδίκτυο ή σε άλλες εκδόσεις CD, DVD κλπ.) που στηρίζουν αφενός όλες τις άλλες λειτουργίες του μουσείου, από την οργάνωση εκθέσεων και την εξυπηρέτηση ερευνητών, μέχρι τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τη δημιουργία εκδόσεων και αφετέρου, την οικονομική ανάπτυξη μέσα από τις αγορές του τουρισμού και της ψυχαγωγίας. (Μπούνια Α. Ν., 2008)

## ii) Ενημέρωση & Επικοινωνία

Το Web είναι σίγουρα ένα μεγάλο φαινόμενο των ημερών. Ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει τη νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού, η οποία βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα των χρηστών του Διαδικτύου να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται online. Για τα μουσεία, η σωστή αξιοποίηση του διαδικτύου (internet) μπορεί να σημαίνει σημαντικά οφέλη, όπως έχει δείξει η διεθνής εμπειρία με παραδείγματα σαν του Βρετανικού Μουσείου, του Hermitage ή του μουσείου Guggenheim.

Σε ότι αφορά στην ενημέρωση, είναι σημαντικό για κάθε οργανισμό να βρίσκεται στο κέντρο των εξελίξεων, να ενημερώνεται για τις νέες τάσεις, να κερδίζει γνώσεις και εμπειρίες συνεργαζόμενος με οργανισμούς σε διαφορετικά μέρη του κόσμου, να εκσυγχρονίζεται με νέες τεχνολογίες και δημιουργεί τις προϋποθέσεις, ώστε να βρίσκεται κοντά σε όλους τους φορείς της κοινωνίας στην οποία ανήκει. Οι στόχοι των websites των μουσείων με βάση τη διεθνή πρακτική είναι:

- α) η αύξηση προσέλευσης επισκεπτών,
- β) η εκπαιδευτική λειτουργία,
- γ) η επικοινωνία με τον Τύπο,
- δ) η αύξηση των εσόδων,
- ε) η πώληση εισιτηρίων και

στ) η ανάπτυξη του λεγόμενου CustomerRelationshipMarketing με την ύπαρξη π.χ. ενότητας FAQs (Frequently Asked Questions), την άμεση απάντηση σε emails, την εξατομίκευση των σελίδων με βάση τις ανάγκες κάθε χρήστη (ή ομάδας χρηστών) που συμβάλλουν στο χτίσιμο σχέσεων με τους επισκέπτες. Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του διαδικτυακού τόπου ενός μουσείου, μπορεί να έχει ανατεθεί σε μια εξωτερική εταιρεία (π.χ. Τεχνικό Μουσείο Θεσσαλονίκης) ή να το έχει αναλάβει το ίδιο το ίδρυμα εξολοκλήρου (π.χ. Μουσείο Μπενάκη) ή - ιδανικά- να έχει γίνει στα πλαίσια συνεργασίας των δύο. Υπάρχουν αρκετοί πολύ καλοί λόγοι για να αναθέσει ένα μουσείο το σχεδιασμό και την ανάπτυξη του site του σε μια εξωτερική εταιρεία, παρά το μεγάλο κόστος. Μεταξύ αυτών, η εμπειρία και τεχνογνωσία των εταιρειών, ο επαγγελματικός σχεδιασμός και η μεγαλύτερη ευχρηστία. Από την άλλη, το να αναλάβει ένα τέτοιο εγχείρημα το ίδιο το μουσείο εξολοκλήρου παρουσιάζει άλλου είδους κινδύνους. Όταν δεν ακολουθηθεί μια αυστηρή διαδικασία ανάπτυξης, (κάτι που εν μέρει μπορεί να οφείλεται στην ελλιπή κατανόηση της σημασίας του internet),



παρουσιάζονται τρία χαρακτηριστικά προβλήματα σχετικά με το σχεδιασμό και την ανάπτυξη των websites:

1. Στην πλειοψηφία τους έχουν αναπτυχθεί χωρίς ξεκάθαρη άποψη για το τι θέλει να επιτύχει το μουσείο μέσω του site,
2. Για τα περισσότερα δεν έχουν αξιολογηθεί για να διαπιστωθεί εάν όντως ανταποκρίνονται στις ανάγκες και τις επιθυμίες των χρηστών και
3. Δεν αξιοποιούνται οι δυνατότητες του νέου μέσου. Δηλαδή, το online περιεχόμενο, κατά κανόνα, αναπαράγει το υλικό που εκτίθεται στα μουσεία, αντί να δίνει νέες ερμηνείες του.

Η λογική επιλογή, είναι η συνεργασία με μια εξωτερική εταιρεία, όμως είναι σημαντικό το μουσείο να κρατήσει την επίβλεψη και να έχει τον πρώτο λόγο, από το σχεδιασμό μέχρι το εικαστικό μέρος του site. Όπως προκύπτει από έρευνα της λειτουργίας των sites σε σχέση με τα μουσεία, διακρίνουμε εκείνα που έχουν σχεδιαστεί για να λειτουργούν «συμπληρωματικά» με το πραγματικό μουσείο και όσα στοχεύουν στο να προσφέρουν μια ολοκληρωμένη εμπειρία στο χρήστη.

Η αξιολόγηση του website ενός μουσείου ξεκινά από τη λειτουργικότητά του. Εάν οι επισκέπτες δε μπορούν να βρουν αυτό που θέλουν, δυσκολεύονται να χρησιμοποιήσουν το site, οι πληροφορίες που περιλαμβάνει δεν τους ενδιαφέρουν ή απλώς το site δεν τους αρέσει, κανένας από τους στρατηγικούς στόχους του δεν μπορεί να επιτευχθεί. Από την άποψη του marketing, τα σημαντικότερα κριτήρια επιτυχίας είναι η εμφάνιση και ευκολία χρήσης, το περιεχόμενο, η επικοινωνία μεταξύ χρηστών, η δυνατότητα εξατομίκευσης, η διαδραστικότητα, η σύνδεση με άλλα sites και οι πωλήσεις online.

Επιπλέον, υπάρχουν σήμερα διαδικτυακά εργαλεία που συμπληρώνουν τις φυσικές εκθέσεις των μουσείων και παρέχουν περισσότερες πληροφορίες για ένα επιλεγμένο θέμα, ώστε ο επισκέπτης να αποκτήσει γνώσεις πριν και μετά την επίσκεψή του και να αυξηθεί το όφελος που αποκομίζει. Για παράδειγμα, κάποια από τα μεγάλα μουσεία προσφέρουν στις ιστοσελίδες τους ψηφιακή πανοραμική περιήγηση στις αίθουσές τους και δυνατότητα παρατήρησης των μουσειακών αντικειμένων με τη βοήθεια φωτογραφιών υψηλής ανάλυσης.

Με τον τρόπο αυτό, τα μουσεία γίνονται ανοιχτά και προσιτά σε όλες τις ομάδες του κοινού, συμπεριλαμβανομένων κάποιων ομάδων ατόμων με αναπηρίες. Η επικοινωνία επίσης μεταξύ μουσείου και επισκεπτών αλλά και μεταξύ διαφορετικών πολιτισμικών οργανισμών έχει μπει σε άλλες βάσεις με την εξάπλωση της τεχνολογίας. Εκτός από τους απλούς τρόπους που το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο μπορεί να διευκολύνει την επικοινωνία συναδέλφων από διαφορετικές ηπείρους, οι νέες τεχνολογίες μπορούν να στηρίξουν τη διοργάνωση εκθέσεων με αντικείμενα από διαφορετικούς οργανισμούς και συμμετοχή ειδικών από διαφορετικές χώρες. Ήδη σε πολλά μουσεία έχουν δημιουργηθεί προγράμματα με εφαρμογές Web.

Αξίζει να παρατηρήσουμε ότι το Ευρωπαϊκό Δίκτυο Επιστημονικών Κέντρων και Μουσείων (ECSITE) έχει ήδη 6 μέλη στην Ελλάδα, μεταξύ των οποίων το Ίδρυμα Ευγενίδου, το Μουσείο Γουλανδρή, το ερευνητικό τμήμα της Ελληνογερμανικής Αγωγής, κ.ά. Όταν ένας οργανισμός γίνεται μέλος του ECSITE, αποκτά τη δική του σελίδα επικοινωνίας και τη δυνατότητα να μεταδώσει τα νέα του στα υπόλοιπα μέλη. Μπορεί να συμμετάσχει στο ετήσιο συνέδριο με μειωμένη τιμή, να επικοινωνεί με εκατοντάδες μουσεία

στην Ευρώπη και να βρίσκει συνεργάτες και συμβουλές για συμμετοχή σε ευρωπαϊκά προγράμματα . (Γιαννακοπούλου, 2009)

Επίσης, διάφορα μουσεία της Ευρώπης και της Αμερικής διοργανώνουν εκθέσεις χρησιμοποιώντας κοινωνικά δίκτυα ("socialnetworks"), στα οποία οι επισκέπτες μπορούν να συμμετέχουν και να επηρεάζουν την έκθεση ανάλογα με τις επιλογές τους (Σταυριαννού, Οι τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών στην υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού, 2002). Το κοινό των μουσείων μπορεί να συμμετέχει ενεργά, σχολιάζοντας τις πληροφορίες που παρέχονται, προσθέτοντας δικά του στοιχεία, κ.ά. Εξελίσσεται, δηλαδή, από δέκτη πληροφοριών σε πάροχο και σχολιαστή. Η διεθνής εμπειρία επιβεβαιώνει το γεγονός, ότι η χρήση νέων τεχνολογιών βοηθά στην καλύτερη ανταλλαγή απόψεων των επισκεπτών για επίκαιρα θέματα και συμβάλλει στην προσέλκυση εφήβων και νέων ηλικίας 20-30 ετών, που συνιστούν το πιο "δύσκολο" κοινό για επιστημονικά κέντρα και μουσεία επιστήμων (Γιαννακοπούλου, 2009).

Στα μεγάλα μουσεία η χρήση προηγμένων μορφών τεχνολογίας εφαρμόζεται και στη διοίκηση και στη διαχείριση του ίδιου του μουσείου ως οργανισμού. Συγκεκριμένα, χρήση χαρτογράφηση και στη διατήρηση αρχείων προσωπικού, στη μισθοδοσία του προσωπικού, στον τομέα ανάπτυξης δημοσίων σχέσεων με ΜΜΕ, χορηγούς, δωρητές κλπ., στην οργάνωση βιβλιοθήκης, στη διατήρηση ημερολογίου δραστηριοτήτων, στο πωλητήριο, στο σύστημα έκδοσης εισιτηρίων για στατιστικές αναλύσεις κ.α. (Οικονόμου, 2004), Ντε Τσάβες 2007, Τσιμογιάννης 2010, Γιαννούτσουκ.άλ. 2011 και βιβλιογραφικές αναφορές μέσα σε αυτές).

## Κεφάλαιο 2<sup>ο</sup> : Μελέτη ψηφιακών εφαρμογών στο Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας

### 2.1 Γενικά ιστορικά στοιχεία

Το Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας (εικ.1) είναι ένα μουσείο που επικεντρώνεται στην έκθεση διαφόρων αρχαιολογικών ευρημάτων, από τη Μυκηναϊκή μέχρι και την Ύστερη Ρωμαϊκή εποχή, τα οποία ανακαλύφθηκαν στην ευρύτερη περιοχή της Αχαΐας. Το κτήριο στο οποίο στεγάζεται το Μουσείο κατασκευάστηκε το 2008 από τον αρχιτέκτονα Θεοφάνη Μπομπότη, ενώ τα σχέδια για τη δημιουργία του μουσείου είχαν αναγγελθεί από την εποχή που η Μελίνα Μερκούρη ήταν Υπουργός Πολιτισμού. Τα εγκαίνια του μουσείου έγιναν στις 24 Ιουλίου 2009.



Εικόνα 1 "Αρχαιολογικό Μουσείο Πάτρας" (Dik17)

Το μουσείο καταλαμβάνει έκταση 28.000m<sup>2</sup>, με τους εσωτερικούς χώρους να φτάνουν τα 8.000m<sup>2</sup>. Ο περιβάλλον χώρος του μουσείου περιλαμβάνει μια πισίνα 500m<sup>2</sup> και ένα μεταλλικό θόλο. Στο κοντινό μέλλον, προβλέπεται και η δημιουργία ενός πολιτιστικού πάρκου στην κενή έκταση δίπλα στο μουσείο.

Το μουσείο περιλαμβάνει τρεις μεγάλες αίθουσες για την μόνιμη έκθεση που ολοκληρώθηκε το 2011. Η μόνιμη έκθεση οργανώθηκε από Επιστημονική επιτροπή του ΥΠ.ΠΟ.Α/ Τ.Δ.Π.Ε.Α.Ε. Σύμφωνα με τους αρχαιολόγους της ΣΤ' Εφορείας Αρχαιοτήτων, το 70% των εκθεμάτων βλέπουν το φως της ημέρας για πρώτη φορά τα τελευταία τριάντα

χρόνια. Επιπλέον, το μουσείο διαθέτει αίθουσα για περιοδικές εκθέσεις, σύγχρονους χώρους υποδοχής και εξυπηρέτησης κοινού, εργαστήρια συντήρησης, αποθήκες αρχαίων, εκθετήριο και πωλητήριο του ΤΑΠΑ και ένα μικρό θέατρο – αμφιθέατρο. Επιπλέον μια αίθουσα πολυμέσων και αίθουσα εκπαιδευτικών προγραμμάτων. (odysseus.culture)



**Εικόνα2** “Η είσοδος του Μουσείου” (patrasinfo)

Σε όλες τις θεματικές ενότητες του μουσείου, υπάρχουν ειδικοί προτζέκτορες που προβάλλουν οπτικό υλικό σχετικό με την κάθε ενότητα.

### **Πρώτη Αίθουσα (Ιδιωτικού Βίου)**

Η πρώτη και μεγαλύτερη ενότητα, (εικ.3) παρουσιάζει εκθέματα που σχετίζονται με την καθημερινή ζωή των κατοίκων της Πάτρας καθώς των κατοίκων της περιφέρειας της Δυτικής Αχαΐας όπως εργαλεία, είδη καλλωπισμού κοσμήματα και αντικείμενα που έχουν σχέση με τις καθημερινές ασχολίες των κατοίκων από τα προϊστορικά έως και τα ύστερα ρωμαϊκά χρόνια.



