



Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών
Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών
Δημόσια Ιστορία

Διπλωματική Εργασία

*Έξυπνη πόλη και υπαίθριο μουσείο: Ψηφιακή εφαρμογή για την
ανάδειξη της παλιάς πόλης των Χανίων*

Ιπποκράτης Μανουδάκης

A.M. 513641

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Ιουλία Τσιμπίδη Πεντάζου

Χανιά, Ιούνιος 2022

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.

*Εξυπνη πόλη και υπαίθριο μουσείο: Ψηφιακή εφαρμογή για την
ανάδειξη της παλιάς πόλης των Χανίων*

Ιπποκράτης Μανουδάκης

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:	Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:	Συν-Επιβλέπων Καθηγητής:
Ιουλία Τσιμπίδη Πεντάζου	Μήτσος Μπιλάλης	Αντώνης Αντωνίου
Επίκουρη Καθηγήτρια,	Επίκουρος Καθηγητής	Ιστορικός
Τμήμα Πολιτισμού και	Τμήμα Ιστορίας,	ΣΕΠ Μεταπτυχιακού ΔΙΣ
Δημιουργικών	Αρχαιολογίας και	
Μέσων και Βιομηχανιών,	Κοινωνικής Ανθρωπολογίας,	
Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας	Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας	
ΣΕΠ Μεταπτυχιακού ΔΙΣ	ΣΕΠ Μεταπτυχιακού ΔΙΣ	
ΘΕ «Εφαρμοσμένη Ιστορία»	ΘΕ «Η Δημόσια Ιστορία στην ψηφιακή εποχή»	

Χανιά, Ιούνιος 2022

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ την καθηγήτριά μου κυρία Ιουλία Τσιμπίδη-Πεντάζου για τη συνεχή και σημαντική στήριξη, τις ακαδημαϊκές συμβουλές και παραινέσεις της από την πρωτόλεια σύλληψη της ιδέας του θέματος της εργασίας, μέχρι και την τελευταία μέρα της ολοκλήρωσής της. Πάνω απ' όλα όμως την ευχαριστώ για την ανθρώπινη υποστήριξή της σε όλο το χρονικό διάστημα της συνεργασίας μας.

Θέλω επίσης να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές του προγράμματος, που με την αγάπη για την επιστήμη και τη συστηματική δουλειά τους, με μύησαν σε νέους τρόπους κατανόησης του ιστορικού γίνεσθαι και των πολλαπλών τρόπων με τους οποίους η ιστορία επιδρά στη ζωή μας.

Φυσικά, χρωστώ και ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένειά μου, τη σύζυγο μου Μαρία που με στήριξε και με βοήθησε με την εμπειρία, τις γνώσεις και την αγάπη της από την πρώτη στιγμή, τα παιδιά μου Στέλιο, Νεφέλη και Χρυσή που μου έδιναν δύναμη και υπομονή και τους γονείς μου που τόσα χρόνια στάθηκαν στο πλάι μου.

Σας ευχαριστώ!

Περίληψη

Στην παρούσα διπλωματική εργασία θα παρουσιαστεί η πρόταση υλοποίησης ψηφιακής πολυμεσικής εφαρμογής που θα υποστηρίζει ιστορικές διαδρομές στην παλιά πόλη των Χανίων. Στόχος της εργασίας είναι να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να συμβάλει στην ανάδειξη μιας πόλης ως υπαίθριου μουσείου αξιοποιώντας τα πλεονεκτήματα που παρέχονται από τις λειτουργίες μίας «έξυπνης πόλης».

Η παλιά πόλη των Χανίων είναι ένας αστικός χώρος με πολύχρονη αδιάλειπτη ανθρώπινη παρουσία και διατηρεί ίχνη μέχρι σήμερα ιστορικών περιόδων σε πολύ καλή κατάσταση, ιδίως των εποχών των Μινωϊτών, των Βυζαντινών, των Ενετών, των Οθωμανών και της Κρητικής Πολιτείας.

Επιλέχθηκε ο θεσμός του υπαίθριου μουσείου για τη συγκρότηση και υποστήριξη των ιστορικών διαδρομών γιατί με τον τρόπο αυτό μπορεί να επιτευχθεί η ολιστική διαχείριση του εγχειρήματος που περιλαμβάνει την διάσωση, συντήρηση και ανάδειξη των ιστορικών σημείων, την προσβασιμότητα τους, την προβολή τους ως ολοκληρωμένου τουριστικού πολιτιστικού προορισμού, την διασύνδεση του εγχειρήματος με την τοπική κοινωνία και επιχειρηματικότητα και την ενίσχυση της συλλογικής ταυτότητας με την παραγωγή Δημόσιας Ιστορίας.

Οι ιστορικές διαδρομές έχουν επιλεγεί με γνώμονα την συσχέτιση της μνήμης και την παραγωγή ερμηνειών και νοημάτων του παρελθόντος με στόχο το ευρύτερο πολυεθνικό και πολυπολιτισμικό κοινό των επισκεπτών. Το υπαίθριο μουσείο μεταβάλλεται σε τόπο έρευνας, μελέτης και ερμηνείας των ιστορικών γεγονότων που εκτυλίχθηκαν στον συγκεκριμένο αστικό χώρο. Στην εποχή των ψηφιακών τεχνολογιών, της τρισδιάστατης εκτύπωσης, των εφαρμογών προσομοίωσης και εικονικής πραγματικότητας η υλοποίηση ψηφιακών εφαρμογών συμβάλλει στην ελκυστικότητα των ιστορικών χώρων, στην συμμετοχή των επισκεπτών αλλά και στην ανάπτυξη των τοπικών κοινωνιών.

Υλοποιώντας την ψηφιακή εφαρμογή για την υποστήριξη των ιστορικών διαδρομών, η Ιστορία γίνεται βιωματική εμπειρία, οι νεότερες γενιές χρησιμοποιούν ένα οικείο μέσο διεπαφής που τους φέρνει σε επαφή με ένα επιστημονικό πεδίο το οποίο δεν ήταν στις προσφιλείς επιλογές τους, παράγεται γνώση στο «πεδίο» και η ιστορική αφήγηση γίνεται εργαλείο ανάπτυξης για το παρόν και το μέλλον της πόλης.

Λέξεις – Κλειδιά

Υπαίθριο Μουσείο – Έξυπνη πόλη – Έξυπνος πολιτιστικός τουρισμός - Ψηφιακή
Ιστορική διαδρομή

Smart city and Open-Air Museum: Digital application for the promotion of the old city of Chania

Hippocrates MANOUDAKIS

Abstract

In our present diploma thesis, the proposal for the implementation of a digital multimedia application that will be presented that will support historical routes that are integrated in the Old Town of Chania within the framework of the institution of an Open-Air Museum which will exploit the advantages provided by the functions of a "Smart city".

The institution of the Open-Air Museum was chosen for the establishment and support of the historical routes because in this way the holistic management of the project can be achieved, which includes the preservation, conservation and promotion of historical points, their accessibility, their promotion as an integrated tourist cultural destination, the interconnection of the project with the local community and entrepreneurship and the strengthening of the collective identity with the production of Public History.

The historical routes have been chosen based on the correlation of memory and the production of interpretations and meanings of the past with the aim of the wider multi-ethnic and intercultural audience of visitors. The open-air museum is transformed into a place of research, study and interpretation of the historical events that unfolded in this urban area. In the era of digital technologies, three-dimensional printing, simulation applications and virtual reality, the implementation of digital applications contributes to the attractiveness of historical sites, the participation of visitors and the development of local communities.

By implementing the digital application to support the historical routes, History becomes an experiential experience, the younger generations use a familiar interface that brings them into contact with a scientific field that was not in their favorite choices,

knowledge is produced in the "field" and the historical narrative becomes a tool of development for the present and the future of the city.

Keywords

Open-air Museum – Smart city – Smart cultural tourism – Digital historic route

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες	4
Περίληψη	5
Abstract	7
Κατάλογος Εικόνων	11
Κατάλογος Πινάκων	12
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια	13
1. Εισαγωγή	1
2. Πολιτιστική κληρονομιά	4
2.1 Πολιτισμός: εννοιολογική προσέγγιση	4
2.2 Πολιτιστική κληρονομιά και η σημασία της	5
2.3 Αντικείμενο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς	6
2.4 Μοντέλα πολιτιστικής διαχείρισης	7
2.5 Πολιτιστικός Τουρισμός	8
3. Έξυπνη πόλη: Ορισμός, χαρακτηριστικά	10
3.1 Έξυπνος Πολιτιστικός Τουρισμός	12
4. Παραδείγματα Ψηφιακών Εφαρμογών για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς	16
5. Υπαίθριο Μουσείο: Ορισμός, οργάνωση και χαρακτηριστικά	24
5.1 Ορισμός	24
5.2 Οργάνωση και χαρακτηριστικά	25
5.3 Παραδείγματα Υπαίθριων Μουσείων	27
6. Η έξυπνη πόλη ως υπαίθριο μουσείο	30
6.1 Πολιτιστικές διαδρομές	30
7. Η παλιά πόλη των Χανίων ως υπαίθριο μουσείο	34
8. Σχεδιασμός Ιστορικών διαδρομών για την ανάδειξη της παλιάς πόλης των Χανίων ως υπαίθριου μουσείου	37
9. Σχεδιασμός ψηφιακής εφαρμογής «Chania History Walk»	42
9.1 Ανάπτυξη της ψηφιακής εφαρμογής	42
9.2 Λειτουργικά χαρακτηριστικά	43
9.3 Λογισμικό ανάπτυξης εφαρμογής	44
9.4 Περιγραφή της εφαρμογής	47

9.5	Πρόσβαση στην εφαρμογή – QR Code.....	52
9.6	Τεκμηρίωση.....	53
10.	Επίλογος – Συμπεράσματα	53
	Βιβλιογραφία	55
	Ιστοσελίδες	58
	Η Ψηφιακή εφαρμογή.....	59
	Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:.....	59

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1. Χάρτης Παλιάς πόλης των Χανίων.	38
Εικόνα 2. Οργάνωση πληροφορίας ιστότοπου	46
Εικόνα 3. Αρχική σελίδα ιστότοπου	47
Εικόνα 4. Διαδρομές	47
Εικόνα 5. Επιλεγμένη διαδρομή Ενετοκρατίας	48
Εικόνα 6. Περιγραφή διαδρομής	49
Εικόνα 7. Εικόνες διαδρομής.....	49
Εικόνα 8. Πεδίο ανατροφοδότησης επισκέπτη.....	50
Εικόνα 9. Πλοήγηση διαδρομής	50
Εικόνα 10. Προβολή Street View	51
Εικόνα 11. Ιστορική Αναδρομή.....	51
Εικόνα 12. Ιστορικοί Χάρτες	52
Εικόνα 13. QR Code chaniahistorywalk.gr	52

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1. Εφαρμογές για Έξυπνους Προορισμούς	15
Πίνακας 2 Διαδρομή Η: Μνημεία της Ιστορίας	39
Πίνακας 3. Διαδρομή Ε: Οχυρώσεις	40

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

AEOM	Association of European Open-air Museum
API	Application Programming Interface
EXARC	European exchange of Archaeological Research and Communication
GIS	Geographic Information Systems
ICCROM	International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property
ICF	
ICOM	International Council of Museum
ICOSMOS	International Council on Monuments and Sites
QR Code	Quick Response Code
UNESCO	United Nations Educational Scientific and Cultural Organization
ΤΠΕ	Τεχνολογίες της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας

1. Εισαγωγή

Η εργασία προτείνει τον σχεδιασμό και την υλοποίηση ψηφιακής εφαρμογής η οποία θα βοηθά τον επισκέπτη της παλιάς πόλης των Χανίων να επιλέξει και να οδηγηθεί σε προτεινόμενες ιστορικές διαδρομές. Οι διαδρομές αυτές θα περιλαμβάνουν μνημεία διαφόρων ιστορικών περιόδων ή θα έχουν θεματικό χαρακτήρα και θα αξιοποιούν τα πλεονεκτήματα της «έξυπνης πόλης» που διαθέτει ο Δήμος Χανίων. Το ευρύτερο περιγραφόμενο εγχείρημα εντάσσεται στο πλαίσιο του μουσειακού είδους του Υπαίθριου Μουσείου (Open-air Museum) και επιδιώκει να αναδείξει την παλιά πόλη των Χανίων ως υπαίθριο μουσείο μέσα από την αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας.

Για την επιλογή του θέματος τρία στοιχεία διαδραμάτισαν καθοριστικό ρόλο. Το πρώτο στοιχείο αποτέλεσε η επαγγελματική μου δραστηριότητα και πολύχρονη εμπειρία στο χώρο των έργων πληροφορικής και των ψηφιακών εφαρμογών. Το δεύτερο αποτέλεσε η συμμετοχή μου στη θεματική ενότητα της «Εφαρμοσμένης Ιστορίας» του μεταπτυχιακού προγράμματος της Δημόσιας Ιστορίας του ΕΑΠ, όπου η ανάδειξη ενός διεπιστημονικού πεδίου που συνδέει τις ανθρωπιστικές επιστήμες με εφαρμοσμένα επιστημονικά πεδία αποτέλεσε για μένα μία νέα επιστημονική αφετηρία. Το τρίτο στοιχείο, αποτέλεσε η μόνιμη επαφή με το υποβλητικό περιβάλλον της παλιάς πόλης των Χανίων, των Χανίων εκτός ενετικών τειχών, της τοπικής ιστορίας μέσω της συλλογικής μνήμης, της πλούσιας τοπικής κουλτούρας αλλά και τη δυναμική ανάπτυξης της περιοχής.

Η εργασία αυτή αποτελεί μία προσπάθεια που αξιοποιεί το ιδιαίτερο πολιτιστικό περιβάλλον της παλιάς πόλης των Χανίων. Τα συμπεράσματα της όμως, τηρουμένων των αναλογιών, μπορούν να γενικευθούν στο ευρύτερο, ευρωπαϊκό ή παγκόσμιο πλαίσιο πολιτιστικής συγκρότησης και ανάπτυξης, σε συνάρτηση με την κοινωνική δράση, κυρίως όμως, με την τεχνολογική καινοτομία και την πολιτιστική πρωτοβουλία της κάθε πόλης.

Τα θεωρητικά ζητήματα αλλά και οι πρακτικές εφαρμογές που πραγματεύεται η εργασία αφορούν στον τρόπο με τον οποίο μπορούν να μετασχηματιστούν οι

λειτουργίες ενός αστικού ιστορικού χώρου από τις τεχνολογικές αλλαγές. Οι καινοτομίες του χώρου της πληροφορικής και των επικοινωνιών, οι τρόποι εφαρμογής και χρήσης μεταβάλλουν την πραγματικότητα του πολιτισμικού χώρου, επηρεάζοντας δυναμικά όχι μόνο τη διαφύλαξη και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και την οικονομική και κοινωνική ζωή μίας πόλης, περιφέρειας ή κράτους. Η περίπτωση που τονίζεται εδώ είναι η δυναμική σχέση της τεχνολογικής καινοτομίας με την κοινωνική πραγματικότητα και το αστικό περιβάλλον.

Στο πλαίσιο αυτό, η εργασία εστιάζει στις ψηφιακές εφαρμογές και τις αλληλεπιδραστικές συσχετίσεις που αναπτύσσουν με τις κοινωνικές ομάδες και τη μεταβολή που συντελούν σε έναν ιστορικό ή πολιτισμικό χώρο γενικότερα. Η αλληλεπίδραση δημιουργείται από το σχεδιασμό και λειτουργία ενός υπαίθριου μουσείου (Open-air Museum), ενταγμένου στον αστικό ιστό της παλιάς πόλης των Χανίων, το οποίο προσλαμβάνει λειτουργικά χαρακτηριστικά της «έξυπνης πόλης», επιτρέπει την εμφάνιση νέων γνωσιο-τεχνολογικών παραδειγμάτων αναπαράστασης, κατανόησης, διαχείρισης και ανάπτυξης μίας τοπικής κοινωνίας.

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας προσεγγίζεται εννοιολογικά ο πολιτισμός, οι ερμηνείες που του προσδίδονται, ο ρόλος και το αντικείμενο της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και τα μοντέλα της πολιτισμικής διαχείρισης. Στο δεύτερο κεφάλαιο περιγράφεται το αντικείμενο του πολιτιστικού τουρισμού καθώς και το πεδίο αναφοράς του όπως είναι τα μουσεία. Το τρίτο κεφάλαιο μας εισαγάγει στην έννοια και τα χαρακτηριστικά της «έξυπνης πόλης» και τον θεμελιακό ρόλο των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνίας. Το τέταρτο κεφάλαιο μας γνωρίζει την έννοια του «έξυπνου τουρισμού» ως οικονομικής και κοινωνικής δραστηριότητας που είναι ενταγμένη στο λειτουργικό πλαίσιο της «έξυπνης πόλης» και ορίζονται τα χαρακτηριστικά που καθορίζουν έναν προορισμό ως τουριστικό. Στη συνέχεια, ως απόρροια των χαρακτηριστικών της «έξυπνης πόλης», συγκροτείται η έννοια του «Έξυπνου πολιτιστικού προορισμού» με τη βοήθεια των ΤΠΕ. Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται κάποια επιλεκτικά παραδείγματα ψηφιακών εφαρμογών πολιτισμικής κληρονομιάς που καλύπτουν περιπτώσεις ψηφιακών ιστορικών διαδρομών. Στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο θεσμός του υπαίθριου μουσείου (Open-air Museum), με τα θεσμικά και οργανωτικά χαρακτηριστικά του αλλά και με παραδείγματα αντίστοιχων

μουσείων στην Ευρώπη. Στο έβδομο κεφάλαιο περιγράφεται η έννοια της ιστορικής διαδρομής, ποια χαρακτηριστικά την συγκροτούν και στη συνέχεια πώς ενσωματώνεται μία ιστορική διαδρομή στο πλαίσιο ενός υπαίθριου μουσείου. Στο όγδοο κεφάλαιο αναφέρονται οι λόγοι για τους οποίους η παλιά πόλη των Χανίων πληροί τις προϋποθέσεις ώστε να λειτουργήσει ως υπαίθριο μουσείο και περιγράφεται η διαδικασία για την επιλογή των ιστορικών σημείων που θα χρησιμοποιηθούν για την σχεδίαση των ιστορικών διαδρομών.

2. Πολιτιστική κληρονομιά

2.1 Πολιτισμός: εννοιολογική προσέγγιση

Ο πολιτισμός ως έννοια ανήκει στην κατηγορία των εννοιών που δεν έχουν έναν συγκεκριμένο και σαφή προσδιορισμό. Ενσωματώνει πολλές άλλες έννοιες που του προσδίδουν πολλές οπτικές και ερμηνείες, οι οποίες αξιοποιούνται αντίστοιχα ανάλογα με τις ανάγκες που πρέπει να εξυπηρετηθούν. Πολλοί θεσμοί, όπως ακαδημαϊκοί, κοινωνικοί, πολιτικοί και οικονομικοί προσεγγίζουν με διαφορετικό τρόπο την έννοια του πολιτισμού, είτε στην υλική του διάσταση είτε στην πνευματική. Η έννοια του πολιτισμού συμπεριλαμβάνει τα υλικά και πνευματικά επιτεύγματα του ανθρώπου τα οποία βοήθησαν στην ανάπτυξη και εξέλιξη της ανθρώπινης κοινωνίας. Ο κάθε άνθρωπος ξεχωριστά είναι φορέας της πολιτιστικής κληρονομιάς συνθέτοντας όλοι μαζί τον πλούτο και τη φυσιογνωμία της και η διατήρησή της θα πρέπει να είναι μέλημά τους. Ο πολιτισμός εκπορεύεται από την έκφραση και την αντίληψή μας στο πώς κατανοούμε το κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον γύρω μας και κυρίως από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ μας με αποτέλεσμα τον καθορισμό της θέσης μας στην κοινωνία. Επομένως, ο πολιτισμός βοηθά την ανθρώπινη ύπαρξη να ανήκει κάπου και συνάμα να την καθοδηγεί διαχρονικά.

Ως αντικείμενο μελέτης ο πολιτισμός προϋποθέτει την εμπλοκή πολλών επιστημονικών πεδίων ώστε να μελετηθεί κάτω από το πρίσμα της διεπιστημονικότητας για να υπάρχει η όσο το δυνατόν ρεαλιστική προσέγγισή του. Οι μέχρι τώρα επιστημονικές εννοιολογικές προσεγγίσεις του είναι πολλές και με διαφορετικές ερμηνείες οι οποίες συνεχίζουν να εξελίσσονται. Οπότε, κάθε διαπραγμάτευση της συγκεκριμένης έννοιας λειτουργεί ως ένα επιπλέον βήμα για την καλύτερη και ορθότερη αποσαφήνιση του «πολιτισμού».

Κάθε θεωρητική σχολή και επιστήμη συνεχίζει να συσχετίζει εννοιολογικά τον πολιτισμό με κοινωνικά και ιδεολογικά χαρακτηριστικά, με φιλοσοφικές, πολιτικές ή θρησκευτικές θέσεις αλλά και με την συλλογική μνήμη και συμπεριφορές. (Φίλιας 2000, σελ.20) Επομένως, μπορούμε να αναφερθούμε ως πολιτισμό το «*σύνολο των υλικών και πνευματικών αξιών και επιτευγμάτων που κληροδοτούνται από γενιά σε γενιά στο πέρασμα των χρόνων διαμορφώνοντας μια κοινή μνήμη-εικόνα για ένα σύνολο*

ατόμων και δημιουργώντας κατ' επέκταση το αίσθημα μιας κοινής αφετηρίας, κοινών αναφορών και βιωμάτων, παραπέμποντας σε μια πορεία σταθερής προόδου, κοινωνικής και οικονομικής» (Μπιτσάνη 2004, σελ.29).

Η αναγώριση της σημασίας του πολιτισμού συνδέεται με την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς η οποία αποτελεί την κινητήρια δύναμη για την πολιτιστική ανάπτυξη και της κοινωνικής συνοχής (European Commission, 2021).

