



ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

Διπλωματική εργασία

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο αιώνα

Φοιτήτρια: Ελένη- Μαρία Καμάρη (Α.Μ. 162034)

Α΄ Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Μαργαρίτα Κεφαλάκη,

Β΄ Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Ανδρονίκη Κάβουρα

Θεσσαλονίκη

Σεπτέμβριος, 2026



Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του φοιτητή/της φοιτήτριας Καμάρη Ελένη Μαρία, που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο/η 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/της 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/της συγγραφέα/δημιουργού. Η Καμάρη Ελένη Μαρία διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Διπλωματική εργασία

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο αιώνα

Φοιτήτρια: Ελένη- Μαρία Καμάρη (Α.Μ. 162034)

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:
Κεφαλάκη Μαργαρίτα ,
ΕΑΠ

Συν-επιβλέπουσα καθηγήτρια:
Κάβουρα Ανδρονίκη,
ΕΑΠ

Στην μνήμη του παππού μου.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στην επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, κ. Μαργαρίτα Κεφαλάκη, για την άριστη καθοδήγηση, τη διαρκή υποστήριξη και τις πολύτιμες συμβουλές της καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της παρούσας διπλωματικής εργασίας. Η σταθερή της παρουσία, η επιστημονική της κατάρτιση και η ενθάρρυνσή της υπήρξαν καθοριστικές για την ολοκλήρωση αυτού του έργου.

Θερμές ευχαριστίες οφείλω στους υπαλλήλους του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης για τη συνεργασία και τη διάθεσή τους να υποστηρίζουν την έρευνά μου. Ιδιαίτερα ευχαριστώ τον κύριο Αριστείδη Μυτάκο, Προϊστάμενο του Τμήματος Μελετών και Έργων και την κυρία Αγγελική Μονέδα, ηλεκτρολόγο μηχανικό και μηχανικό υπολογιστών, για τον χρόνο, τη διάθεση και τις χρήσιμες πληροφορίες, που μου προσέφεραν. Τέλος θέλω να ευχαριστήσω όλες και όλους, που δέχθηκαν τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου και συνέβαλαν καθοριστικά στην τεκμηρίωση της έρευνας μου.

Τέλος, ένα βαθύ και προσωπικό ευχαριστώ αφιερώνεται στην οικογένειά μου για τη δύναμη, την αγάπη και τη συνεχή στήριξη, που μου προσέφεραν.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζει τον ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο αιώνα, εστιάζοντας στις αλλαγές, που έχουν επιφέρει οι νέες τεχνολογικές εξελίξεις στον τρόπο οργάνωσης, λειτουργίας και επικοινωνίας των μουσείων με το κοινό. Η έρευνα αναλύει τις στρατηγικές και τα εργαλεία, που αξιοποιούνται στο πλαίσιο της ψηφιοποίησης, όπως οι εικονικές περιηγήσεις, οι διαδραστικές εφαρμογές, οι ψηφιακές συλλογές και οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης.

Παράλληλα, διερευνώνται οι προκλήσεις, που αντιμετωπίζουν τα ελληνικά μουσεία κατά τη διαδικασία ενσωμάτωσης της τεχνολογίας, όπως η έλλειψη πόρων, η ανάγκη για εξειδικευμένο προσωπικό και η διατήρηση της αυθεντικότητας της πολιτιστικής εμπειρίας. Μέσα από την ανάλυση του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης επιχειρείται η αποτύπωση της τρέχουσας κατάστασης και των προοπτικών ανάπτυξης του ψηφιακού εκσυγχρονισμού στην Ελλάδα. Οι καλές πρακτικές, που εντοπίζονται από τη σύντομη έρευνα, που πραγματοποιήθηκε στο μουσείο Van Gogh, επιτρέπουν την εξαγωγή προτάσεων προς εφαρμογή στην ελληνική επικράτεια.

Τα αποτελέσματα της έρευνας δείχνουν, ότι παρότι έχουν γίνει σημαντικά βήματα προς τον ψηφιακό εκσυγχρονισμό, απαιτείται περαιτέρω στρατηγικός σχεδιασμός, επένδυση σε ανθρώπινο δυναμικό και ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ πολιτιστικών φορέων και τεχνολογικών οργανισμών. Η εργασία καταλήγει σε προτάσεις για τη βιώσιμη ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου πλαισίου ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης, ικανής, να ενισχύσει τη θέση των ελληνικών μουσείων στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή.

Λέξεις κλειδιά

Ψηφιακός μετασχηματισμός

Νέες Τεχνολογίες

Μουσείο του Μέλλοντος

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

Smart Museums

Abstract

This thesis examines the digital transformation of museums in Greece in the 21st century, focusing on the changes brought about by recent technological developments in the way museums are organized, operated, and communicate with their audiences. The research analyzes the strategies and tools employed in the context of digitization, such as virtual tours, interactive applications, digital collections, and social media platforms.

At the same time, it explores the challenges faced by Greek museums in integrating technology, including limited financial resources, the need for specialized personnel, and the preservation of the authenticity of the cultural experience. Through the analysis of the Archaeological Museum of Thessaloniki, the study seeks to capture the current state and future prospects of digital transformation development in Greece. The best practices identified through the research carried out at the Van Gogh Museum provide the basis for developing proposals that could be implemented in Greece.

The findings indicate that, although significant progress has been made toward digital modernization, further strategic planning, investment in human resources, and strengthened collaboration between cultural institutions and technology organizations are required. The thesis concludes with proposals for the sustainable development of a comprehensive digital cultural management framework capable of enhancing the position of Greek museums in the contemporary digital era.

Keywords

Digital transformation

New technologies

Museum of the future

Robots

Archaeological museum of Thessaloniki

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες.....	5
Περίληψη.....	6
Abstract	7
Κατάλογος Εικόνων.....	10
Κατάλογος Πινάκων-Συντομογραφίες.....	11
Εισαγωγή.....	12
Μεθοδολογία Έρευνας.....	16
Κεφάλαιο 1°	
1.1 Ψηφιακός μετασχηματισμός: έννοιες και προσεγγίσεις	24
1.2 Ο Ρόλος της Τεχνολογίας στον Πολιτισμό.....	26
1.3 Το μουσείο στη σύγχρονη εποχή: από τον φυσικό στον υβριδικό χώρο.....	28
<i>Το έξυπνο μουσείο</i>	32
Κεφάλαιο 2°	
Ο ψηφιακός μετασχηματισμός στα μουσεία διεθνώς	32
Κεφάλαιο 3°	
3.1 Η Ελληνική Πραγματικότητα.....	34
3.2 Περίοδος Προκλήσεων- COVID-19.....	37
3.3 Προκλήσεις και προβληματισμοί.....	40
Κεφάλαιο 4°	
Μελέτη περίπτωσης- Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης.....	42
4.1 Ο Ψηφιακός Μετασχηματισμός του ΑΜΘ	43
4.2 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης.....	46
4.3 Εφαρμογές μουσείου.....	47
4.4 Ο φυσικός χώρος του μουσείου.....	62
4.5 SWOT Analysis του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης.....	64
4.6 Το μουσείο Van Gogh	67

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός του μουσείου.....	67
Καλές Πρακτικές προς συζήτηση.....	73
Σύνοψη δεδομένων, SWOT Analysis.....	75
Κεφάλαιο 5 ^ο	
Ανάλυση δεδομένων και ερευνητικά ευρήματα.....	77
Κεφάλαιο 6 ^ο	
Συνεντεύξεις υπαλλήλων του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης.....	91
Αριστείδης Μυτάκος, Μηχανολόγος Μηχανικός.....	91
Αγγελική Μονέδα, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών.....	94
Καινοτόμες προτάσεις.....	96
Συμπεράσματα.....	100
Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.....	105
Ελληνική Βιβλιογραφία.....	107
Ξενογλώσση Βιβλιογραφία.....	110
Δικτυογραφία.....	116
Παράρτημα.....	120
Α. Φόρμα συναίνεσης συμμετοχής στη συνέντευξη.....	120
Β. Ερωτηματολόγιο.....	122
Γ. Συμπληρωματικό υλικό.....	126
Υπεύθυνη δήλωση συγγραφέα.....	127

Κατάλογος Εικόνων/ Σχημάτων

Εικόνα εξωφύλλου: [Ψηφιακός μετασχηματισμός Μικρομεσαίων Επιχειρήσεων:](#)

[Εγκρίθηκε η υλοποίηση της Δράσης για Κρατικές ενισχύσεις - Εμπορικό και Βιομηχανικό Επιμελητήριο Αθηνών](#) (τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Εικόνα 1: <https://www.amth.gr/visit> (τελευταία πρόσβαση 18/11/2025)

Εικόνα 2: Εκθέσεις Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης

<https://www.amth.gr/exhibitions> (τελευταία πρόσβαση 18/11/2025)

Εικόνα 3: Δραστηριότητες για παιδιά, «Χρωματίζω την αρχαιότητα»

<https://www.amth.gr/news/hromatizo-tin-arhaiotita-2> (τελευταία πρόσβαση 24/11/2025)

Εικόνες 4-10: <https://www.museumonthego.gr/> Στιγμιότυπο από κινητή συσκευή και υπολογιστή της εφαρμογής του *Museum on the Go* (τελευταία πρόσβαση 07/01/2026)

Εικόνα 11-12 : Sign Guide, εφαρμογή κινητής συσκευής

Εικόνες 13-16: Το κοινωνικό ρομπότ Ίντι <https://www.lifo.gr/now/tech-science/arhaiologiko-moyseio-thessalonikis-ena-rompot-tha-syzita-me-toys-episkeptes>

(τελευταία πρόσβαση 21/01/2026)

Εικόνες 17-22: E- Σκαπάνη, Εφαρμογή μέσω *Playstore*, (τελευταία πρόσβαση 18/01/2026)

Εικόνες 23-25: Εφαρμογή E- Σκαπάνη Αψίδα Γαλερίου (λήψη 01/03/2026)

Εικόνες 26-28: Αίθουσα Βασιλικής, Γαλεριανό Συγκρότημα (λήψη 01/03/2026)

Εικόνες 29-31: Ανακαινισμένη αίθουσα ΑΜΘ <https://www.amth.gr/news/egkainia-aitheysas-ekpaideytikon-programmaton-kai-dimioyrgikon-ergastirion-gia-oloys> (τελευταία πρόσβαση 13/01/2026)

Εικόνα 32: SWOT Analysis ΑΜΘ

Εικόνα 33: Χάρτης εύρεσης των έργων τέχνης, του μουσείου Van Gogh, ανά τον κόσμο

Εικόνα 34: Δραστηριότητες για παιδιά από την ιστοσελίδα του Van Gogh Museum

Εικόνα 35: Van Gogh Worldwide <https://vangoghworldwide.org/>

Εικόνα 36: Van Gogh: The immersive experience

Εικόνα 37-38: Unravel Van Gogh

Εικόνα 39-49: Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου κοινού

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1:SWOT Analysis ΑΜΘ

Πίνακας 2: SWOT Analysis Συνοπτική ΑΜΘ

Πίνακας 3: SWOT Analysis Συνοπτική Van Gogh

Πίνακας 4: SWOT Analysis Συνόλου

Πίνακας 5: Προτάσεις Βελτίωσης

Πίνακας 6: Διάγραμμα Συμπερασμάτων

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

ΑΜΘ: Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

Ε.Ε.: Ευρωπαϊκή Ένωση

ΕΚΤ: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικών Περιεχομένων

ΤΠΕ: Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας

AR: Augmented Reality

GDPR: General Data Protection Regulation

VR: Virtual Reality

Εισαγωγή

Κατά τη διάρκεια των τελευταίων δεκαετιών, η ραγδαία εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας, συμπεριλαμβανομένου και του πολιτισμού. Τα μουσεία, ως θεματοφύλακες της πολιτιστικής κληρονομιάς, καλούνται πλέον, να ανταποκριθούν στις νέες απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής, υιοθετώντας καινοτόμες πρακτικές, που μετασχηματίζουν τον τρόπο με τον οποίο συλλέγουν, διαχειρίζονται και προβάλλουν το περιεχόμενό τους στο κοινό (Parry, 2010; Giannini & Bowen, 2019).

Παρά το αυξανόμενο ενδιαφέρον για το ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων σε διεθνές επίπεδο, η ελληνική βιβλιογραφία παραμένει περιορισμένη, ιδίως όσον αφορά εμπειρικές μελέτες, που βασίζονται σε πρωτογενή δεδομένα. Η υπάρχουσα έρευνα εστιάζει κυρίως σε στρατηγικές και τεχνολογικές διαστάσεις, χωρίς να εξετάζει επαρκώς το συνδυασμό των οργανωτικών πρακτικών με την εμπειρία των επισκεπτών. Παράλληλα, παρατηρείται έλλειψη συγκριτικών μελετών μεταξύ ελληνικών και διεθνών μουσείων, οι οποίες θα μπορούσαν, να αναδείξουν τις διαφορές ως προς το επίπεδο της ψηφιακής ωριμότητας και να αναδείξουν τις καλές πρακτικές. Η παρούσα διπλωματική εργασία συμβάλλει στη μελέτη του ψηφιακού μετασχηματισμού των μουσείων στην Ελλάδα, εξετάζοντας τις τεχνολογικές εξελίξεις, που πραγματοποιούνται, την επίδρασή τους στη λειτουργία των πολιτιστικών οργανισμών μέσα από την οπτική των υπαλλήλων και την εμπειρία των επισκεπτών, κυρίως μέσω των δεδομένων που προκύπτουν από το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Μέσω του τριγωνοποιημένου σχεδιασμού επιτυγχάνεται μια συνολική αποτύπωση και ανάλυση του θέματος, όπως προκύπτει από τη βιβλιογραφία, τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων κοινού και των συνεντεύξεων, που πραγματοποιήθηκαν (Menezes et al., 2023). Μελετάται η εξέλιξη του ψηφιακού μετασχηματισμού μετά την περίοδο προκλήσεων του COVID-19 και η συμβολή της στην ολοκληρωτική αλλαγή των μέχρι τότε δεδομένων. Η σημαντικότητα της μελέτης έγκειται στην μετάβαση του μουσείου από ένα στατικό ίδρυμα σε ένα «ζωντανό» φορέα, ο οποίος προάγει τη διαδραστικότητα και την εμπειρία (Li, 2024). Παρότι η διεθνής βιβλιογραφία παρουσιάζει αυξημένο ενδιαφέρον για τα «έξυπνα μουσεία» και τις ψηφιακές πολιτιστικές πρακτικές, η ελληνική βιβλιογραφία εξακολουθεί, να παρουσιάζει

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

περιορισμένη ανάπτυξη, ιδιαίτερα σε επίπεδο εμπειρικών ερευνών και συγκριτικών μελετών.

Η συμβολή της παρούσας έρευνας εντοπίζεται αρχικά στη συνδυαστική αξιοποίηση ποσοτικών και ποιοτικών μεθόδων, γεγονός, που επιτρέπει μία πιο ολοκληρωμένη κατανόηση του φαινομένου. Μέσα από τα ερωτηματολόγια των επισκεπτών και τις συνεντεύξεις υπαλλήλων του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης αναδεικνύονται όχι μόνο οι στρατηγικές ψηφιακής ανάπτυξης, αλλά και οι πραγματικές ανάγκες, οι προβληματισμοί και οι εμπειρίες των εμπλεκόμενων μερών. Η στατιστική ανάλυση των αποτελεσμάτων οδηγεί σε ποιοτικά συμπεράσματα και κατ' επέκταση σε ερευνητικά ευρήματα (Zollo et al., 2021). Μέσα από τις συνεντεύξεις με τους αρμόδιους προϊσταμένους του μουσείου προκύπτουν τα αποτελέσματα της ποιοτικής έρευνας.