**Εικόνα 3** “Αίθουσα Ιδιωτικού Βίου” (ampatron)

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η κεραμική των Μυκηναϊκών χρόνων, η αποκατάσταση χαρακτηριστικών τμημάτων μιας αστικής και μιας αγροτικής κατοικία, ιδιωτικό λουτρό και αγάλματα ρωμαϊκών χρόνων. Εκτός αυτών, η αίθουσα περιλαμβάνει ψηφιδωτά δάπεδα από κατοικίες της Πάτρας πλούσια διακοσμημένα εμπνευσμένα από την μυθολογία και την φύση.

#### **Δεύτερη Αίθουσα(Δημοσίου Βίου)**

Στην αίθουσα του Δημοσίου Βίου (εικ.4) παρουσιάζονται χάρτες της ρωμαϊκής επικράτειας που μας παραθέτουν πληροφοριακό υλικό για την μνημειακή τοπογραφία της πόλης. Στην συνέχεια παρουσιάζονται εκθέματα που μας παραπέμπουν στις συνήθειες, στις δραστηριότητες, στις λατρείες και στην ψυχαγωγία των κατοίκων, όπως νομίσματα, αμφορείς μουσικά όργανα. Παράλληλα, τα ψηφιδωτά αποκαλύπτουν μία πλούσια πόλη και μία κοινωνία ανοικτή. Υπάρχουν, ακόμη, ψηφιδωτά που συνηθίζονταν στα σπίτια και τα δημόσια κτίρια, αλλά και διακοσμητικά, τα οποία, μάλιστα, καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος της αίθουσας. Ανάμεσα στα ψηφιδωτά είναι αυτά των αθλητικών αγώνων, το ψηφιδωτό του Νείλου, αλλά και το ψηφιδωτό του Κύκλωπα όπου αντιπροσωπεύονται η θρησκεία και η ψυχαγωγία.



**Εικόνα 4** "Αίθουσα Δημοσίου Βίου" (ampatron)

Επίσης, εκτός από τα αγάλματα των θεών του ελληνικού δωδεκάθεου, στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος βρίσκεται το άγαλμα της Αθηνάς Παρθένου αντίγραφο ρωμαϊκών χρόνων, έργο του Φειδία στον Παρθενώνα.

### **Τρίτη Αίθουσα (Νεκρόπολη)**

Η ενότητα της νεκρόπολης είναι αφιερωμένη σε τάφους και ευρήματα τα οποία προέρχονται από την Πάτρα και την ευρύτερη περιοχή της Αχαΐας από τα μυκηναϊκά έως και τα ύστερα ρωμαϊκά χρόνια. Παρουσιάζει την ταφική αρχιτεκτονική και την εξέλιξή της, (εικ.5)την ποικιλία των κτερισμάτων των τάφων καθώς και έθιμα που αφορούν τον ενταφιασμό των νεκρών.



**Εικόνα 5** "Νεκρόπολη" (ampatron)

Η αίθουσα περιλαμβάνει τρεις ανακατασκευασμένους τάφους, δύο Μυκηναϊκούς και ένα Ρωμαϊκό, σε φυσικό μέγεθος, μαζί με τους σκελετούς και τα κτερίσματα τους. Στον ίδιο χώρο, ο επισκέπτης μπορεί να βρει πληροφορίες για τις δοξασίες, τα έθιμα ταφής και την καύση των νεκρών στην Αρχαία Ελλάδα.

#### **Τέταρτη Ενότητα**

Στην περιοδική έκθεση του μουσείου, κατά τη διάρκεια του έτους λαμβάνουν χώρα διάφορες εκδηλώσεις και εκθέσεις. Η πρώτη έκθεση που φιλοξενήθηκε είχε τίτλο "Τα Φυτά και ο Πολιτισμός τους στην Ευρώπη", και παρουσίαζε την πολιτιστική παράδοση των φυτών από την αρχαιότητα έως και σήμερα.

(ampatron)(wikipedia)

## 2.2 Καταγραφή των νέων εφαρμογών του Μουσείου

### 2.2.1 Ψηφιοποίηση

Το νέο ψηφιακό έργο που θα υλοποιηθεί στο μέλλον αποσκοπεί στην ενίσχυση της προβολής του πολιτισμού στο Νέο Μουσείο Πατρών μέσω της αξιοποίησης καινοτόμων τεχνολογικών επιτευγμάτων. Ο χώρος του μουσείου όπως ορίζεται από το Διεθνές Συμβούλιο των Μουσείων βρίσκεται «...στην υπηρεσία της κοινωνίας και της εξέλιξής της, ίδρυμα ανοιχτό στο κοινό, το οποίο αποκτά, συντηρεί, ερευνά, κοινωνεί και εκθέτει υλικές μαρτυρίες του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, με σκοπό την μελέτη, την παιδεία και την ψυχαγωγία». Οι νέες απαιτήσεις της κοινωνίας σε συνδυασμό με την εξέλιξη των νέων τεχνολογιών επιβάλλουν την ανανέωση των τρόπων επικοινωνίας, παιδείας και ψυχαγωγίας στους χώρους ενός μουσείου με την προϋπόθεση ότι κάτι τέτοιο συντελεί στην ολοκληρωμένη, ορθή και ουσιαστική προβολή του εκθεσιακού αντικειμένου.

Σκοπός της πρότασης είναι η υλοποίηση μιας προηγμένης τρισδιάστατης ψηφιακής έκθεσης, της διαδικτυακής παρουσίας του Μουσείου και ενός ολοκληρωμένου πληροφοριακού συστήματος ενημέρωσης και πληροφόρησης των επισκεπτών με ψηφιακά, διαδραστικά και οπτικοακουστικά μέσα. Το ψηφιακό αυτό μουσειολογικό πρόγραμμα θα συμπληρώσει και θα ολοκληρώσει το πρόγραμμα της έκθεσης των φυσικών αντικειμένων, αρχαιολογικών ευρημάτων που αφορούν στο Μουσείο και τα οποία θα συνυπάρχουν στον ίδιο χώρο.

Η διαρκής πρόοδο της τεχνολογίας και η οικονομική ανάπτυξη είναι δύο μηχανές αλλαγής όπου επηρεάζουν τους μη κερδοσκοπικούς οργανισμούς παγκόσμια. Η δύναμη της αλλαγής είναι ισχυρή και πολύπλοκη. Τα μουσειακά ιδρύματα συμπεριλαμβανόμενου και του Αρχαιολογικού μουσείου της Πάτρας είναι επηρεασμένα από αυτά τα φτερά της αλλαγής και οι προσδοκίες τους υπερβαίνουν, τις κυβερνητικές και τις ιδιωτικές οντότητες, επειδή αναφέρονται σε ρεύματα που δεν είναι πάντα προβλέψιμα. Το να διαχειρίζεσαι τις αλλαγές που μπορεί να προκύψουν σε ένα μουσειακό ίδρυμα, απαιτεί να κάνεις όλες εκείνες τις ενέργειες για να δημιουργήσεις μια καινούργια πορεία. (Εφορεία Αρχαιοτήτων)

Οι μουσειακοί οργανισμοί που αναγνωρίζουν την αναγκαιότητα, για μακροπρόθεσμες και στρατηγικά καθοδηγούμενες αλλαγές, έχουν το όραμα να δημιουργήσουν ένα διαφορετικό μέλλον τόσο για τους εργαζόμενους όσο και για τους πελάτες τους, στην προσπάθεια αυτή έχει οδηγηθεί και το Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο. Το Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο έχει ένα μοναδικό πακέτο από θέματα που πρέπει να επιβεβαιώσει, σκεφτόμενοι τους μελλοντικούς χειρισμούς τους. Το ίδρυμα που στρέφονται στο γενικό κοινό, έχει επιβεβαιωθεί με δύο σχετιζόμενα φαινόμενα τις προηγούμενες δεκαετίες: τη μικρή αλληλεπίδραση του επισκέπτη με το έκθεμα και το μικρό ποσοστό των επαναλαμβανόμενων επισκεπτών.

Το Μουσείο μπορεί να αντισταθμίσει την έλλειψη αλληλεπιδραστικών δραστηριοτήτων με πολύ δαπανηρές και κραυγαλέες εκθέσεις. Ίσως το όριο που πρέπει να μεταβληθεί, για να επέλθει αλλαγή και στην πορεία του μουσειακού ιδρύματος του αρχαιολογικού μουσείου είναι η προσδοκία ότι οι δραστηριότητες είναι μια στατική διαδικασία, και είναι προσβάσιμες κανονικές για το κοινό ώρες. Όρια που αφορούν την



κουλτούρα ενυπάρχουν σε κάθε οργανισμό. Επικεντρώνοντας την αποστολή του στο να έχεις καλή ποιότητα εξυπηρέτησης ή στο να παρέχεις στο πελάτη ότι σου ζητήσει μπορεί να χάσεις ευκαιρίες που θα σε οδηγήσουν σε πραγματική ανάπτυξη. Η χρήση νέων τεχνολογιών συνδέεται επιπλέον, εκτός από τις λειτουργίες της ψηφιοποίησης και του μάρκετινγκ, με την ηλεκτρονική διαχείριση εκθεμάτων.

Παρ' όλη τη δυνατότητα προσέγγισης ενός παγκόσμιου κοινού μέσω του Διαδικτύου, εδώ θα πρέπει να θίξουμε το ζήτημα της πρόσβασης στην τεχνολογία. Παρά τις επίσημες διακηρύξεις, δεν έχουν όλα τα κράτη και οι κοινωνικές ομάδες τις ίδιες ευκαιρίες πρόσβασης στην τεχνολογία. Γι' αυτό θα πρέπει το μουσείο να προσέξει να μην επαφίεται μόνο στο Διαδίκτυο για κάποιες από τις δραστηριότητές του, αν δεν θέλει να αποκλείσει μια μερίδα του κοινού. (Εφορεία Αρχαιοτήτων)

### **2.2.2 Πραγματικά και εικονικά αντικείμενα**

Ένα από τα ενδιαφέροντα ζητήματα που θα θέτει γενικά η χρήση των νέων τεχνολογιών στο μουσείο είναι η σχέση μεταξύ πραγματικών και εικονικών αντικειμένων και επισκεπτών. Πολλοί επιμελητές εξακολουθούν να είναι σκεπτικοί απέναντι σε ένα εργαλείο που φαίνεται να είναι τόσο ισχυρό, ώστε μερικές φορές φοβούνται ότι μπορεί να επισκιάσει τα πραγματικά αντικείμενα. Οι έρευνες επιβεβαιώνουν τη μεγάλη ελκυστικότητα του μέσου και ότι στους επισκέπτες συχνά αρέσει η διαδικασία της χρήσης του υπολογιστή. Συχνά οι υπολογιστές είναι πιο δημοφιλείς από οποιοδήποτε έκθεμα στην έκθεση και κρατούν τους χρήστες αφοσιωμένους στην οθόνη για πολλή ώρα.

Αυτές οι παρατηρήσεις προκαλούν αισθήματα ανησυχίας σε μουσειοπαιδαγωγούς και επιμελητές που φοβούνται ότι τα εντυπωσιακά γραφικά και τα μηχανήματα θα καταστρέψουν την ιδιαίτερη ατμόσφαιρα του μουσείου κλέβοντας την προσοχή από τα ίδια τα αντικείμενα. Πράγματι, η επίδραση των νέων τεχνολογιών στις δημόσιες εκθέσεις μπορεί να είναι σοβαρή, απομονώνοντας τους χρήστες από το περιβάλλον τους και αποσπώντας την προσοχή τους από τα άλλα εκθέματα.

Από την άλλη, οι περισσότερες μελέτες δείχνουν ότι, όταν είναι σχεδιασμένες και τοποθετημένες με προσοχή, οι ηλεκτρονικές εφαρμογές συμπληρώνουν και αυξάνουν την απόλαυση που προσφέρουν τα άλλα εκθέματα, χωρίς να τα αντικαθιστούν. Μπορούν επίσης να δημιουργήσουν ζωντανή και θετική ατμόσφαιρα στις αίθουσες, πολλαπλασιάζοντας το ενδιαφέρον του κοινού για το θέμα. (Εφορεία Αρχαιοτήτων)

### **2.2.3 Νέα εκπαιδευτικά προγράμματα και εικονικές εκθέσεις**

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα και οι εικονικές εκθέσεις στην ιστοσελίδα του μουσείου εκμεταλλεύονται πολλές από τις δυνατότητες. Η ποιότητα της ιστοσελίδας του μουσείου ποικίλει εξαιρετικά, καθώς ακολουθεί την τάση του «ηλεκτρονικού φυλλαδίου» (λίγες επίπεδες σελίδες με βασικές πληροφορίες για την προετοιμασία της επίσκεψης και τις συλλογές) χωρίς να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του μέσου. Το μουσείο χρησιμοποιεί το Διαδίκτυο για να προσεγγίσει ένα πραγματικά διεθνές κοινό και συχνά αποκτά σημαντική και υψηλού προφίλ παρουσία στον Παγκόσμιο Ιστό, ενώ η φυσική του παρουσία μπορεί να είναι πολύ διαφορετική. Για παράδειγμα, ένα μικρό μουσείο σε απομονωμένη περιοχή με

πολύ χαμηλότερο αριθμό πραγματικών επισκεπτών σε σχέση με τους εικονικούς. (Εφορεία Αρχαιοτήτων)

#### **2.2.4 Διαδραστικά προγράμματα**

Οι επισκέπτες στο μουσείο, ειδικά τα παιδιά και οι νεότεροι σε ηλικία ενήλικες, ανταποκρίνονται συχνά με ενθουσιασμό στα διαδραστικά εκθέματα και ιδιαίτερα σε αυτά που είναι ηλεκτρονικά και έχουν αρχίσει να τα αντιμετωπίζουν σαν αναπόσπαστο μέρος της μουσειακής εμπειρίας, που το καθιστά, μουσείο επιστήμης και τεχνολογίας. Το θέμα και η προσέγγιση των προγραμμάτων αυτών επηρεάζει και την ηλικία των χρηστών, καθώς σε κάποιες άλλες περιπτώσεις είναι ιδιαίτερα ελκυστικά για τους ενήλικες ή ακόμα και για τους ηλικιωμένους.