2.2 Πολιτιστική κληρονομιά και η σημασία της

Σύμφωνα με την UNESCO η πολιτιστική κληρονομιά είναι το κληροδότημα που λαμβάνουμε από το παρελθόν, εντός του οποίου ζούμε σήμερα και το οποίο θα παραδώσουμε στις επόμενες γενιές και περιλαμβάνει υλικά ή φυσικά αντικείμενα και άυλα χαρακτηριστικά μίας κοινωνίας ή ομάδων. Η πολιτιστική κληρονομιά διακρίνεται στην υλική κληρονομιά και αφορά μνημεία, φυσικά τοπία, έργα τέχνης, ιστορικά αντικείμενα και τεκμήρια, στην άυλη κληρονομιά που περιλαμβάνει τις προφορικές παραδόσεις, τις εκφραστικές τέχνες, τελετουργίες, τη μουσική, την παραδοσιακή τέχνη και στη φυσική κληρονομιά που περιλαμβάνει τη βιοποικιλότητα και πολιτιστικά τοπία. (UNESCO.ORG/ENG, 2021). Δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στην έννοια της κληρονομιάς σε ότι αφορά τον πολιτισμό και το ανθρώπινο μέλλον γιατί σηματοδοτεί τις «πολιτιστικές δυνατότητες και χαρακτηριστικά» των σύγχρονων κοινωνιών, συμβάλλει στην συνεχή επανεκτίμηση των πολιτισμικών ταυτοτήτων και αποτελεί το όχημα για τη μετάδοση εμπειριών, δεξιοτήτων και γνώσεων μεταξύ των γενεών. Επιπλέον, η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί πηγή έμπνευσης για δημιουργικότητα και καινοτομία που παράγουν σύγχρονα και μελλοντικά πολιτιστικά προϊόντα. Μπορεί επίσης να ενισχύσει την κοινωνική συνοχή δημιουργώντας μια αίσθηση ατομικής και συλλογικής ιδιοκτησίας, η οποία συμβάλλει στη διατήρηση και ενδυνάμωση του κοινωνικού κεφαλαίου.

Από την άλλη, η πολιτιστική κληρονομιά διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στον τουριστικό τομέα σε πολλές χώρες δημιουργώντας μεγάλα οικονομικά οφέλη. Αυτό δημιουργεί επίσης νέες προκλήσεις για την διατήρησή της (Richards 1996, σελ. 10).

2.3 Αντικείμενο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Ο τομέας διαχείρισης της πολιτισμικής κληρονομιάς αναδύθηκε κυρίως στις χώρες της Δυτικής Ευρώπης. Οι φιλοσοφικές συζητήσεις που εκτυλίχθηκαν από τα μέσα του 19^{ου} και τις αρχές του 20^{ου} αιώνα στην Ευρώπη με αντικείμενο τη προστασία και διατήρηση ιστορικών κτιρίων και μνημείων εκφράστηκαν από πρωτοποριακούς επιστημονικούς και αρχιτεκτονικούς κύκλους όπως η *Cambridge Camden Society*. Η *Cambridge Camden Society* δραστηριοποιήθηκε στα μέσα του 19^{ου} αιώνα και είχε ως κύριο σκοπό την διάσωση και διαμόρφωση αρχιτεκτονικών γοθικών τάσεων στις αγγλικανικές εκκλησίες (The Ecclesiological Society, 2022). Οι συζητήσεις αυτές είχαν ως αποτέλεσμα την επίτευξη μιας σειράς συμφωνιών μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο σε διεθνές επίπεδο για την θεμελίωση πολιτιστικών οργανισμών όπως το *Icosmos* (ICOSMOS, 2022) και κυρίως της «Σύμβασης για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς» της UNESCO (UNESCO, 2012).

Το αντικείμενο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς περιλαμβάνει τρία στοιχεία:

1. Τα *Υλικά στοιχεία* - fabric/material-, όπου περιλαμβάνονται όλα εκείνα τα πολιτισμικά στοιχεία που μπορούμε να τα αγγίξουμε και να διακρίνουμε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τους α) όπως το υλικό κατασκευής τους, τα διακοσμητικά τους στοιχεία ή την καλλιτεχνική περίοδο, ενός μνημείου, β) τις υπέργειες και υπόγειες κατασκευές ενός μνημείου γ) την εσωτερική κι εξωτερική διαμόρφωση του μνημειακού χώρου και δ) τον ευρύτερο περιβάλλοντα φυσικό χώρο.
2. Τα *Άυλα στοιχεία* - intangible/less tangible elements – που περιλαμβάνει τα πολιτισμικά στοιχεία εκείνα που δεν μπορούμε να αγγίξουμε όπως είναι η προφορική παράδοση, μύθοι, λατρευτικές πρακτικές και παραδόσεις, κοινωνικές αντιλήψεις, τα οποία όμως συνδέονται με τα υλικά πολιτισμικά στοιχεία.
3. Τις *Αξίες* – Values – που στοιχειοθετούν το έννομο ενδιαφέρον κοινωνικών ομάδων ή ομάδας ενδιαφερόντων για τον πολιτισμό όπως είναι π.χ. ο επισκέπτης που ενδιαφέρεται για τουρισμό πολιτιστικού περιεχομένου, τοπικές επιχειρήσεις και ομάδες συλλογικής μνήμης.

Συμπεραίνουμε ότι η διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς συνδέεται με την ολιστική προστασία που επιτυγχάνεται με την υλοποίηση συγκεκριμένων προγραμμάτων που εφαρμόζονται σε πλαίσιο διεπιστημονικό και κυρίως μέσω της δυναμικής σχέσης υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και αξιών (Πούλιος 2015, σελ.17).

2.4 Μοντέλα πολιτιστικής διαχείρισης

Η ανάγκη για τη διαχείριση των αγαθών της πολιτιστικής κληρονομιάς φάνηκε από νωρίς – ήδη από τον 19^ο αιώνα – με αποτέλεσμα την διαμόρφωση μοντέλων διαχείρισης που βασίζονταν σε παρεμβάσεις σε πρακτικό αλλά και θεωρητικό επίπεδο. Τρία κυρίως μοντέλα κυριάρχησαν με πρώτο το «Υλικό Κεντρικό Μοντέλο», το οποίο περιλαμβάνει τα υλικά εκείνα τα οποία έχουν ιστορικά, αρχαιολογικά χαρακτηριστικά, αισθητικά γνωρίσματα και επιστημονικό ενδιαφέρον με στόχο τη δημιουργία ενός μοντέλου προστασίας του. Το δεύτερο μοντέλο είναι το «Αξιοκρατικό» και αφορά τις αξίες που διέπουν συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες ή ομάδες ενδιαφερόντων, δηλαδή τα άυλα στοιχεία της πολιτισμικής κληρονομιάς καθώς και τις αξίες που προσδίδουν τα μέλη των παραπάνω ομάδων στα πολιτιστικά αγαθά. Το τρίτο μοντέλο αφορά την «Ζώσα πολιτισμική κληρονομιά» που διαμορφώθηκε από το International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property (ICCROM, 2022) κατά τη δεκαετία 1990-2000 οπότε και καθιερώθηκε διεθνώς. Εφαρμόζεται στα πολιτιστικά αγαθά τα οποία υπάρχουν σήμερα και συνεχίζουν την πολιτισμική πορεία τους προς το μέλλον και αξιοποιούνται από τους ανθρώπους. (Πούλιος 2015, σελ. 7-17).

Τα μοντέλα πολιτιστικής διαχείρισης στοχεύουν στο κοινωνικό όφελος. Τα οφέλη της κοινωνίας από τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι πολλά και έχουν επίδραση στην οικονομία, την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία και στην κοινωνία. Συγκεκριμένα, η επίδραση στην οικονομία επιτυγχάνεται με τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς ως εν δυνάμει πλουτοπαραγωγικής πηγής με την ανάπτυξη του τομέα του πολιτιστικού τουρισμού αλλά και με την εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στην οικονομία αλλά και στον πολιτιστικό τουρισμό (Πούλιος 2015, σελ. 4-5).

2.5 Πολιτιστικός Τουρισμός

Ο πολιτιστικός τουρισμός αναγνωρίζεται ως ένας τομέας ραγδαία αναπτυσσόμενος ειδικά για τον ευρωπαϊκό χώρο. Μετά τη δεκαετία του 1980 μέχρι σήμερα, η ανάπτυξη των συγκοινωνιών, της επικοινωνίας αλλά και του βιοτικού επιπέδου, διαμορφώσαν ένα δυναμικό τουριστικό ρεύμα το οποίο αποτέλεσε σημαντική πηγή εσόδων για πολλές χώρες αλλά και κοινωνικών αλλαγών. Η ανάπτυξη πολιτιστικών και τουριστικών βιομηχανιών είχε ως αποτέλεσμα να καταλάβουν τον χώρο που είχαν δοκιμαζόμενες μεταποιητικές βιομηχανίες, αλλά και δραστηριότητες του πρωτογενή τομέα. Ο τουρισμός πλέον αποτελεί μία αναπτυσσόμενη μορφή πολιτιστικής κατανάλωσης και υποστηρίζεται με στρατηγικές πολιτικές αλλά και με χρηματοδοτήσεις από τοπικούς, εθνικούς και υπερεθνικούς φορείς. Στόχος είναι η προσέλκυση ενός καταναλωτή με κινητικότητα, όπως ο τουρίστας, ο οποίος επισκεπτόμενος πόλεις και περιφέρειες, εξασφαλίζει την ενέργεια κατανάλωσης που είναι απαραίτητη για την τροφοδοσία της παραγωγικής τους ικανότητας (Παυλογεωργάτος & Κωνσταντογλου 2005, σελ. 59-84).

Συνεπώς, ο τομέας του πολιτιστικού τουρισμού γίνεται ολοένα και πιο ανταγωνιστικός στην ευρωπαϊκή αγορά καθώς αυξανόμενος αριθμός πόλεων και περιφερειών εφαρμόζουν αναπτυξιακές στρατηγικές για την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και την αύξηση των πολιτιστικών αξιοθέατων. Ο ανταγωνισμός δημιουργεί ασφυκτική πίεση στα παραδοσιακά πολιτιστικά αξιοθέατα όπως είναι τα μουσεία και οι γκαλερί, τα οποία θα πρέπει να επανεκτιμήσουν τον ρόλο τους για να συνεχίσουν να δημιουργούν εισοδήματα στις τοπικές κοινωνίες (Richards 1996, σελ. 10-12).

Στο πλαίσιο αυτό των προσαρμογών και εξελίξεων, παράδειγμα αποτελούν τα μουσεία τα οποία έχουν αρχίσει να αναθεωρούν την κλασική διάθρωσή τους και να υιοθετούν τα νέα δεδομένα της τουριστικής βιομηχανίας. Το μουσείο έχει πλέον ως επίκεντρο τον επισκέπτη τον οποίο εντάσσει σε ένα πλαίσιο κοινωνικό-πολιτισμικό και μαζί με τις παράλληλες μουσειακές λειτουργίες, όπως είναι τα εκθέματα, συλλογές και ερευνητικές δραστηριότητες, δημιουργούν τις προϋποθέσεις για μία μουσειακή

εμπειρία που στόχο έχει όχι μόνο την διαδικασία μάθησης αλλά και τη δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου (Νικονάνου 2015, σελ.13).

Εκτός από τις εκπαιδευτικές και πολιτισμικές παροχές που μπορεί να προσφέρει ένα μουσείο, ιδιαίτερο ρόλο για την αύξηση της επισκεψιμότητας του διαδραματίζουν μια σειρά από παραμέτρους με πρακτικό περιεχόμενο όπως είναι το ωράριο και εποχικότητα λειτουργίας, οι χώροι υγιεινής, η παροχή ξενόγλωσσων εκδόσεων, η προσφορά δωρεάν φυλλαδίων, η ύπαρξη βιβλιοθήκης και καφετέρειας, η λειτουργία πωλητηρίου εντός του χώρου του αλλά και η τιμολογιακή πολιτική του (Δερμιτζάκη, Δοξανάκη & Λιναρδάκης 2009, σελ.26-27). Η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών από τα μουσεία, τους δίνει τη δυνατότητα – εκτός από την ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς – να παρέχουν προσβάσιμες υπηρεσίες στα παραπάνω πρακτικά θέματα (Hadžić 2004, σελ.77).

Είναι αποδεκτό πλέον ότι ο τουρισμός αποτελεί μία σημαντική οικονομική και κοινωνική δραστηριότητα που συμβάλει σημαντικά στην οικονομική ανάπτυξη αστικών κέντρων, περιφερειών και χωρών. Τα τελευταία χρόνια η τουριστική βιομηχανία προσφέρει μία σειρά εμπειριών και ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων με συνεχή την προσπάθεια της για την αναβάθμιση της ποιότητας των προσφερομένων υπηρεσιών. Στο πλαίσιο αυτό, η προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και κουλτούρας κάθε τόπου, αποτελεί πλέον προτεραιότητα που υποστηρίζεται από διάφορες στρατηγικές σε τοπικό, εθνικό και υπερεθνικό επίπεδο. Οι προσπάθειες για την ανάδειξη πολιτιστικών προορισμών του κάθε τόπου σε μια παγκοσμιοποιημένη αγορά με έντονα ανταγωνιστικά χαρακτηριστικά στηρίζονται σημαντικά στις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες.

Η ένταξη των ΤΠΕ στον τομέα του πολιτιστικού τουρισμού προσφέρει ένα ευρύ φάσμα πλεονεκτημάτων: συμβάλλουν στην ανάδειξη και την προβολή τουριστικών προορισμών, βοηθούν στην οργάνωσή τους, έχουν την δυνατότητα να παρέχουν συγκεκριμένες και αξιόπιστες πληροφορίες, να προσελκύουν νεότερες ηλικιακές ομάδες, να βοηθούν ειδικές κοινωνικές ομάδες όπως τα ΑΜΕΑ και γενικότερα να παρέχουν την ελεύθερη πρόσβαση στη πληροφορία.

Με την ένταξη των ψηφιακών τεχνολογιών στην κοινωνική και οικονομική ζωή δαιμονοφώνονται δύο νέες έννοιες: η έννοια της «έξυπνης πόλης» και αυτή του «έξυπνου τουριστικού προορισμού». Οι έννοιες αυτές συνδέονται με την ενσωμάτωση

και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην τοπική ανάπτυξη, τις υποδομές, στους τουριστικούς προορισμούς αλλά και χάραξη και υλοποίηση ενεργειών marketing των προορισμών.

3. Έξυπνη πόλη: Ορισμός, χαρακτηριστικά

Οι οικονομικές, τεχνολογικές και κοινωνικές εξελίξεις των τελευταίων δεκαετιών διαμορφώνουν τις αστικές περιοχές σε πυρήνες τεχνολογικής ανάπτυξης και καινοτομίας και παράλληλα προσδίδουν νέα χαρακτηριστικά στη μορφή της σημερινής κοινωνικής ζωής (Torretta 2010, σελ.3). Στα αστικά κέντρα όπου λαμβάνουν χώρα οι προαναφερόμενες διεργασίες οι πολίτες αποκτούν μία σχέση αλληλεπίδρασης με τις υποδομές, τα πολύπλοκα συγκοινωνιακά δίκτυα, τις επικοινωνίες, τις αναπτυξιακές δομές και πρόσβασης στη γνώση. Οι διεργασίες αυτές υποστηρίζονται από τις ανάλογες οικονομικές δραστηριότητες που επιτελούνται στα σύγχρονα αστικά κέντρα, με αποτέλεσμα την ανάπτυξη της περιοχής και της κοινωνίας. Όμως, η ανάπτυξη αυτή πολλές φορές δε συγχρονίζεται με άλλες παραμέτρους του αστικού κέντρου με συνέπεια την εμφάνιση μιας σειράς προβλημάτων όπως είναι η αδυναμία επέκτασης του πολεοδομικού ιστού, η κυκλοφοριακή συμφόρηση, η περιβαλλοντική επιβάρυνση, η αδυναμία διαχείρισης μεγάλου όγκου απορριμμάτων και η ανάδυση κοινωνικών ανισοτήτων (Panagiotopoulou, Stratigea, & Somarakis 2014, σελ. 4). Είναι φυσικό λοιπόν, να δημιουργούνται ζητήματα σχετικά με την βιωσιμότητα των σύγχρονων αστικών κέντρων σε θέματα κοινωνικά και οικονομικά, ποιότητας ζωής και περιβαλλοντικής διαχείρισης. Ουσιαστικά, αυτό που ζητείται είναι μία έξυπνη και βιώσιμη διαχείριση όλων των παραπάνω παραμέτρων για να επιτευχθεί ένας ανθεκτικός σχεδιασμός. Όλα τα παραπάνω προβλήματα σε συνάρτηση με την ραγδαία ανάπτυξη των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ), οδήγησαν στη δημιουργία της έννοιας της *έξυπνης πόλης* (Torretta 2010, σελ. 5-6).

Η έννοια της έξυπνης πόλης ανήκει και αυτή στις έννοιες που δεν έχουν μόνο μία ερμηνεία. Ανάλογα την αφετηρία, είτε ακαδημαϊκή, είτε τεχνοκρατική η έξυπνη πόλη περιγράφεται ως:

- Η πόλη η οποία για να βελτιστοποιήσει τους πόρους της, παρακολουθεί και ελέγχει τις διάφορες λειτουργίες της όπως συγκοινωνίες,

μεταφορές, δίκτυα ενέργειας κ.λπ. και ταυτόχρονα αυξάνει τις προσφερόμενες υπηρεσίες προς τους πολίτες της (Hall 2000, σελ.5).

- Η πόλη που εκμεταλλεύεται τις ΤΠΕ και το διαδίκτυο για να εκσυγχρονίσει και να οργανώσει καλύτερα παρεχόμενες γραφειοκρατικές διαδικασίες με ταχύτητα αλλά και την υλοποίηση καινοτόμων παρεμβάσεων για τη διαχείριση του πολύπλοκου αστικού χώρου με κύρια στόχευση το πλαίσιο μιας βιώσιμης ανάπτυξης (Torretta 2010, σελ.3).
- Η πόλη η οποία εκμεταλλεύεται τις τεχνολογικές καινοτομίες για την απόκτηση ανταγωνιστικών χαρακτηριστικών που θα εξασφαλίζουν ένα βιώσιμο μέλλον, στο πλαίσιο της διασύνδεσης διακριτών δικτύων πολιτών, επιχειρηματικών δραστηριοτήτων, αστικών υποδομών, κατανάλωσης, ενεργειακών μονάδων και τόπων (Manville, και συν. 2014, σελ.21).
- Η πόλη η οποία, με βάση τις επιδόσεις της στην καινοτομία και τις τεχνολογικές εξελίξεις, παρουσιάζει θετικό έργο σε διάφορους τομείς όπως της οικονομίας, της εξυπηρέτησης των πολιτών, της διοίκησης, της οικολογίας, της αειφόρας ανάπτυξης, της ποιότητας ζωής κ.ά. με την «έξυπνη» και συνειδητή συνεργασία ενεργών και συνειδητοποιημένων πολιτών (Giffinger, και συν. 2007, σελ.11).

Αξιοποιώντας όλους τους προαναφερόμενους ορισμούς, συμπεραίνεται ότι μια έξυπνη πόλη σχεδιάζει και εκμεταλλεύεται με καινοτόμο και παραγωγικό τρόπο τις ΤΠΕ για την επίλυση αστικών θεμάτων και προβλημάτων, την απόκτηση ανταγωνιστικών χαρακτηριστικών και τη δημιουργία ενεργών πολιτών που θα συμμετέχουν στη διαδικασία αποφάσεων που τους αφορούν.

Τα χαρακτηριστικά που πρέπει να διέπουν μία πόλη για να χαρακτηρίζεται ως «έξυπνη» είναι ο συνδυασμός των παρακάτω πέντε σημαντικών παραγόντων (Komninos 2006, σελ.17, ICF 2015):

- *Ευρυζωνικότητα*: Αυξάνει τις δυνατότητες πρόσβασης σε διαδικτυακές υπηρεσίες και αναβαθμίζει την επικοινωνία μεταξύ των επιχειρήσεων, πολιτών και κέντρων αποφάσεων.

- *Εργατικό δυναμικό έντασης γνώσης*: Μεσα από διαδικασίες κατάρτισης για την απόκτηση δεξιοτήτων και δια βίου μάθησης, αναπτύσσεται ανθρώπινο δυναμικό με συγκεκριμένες ειδικότητες και προσόντα.
- *Καινοτομία*: Η ανάπτυξη ενός περιβάλλοντος που θα ευνοεί την εξέλιξη καινοτομιών για την ποιοτική παροχή υπηρεσιών, την υποστήριξη νέων επιχειρηματικών δραστηριοτήτων, την απασχόληση εργατικού δυναμικού, την προσέλκυση επιχειρήσεων τεχνολογιών αιχμής και έντασης γνώσης.
- *Ψηφιακή ένταξη*: Η εκπαίδευση και η ένταξη ψηφιακών αποκλεισμένων κοινωνικών ομάδων προς τις δυνατότητες της ψηφιακής εποχής.
- *Μάρκετινγκ*: Η διαμόρφωση της εικόνας της πόλης και η προώθησή της ως ιδανικού εργασιακού χώρου, διαβίωσης και ανάπτυξης επιχειρήσεων, για την επίτευξη στρατηγικών στόχων.

3.1 Έξυπνος Πολιτιστικός Τουρισμός

Απόρροια των χαρακτηριστικών που συγκροτούν την έννοια της «Έξυπνης Πόλης» είναι η ανάδυση νέων εννοιών που αναφέρονται σε κοινωνικές και οικονομικές δραστηριότητες και αφορούν την τουριστική βιομηχανία. Αυτές οι έννοιες είναι ο «Έξυπνος Τουρισμός» (Smart Tourism) και κατά προέκταση ο «Έξυπνος Τουριστικός Προορισμός» (Smart Tourism Destination) οι οποίες πλέον υιοθετούνται από το χώρο της τουριστικής βιομηχανίας και οδηγούν στη χάραξη κεντρικών στρατηγικών και στη λήψη αποφάσεων σε κεντρικό επίπεδο.

Προτού αναλύσουμε την έννοια του «έξυπνου τουριστικού προορισμού», θα αναφερθούμε στον τουριστικό προορισμό. Πρόκειται για μία έννοια η οποία έχει διάφορες ερμηνείες ανάλογα με την οπτική με την οποία πραγματεύεται. Αν προσεγγιστεί η έννοια γεωγραφικά τότε ορίζεται ως η περιοχή εκείνη η οποία συγκεντρώνει τις προτιμήσεις των επισκεπτών για αναψυχή και ψυχαγωγία. Υπάρχουν όμως τουριστικοί προορισμοί οι οποίοι επιλέγονται από τους επισκέπτες με κριτήρια εκτός γεωγραφικών χαρακτηριστικών όπως είναι οι θρησκευτικοί προορισμοί ή ιστορικοί προορισμοί κ.λπ. Οπότε, γενικεύοντας τον όρο, μπορούμε να ορίσουμε ως τουριστικούς τους προορισμούς που συνδυάζουν τουριστικά προϊόντα και υπηρεσίες

προσφέροντας στον υποψήφιο επισκέπτη μία ολοκληρωμένη εμπειρία με βασική συνθήκη τη διασύνδεση των προϊόντων-υπηρεσιών με άλλα αντίστοιχα με στόχο τη σύνθεση πολλών στοιχείων και συστατικών τα οποία παρουσιάζονται στους επισκέπτες σε όλη τη διαδικασία της επίσκεψης δηλαδή πριν, κατά τη διάρκεια και μετά (Buhalis 2000, σελ.1, Soteriadis 2012, σελ.108).