Η εκτεταμένη ανάλυση των δεδομένων του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης συμβάλλει στην κατανόηση των συνθηκών, που επικρατούν σε έναν από τους μεγαλύτερους φορείς πολιτισμού της χώρας. Παράλληλα, η συνοπτική μελέτη του μουσείου Van Gogh αναδεικνύει καλές πρακτικές και οδηγεί σε δημιουργία προτάσεων προς εφαρμογή. (Sánchez-Amboage et al., 2023).

Μέσω της έρευνας επιτυγχάνεται η γεφύρωση του χάσματος μεταξύ διαφορετικών πολιτισμικών και οργανωτικών πλαισίων στον τομέα των μουσείων και η ολιστική κατανόηση της εφαρμογής του ψηφιακού μετασχηματισμού, όπως και η ανάδειξη καλών πρακτικών και προτάσεων για την αποτελεσματικότερη ενσωμάτωση της ψηφιακής τεχνολογίας στη λειτουργία των μουσείων, ώστε να ακολουθούν τα σύγχρονα δεδομένα της εποχής (Λαμπράκη, 2020; European Commission, 2022).

Σκοπός της εργασίας είναι να αναδείξει τον ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων της ελληνικής επικράτειας, μέσω μιας εκτεταμένης έρευνας σε βιβλιογραφικά δεδομένα, αλλά και εμπειρικά στοιχεία υπαλλήλων και επισκεπτών. Η μελέτη του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης διαμέσου των εμπειρικών δεδομένων, που προέκυψαν από τα τις προσωπικές συνεντεύξεις και τα ερωτηματολόγια επισκεπτών συνέβαλε σε μία ολοκληρωμένη εικόνα των πραγματικών συνθηκών, που επικρατούν. Συνδυαστικά, η μελέτη του μουσείου Van Gogh διευκόλυνε τον εντοπισμό των καλών του πρακτικών και την ευελιξία προσαρμογής του κατά την περίοδο του COVID-19, ενώ ταυτόχρονα συνέβαλλε τα μέγιστα στη δημιουργία προτάσεων για εφαρμογή και στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ των δύο οργανισμών.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός αποτελεί το σύνολο των ενεργειών, οι οποίες προγραμματίζονται από μια επιχείρηση, μια υπηρεσία, έναν οργανισμό, ώστε να αποδώσουν, να επαναπροσδιορίσουν, να εισάγουν και να εγκαταστήσουν την μονάδα στην νέα ψηφιοεπικοινωνιακή εποχή. Είναι ένα φαινόμενο, σύμφωνα με τον Γκαντζιά (2020), το οποίο έχει τεχνολογικό, οικονομικό και κοινωνικό υπόβαθρο. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός σε πρώτο στάδιο επιτυγχάνεται με τη χρήση ψηφιακών πλατφορμών, τεχνητής νοημοσύνης και διαδικτύου από τους οργανισμούς (Menezes et al. 2023). Η χρήση τους συμβάλλει στην μείωση του οικολογικού αποτυπώματος και στη δημιουργία ρηξικέλευθων τεχνολογικών υπηρεσιών και προϊόντων. Τα τελευταία χρόνια οι πολιτιστικοί οργανισμοί επιδιώκουν, να αξιοποιήσουν τα οφέλη της ψηφιακής τεχνολογίας, προκειμένου να εξασφαλίσουν την εξωστρέφεια τους (Κόνσολα, 2011:8). Ήδη από το 2021, η Ευρωπαϊκή Ένωση έθεσε ως προτεραιότητα το πρόγραμμα “Ψηφιακή Ευρώπη”, το οποίο χρηματοδοτεί πολίτες, επιχειρήσεις και δημόσιους φορείς, ώστε να εντάξουν την τεχνολογία στις δράσεις τους (Ψηφιακή Ευρώπη, Διαθέσιμο: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/el/activities/digital-programme>).

Όσον αφορά στα μουσεία, ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν αποτελεί απλά και μόνο μία τεχνολογική αναβάθμιση των υποδομών ή τη δημιουργία ψηφιακών συλλογών, αλλά συνιστά μια συνολική αλλαγή της φιλοσοφίας, της οργάνωσης και της λειτουργίας τους. Τα μουσεία πλέον ανοίγουν τις πύλες τους και δεν λειτουργούν ως κλειστές συλλογές, που δεν επιτρέπουν την πρόσβαση σε μη συσχετιζόμενα άτομα (Νούσια & Γκαζή, 2003:25-33). Επιδιώκεται η αλληλεπίδραση με το κοινό, η δημιουργία τεχνικών προσομοίωσης και η μελέτη σχεδιασμού των φυσικών τους χώρων, προκειμένου να ανταποκρίνονται στις νέες ανάγκες (Aristova et al. 2020). Πλέον οι συλλογές μετατρέπονται σε ένα χώρο αλληλεπίδρασης, ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης, βελτιώνοντας την εμπειρία του επισκέπτη (Schweibenz, 2019; Marty, 2008).

Στην Ελλάδα, ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων αποτελεί μια διαρκώς εξελισσόμενη διαδικασία, με σημαντικές πρωτοβουλίες, να αναπτύσσονται τόσο από δημόσιους όσο και από ιδιωτικούς φορείς (ΥΠΠΟΑ, 2021; ΕΚΤ, 2022). Πρόκειται για μία διαδικασία, η οποία ήδη ξεκίνησε από τα προηγούμενα χρόνια, με αποκορύφωμα την περίοδο 2019-2020, όταν η περίοδος προκλήσεων του COVID-19 ανάγκασε τα μουσεία, να κλείσουν προσωρινά τις φυσικές τους πύλες και να στραφούν σε ψηφιακά

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

μέσα, για να διατηρήσουν την επαφή τους με το κοινό (OECD, 2020). Το γεγονός αυτό ανέδειξε την αναγκαιότητα για βιώσιμες ψηφιακές στρατηγικές και ενίσχυσε τον ρόλο της τεχνολογίας ως εργαλείου εκπαίδευσης, ψυχαγωγίας και πολιτιστικής διαχείρισης (Giannini & Bowen, 2019).

Μεθοδολογία έρευνας

Ερευνητικός Σχεδιασμός

Η ερευνητική εργασία στοχεύει στη μελέτη του ψηφιακού μετασχηματισμού των ελληνικών μουσείων προσεγγίζοντας ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα συνδυαστικά με τις βιβλιογραφικές αναφορές. Με τη μέθοδο της τριγωνοποίησης αξιοποιούνται τα ποσοτικά, ποιοτικά δεδομένα καθώς και δευτερογενείς πηγές, προκειμένου να εξαχθούν έγκυρα αποτελέσματα σύμφωνα με τις αρχές της κοινωνικής έρευνας (Babbie, 2011; Cohen, Manion, & Morrison, 2011). Ο συνδυασμός των δύο μεθόδων (ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων) επιτρέπει τόσο τη συλλογή μετρήσιμων δεδομένων από τους επισκέπτες των μουσείων, όσο και τη σε βάθος κατανόηση της οπτικής των υπαλλήλων στον μουσειακό χώρο (Ηλιού & Σπυροπούλου, 2015). Τα παραπάνω δεδομένα συνδυάζονται με τα βιβλιογραφικά ευρήματα, τα οποία απαιτούνται για την κατανόηση των ορισμών και των διαδικασιών εφαρμογής του ψηφιακού μετασχηματισμού στα μουσεία. Ταυτόχρονα, απαραίτητη κρίθηκε η ανάλυση της ψηφιακής παρουσίας του μουσείου, όπως η μελέτη της επίσημης ιστοσελίδας του, η επίσημη παρουσία του στο Facebook, καθώς και οι ψηφιακές εφαρμογές, που διατίθενται προς χρήση στο κοινό, προκειμένου να γίνει μια συνολική θεώρηση των ψηφιακών του δράσεων.

Ποσοτική Έρευνα – Ερωτηματολόγιο Κοινού

Η ποσοτική έρευνα μέσω δομημένου ερωτηματολογίου, το οποίο διαμοιράστηκε σε 120 άτομα μέσω του Google Forms, στοχεύει στην αξιολόγηση της εμπειρίας των επισκεπτών, στον εντοπισμό ή μη των ψηφιακών εφαρμογών, οι οποίες προσφέρονται από το ΑΜΘ και στην αξιολόγηση της στάσης τους προς τα ψηφιακά δεδομένα, αξιοποιώντας τις αρχές συλλογής δεδομένων (Ζαφειρόπουλος, 2015). Εφόσον πραγματοποιήθηκε αρχικά, μία πιλοτική δοκιμή, προκειμένου να επιβεβαιωθεί η ορθή λειτουργία του, διαμοιράστηκε στους ερωτώμενους.

Τα άτομα προέκυψαν μέσω δείγματος ευκολίας (Βαμβακά, 2006), καθώς επιλέχθηκαν λόγω της διαθεσιμότητας και της προθυμίας τους κατά τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Η πρακτική αυτή επιτρέπει την εξαγωγή συμπερασμάτων, εφόσον δεν υπάρχει πρόσβαση σε αρχείο επισκεπτών. Η επιλογή του μεγέθους του δείγματος των 120

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

ατόμων κρίθηκε επαρκής για την εξαγωγή περιγραφικών συμπερασμάτων σχετικά με τις αντιλήψεις των επισκεπτών για τον ψηφιακό μετασχηματισμό των μουσείων και της παρουσίας της τεχνολογίας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (Ζαφειρόπουλος, 2015).

Διαδικασία Συλλογής Δεδομένων

Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε σε συγκεκριμένη χρονική περίοδο, από τις 27 Νοεμβρίου έως τις 10 Δεκεμβρίου 2025. Το ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε σε ηλεκτρονική μορφή μέσω *Google Forms*. Κοινοποιήθηκε στα προσωπικά μου μέσα κοινωνικής δικτύωσης (*Facebook, Instagram*) μέσω *link*, που παρέπεμπε στη σελίδα *Google Forms*. Η συμμετοχή ήταν εθελοντική και ανώνυμη, ενώ παράλληλα οι συμμετέχοντες είχαν την επιλογή να διακόψουν την συμπλήρωση του, όποτε αυτοί το επιθυμούσαν. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με τις αρχές προστασίας προσωπικών δεδομένων του Γενικού Κανονισμού Προστασίας Δεδομένων (GDPR). Το δείγμα κρίθηκε επαρκές, καθώς παρέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με την επισκεψιμότητα στο μουσείο, την παρουσία των ψηφιακών εφαρμογών και την στάση των επισκεπτών προς αυτές.

Ποιοτική Έρευνα – Συνεντεύξεις Υπαλλήλων ΑΜΘ

Μέθοδος Συλλογής Δεδομένων

Η ποιοτική έρευνα πραγματοποιήθηκε μέσω ημιδομημένων συνεντεύξεων σε δύο υπαλλήλους του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, οι οποίοι εμπλέκονται άμεσα ή έμμεσα στη διαχείριση και την εφαρμογή ψηφιακών τεχνολογιών σε αυτό. Η επιλογή της ημιδομημένης συνέντευξης επέτρεψε την ανάπτυξη ελεύθερου διαλόγου, διατηρώντας παράλληλα έναν κοινό θεματικό οδηγό (Bryman, 2004), καθώς και την κατανόηση των διοικητικών δράσεων, σύμφωνα με την ποιοτική μεθοδολογία (Ισαρη & Πουρκός, 2015). Η μέθοδος αυτή οδήγησε στην απόκτηση πληροφοριών και δεδομένων, τα οποία δεν εντοπίστηκαν κατά τη βιβλιογραφική αναζήτηση και ιδιαίτερα σε περιπτώσεις δράσεων και ερευνών, οι οποίες δεν είναι πλέον ενεργές (Παραδείγματος χάρι το ερευνητικό πρόγραμμα, που αφορούσε την εφαρμογή *E-Skapani*). Ο συνδυασμός των δύο παραπάνω μεθόδων επιτρέπει τη σύγκριση των αποτελεσμάτων και την εξαγωγή ασφαλών συμπερασμάτων.

Δείγμα Ποιοτικής Έρευνας

Το δείγμα της ποιοτικής έρευνας αποτελείται από δύο υπαλλήλους του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης. Αρχικά, πολύτιμες θεωρήθηκαν οι πληροφορίες του Αριστείδη Μυτάκου, προϊσταμένου του τμήματος Μελετών και Έργων. Στη συνέχεια, η Αγγελική Μονέδα, προϊστάμενη του τμήματος Ψηφιακής Διακυβέρνησης συνέβαλε στην κατανόηση κατασκευής και λειτουργίας των ψηφιακών εφαρμογών του μουσείου. Οι συμμετέχοντες επιλέχθηκαν με σκοπούμενη δειγματοληψία (Kelly, Bourgeault & Dingwall, 2010), βάσει της επαγγελματικής τους εμπειρίας και του ρόλου τους στον οργανισμό. Ο συνδυασμός των διαφορετικών τομέων διευκόλυνε τη συλλογή δεδομένων από μία σφαιρική οπτική και διευκόλυνε την κατανόηση των υφιστάμενων συνθηκών

Διαδικασία Διεξαγωγής Συνεντεύξεων

Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν εξ αποστάσεως μέσω ψηφιακών πλατφορμών. Η μία εκ των δύο πραγματοποιήθηκε γραπτώς, ενώ η δεύτερη μέσω βίντεο κλήσης. Κατόπιν ενημέρωσης των συνεντευξιζόμενων, διαμοιρασμού υπεύθυνης δήλωσης περί

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

προστασίας των προσωπικών τους δεδομένων και συγκατάθεσης των συμμετεχόντων, οι συνεντεύξεις καταγράφηκαν και απομαγνητοφωνήθηκαν, προκειμένου να διευκολυνθεί η ανάλυση των δεδομένων.

Ανάλυση Ποιοτικών Δεδομένων

Η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων πραγματοποιήθηκε με τη μέθοδο της θεματικής ανάλυσης, κατά την οποία εντοπίστηκαν βασικές θεματικές κατηγορίες που σχετίζονται με:

- τον βαθμό ψηφιακού μετασχηματισμού των μουσείων,
- τα οφέλη και τις δυσκολίες εφαρμογής,
- τις δράσεις που έχουν πραγματοποιηθεί, ή προγραμματίζεται να πραγματοποιηθούν,
- τις στάσεις των εργαζομένων,
- τις μελλοντικές προοπτικές.

Βιβλιογραφία

Πραγματοποιήθηκε εκτενής ανασκόπηση της ελληνικής και διεθνούς βιβλιογραφίας, καθώς η αξιοποίηση των δευτερογενών πηγών αποτελεί βασικό μοχλό για τη μέθοδο της τριγωνοποίησης. Κρίσιμη θεωρήθηκε η μελέτη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, της επίσημης ιστοσελίδας και των εφαρμογών του μουσείου, καθώς αποτελούν το επίκεντρο της ερευνητικής διαδικασίας και βασικά εργαλεία διαδραστικότητας με το κοινό. Η χρήση των βιβλιογραφικών πηγών συμπληρώνει σε θεωρητικό υπόβαθρο τα αποτελέσματα της ποιοτικής και ποσοτικής έρευνας.