Η έρευνα για την επίδραση του φύλου στη χρήση των διαδραστικών προγραμμάτων έχει αποφέρει αντιφατικά αποτελέσματα μέχρις στιγμής, αλλά οι σχεδιαστές αυτών των μέσων δεν θα πρέπει να ξεχνάνε (για παράδειγμα, στην επιλογή θεμάτων, προσέγγισης ή ύφους) ότι συχνά είναι ιδιαίτερα δημοφιλή στις γυναίκες, οι οποίες σε κάποιες περιπτώσεις αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στη χρήση τους από τους άντρες. Γενικότερα, χρειαζόμαστε περισσότερες μελέτες για τη δημοτικότητα και τον τρόπο χρήσης του μέσου (και των διαφορετικών εφαρμογών που μπορεί να πάρει αυτό) σε σχέση με διαφορετικές ομάδες επισκεπτών.

Οι επισκέπτες στις εκθέσεις συνήθως χρησιμοποιούν τα προγράμματα αυτά σε ομάδες. Πολλοί ενήλικες φαίνεται να χρησιμοποιούν τον ελκυστικό τρόπο παρουσίασης και το εκπαιδευτικό περιεχόμενο για να εξηγήσουν και να συζητήσουν με τα παιδιά ζητήματα που σχετίζονται με τα αντικείμενα και την έκθεση.

Τα χαρακτηριστικά των επισκεπτών (όπως η ηλικία, το φύλο και η σύνθεση της ομάδας) φαίνεται να επηρεάζουν τον τρόπο που χρησιμοποιούνται τα προγράμματα νέων τεχνολογιών, όπως επηρεάζουν και την επίσκεψη στο μουσείο γενικά. Οι λίγες έρευνες που έχουν γίνει σε αυτήν την κατεύθυνση δείχνουν ότι, όπου είναι δυνατό, οι περισσότεροι χρήστες τείνουν να ακολουθούν μοναδικές διαδρομές στο πρόγραμμα, σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά τους, αν και ο πιο δημοφιλής τρόπος πλοήγησης παραμένει ο γραμμικός. (Εφορεία Αρχαιοτήτων)

Το Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας συμμετείχε και φέτος με ένα διήμερο δράσεων και εκπαιδευτικών προγραμμάτων στον εορτασμό των Ευρωπαϊκών Ημερών Πολιτιστικής Κληρονομιάς με τίτλο "Η προώθηση ενός πολιτισμού ειρήνης" (23-24 Σεπτεμβρίου 2016), πραγματοποιήθηκε σε συνεργασία με την Εθνική Ολυμπιακή Ακαδημία, το Διεθνές Κέντρο Ολυμπιακής Εκεχειρίας, τον Σύλλογο Ελλήνων Ολυμπιονικών και το Αθλητικό Σωματείο Ατόμων με Ειδικές Ανάγκες Ήφαιστος έχοντας ως έμπνευση ένα μοναδικό ψηφιδωτό του 2<sup>ου</sup> – 3<sup>ου</sup> αι. μ.Χ της έκθεσής του νε απεικόνιση αθλητών και ως έκθεμα του μήνα σπάνιες Ολυμπιακές Δάδες από την Ιδιωτική Συλλογή του Φίλιππου Ανδρέοπουλου. Σκοπός ήταν να προτάσσουν το μήνυμα της Ειρήνης, της Συμφιλίωσης των λαών και των αρχών της Αλληλεγγύης, του Διαλόγου και του Σεβασμού της Διαφορετικότητας μέσα από το πνεύμα του αθλητισμού. Ακολούθησαν το εκπαιδευτικό προγράμματα "Κόροιβος" και το διαδραστικό πρόγραμμα "Σέβομαι την διαφορετικότητα "

Πρόκειται για επιτυχημένες δράσεις όπου παιδιά και συμμετέχοντες αποκόμισαν σημαντικές γνώσεις.  
(Μανωλοπούλου)

## 2.3 Αποτίμηση των νέων ψηφιακών εφαρμογών

Το σχετικά νέο στοιχείο της ένταξης των ψηφιακών εφαρμογών στις μουσειακές εκθέσεις και η δυνατότητα για άμεσο χειρισμό που δίνουν στους επισκέπτες, τις κάνουν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες. Μήπως όμως αυτό το ενδιαφέρον σε αυτά τα στοιχεία στην ουσία αποσπά από τις κύριες ιδέες και το περιεχόμενο. Οι πρώτες μελέτες αξιολόγησης δείχνουν ότι οι χρήστες των εφαρμογών έμαθαν κάτι συγκεκριμένο, ενώ κάποια δημοσιευμένα αποτελέσματα ερευνών δείχνουν ότι οι επισκέπτες μαθαίνουν και θυμούνται πιο έντονα τα πιο ενεργά μέρη των εφαρμογών που βασίζονταν περισσότερο στην ανακάλυψη και την εξερεύνηση.

Άλλες έρευνες δείχνουν ότι τα διαδραστικά προγράμματα παρακίνησαν τους επισκέπτες να σκεφτούν για ζητήματα σχετικά με τη συλλογή των αντικειμένων, τα οποία δεν είχαν αναλογιστεί πρωτύτερα, ενώ επηρέασαν τις απόψεις αρκετών χρηστών σχετικά με ζητήματα επαναπατρισμού των αντικειμένων και του ρόλου των μουσείων, ενθαρρύνοντας την ποιοτική μάθηση. Επίσης, σε ορισμένες περιπτώσεις οι ηλεκτρονικές εφαρμογές στην έκθεση βοήθησαν τους επισκέπτες να μάθουν για συγκεκριμένα θέματα, επιβεβαίωσαν προηγούμενες γνώσεις τους, προκάλεσαν καινούριες ερωτήσεις, συνέβαλαν στο να αποκτήσουν καλύτερη ιδέα για τον τρόπο εργασίας των αρχαιολόγων, ενώ όσα πληροφορήθηκαν ήταν ιδιαίτερα αξιομνημόνευτα αρκετούς μήνες μετά την επίσκεψη.

Τα ηλεκτρονικά μέσα και οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν βρει μία μόνιμη θέση στο μουσείο του εικοστού πρώτου αιώνα. Η χρήση τους έχει επίδραση όχι μόνο στους επισκέπτες, αλλά και στην ίδια την εικόνα του μουσείου. Οι αλλαγές της ευρύτερης κοινωνίας καθιστούν αναμφισβήτητο γεγονός την εισχώρηση της νέας τεχνολογίας σε όλους τους τομείς της ζωής μας. Γι' αυτό, το σύγχρονο αυτό μουσείο αντί να ταμπουρωθεί πίσω από μια στείρα τεχνοφοβία, αφήνοντας άλλους λιγότερο κατάλληλους να σχεδιάσουν προγράμματα νέων τεχνολογιών στον πολιτιστικό χώρο, έχει περισσότερα να κερδίσει μαθαίνοντας τις δυνατότητες και τα μειονεκτήματα αυτών των εργαλείων, χρησιμοποιώντας τα κριτικά και χειραγωγώντας τα για να πετύχει τους σκοπούς του, χωρίς να υποβαθμίζει τον ιδιαίτερο χαρακτήρα των συλλογών του και την εμπιστοσύνη του κοινού του. (Εφορεία Αρχαιοτήτων)

## Κεφάλαιο 3<sup>ο</sup>: Έρευνα

### 3.1 Σκοπός της έρευνας

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η καταγραφή της μουσειακής πραγματικότητας του Νέου Αρχαιολογικού Μουσείου της Πάτρας ως προς την ψηφιακή διαχείριση εκθεμάτων. Ιδιαίτερα σε μια περίοδο όπως η σημερινή που χαρακτηρίζεται από τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και της χρήσης του διαδικτύου και την παράλληλη προσπάθεια των πολιτιστικών οργανισμών να αξιοποιήσουν τις διαθέσιμες τεχνολογικές εφαρμογές στο βαθμό που αυτό είναι εφικτό με βάση τον περιορισμένο συνήθως οικονομικό προϋπολογισμό τους, η αναγκαιότητα της μελέτης του συγκεκριμένου ερευνητικού προβλήματος αποκτά ακόμη μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

### 3.2 Προετοιμασία Έρευνας

Προετοιμάζοντας την έρευνα τα σημεία που θέλαμε να ερευνήσουμε είναι τα εξής:

- Ποιες ομάδες κοινού προσελκύει ο Πολιτιστικός Οργανισμός.
- Την ύπαρξη Ψηφιακών εφαρμογών στον χώρο του Μουσείου.
- Την υιοθέτηση τεχνολογιών πληροφορικής και ηλεκτρονικής διαχείρισης εκθεμάτων.
- Την επαρκή ενημέρωση του διαδικτυακού κοινού μέσω της ιστοσελίδας του Μουσείου.
- Την επαρκή ενημέρωση του κοινού μέσω ενημερωτικών φυλλαδίων
- Την ύπαρξη Δημοσίων σχέσεων του Μουσείου

### 3.3 Μεθοδολογία

Προκειμένου να διεξαχθεί η παρούσα έρευνα επιτυχώς ακολουθήθηκε και προσωπική συνέντευξη με την αρχαιολόγο του Μουσείου κ.ΚωνσταντούλαΧαβέλα.

- *Ποιες ομάδες κοινού επιχειρεί να προσελκύσει το Αρχαιολογικό Μουσείο Πατρών;*

Όλες! Οικογένειες με μικρά παιδιά και όχι μόνο, Σχολικές ομάδες, Ενήλικες μεμονωμένοι ή σε ομάδες, Φοιτητές, Μελετητές, Δημοσιογράφους, άλλωστε τα μουσεία είναι οργανισμοί ανοιχτοί στο ευρύ κοινό.

- *Έχουν εκδοθεί ενημερωτικά φυλλάδια που προσκαλούν κόσμο στο μουσείο?*

Υπάρχουν κατά καιρούς. Τώρα τελευταία όχι. Στο παρελθόν αλλά με βάση κάποιο μεμονωμένο γεγονός, όπου το Μουσείο δημιούργησε διαφημιστικές κάρτες διαθέσιμες στα ξενοδοχεία της πόλης, στα γραφεία τουριστικών πληροφοριών και σε μεγάλα βιβλιοπωλεία.

- *Ποιοι είναι οι στόχοι του Μουσείου για τις Ψηφιακές Εφαρμογές;*

Ο βασικός στόχος του μουσείου για τις νέες εφαρμογές αφορά στην καλύτερη διαφύλαξη και ανάδειξη του πολιτιστικού θησαυρού που έχει στην κατοχή του το μουσείο. Το νέο Αρχαιολογικό μουσείο σχεδιάστηκε με δύο στόχους: να προσφέρει τις καλύτερες συνθήκες παρουσίασης των εκθεμάτων του και να είναι φιλικό στους επισκέπτες του. Ακόμη, έχει ως στόχο την προσέλκυση νέων ατόμων στην προσπάθεια να “σπάσει” αυτή την χρόνια αντίληψη που επικρατεί ότι η ελληνική οικογένεια δεν επισκέπτεται τα μουσεία. Στο μέλλον πρόκειται να υλοποιηθεί ένα νέο ψηφιακό όπυ σκοπός είναι η υλοποίηση τρισδιάστατης ψηφιακής έκθεσης, η διαδικτυακή παρουσία του Μουσείου καθώς και ένα ολοκληρωμένου πληροφοριακό σύστημα ενημέρωσης και πληροφόρησης με ψηφιακά, διαδραστικά και οπτικοακουστικά μέσα.

- *Γίνεται ενημέρωση των εκδηλώσεων του Μουσείου στην ιστοσελίδα και υπάρχει δυνατότητα επαφής των πολιτών – επισκεπτών με το Μουσείο μέσω email ;*

Ναι, η ιστοσελίδα του Μουσείου ανανεώνεται συνεχώς με τις τρέχουσες εκδηλώσεις προκειμένου να υπάρχει ενημέρωση των πολιτών, οι οποίοι μπορούν να επικοινωνήσουν.

- *Υπάρχει βιβλίο κοινού όπου μπορεί ο επισκέπτης να καταγράψει τις εντυπώσεις του, τα παράπονα του, τις προσδοκίες του;*

Όχι, αλλά υπάρχει κάτι παρόμοιο, τα Έντυπα Παρατηρήσεων στο γραφείο πληροφοριών όπου μπορεί να προμηθευτεί ο επισκέπτης. Κάποιες φορές και εμείς οι ίδιοι τους παροτρύνουμε να το χρησιμοποιήσουν καθώς μας ενδιαφέρει να γνωρίζουμε τις εντυπώσεις και τις προσδοκίες των επισκεπτών για μελλοντική εξέλιξη του Μουσείου.

- *Γίνεται εφαρμογή των Δημοσίων Σχέσεων στο Μουσείο;*

Το μουσείο δεν διαθέτει ξεχωριστό τμήμα Δημοσίων σχέσεων λειτουργεί όμως το Τμήμα Επικοινωνίας και Προβολής το οποίο κάνει ακριβώς τις ίδιες ενέργειες και υπάρχει από την αρχή της λειτουργίας του Μουσείου. Το μέσο με το οποίο γίνεται η εφαρμογή των Δημοσίων Σχέσεων είναι το internet, στην σελίδα του Μουσείου <http://www.ampatron.gr/> όπου ανακοινώνονται όλες οι πληροφορίες σχετικά με το Μουσείο.