Κατά τον Buhalis (Buhalis 2000, σελ.2) ένας πετυχημένος τουριστικός προορισμός θα πρέπει να πληρεί τα «6As», που είναι:

- *Αξιοθέατα (Attractions)*. Εδώ αναφέρεται σε τοπία ιδιαίτερου φυσικού κάλλους, σε μνημεία πολιτισμού, σε ανθρώπινες κατασκευές όπως τα ψυχαγωγικά πάρκα και σε ειδικές εκδηλώσεις (φεστιβάλ).
- *Προσβασιμότητα (Accessibility)*. Η οποία εξασφαλίζεται με τη βοήθεια ενός διαμορφωμένου οδικού δικτύου, δικτύου μεταφορών και συγκοινωνιών κάνει προσιτούς τους χώρους ενδιαφέροντος.
- *Ανέσεις (Amenities)*. Εδώ εννοούνται όλες εκείνες οι υπηρεσίες που έχουν ως στόχο την ποιοτική διαμονή των τουριστών, με αναφορά στις υπηρεσίες φιλοξενίας, γαστρονομικών απολαύσεων και δραστηριοτήτων αναψυχής.
- *Διαθέσιμα Πακέτα (Available Packages)*. Ο συγκεκριμένος όρος αφορά τα συνδυαστικά προϊόντα υπηρεσιών, τα οποία προσφέρονται και υλοποιούνται από ενδιάμεσους φορείς του τουρισμού.
- *Δραστηριότητες (Activities)*. Είναι οι δραστηριότητες εκείνες που εκτυλίσσονται σε κάποια περιοχή, με συνέπεια να αποτελούν κίνητρο για την επίσκεψή της.
- *Βοηθητικές υπηρεσίες (Ancillary Services)*. Είναι όλες εκείνες οι υποστηρικτικές υπηρεσίες που δεν έχουν ως κύριο έργο τους την προσέλκυση επισκεπτών, αλλά είναι απαραίτητες για την υποστήριξη των τουριστικών υποδομών και των επισκεπτών όπως είναι οι υγειονομικές υπηρεσίες, τραπεζικά καταστήματα, ATM, ταχυδρομεία κ.λπ.

Με τη βοήθεια των ΤΠΕ, εξελίσσονται και αξιοποιούνται διάφορες ψηφιακές εφαρμογές έξυπνου τουρισμού από τον ακαδημαϊκό και τον επιχειρηματικό χώρο και

μελετούνται συνεχώς τρόποι για την εκμετάλλευση των τεχνολογικών και ψηφιακών εξελίξεων. Υπάρχει μεγάλη δυναμική περαιτέρω ανάπτυξης και υιοθέτησης νέων τεχνολογιών ακόμα και για περιφέρειες που είναι παραδοσιακά μεγάλες δυνάμεις της τουριστικής βιομηχανίας, αλλά δεν έχουν αναπτύξει επαρκή ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη επαρκών πληροφοριών και υπηρεσιών τουριστικού αντικειμένου.

Στον παρακάτω *πίνακα 1* περιγράφονται μία σειρά ψηφιακών εφαρμογών που προσδίδουν «έξυπνα» χαρακτηριστικά σ' έναν τουριστικό προορισμό. Παρατηρούμε, ότι η πλειοψηφία των εφαρμογών ασχολείται με τη διαχείριση χωρικών δεδομένων, τουριστικών και πολιτιστικών υποδομών και φυσικών πόρων μιας περιφέρειας, ενώ η δυνατότητα ανατροφοδότησης των επισκεπτών με επιπλέον πληροφορίες (e-participatory) προσφέρει ένα σημαντικό πλεονέκτημα για αξιολόγηση του προορισμού και τη λήψη αποφάσεων στρατηγικού χαρακτήρα. Συγχρόνως, οι τεχνολογίες και εφαρμογές του τομέα των γεωγραφικών πληροφοριακών συστημάτων (GIS), προσφέρουν τη δυνατότητα να παρέχουν συνδυαστικές πληροφορίες, όπως γεωγραφικών σημείων πολιτιστικού ενδιαφέροντος, προσβασιμότητας σε χώρους αλλά και ενημέρωση για τις κοντινότερες υποδομές για την εξυπηρέτηση των επισκεπτών, βελτιστοποιώντας σε τελική ανάλυση την συνολική τουριστική εμπειρία.

Συμπεραίνεται λοιπόν, ότι υπάρχουν πληθώρα ψηφιακών εργαλείων για την κατασκευή έξυπνων εφαρμογών που στόχο έχουν να δώσουν στο τουριστικό προορισμό τα χαρακτηριστικά των 6As που προαναφέρθηκαν ενώ συγχρόνως μελετώνται στα πλαίσια των χαρακτηριστικών της έξυπνης πόλης (Buhalis & Amaranggana 2014, σελ. 6-7).

Πίνακας 1. Εφαρμογές για Έξυπνους Προορισμούς

Τουριστικές εφαρμογές για Έξυπνους Τουριστικούς Προορισμούς	Βοηθητικές λειτουργίες	Χαρακτηριστικά προορισμού	Διαστάσεις Έξυπνων Τουριστικών Προορισμών
1. Εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας (Augmented reality -AR) που επιτρέπουν στους επισκέπτες να βιώσουν ψηφιακά την εμπειρία συγκεκριμένων τόπων	Ερμηνεία	Αξιοθέατα	Έξυπνοι Άνθρωποι Έξυπνη Κινητικότητα
2. Σύστημα εντοπισμού οχημάτων που παρέχει πληροφορία σε πραγματικό χρόνο σχετικά με το δίκτυο μεταφορών και την κατανέμει σε κατάλληλες συσκευές χρηστών	Σχεδιασμός	Πρόσβαση	Έξυπνη Διαβίωση Έξυπνη Κινητικότητα
3. Τα ξενοδοχεία πρέπει να μπορούν να εκτιμούν την κατανάλωση ενέργειας και να εκτελούν ελέγχους με βάση το πρότυπο περιβαλλοντικής τους διαχείρισης	Βιωσιμότητα	Ανέσεις	Έξυπνο Περιβάλλον
4. Πολύγλωσσες εφαρμογές που παρέχουν ένα φάσμα υπηρεσιών, όπως ηλεκτρονικός τουριστικός οδηγός, ενώ προσφέρουν επίσης τουριστικά πακέτα	Καθοδήγηση	Διαθέσιμα Πακέτα	Έξυπνοι Άνθρωποι Έξυπνη Κινητικότητα
5. NFC tags και QR κώδικες για την πρόσβαση σε πληροφορία σχετική με κοντινά σημεία ενδιαφέροντος μέσα από κινητές συσκευές	Μάρκετινγκ σε κοντινά σημεία	Δραστηριότητες	Έξυπνη Κινητικότητα
6. Οι επισκέπτες μπορούν να διατυπώσουν τα παράπονά τους προς τον κατάλληλο αποδέκτη με τη βοήθεια Συστήματος Διαχείρισης Παραπόνων που εξυπηρετείται από διάφορα μέσα πρόσβασης (SMS, App, Site κ.λ.π.)	Ανατροφοδότηση	Βοηθητικές Υπηρεσίες	Έξυπνη Διαβίωση

Πηγή: (Buhalis & Amaranggana, Smart Tourism Destinations, 2014)

4. Παραδείγματα Ψηφιακών Εφαρμογών για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς

Όπως προαναφέρθηκε, ο πολιτιστικός τουρισμός αποτελεί ένας από τους βασικούς αναπτυξιακούς πυλώνες ενός κράτους, μίας περιφέρειας αλλά και σε τοπικό επίπεδο, όπως είναι μίας πόλης. Οι επενδύσεις που υλοποιούνται στον πολιτιστικό τουρισμό, αφορούν και τους τρεις τομείς της οικονομίας, τον πρωτογενή, δευτερογενή και τριτογενή. Σύμφωνα με την UNESCO, η τοπική ανάπτυξη ορίζει την ολοκληρωμένη οργανική διαδικασία στην οποία εμπερικλείονται εκτός τους φυσικούς πόρους και τα κεφάλαια, οι θεσμικές παραμβάσεις, οι οργανισμοί, κοινωνικοί φορείς – όπως τα επαγγελματικά και κλαδικά επιμελητήρια, συνεταιριστικές επιχειρήσεις – ιδιωτικές πρωτοβουλίες, η τοπική επιχειρηματικότητα και οι πολιτιστικές αναζητήσεις της κοινωνίας (Μπιτσάνη 2004, σελ. 118). Οπότε, ο πολιτιστικός τουρισμός εντάσσεται σε ένα ολιστικό αναπτυξιακό μοντέλο κάτι το οποίο συμφωνεί με τα χαρακτηριστικά της έξυπνης πόλης και των τομέων εφαρμογής της, όπως είναι ο έξυπνος τουρισμός.

Τα εργαλεία τα οποία υλοποιούν τον έξυπνο τουρισμό είναι οι ψηφιακές εφαρμογές που υποστηρίζουν την πολιτιστική κληρονομιά, τις αντίστοιχες υποδομές και τους τουριστικούς προορισμούς. Ειδικά το διαδίκτυο, διευκολύνει τους επισκέπτες της παγκόσμιας αγοράς τουρισμού να ενημερωθούν για προορισμούς, μνημεία, φυσικά τοπία και κουλτούρες για τις οποίες δεν γνώριζαν. Εκτός από τις δυνατότητες που παρέχει το διαδίκτυο, η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και η χρήση πολυτροπικών διεπαφών, της διαδραστικότητας και εφαρμογών εικονικής πραγματικότητας συμβάλλουν στη διάδοση της πολιτιστικής εμπειρίας, ειδικά στους νέους χρήστες. Γενικότερα, η χρήση των ψηφιακών εργαλείων συμβάλει στη βιώσιμη ανάπτυξη του πολιτιστικού τουρισμού αλλά και στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς των επισκεπτών. Παράδειγμα αποτελεί η διερμηνεία, η οποία είναι μία επικοινωνιακή διαδικασία που έχει σχεδιαστεί για να αποκαλύψει τις έννοιες της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς κάτι που διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην παροχή ποιοτικής εμπειρίας στους επισκέπτες (Hadžić 2004, σελ. 75-77).

Η Ευρωπαϊκή Ένωση αναγνωρίζοντας την σημαντικότητα των πρωτοβουλιών για την ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς δημιούργησε το eEurope 2002 (EUROPEAN COMMISSION, 2000), ένα πλάνο δράσης με στόχο την ενίσχυση των ευρωπαϊκών πρωτοβουλιών που αφορούν τις ευκαιρίες που δημιουργούνται από την εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών και συνοψίστηκε στο DigitCult 2003 (Ψηφιακή Κληρονομιά και Ψηφιακό Περιεχόμενο): «Η ψηφιοποίηση συμβάλλει στη προστασία και διατήρηση της κληρονομιάς και των επιστημονικών πηγών, δημιουργώντας νέες εκπαιδευτικές ευκαιρίες, ενθαρρύνει τη τουριστική ανάπτυξη και δημιουργεί όρους προσβασιμότητας των πολιτών στη κληρονομιά τους». Ως «Ψηφιακό υλικό» περιγράφονται οι βάσεις δεδομένων, κατάλογοι, προσομοιώσεις εικονικής πραγματικότητας, ιστοσελίδες, ψηφιακές φωτογραφίες ή βίντεο, το διαδίκτυο και οι εφαρμογές του, τα οποία είναι προσβάσιμα στο ευρύ κοινό (Hadžić 2004, σελ. 74).

Εχουν υλοποιηθεί διάφορες ψηφιακές εφαρμογές με αντικείμενο τη διαχείριση και προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς, που άλλες ακολουθούν τη φιλοσοφία της έξυπνης πόλης και άλλες όχι. Είναι σαφές ότι η κάθε εφαρμογή δεν είναι ίδια και αναπτύσσεται ανάλογα με τις ανάγκες που καλείται να υποστηρίξει αλλά και τις τεχνολογίες που θα αξιοποιήσει.

Θα παρουσιαστούν παρακάτω κάποιες ψηφιακές εφαρμογές με αντικείμενο «Ιστορικούς περιπάτους» ώστε να έχουμε διακριτά παραδείγματα και διαφοροποιήσεις που θα μας βοηθήσουν στο σχεδιασμό της προτεινόμενης ψηφιακής εφαρμογής ιστορικού περιπάτου:

- **Ιστορικοί Περίπατοι στην Αθήνα**

<https://www.athenshistorywalks.com>

Πρόκειται ουσιαστικά για μία ιστοσελίδα ενημέρωσης και ημερολογίου ιστορικών περιπάτων με εμπνευστή τον Μενέλαο Χαραλαμπίδη, Δρ. Ιστορίας Πανεπιστημίου Αθηνών, ο οποίος μέσα από την ιστοσελίδα με την χαρακτηριστική και διακριτή ονομασία Athens History Walks, σχεδιάζει και υλοποιεί ιστορικούς περιπάτους με φυσική παρουσία, σε περιοχές της Αθήνας όπου διαδραματίστηκαν ιστορικά γεγονότα της περιόδου της Γερμανικής κατοχής και του Εμφυλίου.

Οι ιστορικοί περίπατοι που αναφέρονται στην ιστοσελίδα με χαρακτηριστικές ονομασίες είναι: «Αντίσταση στον Βύρωνα της Κατοχής», «Η Πτώση της

Καισαριανής», «Δεκεμβριανά», «Η Μάχη στου Μακρυγιάννη», «Παγκράτι στη Κατοχή», «Δοσίλογοι της Κατοχής» και σκοπός των περιπάτων είναι να αποτελέσουν δράσεις Δημόσιας ιστορίας. Μπορεί οι περίπατοι αυτοί να έχουν στεφθεί με μεγάλη επιτυχία και συμμετοχή, όμως η ιστοσελίδα έχει πληροφοριακό σκοπό και λειτουργεί υποστηρικτικά σχετικά με την πλήρωση των ομάδων περιήγησης. Σε κάθε σελίδα των αντίστοιχων διαδρομών αναφέρονται τα σημεία επίσκεψης και ιστορικού ενδιαφέροντος, η διεξαγωγή προβολής και συζήτησης στο τέλος του περιπάτου και κάποια πληροφοριακά στοιχεία όπως η ημερομηνία διεξαγωγής, η διάρκεια, του περιπάτου καθώς και ο μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων. Στο τέλος της κάθε σελίδας υπάρχει φόρμα κράτησης και χάρτης Google Map με το σημείο συγκέντρωσης και αφετηρίας της διαδρομής.

Είναι διακριτό ότι η συγκεκριμένη ιστοσελίδα δεν κατασκευάστηκε για να εκμεταλλευτεί τους προαναφερθέντες παράγοντες που συγκροτούν μία «έξυπνη πόλη» (Komninos 2006, σελ.17, ICF 2015) και απλά υποστηρίζει ψηφιακά και οργανωτικά την δια ζώσης περιήγηση, όμως υποστηρίζει την τεχνολογία responsive με αποτέλεσμα την καλή απεικόνιση σε φορητές συσκευές (tablet, smartphone).

- **Ψηφιακό Αρχείο Ιωάννη Καποδίστρια**

https://kapodistrias.digitalarchive.gr/edu_walks.php

Η συγκεκριμένη ιστοσελίδα αποτελεί έργο του Μουσείου Καποδίστρια - Κέντρου Καποδιστριακών Μελετών και έχει ως αντικείμενο την παρουσίαση τεκμηρίων σχετικά με τη ζωή και το έργο του πρώτου κυβερνήτη της Ελλάδας Ιωάννη Καποδίστρια. Βασικό περιεχόμενο της είναι τα ψηφιοποιημένα αρχεία του Καποδίστρια το οποίο περιλαμβάνει αρχεία ευρωπαϊκής προέλευσης, ανέκδοτα και δημοσιευμένα έγγραφα, τα περιεχόμενα της βιβλιοθήκης του, συλλογή υλικών τεκμηρίων και αφιερωματικό ντοκιμαντέρ από τη σειρά «Μεγάλοι Έλληνες».

Η δομή της ιστοσελίδας περιλαμβάνει παρουσίαση της ζωής και της προσωπικότητας του κυβερνήτη, ένα χρονολόγιο για να κατανοήσει ο χρήστης το κοινωνικό και γεωπολιτικό περιβάλλον της εποχής του Καποδίστρια και μία σειρά εκπαιδευτικών προτάσεων στις οποίες περιλαμβάνονται ιστορικοί περίπατοι. Σχετικά με την ενότητα των Ιστορικών περιπάτων, οι δημιουργοί της ιστοσελίδας έχουν

καθορίσει τρεις διαδρομές στην Κέρκυρα, Αίγινα και Ναύπλιο αντίστοιχα, πόλεις οι οποίες συνδέονται με την διαδρομή του Κυβερνήτη. Σε κάθε πόλη εμφανίζεται αντίστοιχα ένας χάρτης, στον οποίο είναι σημειωμένα με μώβ κουκίδες τα σημεία ενδιαφέροντος, τα οποία όταν τα επιλέξουμε εμφανίζεται μια αναδυόμενη οθόνη με φωτογραφίες και σύντομο ιστορικό.

Η υποκατηγορία με τους Ιστορικούς περιπάτους αποτελεί μία μικρή προσθήκη στο συνολικό περιεχόμενο της ιστοσελίδας, δεν αξιοποιεί κάποια συγκεκριμένη καινοτομία σχετικά τις διαδρομές όπως τις δυνατότητες του Google Map που παρέχει πλοήγηση προς τα σημεία ενδιαφέροντος, δεν υπάρχουν επαρκή ιστορικά στοιχεία στις περιγραφές, είναι δυσλειτουργικό σε φορητές συσκευές (tablet, smartphone), δεν παρέχεται η δυνατότητα επιλογής συγκεκριμένων χαρακτηριστικών των προορισμών όπως είναι η ιστορική περίοδος ή αναφορά στα γεγονότα που διαδραματίστηκαν και δεν πληρεί τις δυνατότητες που θα πρέπει να έχει μία ψηφιακή εφαρμογή ώστε να χαρακτηριστεί ως έξυπνη ψηφιακή εφαρμογή και να ενταχθεί στις δυνατότητες μίας «έξυπνης πόλης» (Buhalis & Amaranggana 2014, σελ. 6-7).

- *Ευρωπαϊκό Πολιτιστικό Κέντρο Δελφών – Ψηφιακός περίπατος στην περιοχή γύρω από τους Δελφούς*

<https://www.eccd.gr/el/egkatastaseis/psifiakos-peripatos-stin-periohi-gyro-apo-tous-delfous/>

Το Ευρωπαϊκό Πολιτιστικό Κέντρο Δελφών (Ε.Π.Κε.Δ) είναι ένας φορέας που ιδρύθηκε από τον Κωνσταντίνο Καραμανλή το 1977 με στόχο την ανάδειξη των Δελφών ως παγκόσμιο πνευματικό κέντρο. Η ιστοσελίδα που έχει κατασκευαστεί, περιγράφει όλες τις δραστηριότητες του φορέα, όπως είναι εκδηλώσεις, εγκαταστάσεις, συλλογές, εκδόσεις και προσφέρει τρεις εφαρμογές περιήγησης. Οι ψηφιακές αυτές εφαρμογές έχουν την δυνατότητα λειτουργίας σε mobile έκδοση, αποτελούν υποσύνολο της συνολικής ιστοσελίδας και έχουν ως αντικείμενο την «Εικονική ξενάγηση στο Μουσείο των Δελφικών Εορτών», «Εικονική περιήγηση στις εγκαταστάσεις του Κέντρου» και τον «Ψηφιακό περίπατο, Δελφοί και ευρύτερη περιοχή».

Σχετικά με την πρώτη εφαρμογή που αναφέρεται στην εικονική ξενάγηση του Μουσείου, έχουμε ουσιαστικά ένα slideshow φωτογραφιών με υποστηρικτικό κείμενο αλλά χωρίς υλικό το οποίο να αναφέρεται στη βασική ιδέα των Δελφικών Εορτών, κάτι που σημαίνει, ότι η εφαρμογή δεν απευθύνεται σε όσους δεν έχουν εντρυφύσει στο συγκεκριμένο θέμα.

Η δεύτερη εφαρμογή που αφορά την εικονική περιήγηση στις εγκαταστάσεις του Κέντρου, λειτουργεί μόνο σε φορητές (Mobile) συσκευές, με την εγκατάσταση App (εφαρμογής) από το Google Play ή το App Store. Στην κεντρική οθόνη της εφαρμογής υπάρχουν τρεις επιλογές, *Σημεία Ενδιαφέροντος*, *Χάρτης Πλοήγησης*, *Επιλογή γλώσσας*. Τα *Σημεία Ενδιαφέροντος* αποτελούνται από τα «Θέατρο ΦΡΥΝΙΧΟΣ», «Πάρκο Γλυπτικής», «Συνεδριακό Κέντρο», «Ξενώνας», «Μουσείο Δελφικών Εορτών» τα οποία παρουσιάζονται με φωτογραφικό υλικό, επεξηγηματικό κείμενο και πανοραμική παρουσίαση 360°. Ο *Χάρτης Πλοήγησης* δεν χρησιμοποιεί κάποιο εργαλείο πλοήγησης και καθοδήγησης προς τους αναφερόμενους προορισμούς αλλά υπάρχει μία φωτογραφία δορυφορικής απεικόνισης με σημειωμένα τα σημεία ενδιαφέροντος. Η *Επιλογή γλώσσας* δίνει τη δυνατότητα δύο μόνο γλωσσών, Ελληνικών και Αγγλικών.

Η τρίτη εφαρμογή που αφορά τον «Ψηφιακό περίπατο, Δελφοί και ευρύτερη περιοχή» παρουσιάζεται ο ευρύτερος χάρτης (Google Map) της περιοχής των Δελφών και των περιχώρων με εδαφολογική απεικόνιση (terrain) στον οποίο έχουν τοποθετηθεί σημεία ενδιαφέροντος (pin). Τα σημεία αυτά χωρίζονται σε δέκα κατηγορίες όπως, Αρχαία θέατρα -Στάδια, Αρχαιολογικοί χώροι, Ιστορικά πρόσωπα, Ιστορικοί τόποι, Μουσεία, Βυζαντινοί ναοί – Μονές, Μεσαιωνικά κάστρα, Σύγχρονος Πολιτισμός, Σύγχρονοι οικισμοί. Φυσικοί τόποι. Για την διευκόλυνση των χρηστών το κάθε pin έχει διαφορετικό χρώμα ανάλογα με την κατηγορία που εκπροσωπεί. Όμως, δεν υπάρχουν η δυνατότητα επιλογής συγκεκριμένων σημείων, πληροφοριακού υλικού για το κάθε σημείο και η επιλογή συγκεκριμένων ιστορικών περιόδων ή θεματικών προορισμών όπως των θρησκευτικών ή των μουσείων.