Δεοντολογία

Η αξιοπιστία και η εγκυρότητα της ερευνητικής εργασίας, η οποία στηρίζεται σε ποιοτικά και ποσοτικά αποτελέσματα, εξαρτάται από την εξασφάλιση της «ηθικής ακεραιότητας». Καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας τηρήθηκαν οι αρχές της ερευνητικής δεοντολογίας, σύμφωνα με το Ζαφειρόπουλο (2015). Στην περίπτωση των ερωτηματολογίων διασφαλίστηκε η ανωνυμία και η εμπιστευτικότητα των συμμετεχόντων, σύμφωνα με τις αρχές της κοινωνικής έρευνας (Babbie, 2011). Η συμμετοχή ήταν εθελοντική και επιτρεπόταν η διακοπή συμπλήρωσης τους ανά πάσα στιγμή. Μέσω του Google Forms γινόταν σαφές το περιεχόμενο των ερωτήσεων, ο σκοπός διαμοιρασμού τους, καθώς και η προστασία της ανωνυμίας.

Όσον αφορά στις συνεντεύξεις, αρχικά πραγματοποιήθηκε επικοινωνία με το αρμόδιο τμήμα του μουσείου για τη χορήγηση της απαιτούμενης άδειας για την πραγματοποίηση των συνεντεύξεων. Προηγήθηκε συμπλήρωση υπεύθυνης δήλωσης από τους ερωτώμενους περί προστασίας των προσωπικών τους δεδομένων και διατήρηση της ανωνυμίας τους, σύμφωνα με την αρχή σεβασμού της αυτονομίας των άμεσα εμπλεκομένων και τη διασφάλιση των παρεχόμενων πληροφοριών (Ίσαρη & Πουρκός, 2015). Οι ερωτήσεις γνωστοποιήθηκαν προηγουμένως στους συνεντευξιαζόμενους και μετά από συγκατάθεση τους, η διαδικασία μαγνητοσκοπήθηκε και αποθηκεύτηκε καθαρά για ερευνητικούς σκοπούς.

Ταυτόχρονα, η έρευνα βασίστηκε σε δημόσια διαθέσιμες πηγές και τηρήθηκαν οι αρχές της ακαδημαϊκής δεοντολογίας, με ορθή αναφορά και τεκμηρίωση των πηγών. Η τήρηση των δεοντολογικών προτύπων συμβάλλει στη δημιουργία ισχυρών σχέσεων

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

μεταξύ ερευνητή και φορέα (Γκαντζιάς, 2010).

Περιορισμοί της Έρευνας

Οι περιορισμοί της έρευνας αφορούν στο μέγεθος του δείγματος, τη χρήση δειγματοληψίας ευκολίας και τη γεωγραφική εμβέλεια της μελέτης, γεγονός, που ενδέχεται, να περιορίζει τη γενίκευση των αποτελεσμάτων. Το δείγμα ευκολίας επιτρέπει την ταχεία συλλογή δεδομένων, ωστόσο δεν είναι εφικτή η γενίκευση των αποτελεσμάτων στον γενικό πληθυσμό, καθώς υπάρχει κίνδυνος μεροληψίας και μη αξιόπιστων αποτελεσμάτων (Βαμβακά, 2006; Preko & Gyepi-Garbrah, 2021).

Ως προς την ποιοτική έρευνα, αξιοποιήθηκε η μέθοδος της σκόπιμης δειγματοληψίας, καθώς επιλέχθηκαν άτομα άμεσα εμπλεκόμενα με το θέμα μελέτης. Η επιλογή του Αριστείδη Μυτάκου Προϊσταμένου τμήματος, παρείχε πληροφορίες για τη διοικητική στρατηγική του μουσείου. Η επιλογή της Αγγελικής Μονέδα, έγκειται στην άμεση εμπλοκή της με τη δημιουργία και κατασκευή των ψηφιακών εφαρμογών του μουσείου και παρείχε σε βάθος πληροφορίες σχετικά. Ο περιορισμός της ποιοτικής έρευνας εντοπίζεται στη διαθεσιμότητα των συμμετεχόντων.

Παρά τις ψηφιακές εφαρμογές, που έχουν αναπτυχθεί από το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, η έλλειψη πληροφοριών επισκεψιμότητας και διατήρησης αρχείου, περιορίζει τη συλλογή δεδομένων και δημιουργεί συγκεκριμένο πλαίσιο μελέτης των ευρημάτων. Οι παραπάνω παράμετροι λειτουργούν καταλυτικά για την εξαγωγή ασφαλών συμπερασμάτων στο πλαίσιο της παρούσας ερευνητικής εργασίας.

Λόγοι επιλογής μελέτης περίπτωσης του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης

Η επιλογή του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης ως μελέτης περίπτωσης στην παρούσα ερευνητική εργασία έγινε στοχευμένα, με γνώμονα τα διαθέσιμα δεδομένα ψηφιακού μετασχηματισμού. Το συγκεκριμένο μουσείο αποτελεί το μεγαλύτερο φορέα πολιτισμού στη Βόρεια Ελλάδα και φέρει ευρήματα από την ευρύτερη περιοχή της Μακεδονίας, εισάγοντας τον επισκέπτη στη ζωή και στην καθημερινότητα των αρχαίων Μακεδόνων.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Το περιεχόμενο του μουσείου σε συνδυασμό με την προσπάθεια εκσυγχρονισμού του, βάσει των ευρωπαϊκών προτύπων, το καθιστά κατάλληλο για περαιτέρω μελέτη, ανάδειξη των καλών πρακτικών του και έλεγχο των περιθωρίων εξέλιξης του.

Με την μέθοδο της «τριγωνοποίησης» είναι εφικτό, να μελετηθούν τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων, που διαμοιράστηκαν, οι θέσεις των άμεσα εμπλεκόμενων υπαλλήλων, καθώς και η ανάλυση των ψηφιακών εφαρμογών, που έχουν κατασκευαστεί και εφαρμόσται από το φορέα.

Η επιλογή του βασίζεται στην ανάδειξη των τεχνολογικών λύσεων, που πραγματοποιούνται από την διοίκηση, σε συνδυασμό με την εξάρτηση του από κρατικές και ευρωπαϊκές επιχορηγήσεις. Με τον τρόπο αυτό αναδεικνύεται το ευρύτερο πλαίσιο δράσης των ιδρυμάτων στην ελληνική επικράτεια. Η περιορισμένη παρουσία του μουσείου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης έρχεται σε αντιδιαστολή με την προσπάθεια ανάπτυξης εφαρμογών όπως το *Μουσείο Παντού*, *E- Skapani*, *Sign Guide* κλπ., τα οποία θα αναλυθούν εκτενώς στη συνέχεια.

Η μελέτη του συγκεκριμένου φορέα συμβάλλει στην ανάδειξη του ψηφιακού μετασχηματισμού για τα ελληνικά δεδομένα, σε ένα από τα μεγαλύτερα μουσεία της χώρας, βοηθώντας στην κατανόηση των δυσκολιών, που πρέπει να αντιμετωπιστούν. Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα μελέτης του σε σχέση με τις καλές πρακτικές άλλων μουσείων, όπως το μουσείο Van Gogh, το οποίο αναλύεται συνοπτικά. Μέσω της έρευνας μπορεί να γίνει κατανοητή η δυσκολία, που αντιμετωπίζουν φορείς μικρότερης κλίμακας, και να αναδειχθούν προτάσεις βελτίωσης.

Δομή Εργασίας

Η παρούσα εργασία αποτελείται από διαφορετικά επίπεδα μελέτης του ψηφιακού μετασχηματισμού, με σκοπό την αποσαφήνιση βασικών εννοιών και την εκτενή ανάλυση των δεδομένων του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης. Το πρώτο κεφάλαιο αποτελεί τη βάση της εννοιολογικής μελέτης και θέτει τα θεμέλια περαιτέρω ανάλυσης. Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η τρέχουσα κατάσταση στα μουσεία διεθνώς και οι καλές πρακτικές, που εντοπίζονται στη λειτουργία τους. Στη συνέχεια, στο κεφάλαιο τρία προσεγγίζεται το ζήτημα του ψηφιακού μετασχηματισμού στην ελληνική επικράτεια, καθώς και οι προκλήσεις που κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν οι οργανισμοί κατά την περίοδο του COVID-19. Στο κεφάλαιο αυτό αναδεικνύονται, παράλληλα, οι προβληματισμοί, που προκαλούνται από τη χρήση της τεχνολογίας και οι ενδεχόμενες προκλήσεις, που πρέπει, να αντιμετωπιστούν. Το τέταρτο κεφάλαιο αποτελείται από την μελέτη περίπτωσης της εργασίας, του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης. Η εκτενής ανάλυση της ιστορίας και του περιεχομένου του μουσείου δημιούργησε το υπόβαθρο για την ανάλυση του πλαισίου της τεχνολογικής του εξέλιξης. Μέσω της έρευνας των ψηφιακών του εφαρμογών, γίνεται κατανοητή η διαδικασία υλοποίησης τέτοιου είδους δράσεων και οι απαιτήσεις, που υπάρχουν. Παράλληλα, συνοδευτικά λειτουργεί η υποεπένδυση για το μουσείο Van Gogh, όπου εντοπίζονται οι καλές πρακτικές του και δίνονται οι βάσεις για τη δημιουργία προτάσεων ακολούθως. Συμπληρωματικά στην έρευνα, λειτουργεί το κεφάλαιο πέντε, στο οποίο καταγράφονται και αναλύονται τα ερευνητικά ευρήματα από τα ερωτηματολόγια. Στη συνέχεια, στο έκτο κεφάλαιο πολύ σημαντική προσθήκη αποτέλεσαν οι δύο συνεντεύξεις, που παραχώρησαν οι άμεσα εμπλεκόμενοι υπάλληλοι του ΑΜΘ. Οι πληροφορίες τους λειτουργούν συμπληρωματικά στα δεδομένα, τα οποία έχουν συλλεχθεί, αλλά και σε αρκετές περιπτώσεις καλύπτουν τα κενά άλλων πηγών. Μέσω της μεθόδου της τριγωνοποίησης, η συλλογή των αποτελεσμάτων των ερωτηματολογίων, των θέσεων των συνεντευξιζόμενων και η ψηφιακή ανάλυση του μουσείου, επιτρέπει την σε βάθος κατανόηση της τεχνολογικής του εξέλιξης. Αφού ολοκληρώνεται η εκτενής ανάλυση των παραπάνω, ακολουθούν τα συμπεράσματα της ερευνητικής διαδικασίας και οι τεκμηριωμένες προτάσεις για την ψηφιακή εξέλιξη του μουσείου. Τέλος, τίθενται οι βάσεις για περαιτέρω ακαδημαϊκή έρευνα μέσω προτάσεων για μακροπρόθεσμη ανάλυση. Συμπληρωματικά, στο περιεχόμενο της ερευνητικής εργασίας λειτουργούν οι συνοδευτικοί πίνακες και εικόνες.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Θεωρητικό πλαίσιο και ορισμοί

1.1 Ψηφιακός μετασχηματισμός και μουσείο: έννοιες και προσεγγίσεις

Μουσείο

Ο λατινικός όρος “*museum*” αποτελεί την εννοιολογική βάση του όρου Μουσείου, που χρησιμοποιείται σήμερα, προερχόμενος από την αρχαία Ελλάδα και τις Μούσες της ελληνικής μυθολογίας. Αρχικά, αποτέλεσε χώρο λατρείας των μυθολογικών αυτών πλασμάτων και στη συνέχεια εξελίχθηκε σε ένα πνευματικό σημείο συνάντησης και λατρείας των γραμμάτων και των τεχνών. Η περίοδος της Αναγέννησης αποτέλεσε σημείο καμπής για την μελέτη των τεχνών και των επιστημών, οδηγώντας στα τέλη του 17^{ου} αιώνα, στο άνοιγμα των πυλών των μουσείων για το κοινό. Από το 1980 και έπειτα ο μεταμοντερνισμός μετασχημάτισε ριζικά τα μουσεία, με πολλούς συγγραφείς να προσπαθούν, να τα ορίσουν ως ένα ζωντανό οργανισμό μέσα σε μία εξίσου ζωντανή κοινωνία, που διαθέτει παραδόσεις και πολιτισμό (Desvallées & Mairesse, 2014). Το μουσείο αρχικά αποτέλεσε χώρο συγκέντρωσης και διάδοσης γνώσης (Bazin, 1976), ενώ στη συνέχεια απέκτησε ερευνητικές και εκπαιδευτικές διαστάσεις (Hooper-Greenhill, 1996). Η συνεχής εξέλιξη και ιδιαίτερα η έκρηξη της τεχνολογίας κατηύθυνε το περιεχόμενο και τη λειτουργία των μουσείων, απομακρύνοντας τα από την εσωστρέφεια του παρελθόντος.

Σύμφωνα με το ICOM και τον πιο σύγχρονο ορισμό του «Ένα μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικό, μόνιμο ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας που ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει υλική και άυλη κληρονομιά. Ανοιχτά στο κοινό, προσβάσιμα και χωρίς αποκλεισμούς, τα μουσεία προάγουν την ποικιλομορφία και τη βιωσιμότητα. Λειτουργούν και επικοινωνούν ηθικά, επαγγελματικά και με τη συμμετοχή κοινοτήτων, προσφέροντας ποικίλες εμπειρίες για εκπαίδευση, απόλαυση, προβληματισμό και ανταλλαγή γνώσεων» (ICOM, 2022). Μέσω του τελευταίου αυτού ορισμού είναι σαφές, πλέον, ότι το μουσείο δεν αποτελεί απλώς έναν χώρο έκθεσης των ευρημάτων. Εξελίσσεται σε ένα φορέα, που προάγει τον πολιτισμό, απελευθερωμένος από στερεότυπα του παρελθόντος, που ανοίγει αδιακρίτως τις πύλες του, αφήνοντας

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

ταυτόχρονα οικολογικό αποτύπωμα.

Ψηφιακός Μετασχηματισμός

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός (*digital transformation*) έχει πλέον κατακλίσει την καθημερινότητα μας, κυρίως μετά την περίοδο προκλήσεων του COVID-19, όταν πλέον η χρήση της τεχνολογίας αποτέλεσε ανάγκη επιβίωσης για τους οργανισμούς. Σύμφωνα με τη European «Ο ψηφιακός μετασχηματισμός είναι τόσο η διαδικασία όσο και το αποτέλεσμα της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας για τον μετασχηματισμό του τρόπου λειτουργίας και της προσφοράς αξίας ενός οργανισμού. Βοηθά έναν οργανισμό να ευδοκιμήσει, να εκπληρώσει την αποστολή του και να καλύψει τις ανάγκες των ενδιαφερόμενων μερών. Δίνει τη δυνατότητα στα ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς, να συμβάλουν στον μετασχηματισμό ενός τομέα, που τροφοδοτείται από την ψηφιακή τεχνολογία και μιας Ευρώπης, που τροφοδοτείται από τον πολιτισμό». Πρόκειται για μία διαδικασία μέσω της οποίας, οι οργανισμοί ενσωματώνουν τις ψηφιακές τεχνολογίες σε όλα τα επίπεδα της λειτουργίας τους, με στόχο τη βελτίωση των διαδικασιών και την ενίσχυση της αποτελεσματικότητάς τους (OECD, 2020). Η όλη διαδικασία δεν αφορά απλώς την εισαγωγή νέων εργαλείων ή συστημάτων πληροφορικής, αλλά μια ολιστική αλλαγή νοοτροπίας και κουλτούρας, που μετασχηματίζει τον τρόπο με τον οποίο ένας οργανισμός λειτουργεί, επικοινωνεί και αλληλεπιδρά με το κοινό του (Brennen & Kreiss, 2016). Η ολοκληρωτική αυτή αλλαγή οδηγεί σε ένα ψηφιακά ώριμο μουσείο, το οποίο μπορεί, να καινοτομεί, να προσαρμόζεται γρήγορα στις αλλαγές και να αξιοποιεί δεδομένα, ψηφιακές πλατφόρμες και αναδυόμενες τεχνολογίες για τη βελτίωση υπηρεσιών και εμπειριών (Del Giudice, 2020; Tham et al., 2023). Τα μουσεία αναγεννώνται, προκειμένου να διατηρήσουν την επαφή με το κοινό τους (Hill, 2018), αναζητώντας ρηξικέλευθες λύσεις (Ευρωπαϊκό Συνέδριο, 2019).