- *Σε περίοδο κρίσης με ποιο τρόπο αναζητά πόρους το Μουσείο για τις ψηφιακές εφαρμογές;*

Το νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας είναι ένα Νομικό Πρόσωπο Δημοσίου Δικαίου όπως είναι και η Εθνική Πινακοθήκη, το Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο κ.α. Μέχρι

και σήμερα το Μουσείο δεν έχει λάβει καμία Κρατική Επιχορήγηση. Έχει αυτόνομο διοικητικό συμβούλιο δηλαδή δεν λαμβάνει επιχορήγηση από το Υπουργείο Πολιτισμού, και λειτουργεί βασισμένο αποκλειστικά στα δικά του έσοδα. Διαχειρίζεται το ίδιο το Μουσείο τα έσοδα και τα έξοδα του. Αυτό καλλιεργεί ένα ξεκάθαρο κίνητρο για τη συνεχή προσπάθεια προσέλκυσης των επισκεπτών, οι οποίοι στηρίζουν οικονομικά τη λειτουργία του.

Οι τιμές των εισιτηρίων έχουν σκόπιμα διατηρηθεί σε χαμηλά επίπεδα, έτσι ώστε να παρέχεται η δυνατότητα και να ενθαρρύνεται ο Έλληνας επισκέπτης να επισκεφθεί το Μουσείο ξανά και ξανά. Την ίδια στιγμή το Μουσείο επιχειρεί να ελαχιστοποιήσει τις δαπάνες του. Έτσι μπορεί να δέχεται μέχρι και το 44% όλων των επισκεπτών του ετησίως με μηδενικό εισιτήριο – μια ακραία πρόκληση για έναν οργανισμό, ο οποίος βασίζεται αποκλειστικά στα δικά του έσοδα.

Πηγή εσόδων του είναι τα εισιτήρια εισόδου του μουσείου, χρηματοδοτικά προγράμματα ΕΣΠΑ (Το τελευταίο πρόγραμμα ήταν της «Ψηφιακής Σύγκλισης»), διεθνής κοινότητες και εθνικές επιχορηγήσεις, δωρεές, χορηγίες, κληρονομίες, κληροδοσίες και κάθε είδους τακτικές και έκτακτες εισφορές. Παρ' όλη την οικονομική κρίση που επικρατεί το μουσείο έχει καταφέρει από την λειτουργία του έως τώρα να ανταπεξέλθει οικονομικά από μόνο του και αυτό είναι πολύ σημαντικό.

Ύστερα από διάφορες ανανεώσεις των εκθεμάτων, που εν τω μεταξύ πλήθυναν από τις ανασκαφές της Πάτρας και της ευρύτερης περιοχής, το Μουσείο έλαβε το 1988 τη μορφή που συναντά σήμερα ο επισκέπτης. Εκθέτει ευρήματα που χρονολογούνται από το 3.000 έως το 800 π.Χ., ταφικά σύνολα από τα κλασσικά και ελληνιστικά νεκροταφεία της Πάτρας, ευρήματα ρωμαϊκής περιόδου και γλυπτά, αγγεία, μωσαϊκά και κοσμήματα από τη γεωμετρική, την Μυκηναϊκή, την κλασική, την Ελληνιστική και τη Ρωμαϊκή περίοδο.

### 3.4 Συγκριτική έρευνα με το μουσείο της Ακρόπολης

Το Μουσείο της Ακρόπολης από την αρχή της λειτουργίας του αλλά και πριν από αυτή - είχε θέσει ως στόχο τη διαμόρφωση της φυσιογνωμίας του με βάση τις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας. Στα τρία χρόνια λειτουργίας του κατέβαλε σημαντικές προσπάθειες να απευθυνθεί σε ένα ευρύ κοινό, να αναπτύξει γόνιμο διάλογο με διαφορετικές κοινωνικές, ηλικιακές, πολιτισμικές και άλλες ομάδες και να αντιμετωπίσει τον επισκέπτη όχι ως παθητικό δέκτη αλλά ως ενεργό και απαιτητικό συνδιαλεγόμενο. Ως σήμερα το Μουσείο έχει υποδεχθεί περισσότερους από 4.500.000 φυσικούς επισκέπτες.

Το Μουσείο, γνωρίζοντας τις δυνατότητες που προσφέρει η σύγχρονη τεχνολογία, ήδη αξιοποιεί την αίθουσα τρισδιάστατης πραγματικότητας και τον προθάλαμο της αίθουσας του Παρθενώνα για προβολές με θέματα σχετικά με τις συλλογές του. Κατανοώντας ωστόσο την ανάγκη δυναμικότερης παρουσίας του στο νέο, παγκοσμιοποιημένο τεχνολογικό περιβάλλον, επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στη δημιουργική αξιοποίηση των ψηφιακών, πολυμεσικών και διαδικτυακών τεχνολογιών, οι οποίες θα αφορούν πλέον σε όλες τις δράσεις και λειτουργίες του. Λαμβάνοντας υπόψη τις διεθνείς τάσεις δίνει έμφαση στην οργάνωση του πολιτιστικού του αποθέματος, στην ανάπτυξη αποτελεσματικού συστήματος τεκμηρίωσης και διαχείρισης των συλλογών του, στην εξασφάλιση απρόσκοπτης πρόσβασης στο αρχαιολογικό υλικό, στη γνωστική και συγκινησιακή εμπλοκή του κοινού μέσα από νέες, καινοτόμες προσεγγίσεις, στην προβολή του Μουσείου και των δράσεων του, στην αύξηση της φυσικής και διαδικτυακής επισκεψιμότητας η οποία, στη δύσκολη οικονομική συγκυρία που βιώνει η χώρα, μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση του τουρισμού και της οικονομίας γενικότερα. (Μουσείο Ακρόπολης)

#### *Αρχαϊκά χρώματα, «Χρωμάτισε την Πεπλοφόρο».*

Το Μουσείο Ακρόπολης επιθυμεί να κάνει μία έρευνα για την μοναδική συλλογή των αρχαϊκών αγαλμάτων του που σώζουν λίγο ή πολύ τα χρώματά τους και να ανοίξει μία ευρύτατη συζήτηση με κοινό και ειδικούς για θέματα τεχνικής των χρωμάτων, την ανίχνευσή τους με νέες τεχνολογίες, την πειραματική χρήση τους σε μαρμάρινες επιφάνειες, Την ψηφιακή αποκατάστασή τους, τη σημασία τους αλλά και την αισθητική ανάληψη της αρχαϊκής εποχής για τα χρώματα. Η ως τώρα επιστημονική έρευνα για το χρώμα στα αρχαία γλυπτά έχει κάνει μεγάλη πρόοδο και έχει οδηγήσει σε εκπληκτικά συμπεράσματα που αναίρεσαν σε μεγάλο βαθμό στερεότυπες παραδοχές για την αρχαία γλυπτική. Το χρώμα αποδεικνύεται ότι αποτέλεσε όχι στοιχείο απλής διακόσμησης αλλά προστιθέμενη αισθητική ποιότητα του γλυπτού. Τα χρώματα για τους αρχαίους "Έλληνες και την κοινωνία τους αποτελούσαν ένα μέσο χαρακτηρισμού. Οι θεοί είχαν ξανθή κόμη που ακτινοβολούσε τη δύναμή τους, οι πολεμιστές και αθλητές φαιόχρωμη επιδερμίδα ως ένδειξη αρετής και ανδρείας, οι κόρες λευκό δέρμα που δήλωνε τη χάρη και λάμψη της νεότητας.

Η μουσειακή δράση για τα Αρχαϊκά Χρώματα βασίζεται σε πολύ προσεκτική παρατήρηση, σε φασματοσκοπικές αναλύσεις, σε ειδική φωτογράφιση, σε προσπάθειες αναπαραγωγής των αρχαίων χρωμάτων και εφαρμογή τους σε παριανό μάρμαρο και φυσικά στην αναζήτηση πολύτιμων πληροφοριών από τις γραπτές πηγές για τα χρώματα. Τα ξεκάθαρα, κορεσμένα χρώματα των αγαλμάτων πάνω στα φωτεινά ενδύματα και τα τρυφερά



σώματα, σε συνδυασμό με τα πλούσια κοσμήματα, συχνά από μέταλλο, και τους περίτεχνους βοστρύχους της κόμης δημιουργούσαν μία ιδιαίτερη αισθητική χαρά κάνοντας τα αρχαϊκά αγάλματα να είναι για τους ανθρώπους της εποχής «θαύμα ιδέσθαι».

Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα συμμετοχής στην εκθεσιακή δράση «Αρχαϊκά Χρώματα» στο σπίτι τους, μέσα από το ψηφιακό παιχνίδι «Χρωμάτισε την Πεπλοφόρο»(Εικ6). Στη σελίδα (Μουσείο Ακρόπολης Πεπλοφόρος)μπορούν να διαλέξουν το πινέλο και τα χρώματα πούεπιθυμούν, χρωματίζοντας το άγαλμα της Πεπλοφόρου και αποθηκεύοντας ή τυπώνοντας το έργο τους όσες φορές επιθυμούν και με πολλές απίθανες παραλλαγές



**Εικόνα 6** “Πεπλοφόρος” (Μουσείο Ακρόπολης Πεπλοφόρος)

### ***Οικογενειακό παιχνίδι «Αναζητώντας τη θεά Αθηνά»***

Το Μουσείο Ακρόπολης προσκαλεί τις οικογένειες να γνωρίσουν τη θεά Αθηνά και τα σύμβολά της, μέσα από ένα παιχνίδι αναγνώρισής της μέσα στους εκθεσιακούς χώρους. Το Μουσείο εγκατέστησε ειδικές παιδικές λεζάντες για την αναζήτηση των 12 εκθεμάτων που περιλαμβάνει το παιχνίδι. Το παιχνίδι συνδυάζεται με την ψηφιακή εφαρμογή με τίτλο «Αθηνά, η θεά της Ακρόπολης» (εικ7),στο (Μουσείο Ακρόπολης Θεά Αθηνά), μία εικονική περιήγηση με στόχο τη γνωριμία του επισκέπτη με τις διαφορετικές υποστάσεις της Θεάς, αλλά και με το Μουσείο Ακρόπολης.



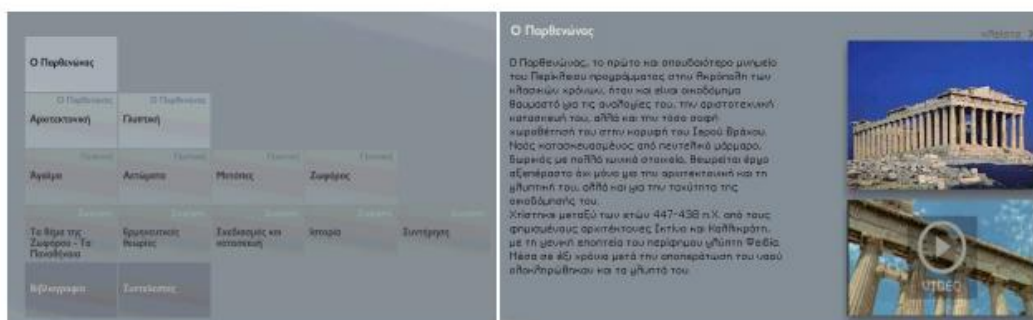
**Εικόνα 7** "Η θεά Αθηνά" (Μουσείο Ακρόπολης Θεά Αθηνά) Στην αρχική σελίδα της εφαρμογής, πατώντας την επιλογή "Μπες στο Μουσείο" ξεκινάει το παιχνίδι, σύμφωνα με το οποίο ακολουθεί ο καθένας το φως Θα πρέπει να βρεθούν 15 εκθέματα που σχετίζονται με την θεά Αθηνά (Εικ.8) .



**Εικόνα8** "Η Θεά Αθηνά" (Μουσείο Ακρόπολης Θεά Αθηνά)

***Η Ζωφόρος του Παρθενώνα***

Η Ζωφόρος του Παρθενώνα, ένα μοναδικό έργο τέχνης, παρουσιάζεται σε ψηφιακή μορφή μέσα από την εφαρμογή(Παρθενώνας). Η εφαρμογή απευθύνεται στους ειδικούς επιστήμονες, στο ευρύ κοινό, αλλά και στα παιδιά μέσα από τα ψηφιακά της παιχνίδια. Η κεντρική σελίδα της εφαρμογής έχει τρεις επιλογές: ο Παρθενώνας, γνωρίστε τη Ζωφόρο και παίξτε με τη Ζωφόρο. Με την επιλογή "ο Παρθενώνας" εμφανίζεται μια σελίδα όπου υπάρχουν διάφορες επιλογές. Πατώντας πάνω σε οποιαδήποτε επιλογή εμφανίζονται λεπτομερή στοιχεία για το συγκεκριμένο θέμα, καθώς και εικόνες ή και βίντεο (Εικ.8).



**Εικόνα 9** "Ο Παρθενώνας"(Παρθενώνας)

***Οι τρισδιάστατες προβολές***

Τέλος, πραγματοποιούνται τρισδιάστατες προβολές στην Αίθουσα Εικονικής Πραγματικότητας στο ισόγειο του Μουσείου Ακρόπολης, χωρητικότητας 40 θέσεων. Εκεί προβάλλεται η δεκαπεντάλεπτη ταινία «Η Ακρόπολη στην Αρχαιότητα» που πραγματοποιήθηκε με την επιστημονική εποπτεία της Υπηρεσίας Συντήρησης Μνημείων Ακρόπολης. Στην ταινία παρουσιάζονται τα μνημεία της Ακρόπολης από τα οποία ο επισκέπτης αντλεί χρήσιμες πληροφορίες για την κατανόηση των αρχιτεκτονικών γλυπτών που εκτίθενται στο Μουσείο.

Το νέο Μουσείο της Ακρόπολης, είναι ένα δημόσιο αρχαιολογικό μουσείο με δυνατότητες ανταπόκρισης στην κοινωνική και πολιτισμική διάσταση του δημόσιου χώρου ως τόπου ανθρώπινης διάδρασης.