Η ψηφιακή εφαρμογή του Κέντρου υλοποιήθηκε κυρίως για την υποστήριξη των δραστηριοτήτων του φορέα και όχι για την ανάδειξη των Δελφών ως έξυπνου τουριστικού προορισμού, σύμφωνα με τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά.

- ***Welcome to Experience Norduppland***

<https://upplevnorduppland.se/page/40782?lang=en>

Η ιστοσελίδα αυτή έχει κατασκευαστεί για να υποστηρίξει τον Σουηδικό τουριστικό προορισμό Norduppland. Πρόκειται για μία περιφέρεια κοντά στη πόλη Ουψάλα της Σουηδίας η οποία προσφέρει μία σειρά τουριστικών εμπειριών, όπως ψάρεμα, φυσιολατρικές διαδρομές, κάστρα και μέγαρα, εκκλησίες, κατασκευές των Βίκινγκς και χιονοδρομικά αθλήματα.

Το κύριο αντικείμενο της ιστοσελίδας είναι να παρουσιάσει μία ολοκληρωμένη εικόνα ενός τουριστικού προορισμού ο οποίος να καλύπτει όλες τις προτιμήσεις και κυρίως να προσφέρει επιλογές διανυκτέρευσης, φαγητού και εμπειριών. Στο κομμάτι των εμπειριών ενσωματώνεται και η επιλογή των ιστορικών διαδρομών όπου προσφέρονται τρεις επιλογές, το «Kings walk in Alvkarleby», το «Laxon audio guided tour» και το «Lovstabruk-digital tour». Η πρώτη διαδρομή αφορά τις επισκέψεις των Σουηδών βασιλέων στη περιοχή και σε κάθε τοποθεσία επίσκεψης υπάρχει πινακίδα με QR Code όπου ο επισκέπτης με την βοήθεια μίας φορητής συσκευής Smartphone ή Tablet έχει τη δυνατότητα της προφορικής αφήγησης. Ο χάρτης της διαδρομής έχει στηριχθεί στο Google Map και απλά υπάρχουν σημειωμένα τα σημεία ενδιαφέροντος. Η δεύτερη διαδρομή αφορά νησί Laxon και τα διάφορα αξιοθέατά του, όπως τον σιδηροδρομικό σταθμό, τις γέφυρες, το αλιευτικό λιμάνι σολομών και το υδροηλεκτρικό εργοστάσιο. Με την βοήθεια εφαρμογής App, η οποία λειτουργεί μόνο σε φορητές συσκευές, έχουμε κι εδώ προφορική αφήγηση, ο χάρτης είναι στατικός με σημεία ενδιαφέροντος και προσφέρεται μόνο στα σουηδικά. Η τρίτη διαδρομή αφορά το χωριό Lovstabruk με την ψηφιακή περιήγηση των σημείων ενδιαφέροντος να υποστηρίζονται από βίντεο στη σουηδική γλώσσα, προερχόμενα από το Youtube.

Στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα είναι εμφανής η προσπάθεια να δοθούν χαρακτηριστικά έξυπνου τουριστικού προορισμού στην περιοχή. Προσφέρει αρκετές πληροφορίες τουριστικού ενδιαφέροντος, αλλά δεν προσφέρει πολυγλωσσική υποστήριξη, δεν παρέχει επαρκή δυνατότητα ανατροφοδότησης από τους επισκέπτες, παρέχει τη δυνατότητα κρατήσεων για διανυκτέρευση και φαγητό αλλά όχι την δυνατότητα σύγκρισης τιμών. Το κομμάτι των ιστορικών διαδρομών είναι κατά βάση περιηγητικό - με μικρές περιγραφές χωρίς επαρκή ιστορική τεκμηρίωση -, η

προφορική αφήγηση παρέχεται μόνο στα σουηδικά και η πλοήγηση μέσω Google Maps δεν παρέχει τη δυνατότητα σχεδίασης διαδρομών.

- **Λάρισα: Πολιτιστικές Διαδρομές Ιστορικού Κέντρου**

<https://www.larissa-culturestories.gr/el/mnimeia/politistikes-diadromes>

Ο Δήμος Λαρισαίων, σε συνεργασία με την Περιφερειακή Διεύθυνση Εκπαίδευσης Θεσσαλίας, την Εφορεία Αρχαιοτήτων Λάρισας και τις σχολικές μονάδες της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ανέπτυξαν ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό το οποίο διαμορφώθηκε σε ψηφιακές πολιτιστικές διαδρομές με θέμα την πόλη της Λάρισας.

Σκοπός της συγκεκριμένης δράσης ήταν η επιμόρφωση των μαθητών σχετικά με την πολιτιστική κληρονομιά τους, η παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, η υποστήριξη των εκπαιδευτικών στο εκπαιδευτικό τους έργο με τη βοήθεια των ΤΠΕ. Κυρίως όμως, αφορά την ψηφιακή αποτύπωση πολιτιστικού και ενημερωτικού υλικού που θα απευθύνεται στους επισκέπτες της πόλης και θα τους παρουσιάζει την πολιτιστική ταυτότητα της πόλης.

Οι μαθητές της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης που συμμετείχαν στο έργο, λειτούργησαν ως βοηθοί των εκπαιδευτικών της δράσης και με την καθοδήγησή τους συνέλεξαν το υλικό με το οποίο τροφοδοτήθηκε το περιεχόμενο των πολιτιστικών διαδρομών που αφορούσε τα ιστορικά μνημεία της πόλης και τη τοπική ιστορία.

Η ιστοσελίδα προτείνει τρεις διαδρομές που έχουν αποτυπωθεί σε χάρτη της Google Map, στον οποίο έχουν επισημανθεί τα σημεία ενδιαφέροντος. Σε κάθε σημείο, όταν επιλεγεί, εμφανίζεται αναδυόμενη οθόνη με φωτογραφία και σύντομη περιγραφή του σημείου. Η αναδυόμενη οθόνη δίνει την επιλογή οδηγιών πρόσβασης προς το σημείο αλλά εκτελείται σε εξωτερική εφαρμογή της Google Map. Δεν διευκρινίζονται κάπου τα κριτήρια επιλογής των μνημείων και σημείων ενδιαφέροντος που συγκροτούν τις διαδρομές, αλλά η κάθε διαδρομή είναι ευδιάκριτη με σήμανση διαφορετικού χρώματος, εμφανίζεται η χρονική διάρκειά και το μήκος της.

Ο Δήμος Λαρισαίων σχεδίασε την ιστοσελίδα για εκπαιδευτική κυρίως χρήση και δεν προσπάθησε να προσδώσει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά στην ψηφιακή εφαρμογή ώστε να ενταχθεί στην κατηγορία των «έξυπνων» ψηφιακών εφαρμογών πολιτισμού και να αξιοποιηθεί από τα εργαλεία της «έξυπνης πόλης», που η πόλη της Λάρισας διαθέτει (<https://www.smartiscity.gr/dimos-larisaion/>).

Οι πολιτιστικές διαδρομές σε μία πόλη, με τη μορφή των οργανωμένων περιήγησεων, είναι αυτές που αναδεικνύουν το ιστορικό και πολιτιστικό παρελθόν αλλά και παρόν της πόλης. Παράλληλα, οι διαδρομές αυτές που συγκροτούνται από επιλεγμένα ιστορικά σημεία, όπως μνημεία, κτίρια, πλατείες κ.λ.π. πληρούν τα χαρακτηριστικά εκείνα τα οποία αναδεικνύουν την πόλη ως ένα μεγάλο μουσείο και πιο συγκεκριμένα ως υπαίθριο μουσείο (Rentzhog 2007, σελ. 85-86).

Ας εξετάσουμε τι είναι το υπαίθριο μουσείο και το ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει σε κοινωνικό, εκπαιδευτικό και οικονομικό επίπεδο.

5. Υπαίθριο Μουσείο: Ορισμός, οργάνωση και χαρακτηριστικά

5.1 Ορισμός

Από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα υπήρξαν διάφορες δράσεις σε θεσμικό και μη επίπεδο, που αφορούσαν την ίδρυση και ανάπτυξη υπαίθριων μουσείων. Κάποιοι από τους φορείς αυτούς δραστηριοποιούνται μέχρι σήμερα και από τους σκοπούς ίδρυσης που αναφέρονται στο καταστατικό τους εξάγονται οι ορισμοί των υπαίθριων μουσείων. Παράδειγμα αποτελεί το AEOM (Association of European Open Air Museums) το οποίο συνδέεται με το ICOM (International Council of Museums) και έχει ως στόχο την προώθηση επιστημονικών και οργανωτικών εμπειριών αλλά κυρίως τις δραστηριότητες των υπαίθριων μουσείων. Σύμφωνα με το καταστατικό λειτουργίας του AEOM: «Υπαίθρια Μουσεία ορίζονται οι επιστημονικές συλλογές στην ύπαιθρο διάφορων τύπων δομών, οι οποίες ως κατασκευαστικές και λειτουργικές οντότητες απεικονίζουν πρότυπα οικισμών, κατοικίες, την οικονομία, την τεχνολογία» (Paardekooper 2012, σελ. 291).

Άλλος φορέας αποτελεί το EXARC (European Exchange of Archaeological Research and Communication) (<https://exarc.net/>) ο οποίος εντάσσει τα υπαίθρια μουσεία εντός των ερευνητικών του ενδιαφερόντων. Ορίζει ως Υπαίθριο Αρχαιολογικό Μουσείο «ένα μη κερδοσκοπικό ίδρυμα με αρχιτεκτονικές αναπαραστάσεις σε φυσικό μέγεθος σε εξωτερικό χώρο, που βασίζονται πρωτίστως σε αρχαιολογικές πηγές. Στις συλλογές του περιλαμβάνει πόρους άυλης κληρονομιάς και παρέχει ερμηνείες για τον τρόπο με τον οποίο ζούσαν και δρούσαν οι άνθρωποι κατά το παρελθόν. Αυτό επιτυγχάνεται σύμφωνα με ορθές επιστημονικές μεθόδους κι έχει ως σκοπό την εκπαίδευση, τη μάθηση και την ψυχαγωγία των επισκεπτών» (Paardekooper 2012, σελ.30).

Κύριο χαρακτηριστικό των Αρχαιολογικών Υπαίθριων Μουσείων είναι ότι καλύπτουν συνήθως μία περίοδο και σπανιότερα περισσότερες, αξιοποιώντας αρχαιολογικά τεκμήρια και ιστορικές πηγές. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, η μουσειακή εμπειρία που βιώνει ο επισκέπτης να είναι αποτέλεσμα των εξωτερικών

αναπαραστάσεων που τον μεταφέρουν σε μία συγκεκριμένη εποχή (Paardekooper 2012, σελ. 29-36).

Συμπερασματικά, ένας γενικός ορισμός για το υπαίθριο μουσείο είναι ότι προσφέρει αναπαραστάσεις του παρελθόντος, μία προοδευτική αρχαιολογική οπτική, μία εκπαιδευτική εμπειρία και πρόταση ψυχαγωγίας. Είναι ένας θεσμός της σύγχρονης κοινωνίας που συνδέει το σήμερα με τις παρελθούσες ιστορικές εποχές.

5.2 Οργάνωση και χαρακτηριστικά

Τα υπαίθρια μουσεία μπορούν να συγκροτηθούν με τρεις τρόπους, α) με τη μεταφορά και εκ νέου εγκατάσταση μνημείων και κτιρίων, β) με τη χρήση ιστορικών κτιρίων και μνημείων ως εκθεσιακών χώρων και γ) με τη συμμετοχή της κοινωνίας όπως με την ένταξη ολόκληρων παραδοσιακών οικισμών. Επομένως, το υπαίθριο μουσείο εννοιολογικά συγκροτείται με στόχο την ικανοποίηση του επισκέπτη, να προσφέρει βιωματικές εμπειρίες με όρους ιστορικούς, ψυχαγωγικούς, εκπαιδευτικούς και ταυτόχρονα να διατηρείται το πλαίσιο αυθεντικότητας και επιστημονικής υποστήριξης (De Jong & Skougaard 1992, σελ. 153).

Τα υπαίθρια μουσεία συναντώνται συνήθως σε περιοχές που έχουν συνεχή ανθρώπινη δραστηριότητα από το παρελθόν μέχρι σήμερα. Κύριος στόχος των μουσείων αυτών, είναι η αναπαράσταση της καθημερινότητας μίας κοινωνίας σε συγκεκριμένη περίοδο. Για να επιτευχθεί αυτή αναπαράσταση, απαιτούνται αναστηλώσεις, αποκαταστάσεις και συντηρήσεις των μνημείων ή κτιρίων εκείνης της εποχής - όχι μόνο εξωτερικά αλλά και εσωτερικά με τοποθέτηση αυθεντικών στοιχείων-, όπως χρηστικά ή διακοσμητικά αντικείμενα ή αρχιτεκτονικά στοιχεία. Μπορεί να υπάρξει και χρήση αντικειμένων ή αρχιτεκτονικών στοιχείων τα οποία είναι προϊόντα πιστής αντιγραφής με τη βοήθεια της επιστήμης. Δηλαδή, η τελική εμπειρία του επισκέπτη μπορεί να είναι αποτέλεσμα του συνδυασμού αυθεντικότητας και αναπαράστασης. Συγχρόνως, η ιστορική εμπειρία που προσφέρει ένα υπαίθριο μουσείο είναι αποτέλεσμα της ιστορικής αφήγησης που έχει αναφορές στο παρόν και είναι

αποτέλεσμα της εξελικτικής πορείας του χώρου μέσα στον ιστορικό χώρο (Rentzhog 2007, σελ. 2384).

Μετά την δεκαετία του 1970, δημιουργήθηκαν νέες ιδέες και προτάσεις για την ανάπτυξη των υπαίθριων μουσείων παγκοσμίως. Η τότε επικρατούσα αντίληψη που αφορούσε τη διάσωση και διατήρηση ιστορικών κτιρίων και μνημείων, αντικαθίσταται σταδιακά με τον εκπαιδευτικό σκοπό ως κύριας χρήσης των υπαίθριων μουσείων, με τον *Adelhart Zippelius* να διατυπώνει: «Όλα τα μουσεία έχουν ένα εκπαιδευτικό στόχο, αλλά η βάση για κάθε εκπαιδευτική δραστηριότητα είναι η συλλογή, η διατήρηση και η επιστημονική έρευνα» (Rentzhog 2007, σελ. 296).

Τα σημερινά υπαίθρια μουσεία παρέχουν πολλές εκπαιδευτικές προτάσεις. Στα παραδοσιακά μουσεία είναι σύνηθες ο επισκέπτης να περνά μπροστά από τα περισσότερα εκθέματα με σχετικό ή καθόλου ενδιαφέρον, ενώ στα υπαίθρια μουσεία παρέχεται η δυνατότητα στον επισκέπτη να ζήσει από κοντά τον «ιστορικό χρόνο» και να αποκτήσει μία εμπειρία που θα του επιτρέψει να δημιουργήσει μία άποψη σχετικά με την εποχή.

Ο Edward P. Alexander, διευθυντής του μουσείου Colonial Williamsburg USA, αναφέρεται στα υπαίθρια μουσεία ως «τετραδιάσταση εμπειρία», καθορίζοντας τις διαστάσεις αυτές από το πλάτος, το ύψος, τη σκέψη και το χρόνο του παρελθόντος. Οι διαστάσεις αυτές προσφέρουν στον επισκέπτη το ιστορικό αφήγημα με δύο τρόπους: Πρώτον, με την αισθητηριακή εμπειρία (όραση, ακοή, όσφρηση, γεύση και αφή) και δεύτερον με τη σκέψη και το λόγο. Οι αισθήσεις ενεργοποιούν τα αισθήματα και αυτά με τη σειρά τους δημιουργούν τη γνώση. Στη συνέχεια, η γνώση χρησιμοποιώντας τη σκέψη και τη λογική προχωρά στις πράξεις. Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο επιδρά ένα υπαίθριο μουσείο, δηλαδή με τον συνδυασμό του συναισθήματος, της διορατικότητας, της θεωρίας και της πρακτικής. Εφαρμόζοντας πολλές μεθόδους, μεταδίδει ταυτόχρονα πολλά μηνύματα στους επισκέπτες μέσω της ενεργής συμμετοχής τους, η οποία αντικαθιστά τη παθητική περιήγηση (Rentzhog 2007, σελ. 413).

Ένα άλλο χαρακτηριστικό του υπαίθριου μουσείου είναι η απαλοιφή των διακρίσεων μεταξύ κοινωνικών, πνευματικών και υλικών πολιτισμικών χαρακτηριστικών. Σκοπός του είναι να απεικονήσει το συνολικό κοινωνικό πλαίσιο

μέσα στο οποίο αναφέρεται, δίνοντας στον επισκέπτη τη δυνατότητα της μουσειακής εμπειρίας μέσω της συμμετοχής του στις δραστηριότητες και τις αναπαραστάσεις που του προσφέρονται (Rentzhog 2007, σελ. 422).

Η ορολογία κλειδί σχετικά με τη φιλοσοφία οργάνωσης των υπαίθριων μουσείων που επικράτησε μετά τη δεκαετία του 1990 ήταν η «*εκπαίδευση μέσω της ψυχαγωγίας*» με τη συνδρομή δράσεων ζωντανής ιστορίας και πειραματικής αρχαιολογίας.

5.3 Παραδείγματα Υπαίθριων Μουσείων

Είναι σκόπιμο να παρουσιαστούν κάποια παραδείγματα υπαίθριων μουσείων, συγκεκριμένα από τον ευρωπαϊκό χώρο ώστε να παρουσιαστούν παραδείγματα τα οποία εντάσσονται στον ευρύτερο ευρωπαϊκό πολιτιστικό χάρτη. Επιλέχθηκαν τρία υπαίθρια μουσεία, το **Netherlands Open-Air Museum** στην Ολλανδία, το **Skansen** στη Σουηδία και το **Beamish Museum** στην Αγγλία.

Το **Netherlands Open-Air Museum** (*Nederlands openluchtmuseum*) βρίσκεται στο Άρνεμ της Ολλανδίας και αποτελείται από οικίες εποχής, αγροκτήματα και εργοστάσια από διάφορες περιοχές της χώρας. Ανήκει στα εθνικά μουσεία της χώρας και επικεντρώνεται στον πολιτισμό της καθημερινότητας των απλών ανθρώπων. Συνδέει όμως και βασικές πτυχές της ολλανδικής ιστορίας όπως είναι οι δραστηριότητες της Ολλανδικής Εταιρείας Ανατολικών Ινδιών, του Ναυάρχου Michiel de Ruyter, του Πρώτου Παγκοσμίου πολέμου, τη δουλειά και την παιδική εργασία. Το μουσείο ιδρύθηκε το 1912 και έγινε επισκέψιμο το 1918.

Είναι από τα ποιά επισκέψιμα μουσεία της Ολλανδίας με μέση ετήσια επισκεψιμότητα 555.000 ατόμων και καταλαμβάνει έκταση 44 εκταρίων. Συγκροτείται από περίπου σαράντα κτίρια διαφόρων ιστορικών περιόδων και έναν εσωτερικό εκθεσιακό χώρο με συλλογές ενδυμάτων εποχής, κοσμημάτων και άλλων ειδών καθημερινής χρήσης. Στις διάφορες εγκαταστάσεις του μουσείου υπάρχουν ηθοποιοί που προσομοιώνουν τον παλιό τρόπο ζωής των Κάτω Χωρών και δείχνουν τον τρόπο με το οποίο γινόταν η παραγωγή του χαρτιού, του λιναρόσπορου και της μύρας. Από

το 1996 υπάρχει γραμμή ιστορικού τραμ με μήκος 1750m, το οποίο εκτελεί δρομολόγια εντός του μουσείου από ηλεκτρικά τραμ εποχής από το Άμστερνταμ, το Άρνεμ, το Ρότερνταμ και τη Χάγη.

Η ερευνητική δραστηριότητα που διεξάγεται στο μουσείο, αποτελείται από χρονολογήσεις, συντηρήσεις διαφόρων υλικών και τεκμηρίων που αποκτώνται. Ακόμη, βασική δραστηριότητα, είναι ο εμπλουτισμός της Βιβλιοθήκης Πολυμέσων που περιέχει εικόνες, διαφάνειες, διαγράμματα, βίντεο και ηχογραφήσεις από την καθημερινότητα των κατοίκων των Κάτω Χωρών.

Ο περίπατος στα διάφορα σημεία του μουσείου δεν υποστηρίζεται με ψηφιακές εφαρμογές για την τεκμηρίωση των εκθεμάτων, ούτε για την πλοήγηση του επισκέπτη (<https://www.openluchtmuseum.nl/plan-je-bezoek?taal=en>).

Το υπαίθριο μουσείο **SKANSEN** που βρίσκεται στα περίχωρα της Στοκχόλμης, συγκεκριμένα στο νησί Djurgarden, είναι το πρώτο του είδους του στη Σουηδία και παράλληλα είναι και ζωολογικός κήπος. Η λειτουργία του ξεκίνησε το 1891 με αντικείμενο την παρουσίαση του τρόπου ζωής στις διάφορες περιοχές της Σουηδίας κατά την προβιομηχανική εποχή. Η συγκεκριμένη περίοδος του 19^{ου} αιώνα ήταν περίοδος αλλαγών για όλη την Ευρώπη και τη Σουηδία. Η υποχώρηση του αγροτικού τρόπου ζωής απέναντι στην αναπτυσσόμενη βιομηχανοποιημένη κοινωνία αποτέλεσε την αιτία ώστε να υπάρξουν πρωτοβουλίες για τη διάσωση παραδοσιακών επαγγελμάτων και εθίμων που κινδύνευαν να χαθούν. Ιδρυτής του μουσείου είναι ο Artur Hazelius, ο οποίος αγόρασε 150 σπίτια απ' όλη τη Σουηδία, τα οποία αφού τα αποσυναρμολόγησε, τα ανοικοδόμησε στη περιοχή του μουσείου όπου είναι ανοικτά για το κοινό και παρουσιάζουν ένα πλήρες φάσμα της σουηδικής ζωής, από το αρχοντικό Skogaholm (1680) έως τις αγροικίες Alvros του 16^{ου} αιώνα.