Σύμφωνα με τον Ross Parry (2010), ο ψηφιακός μετασχηματισμός συνδέεται με τη βαθύτερη κατανόηση του ρόλου της τεχνολογίας στην πολιτιστική διαχείριση, καθώς και με την ικανότητα των οργανισμών, να επαναπροσδιορίζουν την ταυτότητά τους σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Η τεχνολογία λειτουργεί όχι μόνο ως μέσο καινοτομίας, αλλά και ως καταλύτης αλλαγών στις δομές, στις υπηρεσίες και στη στρατηγική κατεύθυνση ενός οργανισμού (Giannini & Bowen, 2019). Πρόκειται για μια πολυδιάστατη διαδικασία βαθιάς αλλαγής, η οποία επηρεάζει τη στρατηγική, τη δομή, τις διαδικασίες και την κουλτούρα των οργανισμών μέσω της αξιοποίησης ψηφιακών τεχνολογιών,

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

αλλάζοντας ολοκληρωτικά την εικόνα των μουσείων και επιταχύνοντας αλλαγές, οι οποίες βρίσκονταν ήδη σε εξέλιξη (Kirona, 2021).

1.2. Ο Ρόλος της Τεχνολογίας στον Πολιτισμό

Η τεχνολογία διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση και εξέλιξη του σύγχρονου πολιτισμού. Από την εφεύρεση της τυπογραφίας το 15ο αιώνα έως την εμφάνιση του διαδικτύου και της τεχνητής νοημοσύνης, κάθε τεχνική και τεχνολογική καινοτομία έχει επιδράσει βαθιά στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι δημιουργούν, διαδίδουν και καταναλώνουν πολιτιστικά προϊόντα (Castells, 2010). Στο πλαίσιο αυτό, η τεχνολογία δεν αποτελεί απλώς ένα εργαλείο, αλλά παράγοντα πολιτιστικής αλλαγής, που επηρεάζει την αισθητική, τη μνήμη, την επικοινωνία και την πρόσβαση στη γνώση (Manovich, 2013).

Ο σύγχρονος πολιτισμός χαρακτηρίζεται από τον όρο “ψηφιακός πολιτισμός” (*digital culture*), ο οποίος περιγράφει την αλληλεπίδραση μεταξύ πολιτισμικών πρακτικών και ψηφιακών τεχνολογιών (Giannini & Bowen, 2019). Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν επιτρέψει νέες μορφές δημιουργικότητας και συμμετοχής, καθιστώντας το κοινό όχι μόνο αποδέκτη αλλά και συνδημιουργό πολιτισμικού περιεχομένου (Carlandini, 2021). Μέσα από τις διαδικτυακές πλατφόρμες, τα εικονικά μουσεία, τα κοινωνικά δίκτυα και τις ψηφιακές εφαρμογές, η πολιτιστική εμπειρία γίνεται πλέον πιο αλληλεπιδραστική, δυναμική και εξατομικευμένη.

Τα μουσεία, ως θεσμοί πολιτιστικής κληρονομιάς, αξιοποιούν την τεχνολογία, για να επαναπροσδιορίσουν τη σχέση τους με το κοινό και να επιτύχουν έναν νέο βαθμό προσβασιμότητας και συμμετοχικότητας (Lerario, 2021). Η χρήση διαδραστικών συστημάτων, εικονικών περιηγήσεων (*virtual tours*), επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και ψηφιακών συλλογών επιτρέπει στους επισκέπτες, να βιώσουν το μουσείο πέρα από τα φυσικά του όρια (Khalil et al. 2023). Η τεχνολογία ενισχύει τη μουσειακή εκπαίδευση, διευκολύνει τη διάχυση της γνώσης και δημιουργεί νέες προοπτικές για τη συντήρηση, την τεκμηρίωση και την προβολή της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Παράλληλα, συμβάλλει στη δημοκρατικοποίηση της πολιτιστικής εμπειρίας, καθώς επιτρέπει την πρόσβαση σε περιεχόμενο ανεξαρτήτως γεωγραφικών ή κοινωνικών περιορισμών (UNESCO, 2021). Μέσα από τις ανοιχτές πλατφόρμες δεδομένων και τα

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

συνεργατικά έργα, ο πολιτισμός καθίσταται ένα συλλογικό αγαθό, όπου η γνώση μοιράζεται ελεύθερα και ενισχύεται η πολιτιστική συμμετοχή. Ωστόσο, η αυξανόμενη εξάρτηση από την τεχνολογία εγείρει σημαντικά ζητήματα, όπως η διατήρηση της αυθεντικότητας, η προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και η ψηφιακή βιωσιμότητα των πολιτιστικών δεδομένων.

Συνολικά, ο ρόλος της τεχνολογίας στον πολιτισμό υπερβαίνει τα όρια της απλής καινοτομίας: μετασχηματίζει το ίδιο το νόημα της πολιτιστικής εμπειρίας. Μέσα από τη συνεχή αλληλεπίδραση ανθρώπου και μηχανής, αναδύεται μια νέα πολιτισμική πραγματικότητα, όπου η ψηφιακή δημιουργία, η συμμετοχικότητα και η προσβασιμότητα αποτελούν κεντρικούς άξονες της πολιτιστικής εξέλιξης.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

1.3 Το μουσείο στη σύγχρονη εποχή: από τον φυσικό στον υβριδικό χώρο

Οι οργανισμοί αποτελούνται από ένα σύνολο ατόμων, οι οποίοι συνεργάζονται για έναν συγκεκριμένο στόχο διαθέτοντας συγκεκριμένους ρόλους και καθήκοντα (Τσουρβάκας, 2012). Λειτουργούν βάσει συγκεκριμένων κανονισμών για την επιτέλεση του σκοπού, σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη (όπ. αναφ. στο Χαμπούρη-Ιωαννίδου, 2002). Οι πολιτιστικοί οργανισμοί συγκεκριμένα, έχουν πολιτιστικές επιδιώξεις (Τσουρβάκας, 2012) και οφείλουν, να λειτουργούν για το δημόσιο συμφέρον, τις ηθικές αξίες, την ατομική ευθύνη και τις αρχές της δημοκρατίας (Γκαντζιάς, 2020).

Η σύγχρονη μουσειολογία αντιμετωπίζει μια θεμελιώδη πρόκληση: τη μετάβαση του μουσείου από τον παραδοσιακό φυσικό χώρο στον υβριδικό χώρο. Αυτό απαιτεί προσωπικό και διοίκηση με γνώσεις τεχνολογίας συνδυαστικά με τις επιστημονικές τους γνώσεις, ώστε να μπορούν, να προσαρμόζονται στα συνεχώς νέα δεδομένα της ψηφιακής επανάστασης (Γκαντζιάς, 2020). Το μουσείο δεν περιορίζεται πλέον στα όρια του κτιρίου και στις ώρες λειτουργίας του. Αντιθέτως, η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει την πρόσβαση σε συλλογές, εκθέσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα οποιαδήποτε στιγμή της ημέρας και από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου (Schweibenz, 2019).

Στο υβριδικό μουσείο συνυπάρχουν φυσικές και ψηφιακές εμπειρίες, προσφέροντας στον επισκέπτη πολλαπλά επίπεδα αλληλεπίδρασης. Αυτό περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, εικονικές περιηγήσεις, διαδραστικά εκθέματα, ψηφιακές εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και εικονικής πραγματικότητας (VR) και διαδικτυακές πλατφόρμες εκπαίδευσης (Cameron & Kenderdine, 2007; Giannini & Bowen, 2019). Η ένταξη αυτών των τεχνολογιών δεν έχει μόνο τεχνολογικό χαρακτήρα, αλλά μετασχηματίζει τον τρόπο με τον οποίο ο επισκέπτης αντιλαμβάνεται, αλληλεπιδρά και συμμετέχει στην πολιτιστική εμπειρία.

Εφόσον εντείνεται η αλληλεπίδραση, οι επισκέπτες γίνονται ενεργοί συνεργάτες στη διαμόρφωση του περιεχομένου και στην ερμηνεία των εκθεμάτων, ενισχύοντας τη μαθησιακή διαδικασία και την εμπλοκή τους με την πολιτιστική κληρονομιά (Kanouga et al., 2021). Παράλληλα, η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών επιτρέπει την ευρύτερη διάχυση της γνώσης και την προσβασιμότητα για άτομα με φυσικούς περιορισμούς και διαφορετικών γεωγραφικών περιοχών (UNESCO, 2021).

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Η διαμόρφωση ενός υβριδικού μουσείου απαιτεί ριζικές αλλαγές στον τομέα της διοίκησης του. Η στρατηγική της διοίκησης τους πλέον, στηρίζεται σε πέντε παραμέτρους, τον Προγραμματισμό, την Οργάνωση, την Καθοδήγηση, το Συντονισμό και τον Έλεγχο (Γκαντζιάς, 2020). Με τον τρόπο αυτό, ο οργανισμός διαμορφώνει ένα οργανωμένο πλάνο διοίκησης, προκειμένου να μπορεί να ανταπεξέλθει στις εκάστοτε συνθήκες.

Το υβριδικό και σύγχρονο μουσείο επιδιώκει τη βιωσιμότητα, δρώντας με γνώμονα την προστασία του περιβάλλοντος. Η επιδίωξη κατανάλωσης λιγότερης ενέργειας στο φυσικό τους χώρο, αλλά και η μείωση των περιττών μετακινήσεων των εκθεμάτων αποτελούν καλές πρακτικές (Μούλιου, 2014). Ταυτόχρονα, η ανθρωποκεντρική δράση, τους επιτρέπει, να προσαρμοστούν ανάλογα με τις ανάγκες του κοινού και τις τάσεις, που επικρατούν, υιοθετώντας πιο αποκεντρωμένες μορφές διοίκησης (Bifulco & Tregua, 2022). Οι συνεργασίες με άλλους φορείς επιτρέπουν την ανταλλαγή γνώσης και πολιτιστικών αγαθών, αλλά και την εξοικονόμηση πόρων (Kampschulte & Hatcher, 2021). Η προσβασιμότητα τους διευρύνεται επιτρέποντας σε όλους την πρόσβαση ανεξαρτήτως φυσικής κατάστασης, τοποθεσίας, φυλής, πολιτιστικού και κοινωνικού υποβάθρου (Κανάρη, 2023).

Συμπερασματικά, το υβριδικό μουσείο αποτελεί πλέον το νέο μοντέλο πολιτιστικής εμπειρίας, συνδυάζοντας το φυσικό του χώρο, τη ψηφιακή τεχνολογία και τη συμμετοχικότητα, με στόχο την αποτελεσματικότερη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και την ενίσχυση του ρόλου του μουσείου στην κοινωνία της γνώσης.

Το έξυπνο μουσείο

Τα νέα δεδομένα και η ψηφιακή έκρηξη έχουν διαμορφώσει την ανάγκη για την ένταξη τους σε όλων των ειδών τις υπηρεσίες. Είναι σύνηθες πλέον, να συναντάμε «έξυπνες πόλεις», «έξυπνες επιχειρήσεις» και άλλα. Αντίστοιχα, τα τελευταία χρόνια έχει αναδυθεί ένα καινοτόμο μοντέλο στο χώρο των μουσείων, το «έξυπνο μουσείο», το οποίο συνέβαλε σημαντικά στην αναδιαμόρφωση της ταυτότητας των πολιτισμικών οργανισμών. Η ένταξη του πολιτιστικού περιεχομένου στην καθημερινότητα των πολιτών οδηγεί σε μια εκδημοκρατισμένη μορφή κατανάλωσης του, δημιουργώντας την έννοια της κοινής κληρονομιάς και προάγοντας τη συμμετοχή του κοινού (Beer and

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Burrows, 2010) .

Η αρχικά διστακτική στάση των μουσείων κάμφθηκε από τις απαιτήσεις της εποχής, με αποκορύφωμα την πανδημία του COVID-19. Η περίοδος προκλήσεων του COVID-19, λόγω του περιορισμού των μετακινήσεων και του κλεισίματος των φυσικών πυλών των μουσείων, επιτάχυνε σημαντικά την ανάγκη ψηφιακού μετασχηματισμού των πολιτιστικών οργανισμών διεθνώς. Τα μουσεία στράφηκαν σε ψηφιακές ξεναγήσεις, διαδικτυακές εκθέσεις και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, προκειμένου, να διατηρήσουν την επαφή με το κοινό τους (UNESCO, 2021; OECD, 2020). Η τεχνολογική ανάπτυξη, η κυριαρχία των «έξυπνων» τηλεφώνων και η συνεχής εξέλιξη των λογισμικών, κατέστησαν αναγκαία την υλοποίηση του ψηφιακού μετασχηματισμού στον τομέα του πολιτισμού (Margetis et al. 2020, Avlonitou and Papadaki 2024a).

Επομένως, κατά την τελευταία δεκαετία οι ερευνητές βρίσκονται σε συνεχή αναζήτηση καινοτόμων λύσεων, οι οποίες θα διαμορφώσουν «έξυπνα μαθησιακά περιβάλλοντα» (Kasperuniene και Tandzegolskiene 2020; Pan, Zhang και Yang 2022; Avlonitou, Papadaki & Kavoura, 2025) και πολιτιστικούς χώρους (Chianese, Piccialli και Valente 2015). Σύμφωνα με τους Margetis et al. (2020), τα «έξυπνα μουσεία» αξιοποιούν τεχνολογίες με στόχο τη δημιουργία εξατομικευμένων και συμμετοχικών εμπειριών για τους επισκέπτες. Η χρήση των τεχνολογιών αυτών επιτρέπει τη μετάβαση από το παραδοσιακό μοντέλο παθητικής παρακολούθησης σε μία περισσότερο διαδραστική και βιωματική μορφή πολιτιστικής εμπειρίας.

Η μετάβαση στα «έξυπνα μουσεία» επιτυγχάνεται με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης, προκειμένου να συνδέσει τους ανθρώπους, την εκπαίδευση, τον πολιτισμό και την τέχνη (Wang, 2021). Παράλληλα, η χρήση του «διαδικτύου των πραγμάτων» (IOT), επιτρέπει την εύκολη πλοήγηση των επισκεπτών χωρίς ξεναγό μέσω της χρήσης αισθητήρων (RFID, Bluetooth) και την ασφάλεια των εκθεμάτων (Χαλκιάπουλος, 2016; Mighali et al. 2015; Korzun et al. 2016; Spachos και Plataniotis 2020). Η Μοντελοποίηση BIM (Building Information Modeling) προσφέρει μία τρισδιάστατη ψηφιακή διαχείριση της ενέργειας, που απαιτείται για τη λειτουργία του οργανισμού, ενώ ταυτόχρονα αναδεικνύει τις ανάγκες συντήρησης των κτιριακών υποδομών. Το έξυπνο μουσείο βασίζεται σε τέσσερις πυλώνες: στην ευθυγράμμιση περιεχομένου και τεχνολογίας, στην προσαρμογή σε νέα τεχνολογικά δεδομένα, στις ανάγκες των επισκεπτών και τέλος στην ενεργοποίηση της ατομικής και συλλογικής νοημοσύνης.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Τα «*smart museums*» προάγουν την συναισθηματική αλληλεπίδραση (Perakyla.; Sorjonen, 2012) και την εμπλοκή του κοινού στο μουσειακό περιεχόμενο (Ciolfi, 2015). Εστιάζοντας στην εμπειρία του επισκέπτη, η χρήση της τεχνολογίας πέρα από τη χρηστικότητα στοχεύει στην αλληλεπίδραση και στη δημιουργία νοήματος (Cucchiara, R.; Del Bimbo, A, 2014). Οι κίνδυνοι, που караδοκούν, δημιουργούν ζητήματα διαφάνειας, μεροληψίας και ιδιωτικότητας των δεδομένων. Για αυτό απαιτείται η ενσωμάτωση δεοντολογικών πλαισίων, από τους οργανισμούς, που εντάσσουν τα ψηφιακά εργαλεία στη λειτουργία τους.