Τα χρόνια όμως που χρειάστηκαν για να αποκτήσει υπόσταση ήταν πολλά και το γεγονός αυτό προκαλεί σκέψεις. Βέβαια, η έκφραση του συλλογικού στην εποχή μας είναι δύσκολη και η ταραγμένη διαδρομή του μουσείου περνούσε μέσα από ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο κοινωνικό πεδίο. Πώς να μην επηρεαστεί η πορεία προς τη δημιουργία της εμβληματικής για εμάς τους Έλληνες κιβωτού συλλογικής μνήμης, όταν τα όρια ανάμεσα στο παλιό και στο νέο, ανάμεσα στο εθνικό και στο παγκόσμιο, επαναπροσδιορίζονται διαρκώς; Τα σύμβολα ενώνουν, μα και διχάζουν. Και αν στο τέλος το έργο προχώρησε, αυτό οφείλεται στο ότι συνδέθηκε με ένα όραμα που συγκίνησε τους Έλληνες και ενεργοποίησε κοινωνικές δυνάμεις μέσα κι έξω από τη χώρα. Κάτω από τη δική τους πίεση, η εκτελεστική, η νομοθετική και η δικαστική εξουσία πρόσφεραν επιτέλους έμπρακτα την αμέριστη συμπαράστασή τους και βοήθησαν να βρεθούν διέξοδοι από τον λαβύρινθο των προβλημάτων. Όταν οι ηγεσίες έπαψαν να οπισθοχωρούν μπροστά σε εμπόδια και διαμαρτυρίες, το μουσείο υψώθηκε. Για ένα τέτοιο εγχείρημα, σε έναν τέτοιο τόπο, αυτό που χρειαζόταν πρώτα απ' όλα ήταν αποφασιστικότητα και δράσεις πέρα από τις συνήθειες κοντόφθαλμες πρακτικές.

Η τέχνη συμπυκνώνει πάντα τις αξίες του πολιτισμού μέσα στον οποίο αναπτύσσεται και ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός έχει αποδείξει στην ιστορικότητά του ότι είναι κάτι ζωντανό, ότι έχει την ικανότητα να νοηματοδοτεί την ανθρώπινη πορεία σε κάθε εποχή. Γονιμοποιώντας στο πέρασμα των χρόνων και άλλους πολιτισμούς με εξάιρετα αποτελέσματα, αξιώθηκε να περάσει στην αιωνιότητα ως ύψιστο συλλογικό επίτευγμα.

Πρώτη δοκιμασία, αδιάλειπτης μάλιστα κινητικότητας, είναι η συνέχιση της διεκδίκησης των Μαρμάρων του Παρθενώνα για την επανένωση των γλυπτών του μνημείου. Μπορεί οι ελπίδες ότι με τα θυρανοίξια ένα φορτηγό θα έφερνε τα δώρα από το Λονδίνο να διαψεύστηκαν, το κτήριο όμως αποτελούσε πάντα τη γραμμή εκκίνησης για έναν δρόμο που δεν είναι «μιας ανάσας» αλλά αντοχής. Στο τέλος, τα Γλυπτά θα ενωθούν και πάλι. Το καλύτερο επιχείρημα για τη διεκδίκησή τους είναι πια τρισδιάστατο. Είναι το ίδιο το μουσείο, είναι η αίθουσα που δείχνει με τον πιο απλό και κατανοητό τρόπο τόσο το πρόβλημα όσο και τη λύση του, είναι η βουβή ικεσία των διαμελισμένων γλυπτών που περιμένουν δικαίωση.

Η δεύτερη δοκιμασία απαιτεί ακόμη μεγαλύτερη προσπάθεια για έναν καινούργιο, εξίσου ισχυρό, στόχο. Το μουσείο δεν είναι μόνο ο τρίτος του όροφος. Επομένως, ούτε η αποστολή του μπορεί να περιοριστεί αποκλειστικά στη συνέχιση της διεκδίκησης, ούτε και η επικοινωνιακή του εμβέλεια να συρρικνωθεί σε αξιοθέατο για βιαστικούς τουρίστες ή στη φιλοξενία κοσμικών εκδηλώσεων. Η παροχή υψηλού επιπέδου υπηρεσιών προς το κοινό αποτελεί ασφαλώς προαπαιτούμενο της καλής λειτουργίας του, σήμερα όμως αυτό δεν αρκεί πια.

Όσο ο σημερινός άνθρωπος χρειάζεται την τέχνη που τον συνδέει με το παρελθόν του, άλλο τόσο έχει ανάγκη από νέες δράσεις στραμμένες προς το μέλλον. Η παραδοσιακή εικόνα του Ψυχρού Χώρου με απρόσιτα «ιερά» εκθέματα δίνει σταδιακά τη θέση της σε έναν τόπο, όπου όχι μόνο η ψυχή γαληνεύει, αλλά και το πνεύμα, ανήσυχο, αντλεί δύναμη και έμπνευση για τα ζητήματα του παρόντος. Στον 21ο αιώνα, τα επιτυχημένα μουσεία δεν στεγάζουν απλώς πολιτισμό. Παράγουν πολιτισμό.

Ελευθερία, Ανάπτυξη, Δημοκρατία, Κοινωνική Συνοχή... Μέσα από τις αισθήσεις, τα έργα της Ακρόπολης διεγείρουν τη σκέψη του επισκέπτη, αντιλαλούν την ηχώ μηνυμάτων τόσο παλιών μα και τόσο επίκαιρων. «Σαν να έχουν τα έργα αυτά αιθιαλές πνεύμα ανάμεικτο με αγέραστη ψυχή» (ώσπερ αιθιαλές πνεύμα και ψυχήναγήρωκατάμειγμένην των έργων εχόντων), έγραψε με θαυμασμό, 500 χρόνια μετά την κατασκευή τους, ο Πλούταρχος. (Ε., 1991)

### **3.5 Προσωπική άποψη της σύγκρισης του Μουσείου της Ακρόπολης με το νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Πάτρας**

Το Μουσείο της Ακρόπολης είναι ένα εξαιρετικό μουσείο διότι είναι ειδικά διαμορφωμένο για τα εκθέματά του και παρουσιάζει όλα τα αρχαία από την Ακρόπολη συγκεντρωμένα σε έναν χώρο. Αυτό το Μουσείο είναι αλλιώς από τα άλλα που βλέπεις συνήθως στην Ελλάδα. Είναι κτισμένο από γυαλί καιτσιμέντο, ενώ τα υπόλοιπα είναι κτήρια του περασμένου αιώνα. Είδαμε το μέλλον με τα μάτια μας. Το εσωτερικό του Μουσείου ήταν εξίσου εντυπωσιακό, είχε τα πάντα. Το κτήριο εξωτερικά μας άρεσε πάρα πολύ. Είναι αρκετά μοντέρνο σε σχέση με τα εκθέματα που έχει. Ο συνδυασμός αυτός ήταν υπέροχος

Η συμβολή της ψηφιακής εποχής τόσο στο νέο αρχαιολογικό μουσείο της Πάτρας όσο και στο Μουσείο της Ακρόπολης είναι και αυτή με τη σειρά της ένας τρόπος ανάδειξης ενός πολιτιστικού οργανισμού καθώς είναι η διαδικασία των ενεργειών με τις οποίες καθορίζονται οι στόχοι του οργανισμού, προβλέπεται η μελλοντική εξέλιξη των ψηφιακών εφαρμογών τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό περιβάλλον του και προσδιορίζονται οι τρόποι, οι ενέργειες και τα μέσα με τα οποία θα επιτευχθούν οι στόχοι στο συγκεκριμένο περιβάλλον. Αναφέρεται, δηλαδή, στο "τι" θα γίνει, "γιατί", "με ποια μέσα", "πότε" θα γίνει και "ποιος" θα το κάνει. Με άλλα λόγια, ο προγραμματισμός βοηθά στην υλοποίηση των στόχων της επιχείρησης στο απώτερο μέλλον και όχι βέβαια την επόμενη μέρα. Το μέλλον, όμως, δεν προβλέπεται. Ο προγραμματισμός είναι απαραίτητος για κάθε επιχειρηματική δραστηριότητα.

Όταν οι ηλεκτρονικές εφαρμογές είναι καλοσχεδιασμένες, προσφέρουν τη δυνατότητα ψηφιακής παρουσίασης στο κοινό ευαίσθητων συλλογών χωρίς προβλήματα

συντήρησης και ασφάλειας. Επίσης, βοηθούν στον σχεδιασμό εκθέσεων και στην εύκολη εξερεύνηση διαφορετικών ερευνητικών προσεγγίσεων. Η δυνατότητα που έχουν για παρουσίαση της πληροφορίας σε διαφορετικά επίπεδα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά από το μουσείο για να ανταποκριθεί στα διαφορετικά επίπεδα γνώσεων και ενδιαφέροντος των επισκεπτών. Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα διαδραστικά εκθέματα (λόγω της ελκυστικότητας του σχετικά νέου αυτού μέσου) προκαλούν επίσης το ενδιαφέρον επισκεπτών χωρίς προηγούμενες γνώσεις σε εξειδικευμένα θέματα.

## Κεφάλαιο 4<sup>ο</sup> : Αποτελέσματα Έρευνας

### 4.1 Συμπεράσματα από την έρευνα

Το γενικό πλαίσιο λειτουργίας του Μουσείου διαμορφώνεται σε ένα περιβάλλον όπου ο κοινωνικός και ιστορικός χαρακτήρας της περιοχής. Έτσι παρατηρούνται πολλά μουσεία επιστημών και τεχνολογίας, λόγω της ισχυρής διασύνδεσης της τοπικής κοινωνίας με τον πανεπιστημιακό χώρο, καθώς επίσης και πολλά αρχαιολογικά και λαογραφικά μουσεία σε μια περιοχή με πλούσια και έντονη ιστορική παρουσία.

Τα μουσεία λειτουργεί προσανατολισμένα στις τρεις παραδοσιακές λειτουργίες της μουσειακής διαχείρισης, τη συλλογή, τη συντήρηση και την έκθεση των μουσειακών αντικειμένων. Ο προσανατολισμός προς λειτουργίες τεχνολογικής ή εμπορικής φύσεως, όπως είναι η ψηφιοποίηση και το μάρκετινγκ αντίστοιχα, είναι πολύ μικρός.

Ο τύπος του μουσείου τείνει προς το παραδοσιακό στυλ μουσειακής διαχείρισης που χαρακτηρίζεται από προσκόλληση στο παρελθόν και στα αντικείμενα ως προς τη φυσική τους υπόσταση, ενώ χρησιμοποιεί παραδοσιακές ταξινομικές μεθόδους, χωρίς ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τον επισκέπτη και τις νέες μουσειολογικές πρακτικές.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο **η διαδικασία της ψηφιοποίησης υιοθετείται ελάχιστα και δεν δίνεται ενδιαφέρον σε όλα τα στάδια, με αποτέλεσμα η έμφαση να δίνεται στο περιεχόμενο και όχι στην ανάδειξή του.** Ως προς την περεταίρω ανάπτυξη και αξιοποίηση των νέων αυτών δυνατοτήτων τα μουσεία περιορίζονται από την έλλειψη οικονομικών πόρων.

Προσδιορίζοντας ένα μελλοντικό πλαίσιο δράσης όλα τα μουσεία προσανατολίζονται στην ανάδειξή του περιεχομένου τους μέσω της παρουσίας τους στο διαδίκτυο σε συνδυασμό με τις ψηφιακές εκδόσεις και σε μικρότερο βαθμό αυτόνομα συστήματα στο χώρο της έκθεσης. Σχετικά με την προοπτική του «εικονικού μουσείου» τα μουσεία θεωρούν σημαντικές συνιστώσες του που είναι προσανατολισμένες στο περιεχόμενο και όχι στο χρήστη. Τα αντιλαμβανόμενα πλεονεκτήματα του εικονικού μουσείου κινούνται στο τρίπτυχο αξιοποίηση του υλικού του μουσείου – ενημέρωση του κοινού – χρήσιμο εργαλείο για τη διοίκηση του μουσείου. Βασικά πλεονεκτήματα που θα έπρεπε να έχουν γίνει επίσης αντιληπτά σε μεγάλο βαθμό αφορούν στο μάρκετινγκ και τις πωλήσεις και στις σύγχρονες πρακτικές προσέγγισης των επισκεπτών των μουσείων.

## 4.2 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Αναμφισβήτητα, τα περισσότερα μουσεία σήμερα «έχουν μεταμορφωθεί σε χώρους πιο δυναμικούς, σε μέρη στα οποία το κοινό μπορεί να ενθουσιαστεί, αλλά παράλληλα να αναρωτηθεί, να δοκιμάσει, να πειραματιστεί και να διαμορφώσει τη δική του άποψη» σημειώνει η υπεύθυνη επικοινωνίας και συνεδρίων του Ευρωπαϊκού Δικτύου Επιστημονικών Κέντρων και Με αφετηρία τις συλλογές ενός μουσείου, τόσο η συλλεκτική του δραστηριότητα (και εδώ εννοούμε όλες οι ενέργειες και διαδικασίες ένταξης και διαφύλαξης αντικειμένων εντός του μουσείου), όσο και οι λοιπές λειτουργίες του, η συντήρηση, η έρευνα, η παροχή γνώσεων προς το κοινό, η εκπαίδευση και η έκθεση αποκτούν μέσω της χρήσης των νέων τεχνολογιών μια τελειώς διαφορετική διάσταση και αυξάνουν κατακόρυφα τη δυνατότητα κάθε μουσείου να ανταποκριθεί με πληρότητα στους στόχους του.