Τους χώρους του Skansen, που καταλαμβάνουν μία περιοχή 75 στρεμμάτων, το επισκέπτονται πάνω από 1,3 εκατομμύρια επισκέπτες ετησίως. Περιλαμβάνουν το πλήρες αντίγραφο μίας μέσης πόλης του 19^{ου} αιώνα, όπου τεχνίτες με παραδοσιακές ενδυμασίες, ασκούν τις τέχνες του βυρσοδέψη, του υποδηματοποιού, του αργυροχόου, του αρτοποιού, αλλά και της επεργασίας του γυαλιού. Ο υπαίθριος ζωολογικός κήπος που περιλαμβάνεται στα αξιοθέατα του μουσείου περιέχει ένα ευρύ φάσμα σκανδιναβικής πανίδας όπως της καφέ αρκούδας, της άλκης, της γκρίζας φώκιας, του λύγκα, της

ενυδρίδας, και άλλων ζώων. Υπάρχουν ακόμα αγροκτήματα με σπάνιες φυλές ζώων εκτροφής. Ο επισκέπτης δεν έχει την δυνατότητα πρόσβασης σε κάποια ψηφιακή εφαρμογή σχετικά με τα αξιοθέατα, ούτε στην πλοήγηση του χώρου (<https://www.skansen.se/en/>).

Το τρίτο υπαίθριο μουσείο είναι το **BEAMISH MUSEUM** που βρίσκεται στην περιοχή Beamish κοντά στην πόλη Stanley της κομητείας Durham της Αγγλίας. Η θεματολογία του μουσείου αφορά την ανάδειξη της καθημερινότητας της αστικής και αγροτικής ζωής της Βορειοανατολικής Αγγλίας από τον 19^ο αιώνα έως το αποκορύφωμα της εκβιομηχάνισης κατά τις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Καλύπτεται η περίοδος από το 1820 έως το 1950 με αξιοθέατα εποχής, κατασκευή κτιρίων, σπιτιών, εργασιακών χώρων, μέσων μαζικής μεταφοράς, οχημάτων, εργαλείων και αντικειμένων, τμήματα της υπαίθρου τα οποία έχουν επιδράσεις από την ύστερη βικτωριανή και εδουαρδινή εποχή και γενικότερα την επίδραση της βιομηχανικής επανάσταση από 1825. Το μουσείο ξεκίνησε να λειτουργεί από το 1972, εκτείνεται σε μία περιοχή 350 στρεμμάτων και είχε ως πρότυπα τα αντίστοιχα σκανδιναβικά υπαίθρια μουσεία. Κατασκευάστηκε σιδηροδρομικός σταθμός εποχής με τούς αντίστοιχους σιδηροδρομικούς συρμούς, σταθμό μεταφόρτωσης άνθρακα, ανθρακορυχείο μαζί με τον εξοπλισμό του, αποθηκευτικοί χώροι άνθρακα και σπίτια ανθρακορύχων. Υπάρχουν ακόμα μία σειρά από καταστήματα της εποχής, όπως κρεοπωλείο, ιχθυοπωλείο, φούρνος, φωτογραφείο και εμπορικό κατάστημα. Μία σύντομη γραμμή με τραμ εποχής συμπληρώνει την συνολική αναπαράσταση, με ηθοποιούς που συμπληρώνουν τις διάφορες δραστηριότητες, οι οποίοι είναι ντυμένοι με ενδυμασίες εποχής και ομιλούν την αγγλική διάλεκτο της περιόδου. Σύμφωνα με τους διαχειριστές του μουσείου, η εκπαιδευτική δραστηριότητα αποτελεί τον κύριο σκοπό του μουσείου, αλλά αποτελεί εξίσου μια ιδιαίτερα προσοδοφόρα επιχείρηση. Το μουσείο δεν προσφέρει κάποια ψηφιακή εφαρμογή για την εξιστόρηση των περιόδων και των δραστηριοτήτων, αλλά ούτε οδηγίες για την περιήγηση των επισκεπτών στα 350 στρέμματα του μουσείου (<https://www.beamish.org.uk/>).

6. Η έξυπνη πόλη ως υπαίθριο μουσείο

Οι νέες τεχνολογίες που συγκροτούν την έννοια της έξυπνης πόλης, παρέχουν την πληροφόρηση και την πρόσβαση του κοινού στα σημεία ιστορικού και πολιτιστικού ενδιαφέροντος, ενισχύοντας με τον τρόπο αυτό τα χαρακτηριστικά και τις ιδιότητες του υπαίθριου μουσείου. Επιλέγοντας τα ιστορικά σημεία και στη συνέχεια την συγκρότηση των ιστορικών διαδρομών, μπορούμε να σχεδιάσουμε και να δημιουργήσουμε ένα πολιτιστικό προϊόν το οποίο μπορεί να προσφέρει μία ολοκληρωμένη ιστορική, εκπαιδευτική και βιωματική εμπειρία και ταυτόχρονα να αναδείξει την πόλη ως τουριστικό προορισμό αναψυχής, ο οποίος θα συνενώνει μεγάλο αριθμό ανθρώπων μέσω των κοινών πολιτιστικών εμπειριών με ελκυστικό και διασκεδαστικό τρόπο.

6.1 Πολιτιστικές διαδρομές

Οι πολιτιστικές διαδρομές δε συνδέουν μόνο κάποιες περιοχές σε γεωγραφικό επίπεδο, αλλά ενώνουν πολιτισμούς διαφορετικούς μεταξύ τους. Παλαιότερα αποτελούσαν τους κύριους άξονες μεταφοράς ιδεών και αγαθών, δηλαδή των στοιχείων που συγκροτούν την άυλη και υλική πολιτιστική κληρονομιά σε όλον τον κόσμο (Σιδεράς 2013, σελ. 13).

Με τον όρο ιστορική ή πολιτιστική διαδρομή ορίζονται τα συγκροτημένα σημεία ενδιαφέροντος με παραπλήσια χαρακτηριστικά ή ιδιότητες, τα οποία διαθέτουν κεντρικό θέμα και βρίσκονται σε μία συγκεκριμένη περιοχή (Ανδρακάκου 2017, σελ.17). Ως σημεία ενδιαφέροντος εννοούνται συνήθως στοιχεία που έχουν κάποια ιδιαίτερα αρχιτεκτονικά ή ιστορικά χαρακτηριστικά, τοπία φυσικού κάλλους, κτίρια ή μνημεία. Μια εκδοχή των πολιτιστικών ή ιστορικών διαδρομών που αναδύεται σήμερα είναι η διασύνδεση του παρελθόντος ενός ιστορικού αστικού κέντρου ή μιας ολόκληρης πόλης με το παρόν.

Σήμερα υπάρχουν θεσμικοί φορείς, ακαδημαϊκά ιδρύματα, ερευνητικά κέντρα και ομάδες που έχουν ως έργο την καταγραφή, την αναπαραγωγή και τη διάδοση των σημείων που έχουν χαρακτηριστικά πολιτιστικού ενδιαφέροντος. Τα σημεία αυτά είναι

ένα από τα πολλά χαρακτηριστικά που περιγράφουν και προσδίδουν ιδιαίτερες ταυτότητες σε μία πόλη, περιφέρεια ή κράτος και πρέπει να αναδειχθούν.

Όμως, ιστορικές διαδρομές μπορούν να δημιουργηθούν επίσης από φορείς που έχουν ως στόχο την τουριστική ανάπτυξη μίας περιφέρειας αλλά και από πρωτοβουλίες ιδιωτών. Υπάρχουν παράλληλα, συνέργειες των προαναφερόμενων φορέων με ομάδες πολιτών που αισθάνονται την ανάγκη να μοιραστούν τις εμπειρίες τους με άλλες ομάδες, να προβάλλουν την ιστορία που υποκρύπτει κάθε σημείο ενδιαφέροντος με σκοπό την ανάδειξη και αναπαραγωγή της συλλογικής μνήμης. Η σπουδαιότητα του κάθε σημείου ενδιαφέροντος, καθορίζεται από αυτόν που το καταχωρεί στην πολιτιστική διαδρομή και αξιολογείται ακολούθως από τον επισκέπτη που την επιλέγει να ακολουθήσει.

Ο σχεδιασμός μίας ιστορικής διαδρομής ξεκινά με τη καταγραφή όλων των πολιτιστικών πόρων που πρόκειται να συμπεριλφθούν και θα πρέπει να περιλαμβάνει προτεινόμενες παρεμβάσεις που θα έχουν ως στόχο τη βελτίωση και ανάδειξη των πόρων καθαυτών αλλά και της απρόσκοπτης πρόσβασης των υπο σχεδίαση στάσεων της ιστορικής διαδρομής.

Οι ιστορικές διαδρομές σύμφωνα με τη διεθνή και την ευρωπαϊκή πρακτική, αποτελούν ολοκληρωμένες προτάσεις τουριστικού προορισμού που στόχο έχουν να καλύψουν όσο το δυνατόν περισσότερο τις επιθυμίες και τις απαιτήσεις του σύγχρονου επισκέπτη. Συνεπώς, ο επισκέπτης θα πρέπει να είναι αποδέκτης ενός σχεδιασμού με τον ίδιο στο επίκεντρο από την αρχή της διαδρομής, κατά την διάρκειά και ως την ολολήρωσή της. Αρα, είναι απαραίτητη η αξιοποίηση όλων των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων τα οποία προσφέρονται σήμερα (Hadžić 2004, σελ. 75-76).

Στο σχεδιασμό μίας ιστορικής διαδρομής θα πρέπει να λαμβάνεται πολύ σοβαρά ο παράγοντας της βιωσιμότητας της. Είναι απαραίτητη η υλοποίηση δράσεων των οποίων τα αποτελέσματα θα αξιοποιούνται από τούς τοπικούς φορείς και θα δραστηριοποιούν την τοπική κοινωνία με στόχο την μελλοντική πορεία και αειφορία της διαδρομής.

Τα σημεία ιστορικού ενδιαφέροντος τα οποία πρόκειται να ενσωματωθούν στην υπο σχεδίαση ιστορική διαδρομή και διαμορφώνουν ένα συγκεκριμένο νέο

πολιτιστικό αποτύπωμα, μπορούν να διακριθούν ως: *Θεσμοθετημένα σημεία ενδιαφέροντος*, *Πληθοποριστικό σημείο ενδιαφέροντος* και *Σημείο ειδικού ενδιαφέροντος* (Ανδρακάκου 2017, σελ. 18-24).

Ορίζονται ως *Θεσμοθετημένα σημεία ενδιαφέροντος* εκείνα τα οποία προστατεύονται και προβάλλονται από κρατικούς φορείς κατοχυρωμένα νομοθετικά ή με διακρατικές συμφωνίες. Τα σημεία αυτά καθορίζονται μετά από αξιολόγηση ειδικών φορέων και με βάση πολιτιστικών ή φυσικών κριτηρίων. Παράδειγμα φορέων αποτελούν η UNESCO (United Nations Educational Scientific and Cultural Organization) και το αντίστοιχο υπουργείο της κάθε χώρας, το οποίο διαχειρίζεται τη πολιτιστική κληρονομιά.

Ο ορισμός του *Πληθοποριστικού σημείου ενδιαφέροντος* βασίστηκε στο όρο «crowdsourcing» η οποία είναι σύνθετη λέξη και περιγράφει την ελληνική λέξη πληθοπορισμό. Ο πληθοπορισμός αποτελεί μια μορφή συλλογικής κινητοποίησης με τη βοήθεια του διαδικτύου, όπου μετά από πρωτοβουλία ενός ατόμου, ιδρύματος, μη κερδοσκοπικού οργανισμού ή εταιρείας προτείνεται σε μία ομάδα ατόμων με ετερόκλητα ενδιαφέροντα, γνώσεις και αριθμό να «χρησιμοποιούν και να διαχειρίζονται τη Γεωγραφική πληροφορία και τα εργαλεία της ανάλογα με τα ενδιαφέροντα τους, χωρίς να λαμβάνουν υπόψη τους κανόνες και τεχνικές χαρτογράφησης» (Συλαίου 2012, σελ. 18). Με τη δράση αυτή εντοπίζονται σημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος ή σημεία γενικότερου ενδιαφέροντος με τη βοήθεια συνήθως των κινητών τηλεφώνων των εθελοντών και έχουν τη δυνατότητα να παρέχουν επιπλέον πληροφορίες για τα σημεία αυτά. Υπάρχουν ακόμα συγκεκριμένες ψηφιακές εφαρμογές που τροφοδοτούνται με εθελοντική πληροφορία και έχουν ως θεματολογία τον εντοπισμό και καταχώριση πολιτιστικών, αρχαιολογικών και φυσικών μνημείων καθώς και την καταχώριση σημείων συγκεκριμένου ενδιαφέροντος, όπως είναι μία κεντρική πλατεία ή ένα ιστορικό καφέ (Ανδρακάκου 2017, σελ. 20).

Τα *Σημεία ειδικού ενδιαφέροντος* καθορίζουν μία διαδρομή, που θα μπορούσε να είναι χαρακτηριστεί και ως θεματική, αφού η θεματολογία των σημείων είναι κοινή και συνήθως προκαθορισμένη. Οι διαδρομές αυτές έχουν ως στόχο όχι μόνο ενημερωτικό αλλά τη βιωματική σχέση του επισκέπτη και τον ενεργό του ρόλο στις

δραστηριότητες. Παραδείγματα αυτών των διαδρομών είναι η θρησκευτική διαδρομή, η γαστρονομική, αθλητική κ.ά. (Ανδρακάκου 2017, σελ. 21).

Συνεπώς, συνδυάζοντας τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά και ιδιότητες ενός υπαίθριου μουσείου με τις επιλογές των ιστορικών διαδρομών μπορούμε να σχεδιάσουμε και να δημιουργήσουμε ένα πολιτιστικό προϊόν, το οποίο θα έχει τη δυνατότητα να προσφέρει μία ολοκληρωμένη ιστορική, εκπαιδευτική και βιωματική εμπειρία και ταυτόχρονα να αποτελεί τουριστικό προορισμό αναψυχής.

7. Η παλιά πόλη των Χανίων ως υπαίθριο μουσείο

Η επιλογή της παλαιάς ιστορικής πόλης των Χανίων για τη σχεδίαση και υλοποίηση ψηφιακής εφαρμογής, η οποία θα συμβάλλει στην ανάδειξη της παλιάς πόλης ως υπαίθριου μουσείου, έγινε γιατί πληρεί όλα τα προαναφερόμενα κριτήρια σχετικά με την έξυπνη πόλη, το υπαίθριο μουσείο και τις ιστορικές διαδρομές.

Το 2022 ο Δήμος Χανίων αναδείχθηκε ως «Smart City of the Year 2022» με τέσσερα «χρυσά» βραβεία στην εκδήλωση «Best City Awards 2022». Οι διακρίσεις αφορούσαν συγκεκριμένες πολιτικές καινοτομίες που εφαρμόζονται και είναι α) το νέο δίκτυο ποδηλατοδρομιών που υλοποιήθηκε στο κέντρο της πόλης, β) η ενεργειακή αναβάθμιση σχολικών μονάδων του δήμου, γ) εξ ολοκλήρου Ψηφιακή εξυπηρέτηση από τις υπηρεσίες του δήμου και δ) η ίδρυση κοινωνικού πλυντηρίου. Αν σε όλα αυτά προστεθούν τα έργα ευρζωνικότητας και πρόσβασης ΑΜΕΑ σε όλη την πόλη, η λειτουργία Κέντρου Δια Βίου Μάθησης, ψηφιακές εφαρμογές για την αναβάθμιση της ποιότητας ζωής των κατοίκων όπως είναι η «Πύλη Πληροφόρησης Πολιτών για τις Κυκλοφοριακές Συνθήκες (<http://step2smart.chania.gr/?q=el>), μαζί με τις δράσεις τουριστικού μάρκετινγκ, έχουμε όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που τοποθετούν τα Χανιά στην κατηγορία των «Έξυπνων Πόλεων» (<https://www.smartiscity.gr/dimos-chanion/>) και κατά συνέπεια ιδανική για την υλοποίηση ψηφιακών εφαρμογών έξυπνου τουρισμού.

Η παλιά πόλη των Χανίων έχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά τα οποία μπορούν να την εντάξουν στην έννοια του υπαίθρου μουσείου. Με έκταση περίπου 1km² είναι θεμελιωμένη στα ίχνη τις αρχαίας Μινωϊκής Κυδωνίας. Έχει σημάδια αδιάλειπτης ανθρώπινης παρουσίας από την Νεολιθική εποχή μέχρι σήμερα και φέρει έντονα τα σημάδια της Ρωμαϊκής, Βυζαντινής, Ενετικής και Οθωμανικής εποχής όπως και της περιόδου της Κρητικής Πολιτείας. Τα σημάδια αυτά με την μορφή μνημείων, κτιρίων, αρχιτεκτονημάτων, οικιών, δρόμων, έργων ύδρευσης, πολυπολιτισμικών χώρων (π.χ. διακριτές συνοικίες Εβραίων, Καθολικών, Οθωμανών, Ορθοδόξων) και οχρωματικών έργων δημιουργούν αναπαραστάσεις του παρελθόντος, εκπαιδευτική εμπειρία, επιστημονικές γνώσεις (εξελισσόμενες αρχαιολογικές ανασκαφές) και η συνολική εικόνα της παλιάς πόλης σε συνδυασμό με τις σύγχρονες υποδομές και τουριστικές

επιχειρήσεις προβάλλεται ως πρόταση ψυχαγωγίας και αναψυχής (Τσίβης 2014, σελ.25-29).

Με το παραπάνω πλαίσιο που δημιουργείται από τα στοιχεία του Δήμου Χανίων ως έξυπνης πόλης και της πολιτιστικής κληρονομιάς της παλιάς πόλης των Χανίων, ο σχεδιασμός μίας ή περισσότερων ιστορικών διαδρομών αποτελεί εξαιρετική ευκαιρία για τη δημιουργία ενός επώνυμου πολιτιστικού και τουριστικού προϊόντος διότι:

- διαθέτει ένα κεντρικό και συνεκτικό θέμα (η διαδρομή της σημερινής τοποθεσίας από την Μινωϊκή εποχή μέχρι σήμερα),
- καλύπτει μία χωρικά προσδιορισμένη περιοχή (παλιά πόλη των Χανίων – εντός ενετικών τειχών),
- επιμηκύνει την τουριστική περίοδο σε όλο το έτος και
- με τη βοήθεια της τοπικής επιχειρηματικότητας θα αποτελέσει μοχλό ανάπτυξης συμβάλλοντας στη βιωσιμότητα της συνολικής πρότασης του υπαίθριου μουσείου και στην κοινωνική, οικονομική και περιβαλλοντική ανάπτυξη της περιοχής ευρύτερα.

Στη σύγχρονη εποχή, τα μουσεία λειτουργούν και ως χώροι κοινωνικής συναναστροφής, διαλόγου και επικοινωνίας διαφορετικών πολιτισμικών και κοινωνικών ομάδων. Ειδικά για τα προαναφερόμενα λειτουργικά χαρακτηριστικά του υπαίθριου μουσείου, είναι σημαντική η μέθοδος επικοινωνίας του με το κοινό. Ο εκπαιδευτικός και κοινωνικός χαρακτήρας του, επιδρά καθοριστικά στη διαμόρφωση των εμπειριών του κοινού, επηρεάζοντας τις συνολικές παραστάσεις του, ανεξάρτητα από το θεματικό αντικείμενο του μουσείου (Νάκου 2001, σελ.107, 126). Έτσι, τα μουσεία και γενικότερα οι χώροι πολιτισμικής αναφοράς παρέχουν την δυνατότητα στο κοινό να βιώσει εμπειρίες είτε προσωπικές, είτε κοινωνικές, είτε γνωστικές. Ανάλογα με το τύπο τον θεματικό χαρακτήρα του μουσείου, τα προσφερόμενα εκπαιδευτικά προγράμματα και τις ψηφιακές εφαρμογές που χρησιμοποιεί, προσφέρει τις αντίστοιχες εμπειρίες, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό.

Τα μουσειακά εκθέματα, στο πλαίσιο της δημόσια ιστορίας, αποτελούν το κατάλληλο πεδίο επικοινωνίας ιστορικής αφήγησης με το κοινό. Η αξιοποίηση πολλών και διαφορετικών ερμηνευτικών μέσων δίνουν την δυνατότητα να αναδείξουν πολλές

οπτικές με απλό και κατανοητό τρόπο με ικανοποιητικά αποτελέσματα. Έτσι, αναδύεται η έννοια της «κοινής εξουσίας», η οποία συνδιαμορφώνει το νόημα μαζί με τούς επισκέπτες, μία προσέγγιση. που διαμορφώνει μία ουσιαστική ενασχόληση τους με την ιστορία. Η έννοια της «κοινής εξουσίας» είναι εγγενής με τη δημόσια ιστορία, διότι η διαδικασία νοηματοδότησης και ερμηνείας μοιράζεται και συνδιαμορφώνεται (Gazi 2022, σελ. 30).

Στο προτεινόμενο υπαίθριο μουσείο της παλιάς πόλης των Χανίων, οι επισκέπτες έρχονται σε επαφή με το παρελθόν με τη βοήθεια των πολυτροπικών κειμένων της εφαρμογής και με την προφορική αφήγηση που προσφέρεται και έχουν εκπονηθεί με ιστορικούς όρους. Ο υπαίθριος μουσειακός χώρος αποτελεί τον καμβά στον οποίο ξεδιπλώνεται η αφήγηση, όχι μόνο μέσω των μνημείων, αλλά και με την υποστήριξη της ψηφιακής εφαρμογής.