Το «έξυπνο μουσείο» είναι αυτό, που καταφέρνει να ευθυγραμμίσει τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων με την αποστολή του, τη διάδοση του πολιτισμού. Ταυτόχρονα, καταφέρνει να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση με το κοινό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός στα μουσεία διεθνώς

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων αντανακλά την ανάγκη των πολιτιστικών οργανισμών, να προσαρμοστούν στη νέα ψηφιακή εποχή, ενισχύοντας την πρόσβαση στο κοινό, τη διατήρηση των συλλογών και την καινοτομία στην εκπαίδευση (Parry, 2010). Τα μουσεία δεν περιορίζονται πλέον στο φυσικό τους χώρο, αντιθέτως, η ψηφιακή τεχνολογία τους επιτρέπει τη δημιουργία υβριδικών εμπειριών, όπου οι επισκέπτες μπορούν, να αλληλεπιδράσουν με τα εκθέματα τόσο δια ζώσης όσο και ψηφιακά (Giannini & Bowen, 2019).

Σύγχρονες μελέτες υποστηρίζουν, ότι τα μουσεία δεν αποτελούν πλέον στατικούς θεσμούς, αλλά δυναμικά περιβάλλοντα αλληλεπίδρασης, στα οποία οι επισκέπτες συμμετέχουν ενεργά μέσω ψηφιακών εφαρμογών και διαδραστικών τεχνολογιών. Η ενσωμάτωση αυτών των τεχνολογιών επιτρέπει την εξατομίκευση της εμπειρίας, τη διαδραστική μάθηση και την επέκταση της μουσειακής εμπειρίας πέρα από τον φυσικό χώρο (Tham, Liu & Loo, 2023)

Οι οργανισμοί του εξωτερικού παρουσιάζουν έντονη χρήση των τεχνολογικών μέσων προκειμένου, να προωθήσουν το περιεχόμενό τους. Χαρακτηριστικά η μελέτη του μουσείου Van Gogh στο Άμστερνταμ, που ακολουθεί, αναδεικνύει τις διαφορές, που υπάρχουν σε σχέση με το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Οι οικονομικοί και θεσμικοί περιορισμοί της Ελλάδας, οδηγούν τους οργανισμούς σε μία πιο συγκρατημένη υιοθέτηση ψηφιακών εργαλείων δημιουργώντας χάσμα με αντίστοιχα ευρωπαϊκά ιδρύματα.

Οι διαφορές, που παρατηρούνται διεθνώς εντοπίζονται σε διάφορα επίπεδα. Μια από τις κυρίαρχες διεθνείς τάσεις είναι η ψηφιοποίηση των συλλογών (*digitization*), που επιτρέπει τη δημιουργία ψηφιακών αντιγράφων των εκθεμάτων και την ευρύτερη διάθεσή τους στο διαδίκτυο. Η διαδικασία αυτή όχι μόνο διαφυλάσσει τα αντικείμενα από την φθορά αλλά αυξάνει και την προσβασιμότητα για το κοινό από όλο τον κόσμο (Cameron, 2007). Παράλληλα, η εισαγωγή διαδραστικών εκθεμάτων και τεχνολογιών επαυξημένης ή εικονικής πραγματικότητας (AR/VR) επιτρέπει την εμπλουτισμένη εμπειρία του επισκέπτη, προσφέροντας δυνατότητες εμβάθυνσης και συμμετοχής, που

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

δεν είναι εφικτές στον παραδοσιακό φυσικό χώρο (Schweibenz, 2019).

Η ενεργή χρήση των πλατφορμών και των διαδικτυακών εργαλείων προάγει την ενεργή συμμετοχή σε προγράμματα μάθησης, την αλληλεπίδραση με τα εκθέματα και τη δημιουργία ψηφιακών κοινοτήτων, χωρίς γεωγραφικούς περιορισμούς (Russo, Watkins, Kelly, & Chan, 2008). Επιπλέον, η διάθεση ανοικτών δεδομένων και η ανάπτυξη διαδραστικών ψηφιακών πλατφορμών συμβάλλουν στη διαφάνεια, στην προώθηση της πολιτιστικής γνώσης και στη δημιουργία συνεργατικών έργων ανάμεσα σε μουσεία, ερευνητές και κοινό (Terras, 2015).

Ο διεθνής ψηφιακός μετασχηματισμός οδηγεί στον επαναπροσδιορισμό του ρόλου των μουσείων (Anderson, 2012). Χαρακτηριστικά παραδείγματα, όπως το Βρετανικό Μουσείο, το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης της Νέας Υόρκης, το Λούβρο, το μουσείο Van Gogh, στο Άμστερνταμ, έχουν επενδύσει σημαντικά σε ψηφιακές υποδομές και προγράμματα, προσφέροντας ολοκληρωμένες υβριδικές εμπειρίες, που συνδυάζουν φυσική και ψηφιακή αλληλεπίδραση.

Είναι εμφανές από τα παραπάνω, ότι υπάρχει μεγάλο χάσμα μεταξύ ελληνικών και διεθνών οργανισμών, ενώ παράλληλα τονίζεται η ανάγκη για συνέχιση της καινοτομίας, εύρεσης πόρων, εκπαίδευσης προσωπικού και βιωσιμότητας των ψηφιακών συλλογών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

3.1 Η ελληνική πραγματικότητα

Η ενσωμάτωση του ψηφιακού μετασχηματισμού στους πολιτισμικούς φορείς της Ελλάδας αποτελεί μια διαδικασία σε εξέλιξη, η οποία αντανάκλα τόσο τις διεθνείς τάσεις όσο και τις ιδιαίτερες συνθήκες του ελληνικού πολιτιστικού τομέα. Τα ελληνικά μουσεία, δημόσια και ιδιωτικά, καλούνται, να συνδυάσουν την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς με την ανάγκη για καινοτομία, προσβασιμότητα και ψηφιακή παρουσία (Λαμπράκη, 2020). Παράλληλα, η οικονομική κρίση των προηγούμενων ετών, οι περιορισμένοι πόροι και η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού σε συνδυασμό με την πανδημία του COVID-19, έχουν επηρεάσει την ταχύτητα και την ποιότητα της ψηφιοποίησης και της εφαρμογής ψηφιακών εργαλείων (ΥΠΠΟΑ, 2021).

Στην ελληνική επικράτεια, ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων αναπτύσσεται σταδιακά, επηρεαζόμενος τόσο από εθνικές πολιτικές ψηφιακής διακυβέρνησης όσο και από τις ιδιαιτερότητες του πολιτιστικού τομέα (Vial, 2019). Τα τελευταία χρόνια, το ελληνικό κράτος έχει ενισχύσει σημαντικά τις δράσεις του σχετικά με τον πολιτισμό, αξιοποιώντας ευρωπαϊκά χρηματοδοτικά εργαλεία. Είναι σχεδόν βέβαιο, ότι η πανδημία του COVID 19, λειτούργησε ως καταλύτης, για την ενσωμάτωση ψηφιακών διοικητικών εφαρμογών. Μία από τις δράσεις, υλοποιήθηκαν, αποτέλεσε η δημιουργία της *Βίβλου Ψηφιακού Μετασχηματισμού* (2021), η οποία όριζε το όραμα και τις παρεμβάσεις, που έπρεπε, να πραγματοποιηθούν για τη ψηφιακή εξέλιξη της χώρας (Υπουργείο Ψηφιακής Διακυβέρνησης, Βίβλος Ψηφιακού Μετασχηματισμού, Αθήνα, Ιούνιος 2021 Διαθέσιμο: <https://digitalstrategy.gov.gr>). Σήμερα, σχεδόν έξι χρόνια μετά την πανδημία, έχει διαμορφωθεί ένα δοκιμαστικό περιβάλλον για τη νέα *Βίβλο Ψηφιακού Μετασχηματισμού* για τα έτη 2026 έως 2030 (Διαθέσιμο: <https://vivlos.dev.grnet.gr/>), γεγονός, που δείχνει μία συνέχεια της προσπάθειας εκσυγχρονισμού. Στη νέα Βίβλο 2026-2030 παρουσιάζεται το όραμα για τα έτη, που ακολουθούν, ενώ ταυτόχρονα γίνεται μια ανασκόπηση των στόχων, που επετεύχθησαν κατά τα προηγούμενα χρόνια. Παρατηρείται μία σημαντική προσπάθεια για τα ελληνικά δεδομένα στο κλάδο της τεχνολογίας, η οποία οφείλεται κατά βάση στις ανάγκες, που δημιούργησε ο εγκλεισμός.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Η έλλειψη πόρων για την εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών (Γιαννόπουλος κ.α., 2023), οδήγησε την τότε κυβέρνηση σε αναζήτηση χρηματοδοτικών υπηρεσιών. Το «Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας», συνέβαλε και συμβάλλει στη κάλυψη πόρων των μουσείων και των αρχαιολογικών χώρων, χρηματοδοτώντας την ανάπτυξη ηλεκτρονικών εισιτηρίων, ψηφιακών ξεναγήσεων, εφαρμογών επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας και δράσεων καθολικής προσβασιμότητας (Υπουργείο Πολιτισμού, 2022). Οι περισσότερες δράσεις πραγματοποιούνται από επιχορηγήσεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης, προγράμματα ΕΣΠΑ, όπως για παράδειγμα το πρόγραμμα «Ερευνώ- Καινοτομώ», το οποίο αξιοποιήθηκε από το ΑΜΘ, όπως ανέφερε η Αγγελική Μονέδα στην προσωπική μας επικοινωνία (Ερευνώ-Καινοτομώ, Διαθέσιμο: <https://erevno-kainotomo.gr/espa2127>). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το ενεργειακό πρόγραμμα ΕΣΠΑ 2021-2027, του οποίου ο συνολικός προϋπολογισμός αγγίζει τα 943.004.309 ευρώ και στοχεύει στην παροχή υψηλών ταχυτήτων διαδικτύου, στην διαμόρφωση ψηφιακών πλατφορμών, στη δημιουργία νέων ψηφιακών παροχών και στην αξιοποίηση τεχνολογιών αιχμής (ΕΣΠΑ 2021-2027). Οι παρεμβάσεις αυτές σηματοδοτούν μια μετάβαση από αποσπασματικές ψηφιοποιήσεις σε πιο συντονισμένες στρατηγικές ψηφιακού μετασχηματισμού.

Κεντρικό στοιχείο της ελληνικής ψηφιακής πολιτικής στον πολιτισμό αποτελεί η ψηφιοποίηση και διαδικτυακή διάθεση των συλλογών. Μέσω της πλατφόρμας *SearchCulture*, η οποία λειτουργεί ως εθνικός συσσωρευτής ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου, τα μουσεία και οι πολιτιστικοί φορείς καθιστούν τις συλλογές τους προσβάσιμες στο ευρύ κοινό και στην επιστημονική κοινότητα (Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικών Περιεχομένων, 2021; *SearchCulture*, Διαθέσιμο: <https://www.searchculture.gr/aggregator/portal?language=en>). Με τον τρόπο αυτό καταργούνται οι μεσάζοντες και η τέχνη γίνεται εύκολα προσιτή για το κοινό, που διαθέτει τα απαραίτητα τεχνολογικά μέσα (Hill, 2018). Η διασύνδεση της πλατφόρμας *SearchCulture* με την πλατφόρμα της *Europeana* (Διαθέσιμο: <https://www.europeana.eu/el>), μία εφαρμογή συγκέντρωσης ψηφιοποιημένων εγγράφων από οργανισμούς της Ευρώπης, επιτρέπει την πρόσβαση σε αυτά χωρίς περιορισμούς (Europeana, Διαθέσιμο: [Europeana \(Ευρωπαϊκή ψηφιακή βιβλιοθήκη\) - Learning corner](#)). Αυτό ενισχύει τη διεθνή προβολή της ελληνικής πολιτιστικής κληρονομιάς και ευθυγραμμίζεται με τις ευρωπαϊκές στρατηγικές ανοικτής πρόσβασης (European Commission, 2020).

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Παράλληλα, μεγάλα ελληνικά μουσεία αναπτύσσουν ψηφιακές εμπειρίες για τον επισκέπτη, όπως εικονικές περιηγήσεις, ψηφιακές εκθέσεις και διαδραστικές εφαρμογές, όπως θα αναλυθεί στη συνέχεια με αφορμή τη μελέτη του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης. Η συμμετοχή των ελληνικών μουσείων σε διεθνείς πλατφόρμες, όπως το *Google Arts & Culture*, συμβάλλει στη διεύρυνση του κοινού και στην ενίσχυση της εξωστρέφειας του ελληνικού πολιτισμού (*Google Arts & Culture*, Διαθέσιμο στο <https://artsandculture.google.com/search?q=%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B1%CE%B4%CE%B1>). Ωστόσο, κυρίως μεγάλα ελληνικά μουσεία συμμετέχουν σε τέτοιους είδους δράσεις, με τα μικρότερα να παραμένουν ακόμα στην αφάνεια.

Πολλά μικρά ή περιφερειακά μουσεία αντιμετωπίζουν ελλείψεις σε ανθρώπινο δυναμικό γενικά, αλλά και σε εξειδικευμένους υπαλλήλους, περιορισμένους οικονομικούς πόρους και δυσκολίες στη συντήρηση των ψηφιακών έργων μετά την ολοκλήρωση της χρηματοδότησης. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα μια υποτυπώδη προσπάθεια για εξέλιξη, η οποία ωστόσο δεν έχει περιθώρια ανάπτυξης. Επιπλέον, ο ψηφιακός μετασχηματισμός συχνά συγχέεται με την απλή ψηφιοποίηση, χωρίς να συνοδεύεται από μία ολοκληρωτική αλλαγή και ενσωμάτωση της τεχνολογίας στη στρατηγική του μουσείου.

Συνοψίζοντας, ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων στην Ελλάδα βρίσκεται σε φάση δυναμικής εξέλιξης, αντιμετωπίζοντας παράλληλα πολλά εμπόδια. Παρά τις θεσμικές πρωτοβουλίες και τις επενδύσεις, η επιτυχία του εξαρτάται από την ανάπτυξη ψηφιακής κουλτούρας, την ενίσχυση των δεξιοτήτων του προσωπικού και τη μετάβαση από τεχνολογικά έργα σε ολιστικές στρατηγικές ψηφιακής ανάπτυξης.