Ωστόσο, τόσο η διεθνής όσο και η ελληνική εμπειρία επιβεβαιώνει το γεγονός ότι η τεχνολογία δεν μπορεί να εισαχθεί από μόνη της ως αυτοσκοπός, μέσα σε ένα μουσείο, αλλά θα πρέπει να ενταχθεί σε έναν σαφώς ορισμένο στόχο. Πρόκειται για ένα μέσο με πολλές εναλλαγές: κάποια συστήματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αναλύσουν ένα θέμα σε βάθος, ενώ άλλα καλύπτουν περισσότερα θέματα με μικρότερη όμως λεπτομέρεια. Η επιλογή και η χρήση των πολυμέσων δεν είναι μια απλή εργασία που μπορεί να διεκπεραιωθεί από το τεχνικό προσωπικό, από εξωτερικούς συνεργάτες ή από όποιον έχει μια σχετική εξοικείωση. Είναι μια διαδικασία σύνθετη, κεντρικής σημασίας για κάθε μουσείο και ο ρόλος του επιστημονικού του προσωπικού είναι σημαντικός. Απαιτείται επιμόρφωση αυτού του προσωπικού, συνεργασία με ειδικούς, μουσειολόγους, μουσειοπαιδαγωγούς, και φυσικά συνεργασία με ειδικούς στην πληροφορική, με ανθρώπους που γνωρίζουν καλά τη χρήση και τις δυνατότητες αυτών των μέσων, ώστε να παράγονται αποτελέσματα που θα προωθούν το ρόλο και τη σημασία των μουσείων

Όμως, όλα αυτά γίνονται με κάποιο κόστος και όχι χωρίς προβλήματα. Το κυνήγι της χρηματοδότησης για τα νέα έξοδα που απαιτεί η πληροφορική (σε μηχανήματα, λογισμικό, εγκαταστάσεις, συντήρηση, κλπ) οδήγησε σε ορισμένες περιπτώσεις τη συμμετοχή πολιτισμικών οργανισμών σε προγράμματα ανάπτυξης και τεχνολογίας όπως αυτά της Ευρωπαϊκής Ένωσης, που έδιναν έμφαση στον πειραματισμό με τεχνολογίες αιχμής και όχι αναγκαστικά στις προτεραιότητες του πολιτισμικού χώρου. Έτσι, πολλοί πολιτισμικοί οργανισμοί βρέθηκαν να κυνηγάνε λύσεις σε νέα τεχνολογικά προβλήματα ή να πειραματίζονται με ακριβά και σπάνια μηχανήματα, χωρίς να έχουν πρώτα συμπληρώσει βασικά κενά στην τεκμηρίωση και την οργάνωση των συλλογών τους,

Η είσοδος της πληροφορικής σε όλους τους χώρους της κοινωνίας και η προσπάθεια των πολιτισμικών οργανισμών να εκμοντερνιστούν, οδήγησε κάποιες φορές τα μουσεία στην τυφλή υιοθέτηση τεχνολογικών εφαρμογών, χωρίς να εξετάζουν πρώτα αν αυτές όντως υπηρετούν τους σκοπούς του οργανισμού τους και εάν καλύπτουν τις ανάγκες των επισκεπτών τους και ακόμη, κατά πόσο αυτές υπηρετούνται ικανοποιητικά από τα νέα ψηφιακά εργαλεία. Μελέτες στον χώρο (αποδεικνύουν, ότι η χρήση των νέων εφαρμογών στα μουσεία είναι καθοριστική, αλλά ενίοτε και δραματική αποσπώντας συχνά την προσοχή των επισκεπτών από το ίδιο το έκθεμα. Αναμφισβήτητα, η παρουσία ηλεκτρονικών εφαρμογών στις εκθέσεις επηρεάζει την όλη ατμόσφαιρα και συμπεριφορά των επισκεπτών ακόμα και όταν αυτές δεν χρησιμοποιούνται από όλους. Λίγες είναι όμως, οι περιπτώσεις



όπου οι τεχνολογικές εφαρμογές δίνουν τη δυνατότητα συμμετοχής ή/και ελέγχου του προγράμματος σε διαφορετικούς ή/και περισσότερους από έναν χρήστες. Τα νέα μέσα προσφέρουν αναμφίβολα πολλαπλές δημιουργικές δυνατότητες για να συμπληρώσουν το κοινωνικό, ιστορικό και ιδεολογικό υπόβαθρο των εκθεμάτων και να τονίσουν τις βασικές ιδέες που κρύβονται πίσω από αυτά, απευθυνόμενα σε όλες μας τις αισθήσεις. Δυστυχώς, η μέχρι τώρα εμπειρία έχει δείξει ότι αυτό το δυναμικό μένει συχνά ανεκπλήρωτο, καθώς η σχέση εικονικού και πραγματικού απαιτεί λεπτές ισορροπίες και μελετημένους χειρισμούς για να στηρίξει ουσιαστικά την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία και την επικοινωνία με το τρίτο σκέλος της τριγωνικής αυτής σχέσης: του επισκέπτη, καταναλωτή, χρήστη αυτών των πολιτισμικών εμπειριών, ο οποίος με τη σειρά του, φέρνει τα δικά του ενδιαφέροντα, προτιμήσεις, και γνώσεις. Ειδικά το ελληνικό κοινό δεν είναι ακόμη εξοικειωμένο με τη χρήση νέων τεχνολογιών, γεγονός που θα πρέπει να ληφθεί υπόψη σε κάθε προσπάθεια σχεδιασμού και εγκατάστασης ψηφιακών εφαρμογών. Έχει διαπιστωθεί επίσης, ότι σε πολλές περιπτώσεις γίνεται επιπόλαιη χρήση εντυπωσιακών και παράλληλα πολύπλοκων προγραμματιστικών επιλογών που δεν συνοδεύονται από αντίστοιχο περιεχόμενο και καταλήγουν σε ρηχές και επιφανειακές εφαρμογές.

Αναγκαία είναι η ευρύτερη διάχυση της γενικής χρήσης των νέων τεχνολογιών στη χώρα μας με τη μείωση του κόστους πρόσβασης και τη δημιουργία των προϋποθέσεων για ταχύτερη πρόσβαση στο διαδίκτυο, την αναβάθμιση των εθνικών ερευνητικών δικτύων για τη συμμετοχή σε ένα διευρωπαϊκό επιστημονικό δίκτυο μεγάλης ταχύτητας με στόχο την επικοινωνία μεταξύ ερευνητικών ιδρυμάτων, πανεπιστημίων και βιβλιοθηκών, την εξασφάλιση ηλεκτρονικής πρόσβασης σε δημόσιες πληροφορίες (στις οποίες συγκαταλέγονται οι «πολιτιστικές πληροφορίες») και την απλοποίηση των διαδικασιών επικοινωνίας και εξυπηρέτησης των πολιτών με τις δημόσιες υπηρεσίες, αλλά και την οικοδόμηση μιας δυναμικής απαραίτητης για την πολιτιστική, κοινωνική, και οικονομική ανάπτυξη του τόπου.

Ειδικότερα τα ελληνικά μουσεία έχουν πολύ δρόμο να διανύσουν, ώστε να μη χάσουν την ευκαιρία να ευθυγραμμιστούν με τους αντίστοιχους, προηγμένους τεχνολογικά ευρωπαϊκούς πολιτιστικούς οργανισμούς. Παρά τις πολλές και ποικίλες δυνατότητες που μας δίνουν οι νέες τεχνολογίες, η αποτελεσματικότητά τους εξαρτάται από την ύπαρξη σταθερής και συνειδητής στρατηγικής από την πλευρά του μουσείου, η οποία σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να είναι ανεξάρτητη και διαφορετική από τη συνολική ερμηνευτική και επικοινωνιακή πολιτική του.

Επομένως, δεν μπορούμε να μιλάμε για χρήση και εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στα μουσεία μας, χωρίς να επανεξετάσουμε συνολικά τον τρόπο με τον οποίο αυτά οργανώνονται και λειτουργούν, τις προτεραιότητες και τους στόχους τους, άμεσους και μακροπρόθεσμους, την επικοινωνιακή τους πολιτική στο σύνολό της. Καταρχήν, το ΥΠΠΟ, ως ο βασικός φορέας άσκησης πολιτιστικής και μουσειακής πολιτικής, πρέπει να επωφεληθεί από την εξέλιξη των εφαρμογών των νέων τεχνολογιών για την υποστήριξη του τεράστιου έργου που έχει αναλάβει. Χρειάζεται διαρκής αναβάθμιση του πολιτιστικού δικτύου του (για παράδειγμα, δυνατότητα εξ αποστάσεως συνεργασίας μεταξύ φορέων, ή εξ αποστάσεως εργασίας στελεχών για την εξυπηρέτηση ακριτικών περιοχών) και επέκταση της συνεργασίας και επικοινωνίας με άλλους φορείς και συναφείς υπηρεσιακές μονάδες. Παράλληλα χρειάζεται διαρκής αναβάθμιση των υπολογιστικών συστημάτων των χρηστών του δικτύου

του ΥΠΠΟ, εκπαίδευση και διαρκής κατάρτιση των χρηστών του δικτύου και των διαχειριστών των συστημάτων.

Απαραίτητη είναι η εξέλιξη του πληροφοριακού συστήματος διοίκησης και διαχείρισης πόρων, δράσεων και έργων, καθώς και του συστήματος οικονομικής διαχείρισης. Αναγκαία είναι η θέσπιση οργάνου με εκτελεστικές αρμοδιότητες που θα λειτουργεί υπό το ΥΠΠΟ, θα χαράσσει πολιτική και θα αναλάβει το συντονισμό όλων των φορέων εντός και εκτός Ελλάδας που υλοποιούν ή σχεδιάζουν δράσεις οι οποίες αφορούν τον πολιτισμό και τις νέες τεχνολογίες, για την αποφυγή επικαλύψεων, διπλής προσπάθειας και για την επιδίωξη της μέγιστης απόδοσης. Έτσι θα επιτευχθεί και ο συντονισμός όλων των δράσεων που πραγματοποιούνται στο πλαίσιο των σχετικών περιφερειακών προγραμμάτων. Σε επίπεδο λειτουργίας των ίδιων των μουσείων, χρειάζεται ανάπτυξη πληροφοριακού συστήματος κράτησης θέσεων και πώλησης εισιτηρίων (και μέσω διαδικτύου), καθώς και ελέγχου των εισόδων σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους. Συγκεκριμένα, έχει εγκριθεί η τοποθέτηση σε 10 μουσεία (τα περισσότερα επισκέψιμα) τέτοιου συστήματος.

Σημαντικό όμως κρίνεται να επεκταθεί το σύστημα σε όλα τα πιστοποιημένα μουσεία. Παράλληλα είναι απαραίτητη η ανάπτυξη πληροφοριακού συστήματος ηλεκτρονικού ελέγχου ασφάλειας και πυρός στα μουσεία. Οι νέες τεχνολογίες μπορούν να δώσουν λύσεις για παροχή προηγμένων υπηρεσιών πληροφόρησης και μάθησης μέσω σύγχρονων, φιλικών και εύληπτων τεχνολογικών προϊόντων που βασίζονται στη διάδραση στα πλαίσια των μουσειακών εκθέσεων. Αυτές οι δυνατότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ώστε να συμβάλουν στη βιωματική προσέγγιση του θέματος μιας έκθεσης, στη μετάδοση μηνυμάτων, ολοκληρωμένης γνώσης, εμπειριών, και εν τέλει στην παιδεία και τη ψυχαγωγία του επισκέπτη. Τα ελληνικά μουσεία θα πρέπει να επιτύχουν τα επόμενα χρόνια συντονισμένη και συστηματική ηλεκτρονική επιστημονική τεκμηρίωση του πολιτιστικού τους αποθέματος. Είναι απαραίτητη η επέκταση των εργασιών σε όλες τις κατηγορίες μουσείων.

Σε ό,τι αφορά τις δυνατότητες των εφαρμογών να παρέχουν κίνητρα για περαιτέρω μάθηση, διαπιστώθηκε ότι σε ελάχιστες περιπτώσεις αυτό επιτυγχάνεται. Σε αρκετές περιπτώσεις που είτε οι δραστηριότητες είναι διαχωρισμένες από την παροχή πληροφοριών, είτε οι πληροφορίες για τα αντικείμενα δεν είναι απαραίτητες για τη λειτουργία της δραστηριότητας, τα κίνητρα που παρέχονται στον χρήστη για προσέγγιση των περιεχομένων είναι σε μεγάλο βαθμό ανίσχυρα.

Σχετικά με τα ελληνικά ηλεκτρονικά μουσεία πολύτιμες πληροφορίες αντλήσαμε από την επίσημη ιστοσελίδα του Υπουργείου Πολιτισμού της Ελλάδος (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού) και από τον online οδηγό για τα ελληνικά μουσεία (URL: <http://gr.greece-museums.com/>).

Η ποιότητα των ιστοσελίδων των μουσείων ποικίλει εξαιρετικά, καθώς έχουμε αρκετές που απλώς ακολουθούν την τάση του «ηλεκτρονικού φυλλαδίου» (λίγες επίπεδες σελίδες με βασικές πληροφορίες για την προετοιμασία της επίσκεψης και τις συλλογές) χωρίς να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του μέσου. Άλλα μουσεία, πάλι, έχουν πολύ δυναμική παρουσία στο Διαδίκτυο, παρέχουν πλούσιο υλικό για δασκάλους και ανεξάρτητους επισκέπτες, έχουν διαδραστικά εκθέματα, προσφέρουν δυνατότητα αναζήτησης σε βάθος πληροφοριών για τις συλλογές ή οργανώνουν ειδικές δραστηριότητες στον κυβερνοχώρο. Πολλά από αυτά χρησιμοποιούν το Διαδίκτυο για να προσεγγίσουν ένα

πραγματικά διεθνές κοινό και συχνά αποκτούν σημαντική και υψηλού προφίλ παρουσία στον Παγκόσμιο Ιστό, ενώ η φυσική τους παρουσία μπορεί να είναι πολύ διαφορετική. Για παράδειγμα, ένα μικρό μουσείο σε απομονωμένη περιοχή με πολύ χαμηλότερο αριθμό πραγματικών επισκεπτών σε σχέση με τους εικονικούς.

Παρ' όλη τη δυνατότητα προσέγγισης ενός παγκόσμιου κοινού μέσω του Διαδικτύου, εδώ θα πρέπει να θίξουμε το ζήτημα της πρόσβασης στην τεχνολογία. Παρά τις επίσημες διακηρύξεις, δεν έχουν όλα τα κράτη και οι κοινωνικές ομάδες τις ίδιες ευκαιρίες πρόσβασης στην τεχνολογία. Γι' αυτό θα πρέπει το μουσείο να προσέξει να μην επαφίεται μόνο στο Διαδίκτυο για κάποιες από τις δραστηριότητές του, αν δεν θέλει να αποκλείσει μια μερίδα του κοινού.