8. Σχεδιασμός Ιστορικών διαδρομών για την ανάδειξη της παλιάς πόλης των Χανίων ως υπαίθριου μουσείου

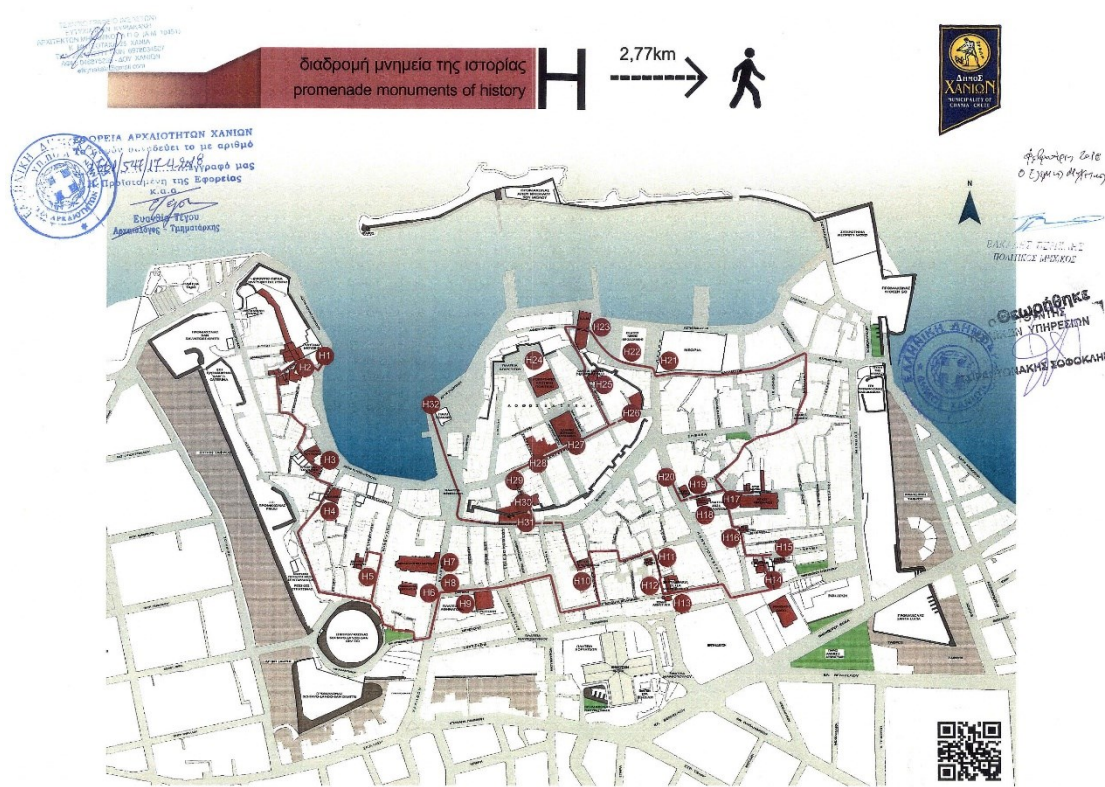
Το μουσείο, ως χώρος έμπνευσης, παραγωγής γνώσης και διαφύλαξης της ανθρώπινης μνήμης, βασίζεται στη βοήθεια των μουσειακών του εκθεμάτων. Με το ίδιο τρόπο, ένα υπαίθριο μουσείο βασίζεται στις ιστορικές του διαδρομές, οι οποίες καλούνται να εγείρουν τα συναισθήματα και το ενδιαφέρον των επισκεπτών. Αυτόν ακριβώς το στόχο επιτελεί η υλοποίηση μιας ψηφιακής εφαρμογής που θα προτείνει ιστορικές διαδρομές για την ανάδειξη της παλιάς πόλης των Χανίων χρησιμοποιώντας συστήματα γεωτοπισμού και κώδικα QR. Η περιήγηση του επισκέπτη σε δρόμους, πλατείες, γειτονιές που είναι αναλοίωτες για εκατοντάδες χρόνια, θα του επιτρέψει να «ζήσει», έστω και για λίγο, την ιστορική εποχή των μνημείων. Συνεπώς, το βασικό σκεπτικό για τον σχεδιασμό των διαδρομών θα πρέπει να είναι η βιωματική εμπειρία του επισκέπτη.

Ο σχεδιασμός μίας ιστορικής διαδρομής, για να έχει επιτυχία, θα πρέπει να πληρεί κάποιες απαραίτητες προϋποθέσεις. Τα αξιοθέατα, όπως τα μουσεία, τα μνημεία, πλατείες, αλλά και οι υποστηρικτικές υποδομές αυτών, δηλαδή τουαλέτες, χώροι στάθμευσης, οδικές σημάνσεις, πληροφοριακές πινακίδες, εκδοτήρια εισιτηρίων, ευρυζωνικό δίκτυο και καθαριότητα χώρων, θα πρέπει να είναι προβάσιμα και πολύ καλά συντηρημένα. Οι υποδομές διασύνδεσης των διαφόρων σημείων και χώρων περιήγησης θα πρέπει να εξυπηρετούνται από οδικό δίκτυο, πεζόδρομους, μονοπάτια για πεζούς, ποδηλατόδρομους και μέσα μαζικής μεταφοράς τα οποία θα πρέπει να είναι προσπελάσιμα και συντηρημένα. Επίσης, είναι σημαντικό οι επιχειρήσεις που βρίσκονται κατά μήκος της διαδρομής να παρέχουν ποιοτικές υπηρεσίες και προϊόντα αλλά και να επενδύουν στις τεχνολογικές εξελίξεις και καινοτόμες υπηρεσίες (<https://diazoma.gr/routes/>).

Τέλος, είναι απαραίτητη η συνολική δράση του υπαίθριου μουσείου και των διαδρομών να έχει την στήριξη και ενεργή συμμετοχή του Δήμου Χανίων, των τοπικών επιχειρηματιών, των αρχαιολογικών υπηρεσιών αλλά και υπερτοπικών συνεργατών όπως είναι οι tour operator, αεροπορικές και ναυτιλιακές εταιρείες. Δηλαδή, θα πρέπει

να συσταθεί ένα φορέας διαχείρισης ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για την συνολική δράση σε επίπεδο, σχεδιασμού, οικονομικό, επιστημονικό, συντήρησης και αειφορίας.

Ο Δήμος Χανίων με τη συνδρομή της Εφορείας Αρχαιοτήτων Χανίων και των υπαγόμενων τμημάτων σ' αυτήν (Αρχαιολογικών έργων και Μελετών, Βυζαντινών και Μεταβυζαντινών Αρχαιοτήτων και Μουσείων, Διοικητικής και Οικονομικής Υποστήριξης, Προϊστορικών και Κλασσικών Αρχαιοτήτων και Μουσείων, Συντήρησης Αρχαιοτήτων και Έργων Τέχνης) έχει καταρτίσει τον παρακάτω χάρτη (εικόνα 1) με τα θεσμοθετημένα ιστορικά σημεία ενδιαφέροντος, την περιγραφή τους αλλά και δύο προτεινόμενες διαδρομές (Η) Μνημεία της Ιστορίας, (F) Οχυρώσεις (Πίνακες 2 και 3):



Εικόνα 1. Χάρτης Παλιάς πόλης των Χανίων. Πηγή: Εφορεία Αρχαιοτήτων Χανίων

Πίνακας 2 Διαδρομή Η: Μνημεία της Ιστορίας

ΔΙΑΔΡΟΜΗ Η: ΜΝΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ	
H01	Φρούριο Φιρκά
H02	Οδός Αγγέλου (πέντε κτήρια αξιόλογα)
H03	Διαβατικό Ενετικού Μεγάρου Renier, Παρεκκλήσι οικογένειας Renier
H04	Χαμάμ (οδού Ζαμπελίου)
H05	Εβραϊκή Συναγωγή
H06	Καθολική εκκλησία
H07	Αρχαιολογικό Μουσείο (Χάληδων) (Ναός Αγίου Φραγκίσκου)
H08	Χαμάμ (Χάληδων)
H09	Καθεδρικός ναός (Τριμάρτυρη)
H10	Ναός Αγίου Ελευθερίου
H11	Ναός Αγίας Ειρήνης
H12	Μονή Santa Maria della Misericordia (επί της οδού Χ' Μιχάλη Νταλιάνη)
H13	Μιναρές Αχμέτ Αγά Χαν (επί της οδού Χ' Μιχάλη Νταλιάνη)
H14	Παλιό Επισκοπείο (Σπλάντζια)
H15	Ναός Αγίων Αναργύρων (Σπλάντζια)
H16	Ναός Αγίας Αικατερίνης (Σπλάντζια)
H17	Ναός Αγίου Νικολάου (Σπλάντζια)
H18	Υπόγεια κρήνη (Σπλάντζια)
H19	Ναός Αγίου Ρόκκου (Σπλάντζια) και για τα Μινωικά ευρήματα
H20	Ανασκαφή "Παπαδοπούλου" (επί της οδού Δασκαλογιάννη 63)
H21	Νεώρια (Πίσω από Νεώρια επί της Οδού Καλλεργών)
H22	Κέντρο πολλαπλών πολιτιστικών δραστηριοτήτων - Μίκης Θεοδωράκης (Πρώην Παλιό Τελωνείο) (Πλατεία Κατεχάκη)
H23	Μεγάλο Αρσενάλι (ΚΑΜ)
H24	Διοικητήριο επί Κρητικής Πολιτείας - "Παλιά Μεραρχία"
H25	Μονή Santa Maria dei Miracoli (Πλατεία Αγίου Τίτου)
H26	Ανασκαφή "Μαθιουδάκη" (επί της οδού Κανεβάρο 43)
H27	Ελληνοσουλτανική ανασκαφή (επί της οδού Κανεβάρο) Μινωϊκό Ανακτορικό συγκρότημα
H28	Ανασκαφή "Λιονάκη – Βλαμάκη" (επί της οδού Κανεβάρο 15 – 17)
H29	Ανασκαφή "Βακαλουνάκη" (επί της οδού Κατρέ 10)
H30	Χαμάμ Κατρέ
H31	Νότια του Βυζαντινού τείχους (επί της οδού Καραολή & Δημητρίου)
H32	Γυαλί Τζαμί

(Πηγή: Εφορεία Αρχαιοτήτων Χανίων)

Πίνακας 3. Διαδρομή F: Οχυρώσεις

ΔΙΑΔΡΟΜΗ F: ΟΧΥΡΩΣΕΙΣ	
F01	Νότια του Βυζαντινού τείχους (οδός Καραολή & Δημητρίου)
F02	Σήφακα
F03	Φιρκάς
F04	Γενοβέζικος πύργος (ανεβαίνοντας την οδό Θεοδοκοπούλου δεξιά)
F05	ΠΡΟΜΑΧΩΝΑΣ SAN SALVATORE
F06	ΕΠΙΠΡΟΜΑΧΩΝΑΣ ΑΓΙΑΣ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ
F07	Επιπρομαχώνας Priuli, δυτικό ανάχωμα (στη συμβολή με τη σκάλα της οδού Πόρτου)
F08-F09	Προμαχώνας Lando, Επιπρομαχώνας Lando (στη συμβολή με τη ράμπα του δυτικού αναχώματος)
F10	Προμαχώνας Piattaforma (εντός του αποκαλυφθέντος τμήματος)
F11	Προμαχώνας Santa Lucia (δεξιά της εισόδου του χώρου στάθμευσης)
F12-F13	Πύλη της Άμμου, επιπρομαχώνας Sabbionara (δεξιά της δυτικής πύλης)
F14	Προμαχώνας Mocenigo
F15	Νεώριο Μόρο
F16	Προμαχώνας Αγίου Νικολάου του Μώλου, Φάρος (να τοποθετηθεί στο χώρο του προμαχώνα)
F17	Νεώρια (Μπροστά επί της Ακτής Ενώσεως , αποτελεί σημείο δύο διαδρομών)

(Πηγή: Εφορεία Αρχαιοτήτων Χανίων)

Οι διαδρομές που συμπεριλαμβάνονται στην ψηφιακή εφαρμογή είναι αντιπροσωπευτικές και αξιοποιούν την προεργασία που έχει κάνει ο δήμος σε συνεργασία με την Εφορεία Αρχαιοτήτων Χανίων. Θα επιλεγούν σημεία τα οποία πληρούν τις χαρακτηριστικά του κεφαλαίου 6, αλλά και της έξυπνης πόλης. Από τις ιστορικές περιόδους της Παλιάς πόλης (Μινωική, Ελληνιστική, Ρωμαϊκή, Βυζαντινή, Ενετική, Οθωμανική, Κρητικής Πολιτείας) θα επιλεγούν από την Ενετοκρατία και την Οθωμανική περίοδο τέσσερα σημεία και τρία σημεία ειδικού θεματικού ενδιαφέροντος όπως είναι οι ορθόδοξοι χριστιανικοί ναοί της περιόδου Ενετοκρατίας και Οθωμανών.

Από την Ενετοκρατία επιλέγονται το φρούριο του Φιρκά, τα Νεώρια, η Μονή του Αγίου Νικολάου των Δομινικανών και ο Ναός του Αγίου Φραγκίσκου των Φραγκισκανών. Τα μνημεία αυτά είναι αντιπροσωπευτικά της ενετικής κυριαρχίας, ενταγμένα στην καθημερινότητα της εποχής, έχουν συντηρηθεί και αναδειχθεί.

Από την Οθωμανική περίοδο επιλέγονται το Γιαλί Τζαμισί, ο Μιναρές της Σπλάντζιας, (Ηγεμόνα), ο Φάρος και το Παλιό Διοικητήριο Καστέλλι. Αποτελούν εμβληματικά μνημεία της Οθωμανικής περιόδου που στόχο είχαν να δώσουν μία ισχυρή σηματοδότηση της Οθωμανικής παρουσίας. Διακρίνονται για την ιδιαίτερη αρχιτεκτονική τους, έχουν αποκατασταθεί και αποτελούν αξιοθέατα πρώτης γραμμής για την παλιά πόλη των Χανίων.

Η τρίτη διαδρομή επιλέγεται να είναι ειδικού ενδιαφέροντος, δηλαδή θεματική που περιλαμβάνει τους ορθόδοξους ναούς που αποτέλεσαν σημεία κοινωνικής και οικονομικής αναφοράς για τους χριστιανούς των περιόδων των Ενετών και Οθωμανών. Αφορά τους ναούς των Αγίων Αναργύρων, της Αγίας Αικατερίνης και τον Καθεδρικό της Τριμάρτυρης.

Όλα τα παραπάνω σημεία που συγκροτούν τις προτεινόμενες ιστορικές διαδρομές πληρούν όλες τις προϋποθέσεις των 6As και του έξυπνου τουρισμού του κεφαλαίου 3.1. Είναι άμεσα προσβάσιμα σε επισκέπτες αλλά και σε ΑΜΕΑ, συντηρούνται από τις αρμόδιες υπηρεσίες, έχουν λειτουργική χρήση ως χώρων εκθέσεων και πολιτισμού, μουσείων και λατρείας, έχουν ευρυζωνική υποστήριξη, υποστηρίζονται από αστικές συγκοινωνίες, κοντά τους υπάρχουν σημεία εξυπηρέτησης του κοινού όπως επιχειρήσεις τουρισμού, δημόσιες υπηρεσίες (Γραφείο Παλιάς Πόλης Δήμου Χανίων, Λιμεναρχείο, Λιμενικό Ταμείο), ΑΤΜ, αποκομιδή δύο φορές το 24ωρο με ηλεκτροκίνητα απορριματοφόρα, απρόσκοπτη πρόσβαση σε πυροσβεστική και ασθενοφόρα και η ψηφιακή τους υποστήριξη θα επιτευχθεί με την διασύνδεση της προτεινόμενης εφαρμογής της εργασίας μας με το πληροφοριακό σύστημα του Δήμου Χανίων.

9. Σχεδιασμός ψηφιακής εφαρμογής «Chania History Walk»

Στο κεφάλαιο 7 παρουσιάστηκε γιατί η παλιά πόλη των Χανίων μπορεί να λειτουργήσει ως υπαίθριο μουσείο αξιοποιώντας τα πλεονεκτήματα του Δήμου Χανίων ως «έξυπνης πόλης». Η εφαρμογή που προτείνεται παρακάτω, θα ενσωματώνει όλα εκείνα τα λειτουργικά χαρακτηριστικά της έξυπνης πόλης αλλά και εκείνα που την κατατάσσουν στις εφαρμογές του έξυπνου πολιτιστικού τουρισμού.

Η εφαρμογή έχει ως στόχο να αναδειξεί τα «εκθέματα-μνημεία» με την υποστήριξη με επιστημονικά τεκμηριωμένα κείμενα και οπτικό υλικό και να προσφέρει μουσειακή εμπειρία. Θα πρέπει να προσφέρει πληροφόρηση για το κοινό πριν και κατά την επίσκεψη του αλλά και σε ενδιαφερόμενους που δεν θα έχουν την δυνατότητα της φυσικής επίσκεψης. Η δυναμική σχέση επισκεπτών και εφαρμογής θα παρέχεται από την εφαρμογή με λειτουργικά χαρακτηριστικά όπως η χρήση χαρτογραφικής εφαρμογής γεωεντοπισμού των ιστορικών σημείων, η χάραξη της επιλεγόμενης διαδρομής σε ψηφιακό χάρτη, η πλοήγηση του χρήστη προς το επιλεγόμενο σημείο, με ανατροφοδότηση από τους επισκέπτες καθώς και πολυγλωσσική υποστήριξη των κειμένων και της αφήγησης. Ακόμη, η εφαρμογή θα πρέπει να υποστηρίζει το υπαίθριο μουσείο ως χώρο άσκησης Δημόσιας Ιστορίας και να αναδειχθεί ως εργαλείο προώθησης της πόλης ως έξυπνου τουριστικού προορισμού.

9.1 Ανάπτυξη της ψηφιακής εφαρμογής

Η εφαρμογή έχει στόχο να αναδειξεί τα σημεία ενδιαφέροντος μέσα από την οπτικοποιημένη μεταφορά της πληροφορίας και της αφήγησης, που θα τεκμηριώνει το φυσικό και το ψηφιακό έκθεμα – σημείο ενδιαφέροντος. Τα κείμενα θα περιγράφουν το φυσικό αντικείμενο – έκθεμα, εικόνες και φωτογραφίες θα παρουσιάζουν το σημείο ενδιαφέροντος σε διαφορετικές εποχές ή το εσωτερικό του καθώς και την γεωγραφική απεικόνιση του στον ψηφιακό χάρτη.

Για την ανάπτυξη της εφαρμογής θα απαιτηθούν:

- Γνώσεις σχετικά με την ενσωμάτωση του χαρτογραφικού υποβάθρου

- Γνώσεις προγραμματισμού για την υλοποίηση της ψηφιακής εφαρμογής (ιστοσελίδας) και την ενσωμάτωση των διαδραστικών λειτουργιών
- Αναζήτηση, αποτύπωση και γνώση για τη διαμόρφωση ενός ευανάγνωστου και φιλικού χάρτη με τα ιστορικά σημεία

Στις παρακάτω ενότητες θα γίνει αναφορά στον προτεινόμενο τρόπο λειτουργίας της εφαρμογής, στο λόγο για τον οποίο επιλέχθηκαν διαδραστικές λειτουργίες για το χρήστη, ενώ θα αναλυθούν τα εργαλεία και οι τεχνικές που θα χρησιμοποιηθούν για την υλοποίησή της.

9.2 Λειτουργικά χαρακτηριστικά

Είναι κοινή πρακτική πλέον για την επιτυχή προώθηση ενός πολιτιστικού ή τουριστικού προορισμού να δημιουργείται ένας ιστότοπος ο οποίος θα παρέχει όλες εκείνες τις πληροφορίες που θα τον κάνουν ελκυστικό. Θα πρέπει και η ίδια η ψηφιακή εφαρμογή να είναι φιλική και κατανοητή στην χρήση της οπότε η εφαρμογή μας θα πρέπει να έχει τη δυνατότητα να είναι “responsive”, δηλαδή η απεικόνιση της να προσαρμόζεται σε mobile συσκευές (smartphone, Tablet) και όχι μόνο σε προσωπικούς υπολογιστές, αλλά και σε διάφορα λειτουργικά συστήματα (Windows, IOS, Android).

Λειτουργικός πυρήνας της εφαρμογής είναι οι διαδραστικοί χάρτες, οι οποίοι απεικονίζουν τα ιστορικά σημεία που συγκροτούν τις ιστορικές διαδρομές, παρέχοντας ταυτόχρονα και την ιστορική πληροφορία, αλλά και φωτογραφίες του σημείου από άλλες εποχές. Σκοπός είναι, οι παρεχόμενες πληροφορίες και το διαδραστικό υλικό που συνοδεύει κάθε σημείο να συνθέτει ένα «αφήγημα» και μέσα από τα «αφηγήματα» να παρουσιάζεται χωρικά το υπαίθριο μουσείο ως ένας ενιαίος χώρος.

Είναι σημαντικό, για την ποιότητα του παρεχόμενου αποτελέσματος, η χρήση εικόνων υψηλής ανάλυσης, γραμματοσειράς ευανάγνωστης, η χρήση χαρτογραφικών συμβόλων πάνω στους διαδραστικούς χάρτες αλλά και η δυνατότητα της αφήγησης των κειμένων. Άλλωστε, είναι λογικό το σύνολο των επισκεπτών που θα

χρησιμοποιούν την εφαρμογή για την περιήγησή τους θα είναι χρήστες mobile συσκευών.

Στη σελίδα που φιλοξενεί την διαδικτυακή εφαρμογή δόθηκε το domain name, www.chaniahistorywalk.gr κάτι που φανερώνει άμεσα την ταυτότητα της εφαρμογής αλλά και την αναγνωρισμότητά της, όταν παγκοσμίως έχει καθιερωθεί ατύπως η επέκταση «...historywalk.com» για αντίστοιχες διαδρομές.