3.2 Περίοδος προκλήσεων COVID-19

Η περίοδος προκλήσεων, που συνόδευσε τον COVID-19, αποτέλεσε μία από τις σημαντικότερες κρίσεις για τον πολιτιστικό τομέα παγκοσμίως, επηρεάζοντας άμεσα τη λειτουργία μουσείων, πολιτιστικών οργανισμών και χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα περιοριστικά μέτρα, τα *lockdown* και η αναστολή λειτουργίας των πολιτιστικών ιδρυμάτων, οδήγησαν σε αναζήτηση νέων τρόπων επικοινωνίας με το κοινό. Σύμφωνα με το ICOM, το 95% των μουσείων παγκοσμίως έκλεισε τις φυσικές του πύλες σε μία προσπάθεια προστασίας του προσωπικού του και των επισκεπτών του (ICOM, 2022), με αποτέλεσμα την επιβάρυνση του οικονομικού προϋπολογισμού τους (Crooke, 2020). Στο πλαίσιο αυτό, ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν αποτέλεσε πλέον μια μελλοντική στρατηγική επιλογή, αλλά μια αναγκαία συνθήκη επιβίωσης και συνέχειας της πολιτιστικής δραστηριότητας. Η πανδημία λειτούργησε ως επιταχυντής της υιοθέτησης ψηφιακών τεχνολογιών στα μουσεία, μεταβάλλοντας τόσο τη σχέση μουσείου-επισκέπτη, όσο και τις ίδιες τις μουσειακές πρακτικές.

Η UNESCO σε μία προσπάθεια προστασίας του πολιτισμού και τη συνέχιση της παραγωγής έργων δημιούργησε την εκστρατεία *Resil Art* (UNESCO, 2020). Τα κράτη, που συμμετείχαν στην εκστρατεία, αξιοποίησαν στατιστικά εργαλεία, επιβεβαιώνοντας, πως ο πολιτισμός αποτελεί σημαντικό οικονομικό και πολιτιστικό παράγοντα για την εύρυθμη λειτουργία τους.

Η Κασιώλα (2023) επισημαίνει, ότι η κρίση του Covid-19 ανέδειξε την ανάγκη ενίσχυσης της εξωστρέφειας των δημόσιων μουσείων μέσω νέων τεχνολογιών και ψηφιακών εφαρμογών. Σύμφωνα με τους Tranta et al. (2021), η αβεβαιότητα και η ανασφάλεια που επικρατούσε στην Ελλάδα λόγω της υγειονομικής κρίσης, δημιουργεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον μελέτης για την προσέγγιση του κοινού. Τα ελληνικά μουσεία, εξαιτίας του υποχρεωτικού κλεισίματος των φυσικών πυλών τους, στράφηκαν σε ψηφιακά μέσα όπως εικονικές περιηγήσεις, διαδικτυακές εκθέσεις, εκπαιδευτικά προγράμματα εξ αποστάσεως και εντατικοποίηση της παρουσίας τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η πανδημία λειτούργησε ως σημείο καμπής για τη μετάβαση των μουσείων από τη συμβατική φυσική εμπειρία σε ένα υβριδικό μοντέλο πολιτιστικής επικοινωνίας.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Σύμφωνα με τη Γκόγκου (2021), οι πολιτιστικοί οργανισμοί αναγκάστηκαν να επαναπροσδιορίσουν τον τρόπο αλληλεπίδρασης με το κοινό. Η αξιοποίηση ψηφιακών πλατφορμών, κοινωνικών δικτύων και πολυμεσικού περιεχομένου αποτέλεσε βασικό εργαλείο διατήρησης της επαφής με τους επισκέπτες. Μέσω αυτών των πρακτικών, τα μουσεία επιχείρησαν, να ενισχύσουν τη συμμετοχικότητα και την προσβασιμότητα, προσφέροντας πολιτιστικό περιεχόμενο ανεξαρτήτως γεωγραφικών περιορισμών.

Η πανδημία ανέδειξε τις αδυναμίες αλλά και τις δυνατότητες του ελληνικού μουσειακού χώρου στον τομέα της ψηφιακής καινοτομίας (Βαϊτση, 2021). Πολλά ελληνικά μουσεία δεν διέθεταν επαρκή ψηφιακή υποδομή πριν την πανδημία, γεγονός, που δυσχέρανε την άμεση προσαρμογή στις νέες συνθήκες. Ωστόσο, η κρίση λειτούργησε ως καταλύτης για την επιτάχυνση επενδύσεων σε ψηφιακές υπηρεσίες, ψηφιοποίηση συλλογών και ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών.

Η μετάβαση σε ψηφιακά περιβάλλοντα δεν περιορίστηκε μόνο στην αναπαραγωγή του φυσικού μουσείου στο διαδίκτυο, αλλά δημιούργησε νέες μορφές πολιτιστικής κατανάλωσης. Εικονικές ξεναγήσεις, εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας και ψηφιακές αφηγήσεις συνέβαλαν στη δημιουργία μιας περισσότερο διαδραστικής εμπειρίας, ενισχύοντας τη συμμετοχή του κοινού ακόμη και κατά τη διάρκεια του εγκλεισμού (Αλεξόγλου, 2021).

Επιπλέον, ο Γεωργίου (2021) αναφέρει ότι η πανδημία ενίσχυσε τη σημασία της ψηφιακής στρατηγικής ως βασικού πυλώνα βιωσιμότητας των μουσείων. Η αξιοποίηση ψηφιακών μέσων συνέβαλε όχι μόνο στη διατήρηση της πολιτιστικής παρουσίας των μουσείων αλλά και στην προσέλκυση νέων ομάδων κοινού, ιδιαίτερα νεότερων ηλικιών που είναι εξοικειωμένες με τις τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνίας. Παράλληλα, η χρήση των κοινωνικών δικτύων λειτούργησε ως εργαλείο ενίσχυσης της αλληλεπίδρασης και της πολιτιστικής συμμετοχής.

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν αφορά αποκλειστικά την τεχνολογική αναβάθμιση των μουσείων, αλλά και τη συνολική αλλαγή της οργανωσιακής κουλτούρας τους. Η ανάγκη για εξ αποστάσεως επικοινωνία και παροχή πολιτιστικού περιεχομένου οδήγησε σε νέες μορφές διοίκησης, συνεργασίας και διαχείρισης πολιτιστικών πόρων. Τα μουσεία αναγκάστηκαν, να υιοθετήσουν περισσότερο ευέλικτες πρακτικές και να επενδύσουν στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων του προσωπικού τους (Φέσσα, 2021).

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Στην ελληνική πραγματικότητα, η πανδημία συνέβαλε στην επιτάχυνση πρωτοβουλιών ψηφιακού μετασχηματισμού σε σημαντικά μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς. Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, το οποίο κατά την περίοδο της πανδημίας ενίσχυσε την ψηφιακή του παρουσία μέσω διαδικτυακών δράσεων, ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού και προβολής συλλογών μέσω διαδικτύου. Η μετάβαση αυτή επέτρεψε στο μουσείο να διατηρήσει την επικοινωνία με το κοινό και να ενισχύσει τον εκπαιδευτικό του ρόλο ακόμη και σε συνθήκες κοινωνικής αποστασιοποίησης.

Αντίστοιχα, το Van Gogh Museum αποτελεί χαρακτηριστικό διεθνές παράδειγμα επιτυχημένου ψηφιακού μετασχηματισμού. Κατά τη διάρκεια της πανδημίας, το μουσείο αξιοποίησε προηγμένες ψηφιακές εφαρμογές, εικονικές περιηγήσεις και διαδραστικό περιεχόμενο, προσφέροντας στους επισκέπτες τη δυνατότητα εξ αποστάσεως πολιτιστικής εμπειρίας. Η περίπτωση του μουσείου Van Gogh αναδεικνύει, πως ένας οργανισμός με ήδη ανεπτυγμένη ψηφιακή στρατηγική μπόρεσε, να ανταποκριθεί αποτελεσματικά στις προκλήσεις της πανδημίας και να διατηρήσει την παγκόσμια πολιτιστική του απήχηση.

Συνολικά, η πανδημία Covid-19 λειτούργησε ως επιταχυντής του ψηφιακού μετασχηματισμού των μουσείων τόσο στην Ελλάδα όσο και διεθνώς. Η κρίση ανέδειξε την ανάγκη επένδυσης σε ψηφιακές τεχνολογίες, ενίσχυσης της διαδικτυακής παρουσίας και ανάπτυξης νέων μορφών πολιτιστικής εμπειρίας. Παρά τις δυσκολίες και τις ανισότητες που παρατηρήθηκαν ως προς την τεχνολογική ετοιμότητα των μουσείων, η πανδημία συνέβαλε στη διαμόρφωση ενός νέου μοντέλου λειτουργίας, στο οποίο η φυσική και η ψηφιακή εμπειρία συνυπάρχουν συμπληρωματικά.

3.3 Προκλήσεις και προβληματισμοί

Σύμφωνα με τη Μπιτσάνη (2022) ο ψηφιακός πολιτισμός κινείται σε δύο άξονες. Ο πρώτος άξονας βασίζεται στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) για την προβολή της υπάρχουσας τέχνης, ενώ ο δεύτερος άξονας τις χρησιμοποιεί για την παραγωγή πολιτιστικού περιεχομένου (Μπιτσάνη και Θύμη, 2022). Αναλύοντας το παραπάνω, οι οργανισμοί έχουν τη δυνατότητα χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ να προωθήσουν το περιεχόμενο, που διαθέτουν στις συλλογές τους, κινούμενοι στο πρώτο άξονα, καθώς και να τις αξιοποιήσουν παράγοντας οι ίδιοι περιεχόμενο, κινούμενοι στο δεύτερο άξονα. Η χρήση των ΤΠΕ διευρύνει το γενικότερο πλαίσιο δράσης των μουσείων εντείνοντας της εξωστρέφεια τους. Σύμφωνα με την UNESCO, οι εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης συμβάλουν στην προστασία, τεκμηρίωση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και στη δημιουργία περισσότερο προσβάσιμων και διαδραστικών πολιτιστικών εμπειριών. Ωστόσο, τονίζεται η ανάγκη ανάπτυξης ηθικών και δεοντολογικών πλαισίων για τη χρήση των τεχνολογιών αυτών, με έμφαση στη διαφάνεια, την προστασία προσωπικών δεδομένων και τον ανθρώπινο έλεγχο των ψηφιακών συστημάτων (UNESCO, 2023).

Η ψηφιοποίηση των μουσειακών αρχείων έχει διευκολύνει σημαντικά τις διαδικασίες διαχείρισης και προστασίας τους. Ωστόσο, ο κίνδυνος των ψηφιακών παραβάσεων και κυβερνοεπιθέσεων απαιτεί συνεχή παρουσία και επιτήρηση, προκειμένου, να αποφευχθεί πιθανή διαρροή ή καταστροφή των αρχείων. Η ενίσχυση του μουσείου με τα απαραίτητα μέτρα προστασίας ενισχύει την αξιοπιστία του προς το κοινό. Ακόμα και σε περίπτωση μη κακόβουλης παρουσίας ιού, το κόστος αποκατάστασης της ενδεχόμενης καταστροφής είναι μεγάλο. Παράλληλα, η εξελικτική πορεία της τεχνολογίας μπορεί, να δημιουργήσει προβλήματα κατά την μεταφορά δεδομένων. Η συνεχής ενημέρωση των λογισμικών ενός μουσείου, μπορεί, να μην είναι πάντα συμβατή με παλαιότερα δεδομένα, με αποτέλεσμα, να προκαλούνται προβλήματα πρόσβασης και ανάκτησης τους. Ωστόσο, η ύπαρξη φυσικού αρχείου είναι συνήθως αδύνατη λόγω του όγκου του και της αδυναμίας εύρεσης αποθηκευτικού χώρου, που να διαθέτει τις απαραίτητες προϋποθέσεις προστασίας και συντήρησης (Rotimi-Williams and Ahmad Sufri, 2018).

Παρότι, ο ψηφιακός μετασχηματισμός ενισχύει σημαντικά τη διαδραστικότητα και την εμπειρία των επισκεπτών, η αυξανόμενη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών δημιουργεί και

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

νέους προβληματισμούς σχετικά με τον σχεδιασμό των ψηφιακών περιβαλλόντων. Σύμφωνα με τους Xhelita και Manthos (2024), οι σύγχρονες ψηφιακές πλατφόρμες αξιοποιούν συχνά “dark patterns”, δηλαδή σχεδιαστικές πρακτικές, που επηρεάζουν ή κατευθύνουν τη συμπεριφορά των χρηστών μέσω της αρχιτεκτονικής της διεπαφής. Η παρατήρηση αυτή αναδεικνύει τη σημασία ανάπτυξης περισσότερο ηθικών και ανθρωποκεντρικών ψηφιακών εφαρμογών.

Η καθολική προσβασιμότητα αποτελεί επίσης προβληματικό σημείο, καθώς ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν πραγματοποιείται παντού με την ίδια ταχύτητα, αλλά εξαρτάται από οικονομικούς, κοινωνικούς και πολιτικούς παράγοντες. Το κάθε κράτος και αντίστοιχα ο κάθε οργανισμός αναπτύσσεται ψηφιακά με τους δικούς του ρυθμούς. Πρόκειται για το λεγόμενο “Digital Divide”, όπως αναφέρει η Ρ. Nikolaou (2024), η οποία υποστηρίζει, πως δεν αρκεί η συνύπαρξη της τεχνολογίας με το μουσειακό χώρο αλλά απαιτείται η ενσωμάτωση της σε αυτόν. (Nikolaou, 2024).

Σύμφωνα με τον Γιαννόπουλο κ.α. (2023) ο πολιτισμός αποτελεί τον τέταρτο πυλώνα για τη βιώσιμη ανάπτυξη συμπορευόμενος με το περιβάλλον, την οικονομία και την κοινωνία. Επομένως, κρίνεται σημαντικό το οικολογικό αποτύπωμα που αφήνει μέσω της λειτουργίας και των δράσεων του. Η ταχεία τεχνολογική εξέλιξη οδηγεί τους πολιτιστικούς φορείς, να αποκτούν συνεχώς νέα τεχνολογικά μέσα, τα οποία όμως έχουν το αντίστοιχο οικολογικό αντίκτυπο. Η χρήση συσκευών, οι οποίες έχουν ένα συγκεκριμένο προσδόκιμο ζωής, απαιτεί την αντικατάστασή τους βάσει κανονισμών και την απαραίτητη ενέργεια για τη λειτουργία τους. Η συνεχής αναβάθμιση των μέσων αυτών και η αντικατάστασή τους επιβαρύνει σημαντικά το περιβάλλον, εφόσον αυτά δεν ανακυκλώνονται, ως οφείλουν. Επομένως, θεωρείται κρίσιμο να γίνει κατανοητή η σχετική νομοθεσία και αντίστοιχα η εφαρμογή της από τους φορείς προκειμένου να επιτευχθεί η ανθεκτικότητα και η βιωσιμότητα των τεχνολογικών μέσων, στο περιβάλλον, που βρίσκονται (Γιαννόπουλος κ.α., 2023).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Μελέτη περίπτωσης -Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης



εικόνα 1

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους φορείς διατήρησης και προβολής της πολιτιστικής κληρονομιάς στη Βόρεια Ελλάδα. Ο οργανισμός ξεκίνησε τη λειτουργία του στο κτίριο, που τον συναντάμε σήμερα, το 1962. Πρόκειται για μια κατασκευή του αρχιτέκτονα Πάτροκλου Καραντινού, ενός μοντερνιστή έλληνα καλλιτέχνη, ο οποίος επεδίωξε την κατασκευή ενός κτηρίου-πυρήνα, το οποίο διαθέτει βυζαντινά στοιχεία, ενώ παράλληλα αποτελεί σύμβολο μοντερνισμού (Υπουργείο Πολιτισμού, Οδυσσέας). Από τη ενσωμάτωση της Θεσσαλονίκης στο ελληνικό κράτος το 1912 και την ίδρυση της Εφορείας Αρχαιοτήτων, η συγκέντρωση ευρημάτων αποτέλεσε μια αδιάκοπη διαδικασία. Ο χώρος φιλοξενίας μεταβαλλόταν κατά διαστήματα, από το Διοικητήριο στο Γενί Τζαμί και τελικά στο κτίριο, όπου φιλοξενείται σήμερα, σύμφωνα με την επίσημη ιστοσελίδα του μουσείου.