Αναφέρουμε ενδεικτικά τα εξής Ελληνικά μουσεία με τις ηλεκτρονικές διευθύνσεις τους καθώς οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις κάθε μουσείου είναι σωστά διαμορφωμένες και ολοκληρωμένες, διότι διαθέτουν πλούσιο υλικό ενημέρωσης για το κοινό τους, τις εκπαιδευτικές τους δραστηριότητες και κάποιες από αυτές παρουσιάζουν και ψηφιακά εκθέματα:

- Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης : <http://www.emst.gr>
- Μουσείο Μπενάκη: <http://www.benaki.gr>
- Μουσείο Ελληνικής Λαϊκής Τέχνης : <http://www.melt.gr>
- Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης : <https://www.cycladic.gr>
- Μουσείο Φωτογραφίας Θεσσαλονίκης : <http://www.thmphoto.gr>
- Μουσείο Βυζαντινού Πολιτισμού Θεσσαλονίκης : <http://www.mbp.gr>
- Μουσείο Ακρόπολης : <http://www.theacropolismuseum.gr>
- Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού: <http://www.ime.gr/fhw>

Αναφέρουμε ενδεικτικά και κάποια ηλεκτρονικά μουσεία που λειτουργούν στο εξωτερικό επίσης με τις διευθύνσεις τους :

- Βρετανικό Μουσείο : <http://www.britishmuseum.org>
- Μουσείο Λούβρου : <http://www.louvre.fr/en>
- Εθνικό Μουσείο Επιστήμης και Τεχνολογίας "LeonardoDaVinci" : <http://www.museoscienza.org/english>
- Μουσείο Van Gogh : <https://www.vangoghmuseum.nl>

Ένα από τα ενδιαφέροντα ζητήματα που θέτει γενικά η χρήση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία είναι η σχέση μεταξύ πραγματικών και εικονικών αντικειμένων και επισκεπτών. Πολλοί επιμελητές εξακολουθούν να είναι σκεπτικοί απέναντι σε ένα εργαλείο που φαίνεται είναι τόσο ισχυρό, ώστε μερικές φορές φοβούνται ότι μπορεί να επισκιάσει τα πραγματικά αντικείμενα. Οι έρευνες επιβεβαιώνουν τη μεγάλη ελκυστικότητα του μέσου και ότι στους

επισκέπτες συχνά αρέσει η διαδικασία της χρήσης του υπολογιστή. Συχνά οι υπολογιστές είναι πιο δημοφιλείς από οποιοδήποτε έκθεμα στην έκθεση και κρατούν τους χρήστες αφοσιωμένους στην οθόνη για πολλή ώρα (αν και φαίνεται ότι μετά τη χρήση νέων τεχνολογιών, οι επισκέπτες περνούν περισσότερο χρόνο στα «παραδοσιακά» εκθέματα στις εκθέσεις, δείχνοντας ότι ο χρόνος που ξοδεύουν στις εφαρμογές υπολογιστών αυξάνει τον χρόνο που κανονικά θα ξόδευαν στην αίθουσα, αν δεν υπήρχαν οι υπολογιστές). Αυτές οι παρατηρήσεις προκαλούν αισθήματα ανησυχίας σε μουσειοπαιδαγωγούς και επιμελητές που φοβούνται ότι τα εντυπωσιακά γραφικά και τα μηχανήματα θα καταστρέψουν την ιδιαίτερη ατμόσφαιρα του μουσείου κλέβοντας την προσοχή από τα ίδια τα αντικείμενα. Πράγματι, η επίδραση των νέων τεχνολογιών στις δημόσιες εκθέσεις μπορεί να είναι σοβαρή, απομονώνοντας τους χρήστες από το περιβάλλον τους και αποσπώντας την προσοχή τους από τα άλλα εκθέματα.

Από την άλλη, οι περισσότερες μελέτες δείχνουν ότι, όταν είναι σχεδιασμένες και τοποθετημένες με προσοχή, οι ηλεκτρονικές εφαρμογές συμπληρώνονται αυξάνουν την απόλαυση που προσφέρουν τα άλλα εκθέματα, χωρίς να τα αντικαθιστούν. Μπορούν επίσης να δημιουργήσουν ζωντανή και θετική ατμόσφαιρα στις αίθουσες, πολλαπλασιάζοντας το ενδιαφέρον του κοινού για το θέμα, όπως στην Πινακοθήκη Οντάριο, όπου γίνονταν πιο ζωντανές συζητήσεις όταν οι υπολογιστές ήταν σε λειτουργία, ενώ οι επισκέπτες έδειχναν έργα τέχνης και φώναζαν τους φίλους τους για να τους δείξουν λεπτομέρειες.

Οι επισκέπτες στα μουσεία, ειδικά τα παιδιά και οι νεότεροι σε ηλικία ενήλικες, ανταποκρίνονται συχνά με ενθουσιασμό στα διαδραστικά εκθέματα και ιδιαίτερα σε αυτά που είναι ηλεκτρονικά και έχουν αρχίσει να τα αντιμετωπίζουν σαν αναπόσπαστο μέρος της μουσειακής εμπειρίας, κυρίως σε μουσεία επιστήμης και τεχνολογίας. Το θέμα και η προσέγγιση των προγραμμάτων αυτών επηρεάζει και την ηλικία των χρηστών, καθώς σε κάποιες άλλες περιπτώσεις είναι ιδιαίτερα ελκυστικά για τους ενήλικες ή ακόμα και για τους ηλικιωμένους.

Η έρευνα για την επίδραση του φύλου στη χρήση των διαδραστικών προγραμμάτων έχει αποφέρει αντιφατικά αποτελέσματα μέχρις στιγμής, αλλά οι σχεδιαστές αυτών των μέσων δεν θα πρέπει να ξεχνάνε (για παράδειγμα, στην επιλογή θεμάτων, προσέγγισης ή ύφους) ότι συχνά είναι ιδιαίτερα δημοφιλή στις γυναίκες, οι οποίες σε κάποιες περιπτώσεις αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στη χρήση τους από τους άντρες. Γενικότερα, χρειαζόμαστε περισσότερες μελέτες για τη δημοτικότητα και τον τρόπο χρήσης του μέσου (και των διαφορετικών εφαρμογών που μπορεί να πάρει αυτό) σε σχέση με διαφορετικές ομάδες επισκεπτών.

Οι επισκέπτες στις εκθέσεις συνήθως χρησιμοποιούν τα προγράμματα αυτά σε ομάδες. Πολλοί ενήλικες φαίνεται να χρησιμοποιούν τον ελκυστικό τρόπο παρουσίασης και το εκπαιδευτικό περιεχόμενο για να εξηγήσουν και να συζητήσουν με τα παιδιά ζητήματα που σχετίζονται με τα αντικείμενα και την έκθεση.

Τα χαρακτηριστικά των επισκεπτών (όπως η ηλικία, το φύλο και η σύνθεση της ομάδας) φαίνεται να επηρεάζουν τον τρόπο που χρησιμοποιούνται τα προγράμματα νέων τεχνολογιών, όπως επηρεάζουν και την επίσκεψη στο μουσείο γενικά. Οι λίγες έρευνες που έχουν γίνει σε αυτήν την κατεύθυνση δείχνουν ότι, όπου είναι δυνατό, οι περισσότεροι χρήστες τείνουν να ακολουθούν μοναδικές διαδρομές στο πρόγραμμα, σύμφωνα με τα

ενδιαφέροντά τους, αν και ο πιο δημοφιλής τρόπος πλοήγησης παραμένει ο γραμμικός. (URL: <http://gr.greece-museums.com/>).

## Επίλογος

Σχεδόν τα περισσότερα μουσεία σύγχρονης τέχνης της επαρχίας έχουν αρχίσει να κάνουν μικρά βήματα μεταστροφής προς την κατεύθυνση της τεχνολογίας. Από την άλλη, τα πιο παραδοσιακά μουσεία προσπαθούν, σε πρώτη φάση, να ψηφιοποιήσουν και να αρχειοθετήσουν ηλεκτρονικά τις συλλογές τους.

Οι νέες ψηφιακές εφαρμογές του Νέου Μουσείου της Πάτρας πρέπει να τεθούν στην υπηρεσία της ορθολογικής αξιοποίησης του πολιτιστικού πλούτου των ελληνικών μουσείων, με την ανάπτυξη προϊόντων και υπηρεσιών (cd-rom, δικτυακών ηλεκτρονικών εκδόσεων). Τα πολυμέσα μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο, ως μηχανισμοί υποστήριξης της μάθησης και να ενισχύσουν τα οικονομικά ενός μουσείου. Ήδη γίνεται σχετική προσπάθεια από την πλευρά της πολιτείας (μέσω προϊόντων του ΟΠΕΠ), αλλά πρέπει να δοθούν κίνητρα και στον ιδιωτικό τομέα ώστε να προχωρήσει στην παραγωγή ηλεκτρονικών εκδόσεων με πολιτιστικό περιεχόμενο, προϊόντων και υπηρεσιών που αφορούν την πολιτιστική κληρονομιά. Ιδιαίτερη σημασία πρέπει να δοθεί στην προώθηση των προσπαθειών που στοχεύουν σε πολυγλωσσικά προϊόντα και υπηρεσίες, στη διασφάλιση υψηλής ποιότητας περιεχομένου και εγκυρότητας.

Όσο αναφορά τη σύγκριση με τα Μουσεία της Ακρόπολης, κατά την άποψή μου, το μουσείο τα ακρόπολης είναι πιο εξελιγμένο στις νέες εφαρμογές από την ημέρα της προβολής του στο κοινό, ενώ το Νέο Μουσείο της Πάτρας υπόσχεται μια μελλοντική υλοποίηση όλων αυτών. Τα εποπτικά μέσα του μουσείου της Ακρόπολης που βρίσκονται είτε στις αίθουσες του Μουσείου είτε διατίθενται προς δανεισμό ή διαδικτυακά, αναδεικνύουν τα εκθέματα και «φωτίζουν» πτυχές του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού. Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να ανακαλύψουν τα εκθέματα του Μουσείου μέσα από ειδικά διαμορφωμένες ψηφιακές εφαρμογές, εκπαιδευτικά έντυπα, μουσειοσκευές και προβολές. Οι οικογένειες έχουν τη δυνατότητα να δανειστούν το σακίδιο με τα αρχαιολογικά παιχνίδια. Το Μουσείο προσφέρει επιπλέον εκπαιδευτικό υλικό σε ειδικά διαμορφωμένους χώρους, όπως στο Αναγνωστήριο, στο Εργαστήρι Τεχνών, ενώ στις αίθουσες εκτίθενται προπλάσματα της Ακρόπολης και των μνημείων της.

Η εφαρμογή των νέων τεχνολογιών στο μουσείο της Πάτρας παρ' όλα τα προβλήματα και τα ζητήματα που εγείρει, προσφέρει πολλές δυνατότητες. Για παράδειγμα, τα συστήματα πολυμέσων που υπόσχεται, εξαιτίας της ευελιξίας και της προσαρμοστικότητάς τους σε διαφορετικές ανάγκες των χρηστών, μπορούν να αποδειχθούν ένα δυναμικό εργαλείο παρουσίασης και να προσφέρουν τις πρόσθετες πληροφορίες για τα συμφραζόμενα που οι επισκέπτες συνήθως χρειάζονται για να κατανοήσουν καλύτερα τα εκθέματα και να έχουν μια ευχάριστη και ουσιαστική εμπειρία στο μουσείο.

Όλα τα παραπάνω προϊόντα μπορούν να προωθούνται μέσω σημείων πώλησης σε μουσεία και αρχαιολογικούς χώρους. Ταυτόχρονα μπορεί να εξελιχθεί δυναμικά η πώληση αντιγράφων και εκδόσεων του ΤΑΠΑ με ειδικό σύστημα μέσω διαδικτύου. Σοβαρή πηγή εσόδων για το ΥΠΠΟ μπορεί να αποτελέσει η αξιοποίηση των πνευματικών δικαιωμάτων που κατέχει επί της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς. Προκειμένου να περιοριστεί η αλόγιστη και παράνομη χρήση και η αντιγραφή, χρειάζεται παρακολούθηση της τεχνολογίας

και των δράσεων από σχετικούς φορείς σε παγκόσμιο επίπεδο, των θεσμικών αλλαγών, αλλά και ενημέρωση και κατάρτιση των αρμοδίων. Η δημιουργία ενός συστήματος διαχείρισης των πνευματικών δικαιωμάτων από τη χρήση φωτογραφικών απεικονίσεων αντικειμένων και πληροφοριών σε έντυπες και ηλεκτρονικές εκδόσεις (ενός Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας) θα ήταν το πρώτο και ουσιαστικό βήμα προς αυτή την κατεύθυνση.