9.3 Λογισμικό ανάπτυξης εφαρμογής

Για τη δημιουργία της εφαρμογής και της αλληλεπίδρασης με τον χρήστη, η ανάπτυξη έγινε με το λογισμικό Wordpress 6.0. Το συγκεκριμένο λογισμικό είναι ελεύθερο, αποτελεί την δημοφιλέστερη εφαρμογή ανάπτυξης διαδικτυακών ψηφιακών εφαρμογών και υποστηρίζει όλες τις σύγχρονες συσκευές απεικόνισης. Η πλατφόρμα αυτή επιλέχθηκε γιατί:

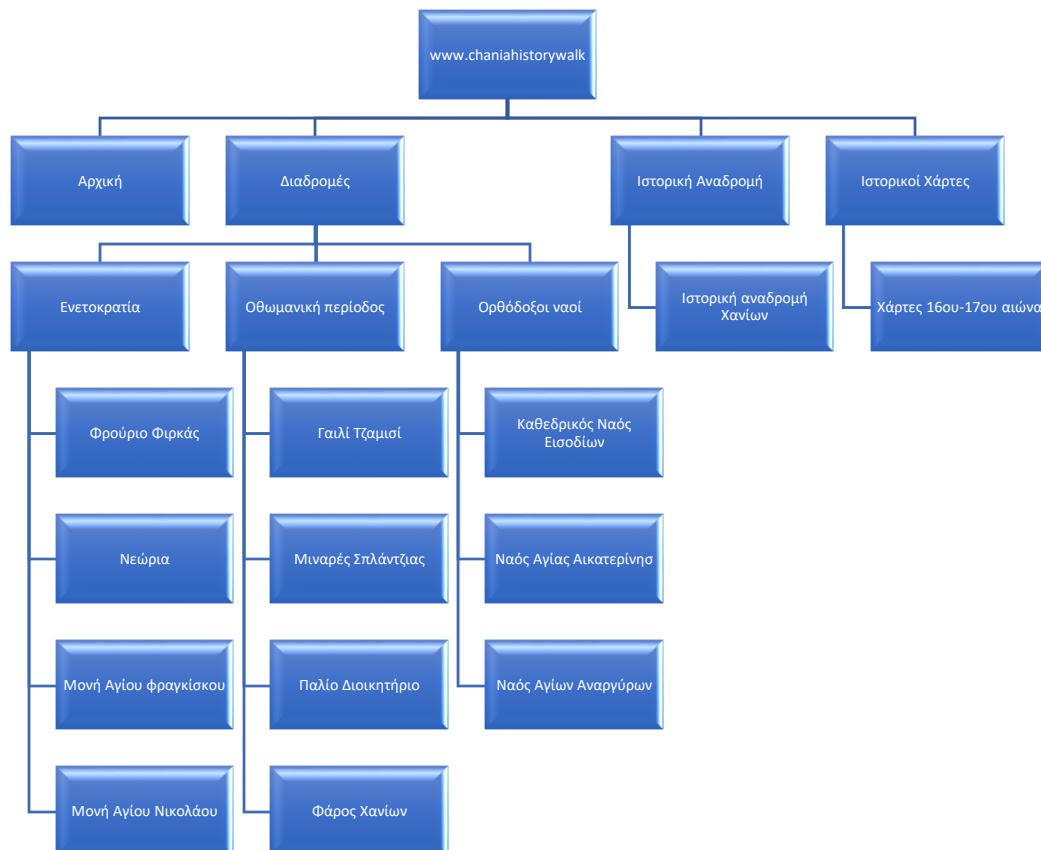
- Έχει τη δυνατότητα δημιουργίας εφαρμογών με μεγάλη φιλικότητα και υψηλή διαδραστικότητα με τον χρήστη.
- Έχει τη δυνατότητα ενσωμάτωσης διαχείρισης 3D δεδομένων
- Παρέχεται στον προγραμματιστή μεγάλη ελευθερία στην προσαρμογή των αναγκών του με συνέπεια τη δημιουργία μίας εφαρμογής σύμφωνα με τις επιθυμίες του.
- Η δημιουργία του κώδικα από τον προγραμματιστή γίνεται οργανωμένα, με ευκολία και αποδοτικά.
- Λόγω της δημοφιλίας της πλατφόρμας, υπάρχουν χιλιάδες προγραμματιστικές βιβλιοθήκες ελεύθερης πρόσβασης.

Για την υποστήριξη των διαδραστικών χαρτών χρησιμοποιείται η εφαρμογή Google Map η οποία έχει την δυνατότητα απεικόνισης δορυφορικών εικόνων, αεροφωτογραφιών, χάρτες δρόμων και πανοραμικής απεικόνισης (Street View). Με την ενσωμάτωση ενός Application Programming Interface (API) – Διεπαφή προγραμματισμού εφαρμογών- επιτρέπει στην εφαρμογή μας να έχει πρόσβαση στις δυνατότητες του Google Map (Google Maps Platform, 2022).

Θα γίνει χρήση του API της ResponsiveVoice που παρέχει το λειτουργικό χαρακτηριστικό της αφήγησης των κειμένων σε 51 γλώσσες, είναι συμβατό με όλους τους γνωστούς Browsers (περιηγητές) ιστοσελίδων και έχει την επιλογή γυναικείας ή ανδρικής φωνής.

Στη συνέχεια, θα πρέπει να καθοριστεί ο ψηφιακός σχεδιασμός. Ως ψηφιακός σχεδιασμός ορίζεται η «οργάνωση της πληροφορίας με τρόπο να παράγει ένα εννοιολογικό και ανοικτό αφήγημα, το οποίο θα “μεταφραστεί” και θα μετασχηματιστεί μέσω της οπτικοποίησης σε μια ψηφιακή υλικότητα» (Πεντάζου 2016, σελ.74). Με γνώμονα λοιπόν ότι η πληροφορία που θα παραχθεί θα πρέπει να «μπορεί να καταναλωθεί από τον άνθρωπο» (Πεντάζου 2016, σελ. 73), θα πρέπει να έχει δημιουργικά και καινοτόμα χαρακτηριστικά.

Το πρώτο στάδιο του ψηφιακού σχεδιασμού περιλαμβάνει την οργανωτική καταγραφή του ψηφιακού υλικού, το σχεδιασμό των λειτουργιών, την αναζήτηση και ανάδειξη πληροφοριών που έχουν σημασία, αλλά και τους τρόπους με τους οποίους οι πληροφορίες αυτές θα παρουσιάζονται στο κοινό. Στο δεύτερο στάδιο αποτυπώνεται η αναλυτική οργάνωση της πληροφορίας σχετικά με το ιστορικό σημείο, η οποία θα είναι οργανωμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να παράγει νόημα και να παρουσιάζει τους στόχους υλοποίησης «υλικότητας με σημασία» για το κοινό (Πεντάζου 2016, σελ. 76).



Εικόνα 2. Οργάνωση πληροφορίας ιστότοπου

Εύκολα μπορούμε να αντιληφθούμε από την εικόνα 2 ότι η πληροφορία έχει οργανωθεί με στόχο την άμεση πρόσβασή της και το πολυτροπικό κείμενο να είναι ουσιώδες και σύντομο. Η ψηφιακή εμπειρία θα πρέπει να μην κουράζει και να κρατά το ενδιαφέρον του χρήστη με τις πληροφορίες που θα του μεταδίδει.

Η εικόνα-διεπαφή της εφαρμογής πρέπει είναι άμεσα κατανοητή και αντιληπτή από τον χρήστη και να εξοικειώνεται άμεσα με όλα εκείνα τα γνωστικά στοιχεία πλοήγησης που θα τον «προκαλούν» να εξερευνήσει την εφαρμογή (Drucker και άλλοι 2014, σελ. 65). Για τον λόγο αυτό, θα γίνει η χρήση μεγάλων εικονιδίων – κουμπιών με φωτογραφία στην ιστοσελίδα μας ώστε να είναι εύκολη και γρήγορη η επαφή των λειτουργιών της ιστοσελίδας μας με το χρήστη.

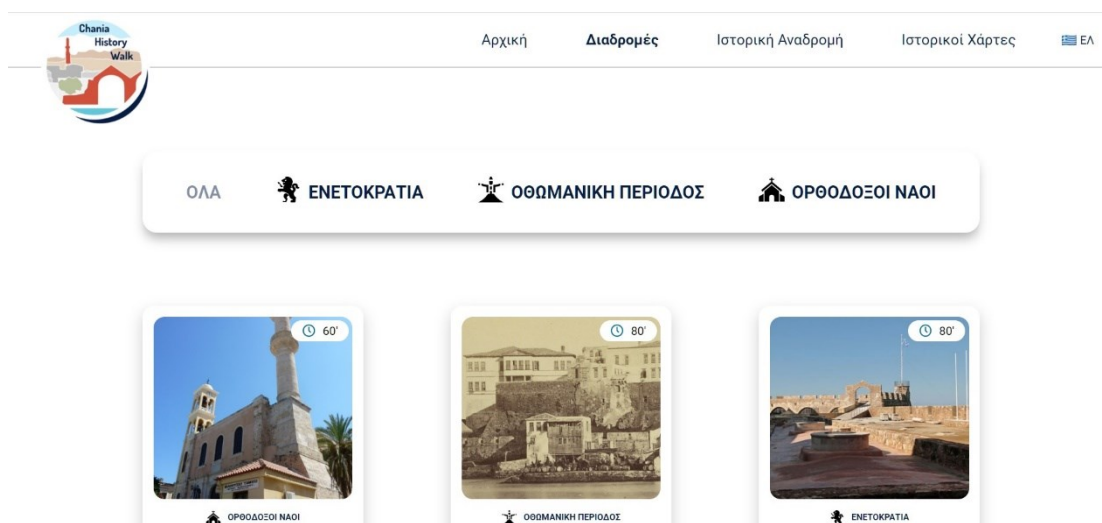
9.4 Περιγραφή της εφαρμογής



Εικόνα 3. Αρχική σελίδα ιστότοπου

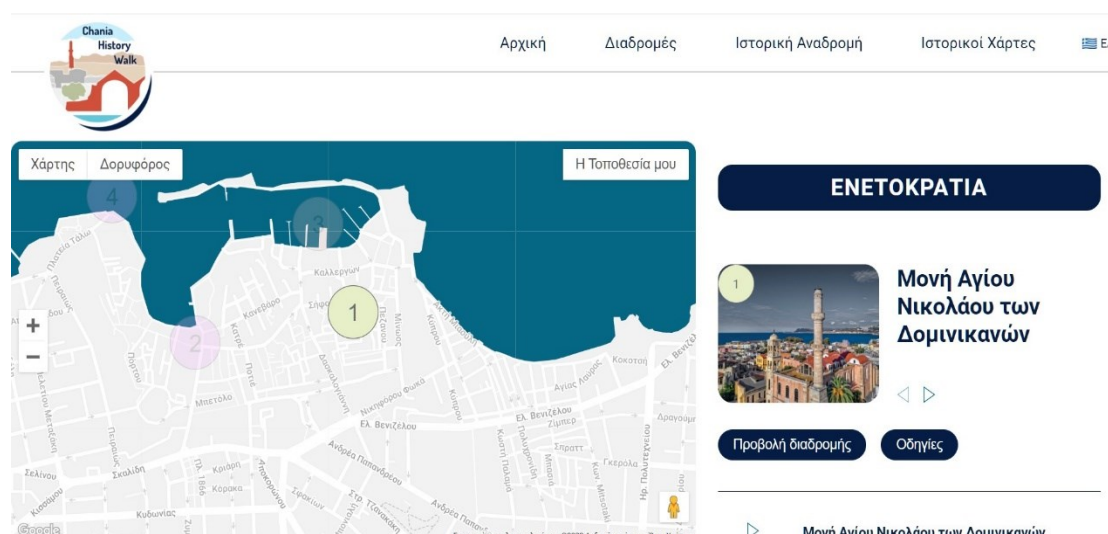
Με γνώμονα την προώθηση του πολιτιστικού προορισμού και του τουριστικού προϊόντος, η εφαρμογή έχει ως στόχο την άμεση πρόσβαση στην πληροφορία, αλλά και τον φιλικό χειρισμό.

Στην αρχική σελίδα (εικόνα 3) δίνεται άμεση πρόσβαση στο κύριο αντικείμενο της εφαρμογής με το κύριο μενού επιλογών που περιλαμβάνει τις «Διαδρομές», την «Ιστορική Αναδρομή» και τους «Ιστορικοί χάρτες», οι οποίοι περιέχουν ενημερωτικό υλικό που λειτουργεί υποστηρικτικά στην επιλογή των «Διαδρομών», αλλά και η δυνατότητα επιλογής γλωσσών δεξιά στο βασικό μενού επιλογών.



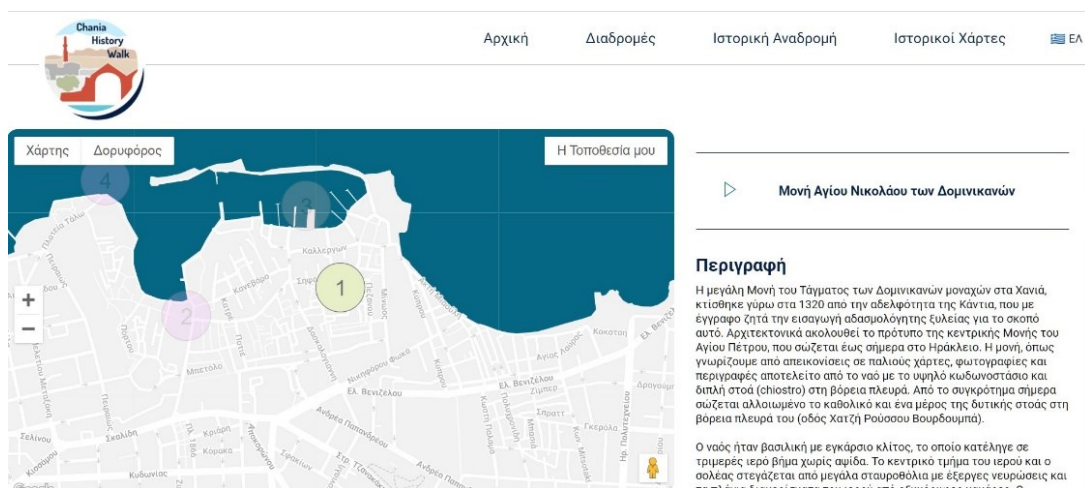
Εικόνα 4. Διαδρομές

Η επιλογή των «Διαδρομών» (εικόνα 4) μας οδηγεί στις προτεινόμενες διαδρομές της εφαρμογής, οι οποίες είναι «Όλες», «Ενετοκρατία», «Οθωμανική περίοδος», «Ορθόδοξοι ναοί». Η επιλογή «Όλες» περιλαμβάνει όλες τις διαδρομές και δίνεται η δυνατότητα επιλογής παραπάνω της μίας διαδρομής και να δημιουργήσει ο επισκέπτης μία νέα διαδρομή που θα περιλαμβάνει περισσότερα σημεία. Η περίοδος της «Ενετοκρατίας» (εικόνα 5) περιέχει ως σημεία ενδιαφέροντος το «Φρούριο Φιρκά», τα «Νεώρια», τη «Μονή Αγίου Φραγκίσκου» και τη «Μονή Αγίου Νικολάου» με αντίστοιχα πολυτροπικά κείμενα, φωτογραφίες και αφήγηση κειμένου.



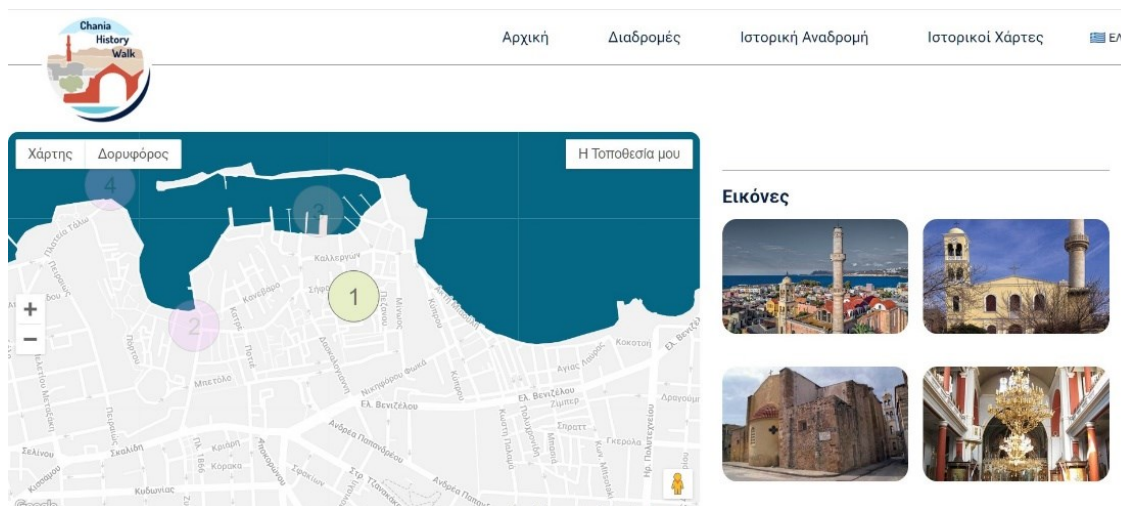
Εικόνα 5. Επιλεγμένη διαδρομή Ενετοκρατίας

Η διαδρομή «Οθωμανική περίοδος» συγκροτείται από τα σημεία «Γιαλί Τζαμιάς», «Μιναρές Σπλάντζιας», «Παλιό Διοικητήριο» και «Φάρος Χανίων». Η τρίτη διαδρομή «Ορθόδοξοι ναοί» που χαρακτηρίζεται ως θεματική, περιλαμβάνει το «Ναό της Αγίας Αικατερίνης», το «Ναό των Αγίων Αναργύρων» και τον «Καθεδρικό ναό των Εισοδίων».

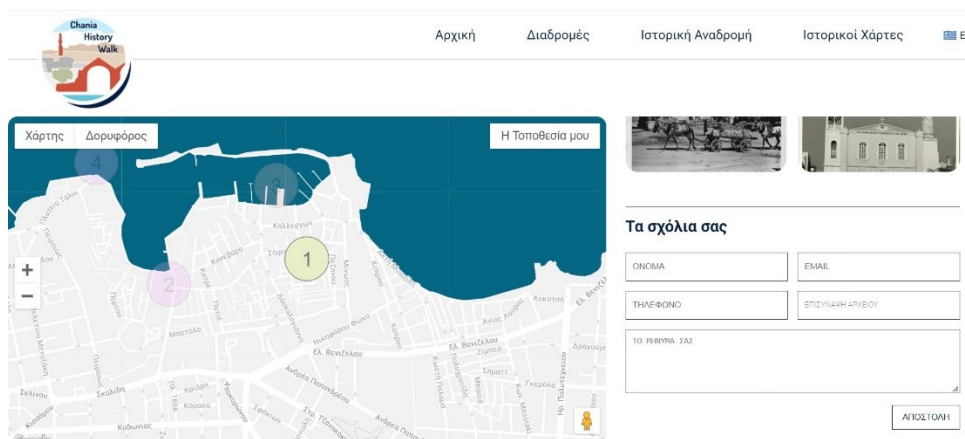


Εικόνα 6. Περιγραφή διαδρομής

Όταν επιλεγεί κάποια από τις διαδρομές, η οθόνη που βλέπει ο χρήστης είναι κατανεμημένη σε τρία σημεία πληροφόρησης. Στο πάνω οριζόντιο πλαίσιο υπάρχουν πάντα σταθερές οι επιλογές του βασικού μενού επιλογών, ώστε να είναι άμεση η πρόσβαση του χρήστη σε αυτές και η υπόλοιπη οθόνη μοιράζεται αριστερά με την διαδραστική εφαρμογή Google Map και δεξιά με το υποστηρικτικό πολυτροπικό κείμενο του ιστορικού σημείου (εικόνα 6). Στο τέλος του πολυτροπικού κειμένου υπάρχει ηλεκτρονική φόρμα, μέσω της οποίας ο επισκέπτης-χρήστης έχει τη δυνατότητα να υποβάλει σχόλια, παρατηρήσεις, αξιολογήσεις και φωτογραφίες (εικόνες 7,8).

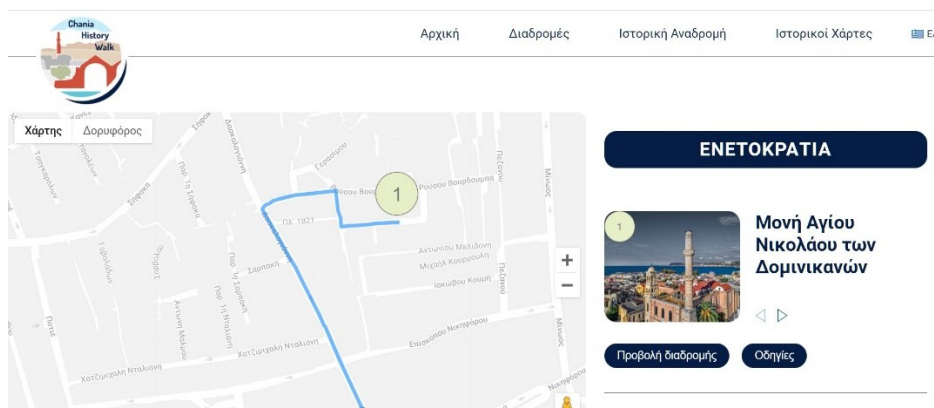


Εικόνα 7. Εικόνες διαδρομής



Εικόνα 8. Πεδίο ανατροφοδότησης επισκέπτη

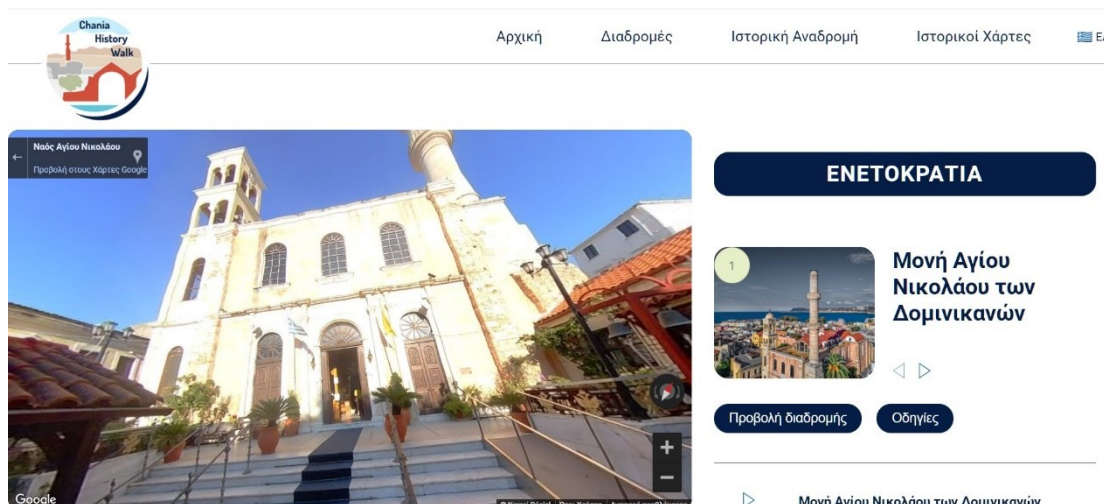
Στον ψηφιακό χάρτη Google Map (εικόνα 9), εάν ο χρήστης επιλέξει την επιλογή «η τοποθεσία μου», η εφαρμογή ζητάει να της επιτραπεί η πρόσβαση στην συσκευή του, ώστε να εντοπίσει αρχικά το γεωγραφικό σημείο του επισκέπτη.