Το μουσείο καλύπτει εκθεματικά την περιοχή της Μακεδονίας από τη Νεολιθική εποχή έως και τη Ρωμαϊκή και Βυζαντινή περίοδο, φιλοξενώντας αντικείμενα όπως γλυπτά, ψηφιδωτά, επιγραφές και αντικείμενα της καθημερινότητας των αρχαίων πολιτισμών

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

(ΥΠΠΟΑ, 2021). Η μεγάλη και πολύπλευρη συλλογή του καθιστά αναγκαία την ψηφιοποίηση, την τεκμηρίωση και την υιοθέτηση ψηφιακών τεχνολογιών για την προστασία, τη διάδοση και την εκπαιδευτική αξιοποίησή της.

4.1 Ψηφιακός μετασχηματισμός ΑΜΘ

Στο πλαίσιο του ψηφιακού μετασχηματισμού, το ΑΜΘ έχει υιοθετήσει εκτεταμένα προγράμματα ψηφιοποίησης των συλλογών, με στόχο την ασφαλή διατήρηση και την ευρεία πρόσβαση του κοινού. Σύμφωνα με την Γκαδόλου Αναστασία, Γενική Διευθύντρια του μουσείου, η περίοδος 2023-2024 αποτέλεσε περίοδο εξωστρέφειας και συνεργασιών με τοπικούς και ξένους φορείς (Διαθέσιμο: <https://www.facebook.com/reel/27084762744538529>). Μέρος των εκθεμάτων του έχει τεκμηριωθεί σε βάθος, παρέχοντας ψηφιακές εικόνες υψηλής ανάλυσης, αναλυτικές περιγραφές και μεταδεδομένα για ερευνητές, μαθητές και εκπαιδευτικούς. Μέσω της ψηφιοποίησης επιτυγχάνεται η δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων (Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/exhibitions>), οι οποίες μπορούν, να παρουσιαστούν διαδικτυακά και να προσφέρουν εκπαιδευτικές εμπειρίες σε άτομα, που αδυνατούν, να επισκεφτούν το μουσείο φυσικά (ΕΚΤ, 2022).

Η αναδιαμόρφωση του ψηφιακού χώρου του μουσείου, κάνει έκδηλη την προσπάθεια, αναδιαμόρφωσης ενός σύγχρονου ιστότοπου (Ιστοσελίδα ΑΜΘ. Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/>) ανάλογου των ευρωπαϊκών δεδομένων. Η ιστοσελίδα του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης αποτελεί βασικό εργαλείο επικοινωνίας μεταξύ του μουσείου και του κοινού, προσφέροντας πληροφορίες σχετικά με τη λειτουργία του, τις συλλογές, τις εκθέσεις, τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες και τις εκδηλώσεις, που διοργανώνονται καθ' όλη τη διάρκεια του έτους. Η ανάλυση της ιστοσελίδας βασίζεται σε τέσσερις κύριους άξονες αξιολόγησης: την πληροφόρηση, τον σχεδιασμό, την προσβασιμότητα και τη ψηφιακή εμπειρία.



εικόνα 2

Στο επίπεδο της πληροφόρησης, η ιστοσελίδα παρέχει ολοκληρωμένα δεδομένα για τις ώρες λειτουργίας, τις τιμές εισιτηρίων και τον τρόπο πρόσβασης με τη χρήση των μέσων μαζικής μεταφοράς, ενώ περιλαμβάνει και πληροφορίες για ομαδικές επισκέψεις και εκπαιδευτικά προγράμματα (Πληροφορίες επίσκεψης ΑΜΘ. Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/visit/>). Οι ενότητες, που αναφέρονται στις μόνιμες και περιοδικές εκθέσεις είναι σαφείς και περιγραφικές, με αναφορές σε συγκεκριμένα εκθέματα. Χαρακτηριστικά, υπάρχουν ενότητες, όπως το «Έκθεμα του μήνα», όπου κάθε μήνα φιλοξενείται το έκθεμα με τη μεγαλύτερη διαδραστικότητα (Εκθέσεις ΑΜΘ. Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/exhibitions/>). Η δυνατότητα επιλογής της αγγλικής γλώσσας καθιστά την ιστοσελίδα προσβάσιμη σε διεθνές κοινό (Ιστοσελίδα ΑΜΘ στην αγγλική γλώσσα. (Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/en>), ωστόσο λειτουργεί αρκετά περιοριστικά για επισκέπτες άλλων εθνικοτήτων.

Όσον αφορά στον σχεδιασμό και την αισθητική της ιστοσελίδας, εμφανίζονται παραδοσιακά στοιχεία και δεν ακολουθούνται πλήρως τα σύγχρονα πρότυπα ψηφιακής σχεδίασης. Η διάταξη των πληροφοριών, αν και πλήρης, είναι συχνά πυκνή, γεγονός, που ενδέχεται, να προκαλεί δυσκολία πλοήγησης σε χρήστες, που επισκέπτονται την ιστοσελίδα για πρώτη φορά.

Το μουσείο, παράλληλα, καταβάλλει μια σημαντική προσπάθεια, να προσεγγίσει τις μικρότερες ηλικίες, μέσω ψηφιακών δραστηριοτήτων για παιδιά (Δραστηριότητες για

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

παιδιά από την ιστοσελίδα του ΑΜΘ. Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/news/hromatizotin-arhaiotita-2>), που τους επιτρέπουν, να δημιουργήσουν διάφορα έργα βασισμένα στα εκθέματά του και να έρθουν σε επαφή με την ιστορία και την αρχαιότητα (Εικόνα 3).



εικόνα 3

Συμπερασματικά, ο επίσημος ιστότοπος του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης παραμένει σε επίπεδο βασικής πληροφόρησης του κοινού. Η αναβάθμιση της ιστοσελίδας θα προσφέρει μια σύγχρονη, διαδραστική και προσβάσιμη εμπειρία σε όλους τους χρήστες, ανάλογη των ευρωπαϊκών δεδομένων.

4.2 Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν πλέον βασικό εργαλείο επικοινωνίας των πολιτιστικών οργανισμών με το κοινό τους. Σύμφωνα με την Κάβουρα (2021), η ψηφιακή επικοινωνία επιτρέπει τη δημιουργία αμφίδρομης σχέσης ανάμεσα στον οργανισμό και τους χρήστες, ενισχύοντας την αλληλεπίδραση, τη συμμετοχικότητα και την εξωστρέφεια. Στην περίπτωση των μουσείων, τα *social media* συμβάλλουν τόσο στην προβολή πολιτιστικού περιεχομένου όσο και στη δημιουργία ψηφιακών κοινοτήτων γύρω από τον πολιτισμό. Σύμφωνα με την έρευνα που πραγματοποιήθηκε, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης παρουσιάζει περιορισμένη δραστηριότητα στη χρήση των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης, με επίσημη παρουσία μόνο στην εφαρμογή του *Facebook*. Η επίσημη σελίδα του διαθέτει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τους επισκέπτες (ωράριο λειτουργίας, τοποθεσία κλπ), καθώς και ενημερώνεται καθημερινά με δημοσιεύσεις, που αφορούν στις δράσεις του μουσείου. Ωστόσο, περιορίζεται μόνο στη συγκεκριμένη πλατφόρμα, διατηρώντας την αλληλεπίδραση με το κοινό σε χαμηλά επίπεδα.

Εφόσον, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν κυρίαρχο μέσο πληροφόρησης στην καθημερινότητά μας, θα ήταν σημαντικό το μουσείο, να αναλάβει δράσεις προώθησής του σε όλα τα μέσα προκειμένου, ενισχύει την αναγνωρισιμότητά του και να διευκολύνει την προσέγγιση νέων ομάδων κοινού. Η χρήση των επικοινωνιακών αυτών πρακτικών ενισχύει την πρόσβαση περιεχομένου και την αλληλεπίδραση με το κοινό.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

4.3 Εφαρμογές μουσείου

Το ΑΜΘ παρά την περιορισμένη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, φαίνεται να έχει δώσει έμφαση στην κατασκευή χρήσιμων ψηφιακών εφαρμογών. Έχουν αναπτυχθεί τέσσερις ψηφιακές εφαρμογές, οι οποίες προάγουν τη διαδραστικότητα, ενώ ταυτόχρονα διευκολύνουν την οργάνωση και τον έλεγχο των εκθεμάτων. Αρχικά, η ανάλυση θα επικεντρωθεί στην εφαρμογή *Museum On The Go*, η οποία αποτελεί έναν ψηφιακό ξεναγό για κινητές συσκευές (εικόνα 6-8), η οποία διατέθηκε προς χρήση τον Οκτώβριο του 2022 (Εφαρμογή «Μουσείο παντού». Διαθέσιμο: <https://www.museumonthego.gr/en/museum-on-the-go/>). Πρόκειται για ένα έργο, η υλοποίηση του οποίου επετεύχθη χάρη στη συνεργασία του μουσείου με άλλους ερευνητικούς φορείς, κατά τη διάρκεια πρωτογενούς έρευνας. Η υλοποίησή του χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα ΕΣΠΑ 2014-2020, το οποίο αφορούσε έργα και δράσεις στην Κεντρική Μακεδονία. Αφορμή για την ένταξη του μουσείου στο πρόγραμμα, στάθηκε η ανάγκη αντικατάστασης του δικτύου του με οπτική ίνα, ώστε να είναι εφικτή η ικανοποίηση των διοικητικών του αναγκών (Αγγελική Μονέδα, προσωπική συνέντευξη, 13/01/2026). Παράλληλα, η σύνδεση του με το δίκτυο GR Net (Προσφέρει διαδίκτυο σε δημόσιους φορείς και πανεπιστήμια. Διαθέσιμο: <https://grnet.gr/infrastructure/points-of-presence/>), επέτρεψε τη διαμόρφωση των βάσεων για νέες εφαρμογές στο χώρο του μουσείου και διευκόλυνε τη λειτουργία της διοίκησης. Τα νέα δεδομένα διαδικτύου επιτρέπουν τη ζωντανή μετάδοση δράσεων, που διοργανώνονται, μέσω της υπηρεσίας *Δίαυλος*. Πρόκειται για μια υπηρεσία ζωντανών διαδικτυακών μεταδόσεων (live streaming), που παρέχει άμεση πρόσβαση σε οπτικοακουστικό υλικό εκπαιδευτικού, επιστημονικού και πολιτιστικού περιεχομένου. Υποστηρίζει τη μετάδοση διαλέξεων, συνεδρίων και εκδηλώσεων από ακαδημαϊκούς και ερευνητικούς φορείς σε πραγματικό χρόνο, διαθέτοντας επίσης αρχείο προηγούμενων μεταδόσεων (Διαθέσιμο: <https://diavlos.grnet.gr/>), επιτρέποντας την ετεροχρονισμένη παρακολούθηση.

Museum on the Go

Το *Μουσείο Παντού* (*Museum on the go*) δημιουργήθηκε, για να λύσει το ζήτημα της μη παρουσίας ξεναγού, λειτουργώντας θετικά για τους τουρίστες επισκέπτες. Μέσω της χρήσης *Bluetooth*, παρέχονται στον επισκέπτη εξατομικευμένες πληροφορίες για τα

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

εκθέματα, τις θεματικές διαδρομές, πολυγλωσσικό περιεχόμενο, καθώς και ειδικά σχεδιασμένες διαδρομές για άτομα με αναπηρία. Συνδυάζει το εκπαιδευτικό περιεχόμενο με το παιχνίδι, ενισχύοντας τη βιωματική διάσταση της επίσκεψης. Παράλληλα, η παρουσία χάρτη με κάποια εκθέματα και αρχαιολογικούς χώρους της Βόρειας Ελλάδας, επιτρέπει στους χρήστες της εφαρμογής, να εντοπίσουν εικόνες και πληροφορίες σχετικά με τα ευρήματα, που υπάρχουν στην εκάστοτε τοποθεσία (Εικόνα 4).

Διατίθενται πληροφορίες σε δώδεκα γλώσσες, σε αντίθεση με την ιστοσελίδα του μουσείου, καλύπτοντας μια μεγάλη γκάμα εθνικοτήτων, ενώ παράλληλα, η εφαρμογή λειτουργεί ανταποδοτικά, προσφέροντας πόντους στους χρήστες , οι οποίοι μπορούν να εξαργυρωθούν από το φυσικό χώρο του μουσείου (εικόνα 10).