Οι νέες τεχνολογίες επιβάλλεται να εμπλακούν στη βελτίωση της λειτουργίας του επικοινωνιακού τομέα του μουσείου. Λύσεις, όπως η δημιουργία χώρων ηλεκτρονικής πληροφόρησης και ενημέρωσης του κοινού σε μουσεία και κτίρια πολιτιστικής χρήσης σε όλη τη χώρα για τα ωράρια, τις τρέχουσες εκθέσεις, την τιμή του εισιτηρίου κ.λπ. των μουσειακών οργανισμών θα μπορούσαν να έχουν σημαντικό αντίκρισμα στο κοινό. Επίσης, η χρήση πολυμέσων και δικτύων για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων απευθυνόμενων σε διάφορες ηλικιακές και κοινωνικές ομάδες και η προώθησή τους μέσα από το διαδίκτυο θα πρόβαλλε δυνατά τα μουσεία. Η ανάπτυξη ειδικών εφαρμογών με παγκόσμια απήχηση (π.χ. εκπαιδευτικά παιχνίδια σχετικά με τον πολιτιστικό πλούτο των μουσείων μας) ή η ανάπτυξη πολιτιστικών εκπαιδευτικών εφαρμογών για τη δημοτική και μέση εκπαίδευση, διαθέσιμα στο διαδίκτυο, που θα απαιτούν ενεργό συμμετοχή μαθητών και διδασκόντων, θα ενισχύσουν την επικοινωνιακή δυναμική του ελληνικού μουσείου. Έτσι θα προωθηθεί η πολιτιστική εκπαίδευση και ενημέρωση. Η προβολή και η διάδοση του ελληνικού πολιτισμού, μέσω των ηλεκτρονικών δικτύων, σε εθνικό και παγκόσμιο επίπεδο, προϋποθέτει την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών προς όφελος των ελληνικών μουσείων. Χρειάζεται αναβάθμιση και επέκταση του υπάρχοντος κόμβου του «Οδυσσέα» του ΥΠ.ΠΟ.. Δυστυχώς οι ιστοχώροι των ελληνικών μουσείων που εξαρτώνται κατά κύριο λόγο από τον «Οδυσσέα» εντάσσονται στην κατηγορία των ηλεκτρονικών φυλλαδίων περιορισμένης λειτουργικότητας και αποτελεσματικότητας. Δεν περιλαμβάνουν δυναμικά ανανεωνόμενες πληροφορίες, ούτε μεγάλο όγκο επιστημονικής πληροφορίας, αλλά ελάχιστες απεικονίσεις έργων των συλλογών και καθόλου «εικονικές εκθέσεις». Εντούτοις, ο ιστοχώρος ενός μουσείου πρέπει να λειτουργεί ως πλήρης απεικόνιση του οργανισμού, της φυσιογνωμίας και των δραστηριοτήτων του στο σύνολό τους, εφόσον είναι διαθέσιμος από απόσταση. Ένας ιστοχώρος φτωχός σε πληροφορίες ή σε πολιτιστική αξία δημιουργεί την εντύπωση ενός οργανισμού φτωχού σε πληροφορίες και σε αξία.

Πρέπει λοιπόν να δοθεί η ανάλογη προσοχή για να μη λειτουργεί αρνητικά για το μουσείο και να επιφέρει αντίθετα αποτελέσματα από τα αναμενόμενα. Το γεγονός εξηγείται από τους περιορισμένους πόρους που διαθέτει το ΥΠΠΟ για τη λειτουργία και την ανανέωση του «Οδυσσέα» και μας οδηγεί στο αυτονόητο συμπέρασμα ότι χρειάζονται μεγαλύτερα κονδύλια. Η σύνδεση του ελληνικού μουσείου με τον τουρισμό χρήζει της υποστήριξης των νέων τεχνολογιών. Κρίνεται απαραίτητη η δημιουργία ειδικών εφαρμογών που θα στοχεύουν στην προώθηση του πολιτιστικού τουρισμού, η δημιουργία επί παραδείγματι ηλεκτρονικού δικτύου που θα προωθεί πολιτιστικές διαδρομές ή θα ενθαρρύνει την επίσκεψη ελληνικών μουσείων, μέσω εικονικών αναπαραστάσεων υπάρχοντων μουσειακών χώρων. Η σύγκλιση της πληροφορικής, των τηλεπικοινωνιών και της «βιομηχανίας του περιεχομένου» δημιουργεί νέες συνθήκες για την επικοινωνία και την οικονομική αξιοποίηση των πολιτιστικών αγαθών. Η Ελλάδα οφείλει να προλάβει τις εξελίξεις και να αποδώσει στον πολιτισμό τη θέση που του ανήκει στον γενικότερο πολιτικό σχεδιασμό.

Χρειάζεται όμως παρακολούθηση των νέων κάθε φορά προβλημάτων που ανακύπτουν λόγω της ραγδαίας εξέλιξης του τομέα των νέων τεχνολογιών και ανάπτυξη στρατηγικών, αρχών και πρακτικών που θα σχετίζονται με την ίδια τη φυσιογνωμία και το μέλλον των πολιτιστικών οργανισμών.

Το σχετικά νέο (ακόμα) στοιχείο της ένταξης των ψηφιακών τεχνολογιών στις μουσειακές εκθέσεις και η δυνατότητα για άμεσο χειρισμό που δίνουν στους επισκέπτες, τις κάνουν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες. Μήπως όμως αυτό το ενδιαφέρον σε αυτά τα στοιχεία στην ουσία αποσπά από τις κύριες ιδέες και το περιεχόμενο; Οι πρώτες μελέτες αξιολόγησης δείχνουν ότι οι χρήστες των εφαρμογών έμαθαν κάτι συγκεκριμένο, ενώ κάποια δημοσιευμένα αποτελέσματα ερευνών δείχνουν ότι οι επισκέπτες μαθαίνουν και θυμούνται πιο έντονα τα πιο ενεργά μέρη των εφαρμογών που βασίζονταν περισσότερο στην ανακάλυψη και την εξερεύνηση.

Άλλες έρευνες δείχνουν ότι τα διαδραστικά προγράμματα παρακίνησαν τους επισκέπτες να σκεφτούν για ζητήματα σχετικά με τη συλλογή των αντικειμένων, τα οποία δεν είχαν αναλογιστεί πρωτίτερα, ενώ επηρέασαν τις απόψεις αρκετών χρηστών σχετικά με ζητήματα επαναπατρισμού των αντικειμένων και του ρόλου των μουσείων, ενθαρρύνοντας την ποιοτική μάθηση. Επίσης, σε ορισμένες περιπτώσεις οι ηλεκτρονικές εφαρμογές στην έκθεση βοήθησαν τους επισκέπτες να μάθουν για συγκεκριμένα θέματα, επιβεβαίωσαν προηγούμενες γνώσεις τους, προκάλεσαν καινούριες ερωτήσεις, συνέβαλαν στο να αποκτήσουν καλύτερη ιδέα για τον τρόπο εργασίας των αρχαιολόγων, ενώ όσα πληροφορήθηκαν ήταν ιδιαίτερα αξιωμακρινόμενα αρκετούς μήνες μετά την επίσκεψη.

Τα ηλεκτρονικά μέσα και οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν βρει μία μόνιμη θέση στο μουσείο του εικοστού πρώτου αιώνα. Η χρήση τους έχει επίδραση όχι μόνο στους επισκέπτες, αλλά και στην ίδια την εικόνα του μουσείου. Οι αλλαγές της ευρύτερης κοινωνίας καθιστούν αναμφισβήτητο γεγονός την εισχώρηση της νέας τεχνολογίας σε όλους τους τομείς της ζωής μας. Γι' αυτό, το σύγχρονο μουσείο αντί να ταμπουρωθεί πίσω από μια στείρα τεχνοφοβία, αφήνοντας άλλους λιγότερο κατάλληλους να σχεδιάσουν προγράμματα νέων τεχνολογιών στον πολιτιστικό χώρο, έχει περισσότερα να κερδίσει μαθαίνοντας τις δυνατότητες και τα μειονεκτήματα αυτών των εργαλείων, χρησιμοποιώντας τα κριτικά και χειραγωγώντας τα για να πετύχει τους σκοπούς του, χωρίς να υποβαθμίζει τον ιδιαίτερο χαρακτήρα των συλλογών του και την εμπιστοσύνη του κοινού του.



## Βιβλιογραφία

(n.d.). Ανάκτηση 2017, από ampatron: <http://www.ampatron.gr/Αρχική/Αίθουσα-Νεκρόπολης>

(n.d.). Ανάκτηση 2017, από <http://www.dikaiologitika.greidhseis/theseis-ergasias/98980/nees-proslipseis-sto-arxaiologiko-mouseio-patron>

ampatron. (n.d.). Ανάκτηση Ιανουάριος 2017, από <http://www.ampatron.gr/Αρχική/Αίθουσα-Δημόσιου-Βίου>

ampatron. (n.d.). Ανάκτηση Ιανουαριος 2017, από <http://www.ampatron.gr/Αρχική/Αίθουσα-Ιδιωτικού-Βίου>

ampatron. (n.d.). Ανάκτηση Δεκεμβριος 2016, από <http://www.ampatron.gr/>

Economou. (2003).

Economou, M. (2003). *New Media for Interpreting Archaeology in Museums: Issues and Challenges*, In Doerr, M. and Sarris, A. Ηράκλειο Κρήτης.

Marty, P. (2008). "An Introduction to Museum Informatics" in Marty P. & Burton – Jones K. New York.

Marty, P. (2008). *An Introduction to Museum Informatics*. New York.

odysseus.culture. (n.d.). Ανάκτηση Ιανουάριος 2017, από [http://odysseus.culture.grh/1/gh151.jsp?obj\\_id=3248](http://odysseus.culture.grh/1/gh151.jsp?obj_id=3248)

patrasinfo. (n.d.). Ανάκτηση Φεβρουάριος 2017, από <http://www.patrasinfo.comαρχαιολογικό-μουσείο-πάτρας/?lang=el>

wikipedia. (n.d.). Ανάκτηση Δεκεμβριος 2016, από [https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαιολογικό\\_Μουσείο\\_Πάτρας](https://el.wikipedia.org/wiki/Αρχαιολογικό_Μουσείο_Πάτρας)

Αντωνίου, Α. Λ. (2010). Προσαρμοζόμενες εκπαιδευτικές εφαρμογές για μουσεία: συνδυάζοντας τις γνωσιακές απαιτήσεις και τη φυσική κίνηση του επισκέπτη. Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου - Κόρινθος.

Γεωργούτσου, Μ. Π. (2010). Εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού προγράμματος για την έννοια της σκιάς μέσω της χρήσης προσομοιώσεων του δικτυακού τόπου του μουσείου Cite

des Scienceset de l' Industrie. (σσ. 727-735). Κόρινθος: Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή "Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση".

Γιαννακοπούλου, Α. (2009). Καινοτομία, Έρευνα και Τεχνολογία' του Εθνικού Κέντρου Τεκμηρίωσης.

Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων. (1989). 5.1.

Ε., Φ. (1991). TheNewAcropolisMuseum-InternationalArchitecturalCompetition/ Νέο Μουσείο Ακρόπολης- Διεθνής Αρχιτεκτονικός Διαγωνισμός . Αθίνα.

*Εφορεία Αρχαιοτήτων*. (n.d.). Ανάκτηση Δεκεμβριος 2016, από Εφορεία Αρχαιοτήτων Αχαΐας, Αρχαιολογικό μουσείο Πάτρας, <http://www.6eba.gr/node/2>

Λιανός, Μ. (2000). *Μουσεία και Εικονική Πραγματικότητα*. πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα πληροφορικής.

Μανωλοπούλου, Γ. Θ. (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2016, από <http://www.thebest.gr//news/index/viewStory/409265>

*Μουσείο Ακρόπολης*. (n.d.). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2016, από <http://www.theacropolismuseum.gr/>

*Μουσείο Ακρόπολης Πεπλοφόρος*. (n.d.). Ανάκτηση Ιαννουάριος 2017 , από <http://www.theacropolismuseum.gr/peploforos/>

*Μουσείο Ακρόπολης Θεά Αθίνα*. (n.d.). Ανάκτηση Ιαννουάριος 2017, από <http://www.acropolis-athena.gr>

Μπούνια, Α. Ν. (2008). *Γενική Επισκόπηση Η τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτιστικής κληρονομιάς*. Αθίνα.

Μπούνια, Α. (2004). *Στα παρασκήνια του Μουσείου*. Πατάκης.

*Νομοι.info*. (2002). Ανάκτηση Δεκέμβριος 2016, από <https://nomoi.info/ΦΕΚ-A-153-2002>

Ντάλλας, Δ. (2002). *Εφαρμογές των Νέων Τεχνολογιών στο Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης*. Αθίνα: Ίμερος.

Οικονόμου, Μ. (2004). *Νέες τεχνολογίες και Μουσεία: εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός; Μουσειολογία 1*.

ΠΑΖΑΛΟΣ, Ε. Κ. (2007). Νέες Τεχνολογίες και πολιτιστική κληρονομιά - Οι νέες τεχνολογίες στα Μουσεία. *Ελληνική Ομοσπονδία Σωματείων Φίλων των Μουσείων, Σύγχρονες τάσεις και αντιλήψεις*, (σσ. 29-40). Αθήνα.

*Παρθενώνας*. (n.d.). Ανάκτηση Ιανουάριος 2017, από [www.parthenonfrieze.gr](http://www.parthenonfrieze.gr)

Σταυριανού. (2002, Αύγουστος). Οι τεχνολογίες Πληροφορικής κ Επικοινωνιών στην υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού. *infosoc* .

Σταυριανού. (2002, Αύγουστος). Οι τεχνολογίες πληροφορικής και επικοινωνιών στην υπηρεσία του Ελληνικού Πολιτισμού. *Infosoc* .

*Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού*. (n.d.). Ανάκτηση Δεκεμβριος 2016, από <http://www.culture.gr/culture/gindex.jsp>

## Άρθρα

Καγιάφας Ε. Μουσεία και τεχνολογία πολυμέσων: Σύγχρονες τάσεις (σ. 75-81) στο «Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία: σύγχρονες τάσεις και αντιλήψεις», Πρακτικά Ημερίδας που διοργάνωσε η Ελληνική Ομοσπονδία Σωματείων Φίλων των Μουσείων (ΕΟΣΦΙΜ) στο πλαίσιο του εορτασμού 20 χρόνων συνεχούς δράσης στο χώρο των Μουσείων, Πολεμικό Μουσείο Αθηνών, 16 Ιουνίου 2007

## Διαδικτυακές πηγές

6η Εφορεία Βυζαντινών Αρχαιοτήτων- Νέο Αρχαιολογικό μουσείο Πάτρας <http://www.6eba.gr/node/2>

Μουσείο Ακρόπολης <http://www.theacropolismuseum.gr/>

Μουσείο Ακρόπολης <http://www.theacropolismuseum.gr/peploforos/>

Μουσείο Ακρόπολης <http://www.acropolis-athena.gr>,

Μουσείο Ακρόπολης [www.Parthenonfrieze](http://www.Parthenonfrieze).

Υπουργείου Πολιτισμού της Ελλάδος (Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού) και από τον online οδηγό για τα ελληνικά μουσεία (URL: <http://gr.greece-museums.com/>).