Εικόνα 9. Πλοήγηση διαδρομής

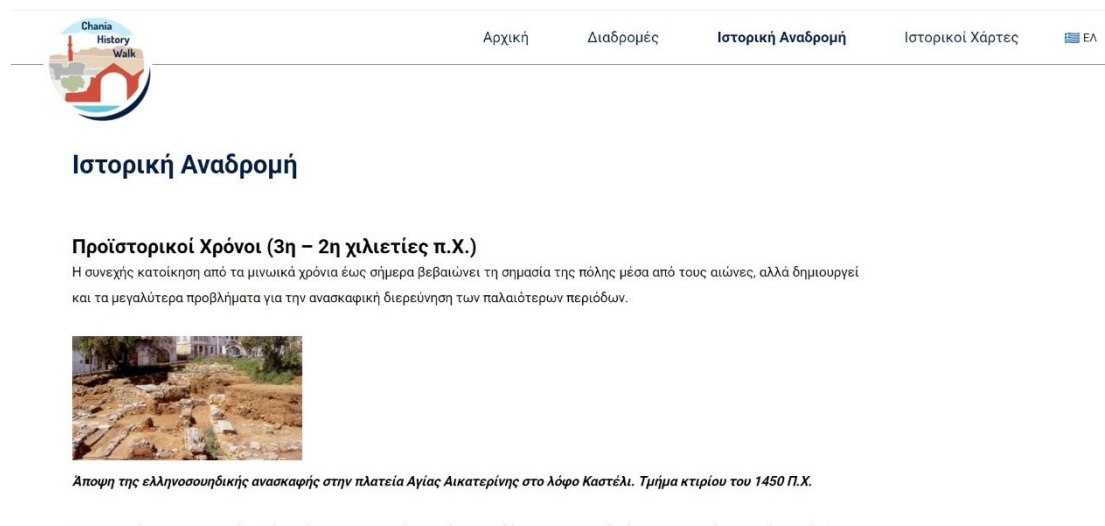
Στη συνέχεια με την επιλογή «οδηγίες», ο χρήστης με τη βοήθεια των εργαλείων πλοήγησης του Google Map οδηγείται στο ιστορικό σημείο ενδιαφέροντος του. Κάτω δεξιά του ψηφιακού διαδραστικού χάρτη υπάρχει ένα εικονίδιο με ένα μικρό ανθρωπάκι. Αν ο χρήστης σύρει το ανθρωπάκι πάνω στο χάρτη και σταματήσει στο σημείο επιλογής του, τότε ο χάρτης μετατρέπεται σε απεικόνιση “Street view” (εικόνα 10), δηλαδή βλέπει το επιλεγμένο σημείο σε τρισδιάστατη φωτογραφική απεικόνιση με δυνατότητα περιστροφής 360°. Όλα τα σημεία ενδιαφέροντος έχουν αφήγηση, κάτι που διευκολύνει τον επισκέπτη και ενδεχομένως και την παρέα του να ακούνε την

περιγραφή του σημείου, χωρίς να χρειάζεται να διαβάσουν κείμενο από την οθόνη ενός smartphone.



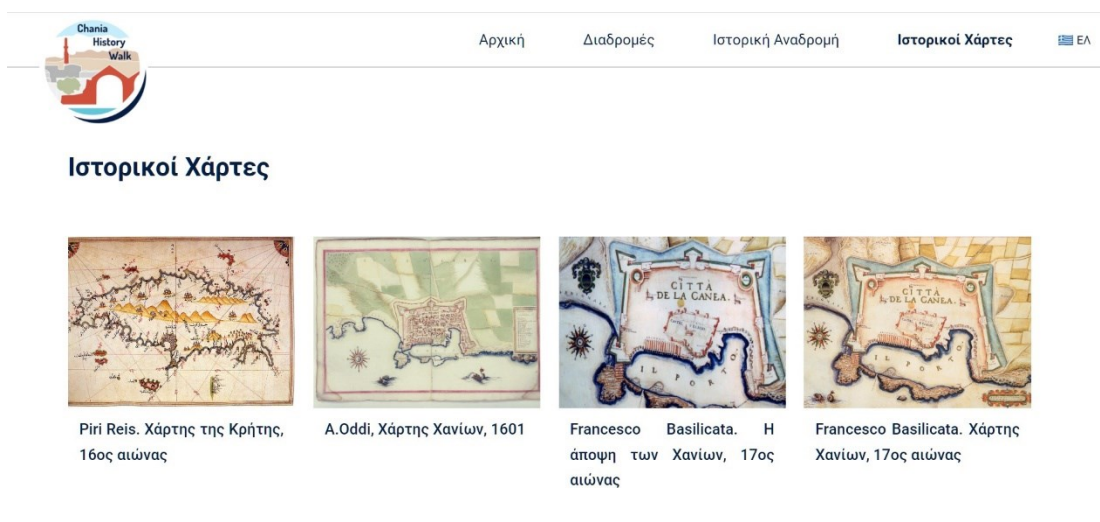
Εικόνα 10. Προβολή Street View

Στην «Αρχική» σελίδα υπάρχει η επιλογή «Ιστορική Αναδρομή» η οποία εισάγει τον επισκέπτη με συνοπτικό αλλά περιεκτικό τρόπο στην ιστορία της πόλης από τους Προϊστορικούς Χρόνους μέχρι σήμερα. Με την πληροφορία που του παρέχεται έχει ξεκινήσει η επαφή του με την ιστορική εμπειρία.



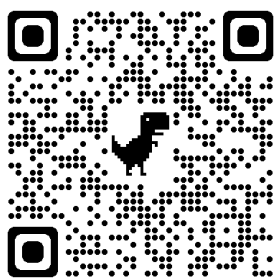
Εικόνα 11. Ιστορική Αναδρομή

Η επόμενη επιλογή του βασικού μενού επιλογής είναι οι «Ιστορικοί Χάρτες», όπου ο επισκέπτης έχει την ευκαιρία να διαπιστώσει μέσω των χαρτογραφήσεων τις διάφορες φάσεις των οχυρώσεων και των μνημείων.



Εικόνα 12. Ιστορικοί Χάρτες

9.5 Πρόσβαση στην εφαρμογή – QR Code



Εικόνα 13. QR Code
chaniahistorywalk.gr

Στα πλαίσια της προώθησης της εφαρμογής αλλά και της άμεσης πρόσβασής της, προτείνεται σε κάθε ιστορικό σημείο, στις πύλες εισόδου της πόλης (Αεδρόμιο, Λιμάνι, σταθμοί λεωφορείων) αλλά και σε κεντρικά σημεία της, να τοποθετηθούν ταμπέλες από plexiglass διαστάσεων 40cm X 40cm με QR Code (Quick Response Code). Το QR Code αποτελεί μορφή γραμμικού κώδικα (barcodes), με κύριο πλεονέκτημα την άμεση αναγνωσιμότητα του κώδικα και την ταχύτατη σύνδεση του χρήστη με την διεύθυνση της ιστοσελίδας, η οποία έχει ενσωματωθεί κωδικοποιημένα στο QR Code (Hung, Yao, Fang, Tan, & Lee 2020, σελ. 2840). Συγκεκριμένα, ο χρήστης με τη βοήθεια εφαρμογής QR Code reader, που είναι συνήθως ενσωματωμένη σε όλες τις σύγχρονες mobile συσκευές (Smartphone, Tablets), «διαβάζει» με την κάμερα της συσκευής του το QR Code και αμέσως συνδέεται με την ιστοσελίδα. Είναι ένας σχετικά ανέξοδος τρόπος για την προώθηση της εφαρμογής και την ενημέρωση του επισκέπτη για τη διαθεσιμότητα εφαρμογής.

9.6 Τεκμηρίωση

Σχετικά με την τεκμηρίωση του πολυτροπικού κειμένου και των φωτογραφιών, χρησιμοποιήθηκαν βιβλιογραφικές και φωτογραφικές πηγές από τις εκδόσεις της Αρχαιολογικής υπηρεσίας Χανίων, του Ιστορικού Αρχείου Κρήτης, τις επιστημονικές εκδόσεις του Δήμου Χανίων, τις εκδόσεις του Ιδρύματος Ελευθέριος Βενιζέλος και τις εκδόσεις της Δημοτικής Βιβλιοθήκης Χανίων. Ο λόγος που χρησιμοποιήθηκαν οι λεγόμενες παραδοσιακές πηγές ιστορικής μνήμης (Βιβλιοθήκες, Αρχεία, Ιδρύματα κ.λπ.) ήταν η διασφάλιση της επιστημονικά τεκμηριωμένης πληροφορίας, με χρήση πρωτογενούς αρχειακού υλικού, ώστε να αποφευχθεί η συλλογή υλικού από μέσα κοινωνικής δικτύωσης, προσωπικές ιστοσελίδες και γενικότερα από πηγές που δεν ακολουθούν κάποια επιστημονική δεοντολογία.

10. Επίλογος – Συμπεράσματα

Η εργασία αφορά το σχεδιασμό και την υλοποίηση μιας ψηφιακής εφαρμογής (www.chaniahistorywalk.gr), η οποία έχει στόχο να αναδείξει την παλιά πόλη των Χανίων ως υπαίθριο μουσείο αξιοποιώντας τις υποδομές που διαθέτει ο Δήμος Χανίων ως «έξυπνη πόλη». Στηρίχθηκε θεωρητικά στις έννοιες της πολιτιστικής κληρονομιάς, του πολιτιστικού τουρισμού, οι οποίες αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για δημιουργικότητα και καινοτομία, σε συνδυασμό με τις έννοιες της έξυπνης πόλης που εκμεταλλεύεται τις ΤΠΕ για την απόκτηση ανταγωνιστικών χαρακτηριστικών για ένα βιώσιμο μέλλον της πόλης.

Η παλιά πόλη των Χανίων με τη βοήθεια των ιστορικών διαδρομών, αναδεικνύεται ως χώρος πνευματικής και εθνικής καλλιέργειας, εθνικών και ακαδημαϊκών αφηγημάτων και παράλληλα αποτελεί τοπικό, περιφερειακό και κρατικό μοχλό ανάπτυξης. Οι ιστορικές διαδρομές οδηγούν τον επισκέπτη στην ανακάλυψη της πολιτιστικής κληρονομιάς και του παρελθόντος, όπως επιβιώνει σήμερα στην πόλη, καθώς και στην ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας. Με αυτόν τον τρόπο, η πόλη του σήμερα μπορεί να λειτουργήσει ως υπαίθριο μουσείο. Εμφανίζονται νέοι τρόποι

επικοινωνίας και επαφής, που δημιουργούν νέες αντιλήψεις, προσδίδοντας χαρακτηριστικά οικειότητας μεταξύ των εκθεμάτων-μνημείων και των νοημάτων που εμπεριέχονται. Οι ιστορικές διαδρομές μετατρέπονται σε χώρους παραγωγής πολλών και διαφορετικών εμπειριών, οι οποίες ενδυναμώνουν την ατομική μνήμη και τις ατομικές εμπειρίες, δημιουργώντας νέα ιστορικά αφηγήματα που οδηγούν σε βαθύτερη κατανόηση της τοπικής ιστορίας.

Η βιωσιμότητα μιας τέτοιας εφαρμογής απαιτεί τη δημιουργία του προτεινόμενου θεσμικού φορέα διαχείρισης του Υπαίθριου Μουσείου Παλιάς Πόλης των Χανίων. Μόνο ένας θεσμικός φορέας μπορεί να διασφαλίσει τη βιωσιμότητα των ιστορικών διαδρομών, την υποστήριξη και διαχείριση της ψηφιακής εφαρμογής και την επιστημονική αρτιότητα του περιεχομένου της, να τη διασυνδέσει με τις πληροφοριακές υπηρεσίες του Δήμου Χανίων και τις δημοτικές υποδομές, να την υποστηρίξει και να την συμπληρώσει με επιπλέον ιστορικές ή θεματικές διαδρομές, καθιερώντας την κορυφαίο εργαλείο προώθησης της πόλης ως τουριστικού προορισμού.

Το αρχειακό υλικό επιλέχθηκε και ψηφιοποιήθηκε με τη βοήθεια επιστημονικών φορέων. Αυτό σημαίνει ότι οι φορείς αυτοί θα μπορούσαν να συμμετέχουν στον προτεινόμενο θεσμό και να αποτελέσει και για αυτούς μία ευκαιρία εξωστρέφειας και διασύνδεσής με την τοπική ανάπτυξη, αλλά και πρόκληση για την συμμετοχή τους σε ένα μεγάλο έργο δημόσιας ιστορίας.

Η εργασία αυτή έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει αντικείμενο συζήτησης και διερεύνησης των τοπικών κοινωνιών για την ανάπτυξη μίας προβληματικής σχετικά με τις νέες μουσειακές τάσεις, που δεν είναι πλέον συνδεδεμένες μόνο με το ακαδημαϊκό, ερευνητικό και εκπαιδευτικό έργο, αλλά μπορούν να ενταχθούν ως παράμετρος σε μελλοντικά σχέδια ανάπτυξης και εξέλιξης μίας πόλης.

Βιβλιογραφία

- Buhalis, D. (2000, February). *Marketing the competitive destination of the future. Tourism Management*. Ανάκτηση Απρίλιος 10, 2022, από https://www.researchgate.net/publication/263731407_Marketing_the_competitive_destination_of_the_future_-_Growth_strategies_for_accommodation_establishments_in_alpine_regions
- Buhalis, D., & Amaranggana, A. (2014). *Smart Tourism Destinations*. Ανάκτηση Απρίλιος 10, 2022, από https://www.researchgate.net/publication/284098945_Smart_Tourism_Destinations
- De Jong, A., & Skougaard, M. (1992). *Early open-air museums: traditions of museums about traditions. Museum*(175), σσ. 151-157.
- Drucker, J., Kim, D., Salehian, I., & Bushong, A. (2014). *Introduction to Digital Humanities: Concepts, Methods, and Tutorial for Students and Instructors*. UCLA: UCLA.
- European Commission. (2021). Ανάκτηση Ιούνιος 10, 2022, από Culture and Creativity: <https://culture.ec.europa.eu/el/policies/selected-themes/politistiki-klironomia>
- EUROPEAN COMMISSION. (2000). eEurope 2002. An Information Society For All. Lisbon. Ανάκτηση Απρίλιος 18, 2022, από <https://lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2000:0330:FIN:EN:PDF>
- Gazi, A. (2022, February). Γκαζή, Ανδρομάχη. «... stories behind History. A public history exhibition at the National Historical Museum in Athens». *The Public Historian*, σσ. 27-50.
- Giffinger, R., Fertner, C., Kramar, H., Kalasek, R., Pichler-Milanovic, N., & Meijers, E. (2007). *Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities*. Vienna. Ανάκτηση Απρίλιος 10, 2022, από http://www.smart-cities.eu/download/smart_cities_final_report.pdf
- Google Maps Platform. (2022, Ιούνιος 12). Ανάκτηση 2022, από Build awesome apps with Google's knowledge of the real world: <https://developers.google.com/maps/>
- Hadžić, O. (2004). *Tourism and Digitization of Cultural heritage*. Novi Sad. Ανάκτηση Απρίλιος 6, 2022, από <http://eprints.relis.org/11865/1/6.pdf>
- Hall, R. E. (2000). *The Vision of a Smart City. 2nd International Life Extension Technology Workshop*. Paris. Ανάκτηση Απρίλιος 9, 2022, από <https://www.osti.gov/servlets/purl/773961/>
- Hung, S.-H., Yao, C.-Y., Fang, Y.-J., Tan, P., & Lee, R.-R. (2020, Σεπτέμβριος 1). Micrography QR Codes. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, σσ. 2834-2847.
- ICCROM. (2022). Ανάκτηση Απρίλιος 6, 2022, από International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property: <https://www.iccrom.org/>
- ICF. (2015). *What is an intelligent Community?* Ανάκτηση Απρίλιος 10, 2022, από https://www.intelligentcommunity.org/what_is_an_intelligent_community

- ICOSMOS. (2022). Ανάκτηση Απρίλιος 5, 2022, από International council on monuments and sites: <https://www.icomos.org/en>
- Komninos, N. (2006). *The Architecture of Intelligent Cities. Proceedings of the Conference on 'Intelligent Enviroments 06'*. Athens. Ανάκτηση Απρίλιος 10, 2022, από <https://www.komninos.eu/wp-content/uploads/2014/01/2006-The-Architecture-of-Intel-Cities-IE06.pdf>
- Manville, C., Cochrane, G., Cave, J., Millard, J., Pederson, J., Thaarup, R., . . . Kotterink, B. (2014). *Mapping Smart Cities in thw EU. Directorate General for Internal Policies. Policy department A: Economic and Scientific policy*. Brussels. Ανάκτηση Απρίλιος 9, 2022, από EUROPEAN PARLIAMENT: [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET\(2014\)507480_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/etudes/join/2014/507480/IPOL-ITRE_ET(2014)507480_EN.pdf)
- Paardekooper, R. (2012). *The value of an Archeological Open-Air Museum is in its use: Understanding Archeological Open-Air Museums and their Visitors*. Leiden: Sidestone Press.
- Panagiotopoulou, M., Stratigea, A., & Somarakis, G. (2014). *Έξυπνες Πόλεις και Βιώσιμη Αστική Ανάπτυξη - Παραδείγματα από τη Μεσογειακή και την Ελληνική Εμπειρία*. Αθήνα. Ανάκτηση Ιούνιος 10, 2022, από https://www.researchgate.net/publication/265160346_Exypnes_Poleis_kai_Biosime_Astike_Anptyxe_-_Paradeigmata_apo_te_Mesogeiake_kai_ten_Ellenike_Empeiria
- Rentzhog, S. (2007). *Open Air Museums. The history and future of a visionary idea*. Kristianstads: Jamtli Forlag and Carlsson Bokforlag.
- Richards, G. (1996). *ResearcGate*. Ανάκτηση Απρίλιος 5, 2022, από Cultural Tourism in Europe: https://www.researchgate.net/publication/277040145_Cultural_Tourism_in_Europe
- Soteriadis, M. (2012). *Tourism destination marketing: approaches improving effectiveness and efficiency*. Heraklion. Ανάκτηση Απρίλιος 12, 2022, από www.emeraldinsight.com/1757-9880.htm
- The Ecclesiological Society*. (2022). Ανάκτηση Ιούνιος 11, 2022, από <http://ecclsoc.org/history.html>
- Toppeta, D. (2010). *The Smart City vision: How Innovation and ICT can build smart, "liveable", sustainable cities*. Milan. Ανάκτηση Απρίλιος 10, 2022, από <https://www.scribd.com/document/306968058/Toppeta-Report-005-2010>
- UNESCO. (2012). Ανάκτηση Απρίλιος 6, 2022, από Σύμβαση Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς: http://www.unesco.org.cy/Programmes-Symbasi_Pagkosmias_Politistikis_kai_Fysikis_Klironomias,GR-PROGRAMMES-04-01-01,GR
- UNESCO.ORG/ENG. (2021). Ανάκτηση Απρίλιος 3, 2022, από Cultural Heritage: <https://en.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>
- Ανδρακάκου, Μ. (2017). *Διαδικτυακοί χάρτες αστικών διαδρομών πολιτιστικής κληρονομιάς*. Αθήνα: Ε.Μ.Π.

- Δερμιτζάκη, Κ., Δοξανάκη, Τ., & Λιναρδάκης, Μ. (2009, Ιούνιος). *Πολιτιστικός τουρισμός και τοπικά μουσεία: παράγοντες που επηρεάζουν τη μεταξύ τους σχέση. Μουσείο: Περιοδική έκδοση του Κέντρου Μουσειακών Ερευνών του Πανεπιστημίου Αθηνών*, σσ. 20-29.
- Μπιτσάνη, Ε. (2004). *Πολιτισμική Διαχείριση και Περιφερειακή Ανάπτυξη. Σχεδιασμός πολιτιστικής πολιτικής και πολιτιστικού προϊόντος*. Αθήνα: ΔΙΟΝΙΚΟΣ.
- Νάκου, Ε. (2001). *Μουσεία: Εμείς τα πράγματα και ο πολιτισμός*. Αθήνα: Νήσος.
- Νικονάνου, Ν. (Επιμ.). (2015). *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21ο αιώνα*. Αθήνα: Κάλλιπος. Ανάκτηση Απρίλιος 5, 2022, από <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/712>
- Παυλογεωργάτος, Γ., & Κωνσταντογλου, Μ. (2005). *Πολιτισμικός τουρισμός: Η περίπτωση της Ελλάδας*. Στο Ν. Βερνίκος, Σ. Δασκαλοπούλου, Φ. Μπαντιμαρούδης, Ν. Μπουμπάρης, & Δ. Παπαγεωργίου (Επιμ.), *Πολιτισμικές Βιομηχανίες: Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά* (σσ. 59-84). Αθήνα: ΚΡΙΤΙΚΗ.
- Πεντάζου-Τσιμπίδη, Ι. (2016). *Σχεδιάζοντας ψηφιακά εκθέματα για την ιστορία της πόλης του Βόλου: Ο ψηφιακός σχεδιασμός ως θεωρία και πράξη*. Βόλος: ΕΑΠ. Ανάκτηση 10 28, 2021, από <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/37535>
- Πούλιος, Ι. (2015). *Διαχείριση Υλικής Πολιτισμικής Κληρονομιάς, Τοπική Κοινωνία και βιώσιμη Ανάπτυξη*. Ζωγράφου: Κάλλιπος.
- Σιδερίης, Ε. (2013). *Προστασία και βιώσιμη ανάπτυξη ιστορικών πόλεων: το παράδειγμα της Γρανάδας*. Αθήνα: Ε.Μ.Π.
- Συλαίου, Σ. (2012). *Επισκόπηση εφαρμογών της Εθελοντικής Γεωγραφικής Πληροφορίας με έμφαση στην Πολιτισμική Κληρονομιά. Χωρογραφίες*, 3(1).
- Τσίβης, Γ. Δ. (2014). *Χανιά 1252-1940*. Χανιά: ΕΡΕΙΣΜΑ.
- Φύλιας, Β. (2000). *Κοινωνιολογία του Πολιτισμού. Βασικές οριοθετήσεις και Κατευθύνσεις* (Τόμ. Α'). Αθήνα: Παπαζήσης.

Ιστοσελίδες

<https://www.athenshistorywalks.com>, πρόσβαση στις 5/5/2022

https://kapodistrias.digitalarchive.gr/edu_walks.php, πρόσβαση στις 5/5/2022

<https://www.eccd.gr/el/egkatastaseis/psifiakos-peripatos-stin-periohi-gyro-apo-tous-delfous/>, πρόσβαση στις 5/5/2022

<https://upplevnorduppland.se/page/40782?lang=en>, πρόσβαση στις 6/5/2022

<https://www.larissa-culturestories.gr/el/mnimeia/politistikes-diadromes>, πρόσβαση στις 6/5/2022

<https://www.smartiscity.gr/dimos-larisaion/>, πρόσβαση στις 25/5/2022

<https://exarc.net>, πρόσβαση στις 25/5/2022

<https://www.openluchtmuseum.nl/plan-je-bezoek?taal=en>, πρόσβαση στις 25/5/2022

<https://www.skansen.se/en/>, πρόσβαση στις 27/5/2022

<https://www.beamish.org.uk/>, πρόσβαση στις 27/5/2022

<http://step2smart.chania.gr/?q=el>, πρόσβαση στις 28/5/2022

<https://www.smartiscity.gr/dimos-chanion/>, πρόσβαση στις 3/6/2022

<https://diazoma.gr/routes/>, πρόσβαση στις 5/6/2022

Η Ψηφιακή εφαρμογή

Στο <https://chaniahistorywalk.gr/>

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

«Δηλώνω ρητά ότι, με το άρθρο 8 του Ν. 1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.»