εικόνα 4



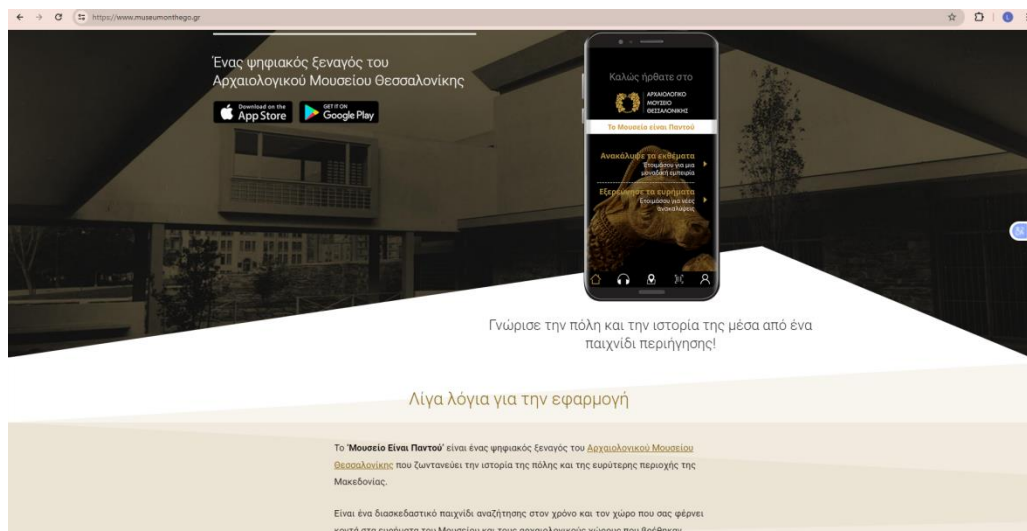
εικόνα 5



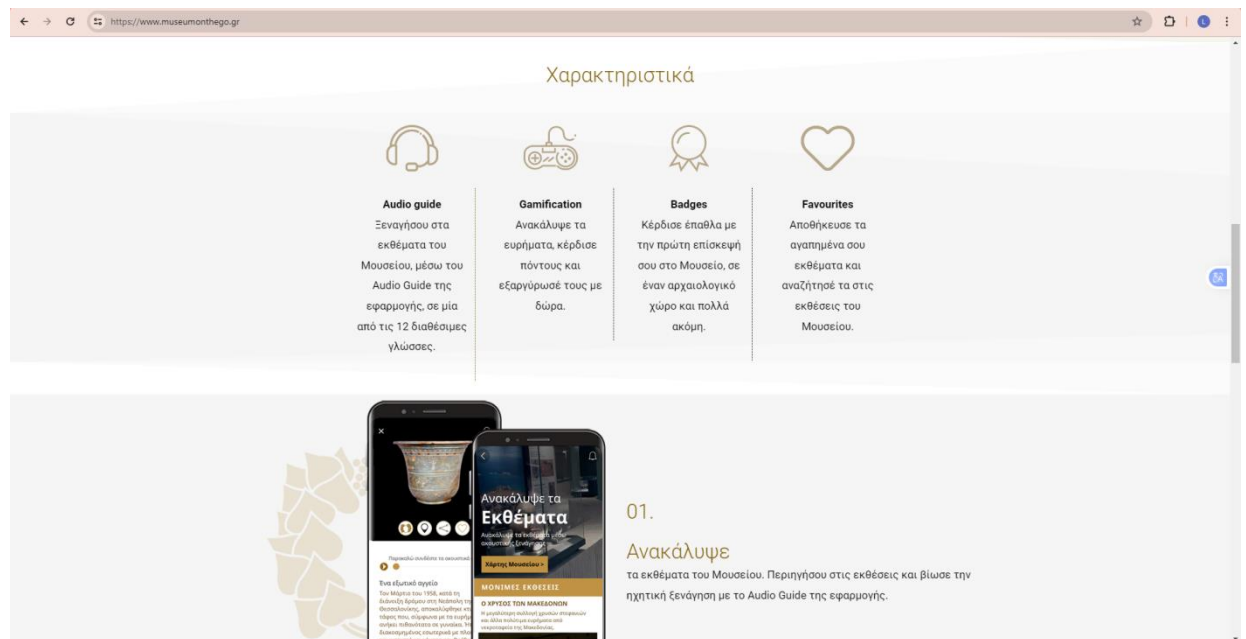
εικόνα 6



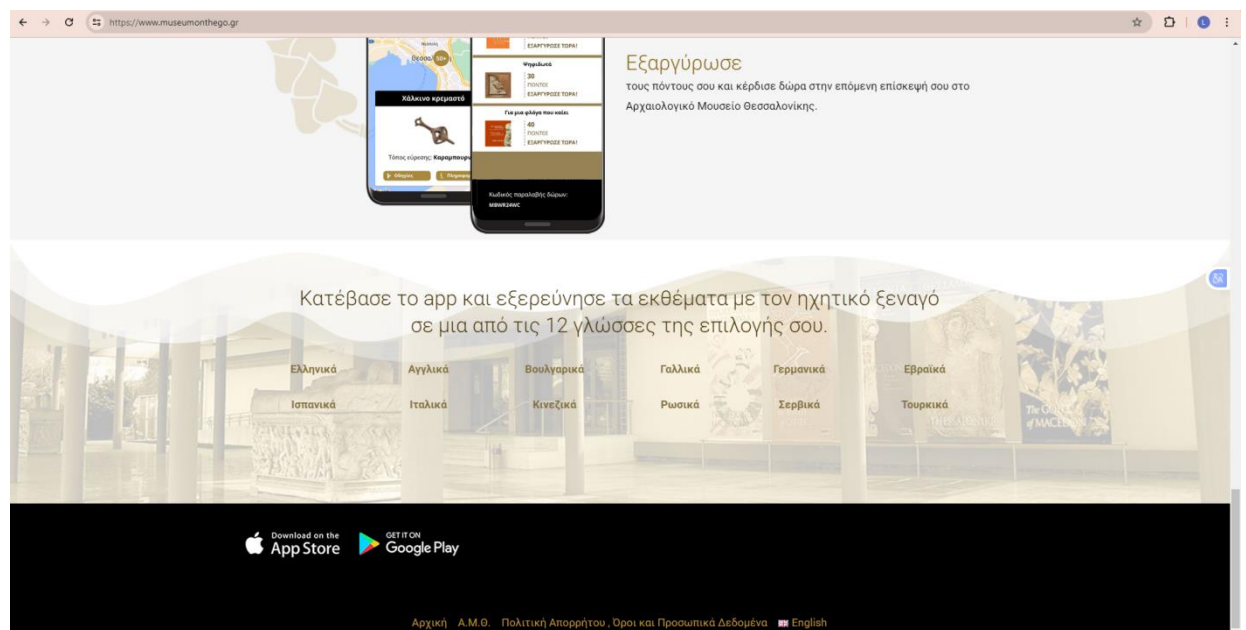
εικόνα 7



εικόνα 8



εικόνα 9



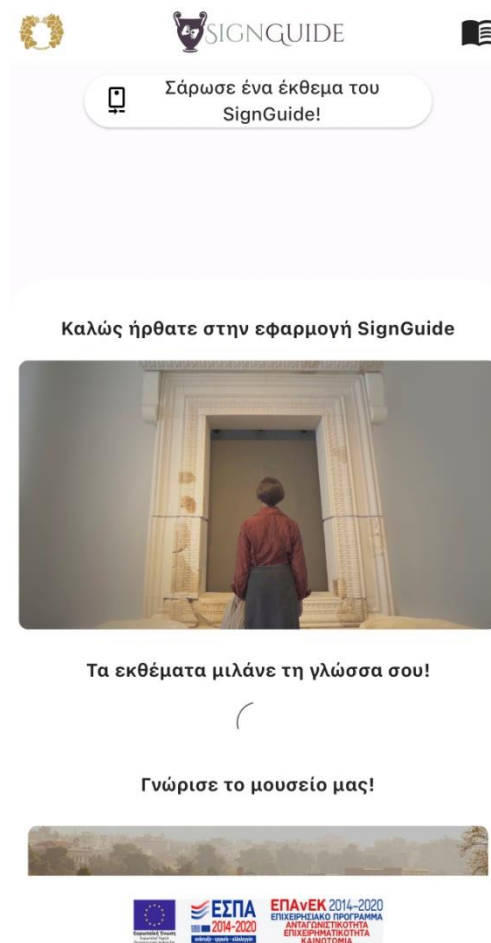
εικόνα 10

Sign Guide

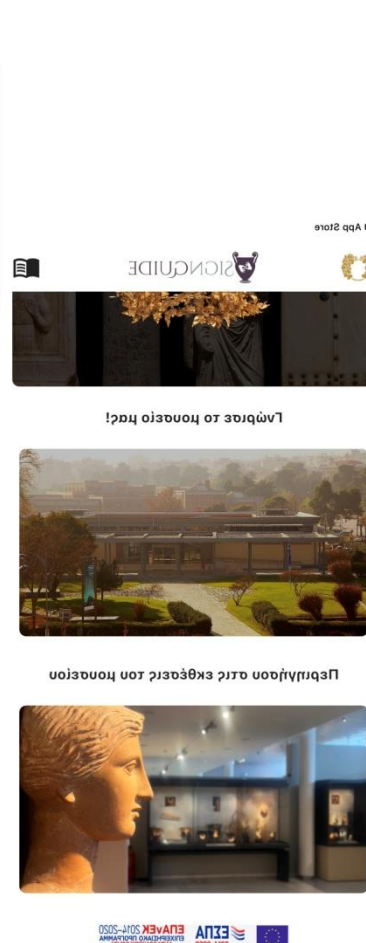
Η καθολική προσβασιμότητα και η ισότητα για όλους φαίνεται να αποτελεί σημείο αναφοράς για το ΑΜΘ. Επιδιώκοντας τα παραπάνω, το μουσείο κατασκεύασε ένα ψηφιακό ξεναγό, το *Sign Guide* (Διαθέσιμο: [SignGuide | ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΚΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ](#)), ο οποίος απευθύνεται σε άτομα με προβλήματα ακοής (κωφά και βαρήκοα), παρέχοντας περιεχόμενο στην ελληνική νοηματική γλώσσα και με προσαρμογές φιλικές προς τα άτομα με οπτικές αναπηρίες (Εικόνα 11,12). Πρόκειται

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

για μια εφαρμογή, η οποία, αρχικά, ξεκίνησε πιλοτικά τη λειτουργία της και τελικά δόθηκε σε χρήση (Αγγελική Μονέδα, Προσωπική συνέντευξη, 13/01/2026). Πρόκειται για ένα εύκολο περιβάλλον πλοήγησης, το οποίο δέχεται ερωτήσεις στη νοηματική γλώσσα, τις μετατρέπει στα ελληνικά και στη συνέχεια προσφέρει αντίστοιχες απαντήσεις και πάλι στη νοηματική γλώσσα. Μέχρι στιγμής περιλαμβάνει μόνο δέκα εκθέματα του μουσείου, καθώς είναι μια ιδιαίτερα εξειδικευμένη εφαρμογή, που απαιτεί μία χρονοβόρα διαδικασία για την ένταξη και άλλων εκθεμάτων.



Εικόνα 11



Εικόνα 12

Σύμφωνα με την Αγγελική Μονέδα, Ηλεκτρολόγο Μηχανικό και Μηχανικό υπολογιστών, η οποία συμμετείχε στη δημιουργία της εφαρμογής, αποτέλεσε μια τεχνικά δύσκολη διαδικασία. Αρχικά, στόχος ήταν η δημιουργία ενός *Avatar*, το οποίο θα είχε την ικανότητα, να αλληλεπιδρά με τις ερωτήσεις του κοινού. Ωστόσο, η δημιουργία του απαιτούσε τεράστιες ταχύτητες διαδικτύου, καθιστώντας αδύνατη την επιτυχή εφαρμογή του. Επομένως, διαμορφώθηκε μια εφαρμογή με βάση τα υπάρχοντα

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

δεδομένα, η οποία διαθέτει απαντήσεις για συγκεκριμένες ερωτήσεις, οι οποίες αφορούν δέκα από τα αντικείμενα του μουσείου. Δεν ανταποκρίνεται σε πραγματικό χρόνο αλλά και ούτε σε ερωτήσεις, οι οποίες δεν αφορούν τα καταγεγραμμένα εκθέματα. Πρόκειται για μια καινοτομία του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, καθώς δεν έχει κατασκευαστεί ακόμα κάτι παρόμοιο στην Ελλάδα. Μελλοντικά, στόχος των δημιουργών είναι, η βελτίωση του Sign Guide και η δημιουργία του Avatar, όπως το έχουν οραματιστεί. Είναι βέβαιο, ότι οι δράσεις αυτές ευθυγραμμίζονται με τις σύγχρονες αρχές της συμπεριληπτικής μουσειολογίας, παρά τις προσωρινές τους αδυναμίες.

Culture ID

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η πλατφόρμα *Culture ID*, η οποία δόθηκε προς χρήση το Φεβρουάριο του 2023 και προσφέρει τη δυνατότητα καταγραφής των εκθεμάτων του μουσείου μέσω της τεχνολογίας RFID (*Radio Frequency Identification*). Το RFID αποτελεί ένα κεραιοστοιχείο, το οποίο λειτουργεί με ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία και δίνει την δυνατότητα στο χρήστη της εφαρμογής, να γνωρίζει την ακριβή τοποθεσία ενός αντικειμένου (Αγγελική Μονέδα, προσωπική συνέντευξη, 13/01/2026). Έχουν καταγραφεί περίπου 3000 εκθέματα μόνιμων εκθέσεων και σύντομα η καταγραφή θα επεκταθεί και στα αντικείμενα, που βρίσκονται αποθηκευμένα στο μουσείο. Πρόκειται για μια εφαρμογή, η οποία συνδέεται με τη βάση δεδομένων του Υπουργείου Πολιτισμού, επιτρέπει τη δημιουργία μιας συγκεντρωτικής εικόνας των εκθεμάτων και παράλληλα, διευκολύνει την ιχνηλάτησή τους. Η *Culture ID* αποτέλεσε την βάση για τη δημιουργία πολλών δράσεων του μουσείου, καθώς έλυσε το ζήτημα ελέγχου των εκθεμάτων, μέσω της «προσωπικής ταυτότητας», που πλέον διαθέτουν και περιέχει όλα τα απαραίτητα δεδομένα, που αφορούν στην τοποθεσία τους, στις συντηρήσεις, που έχουν υποστεί κλπ.

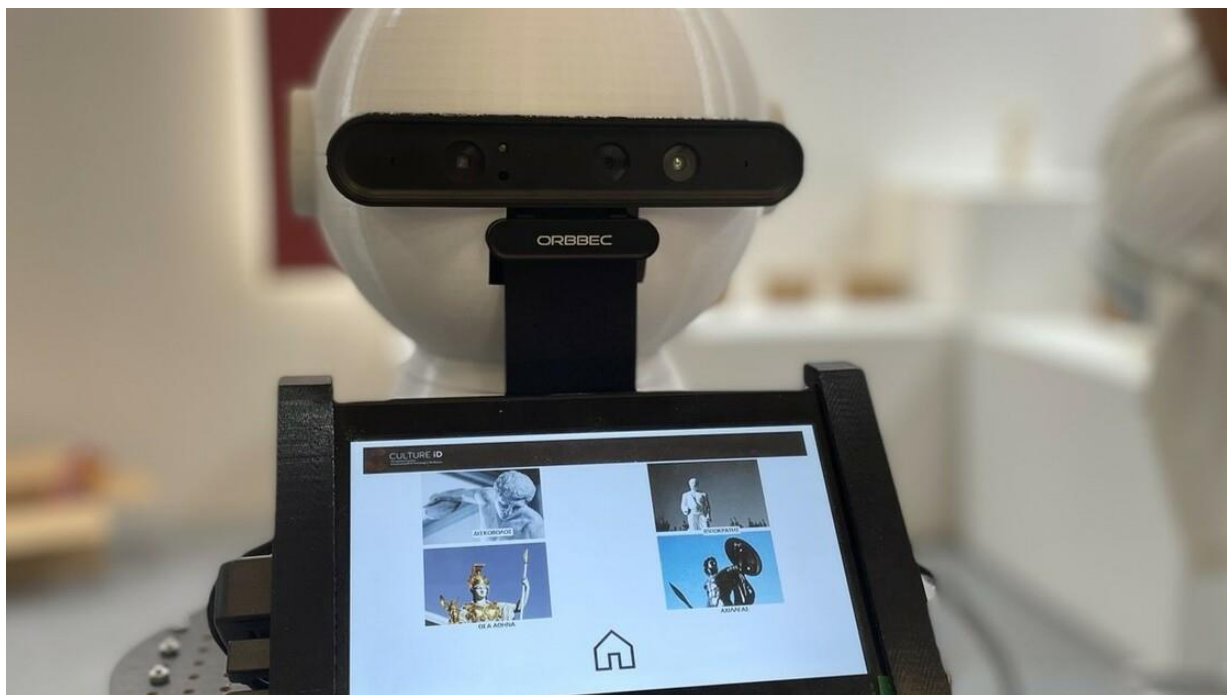
Η εφαρμογή αυτή αποτέλεσε αφορμή, να κατασκευαστεί ένα κοινωνικό ρομπότ, ο *Ίντι*, με στόχο, τη συμμετοχή του σε εκπαιδευτικά προγράμματα κυρίως για παιδιά και σχολικές δραστηριότητες. Ο *Ίντι* επιτρέπει στους επισκέπτες, να συνομιλήσουν μαζί του για τρία από τα αντικείμενα του μουσείου, όπως για παράδειγμα για τον κρατήρα του Δερβενίου (Διαθέσιμο: https://www.searchculture.gr/aggregator/edm/TAPA/000054-11631_14780), προσφέροντας πληροφορίες σχετικά με αυτά. Φαίνεται σαν μια ελεύθερη συνομιλία, η οποία στην πραγματικότητα πραγματοποιείται με χρήση RFID

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

και τεχνητής νοημοσύνης. Πρόκειται για μία προσθήκη η οποία προάγει την αλληλεπίδραση και το εκπαιδευτικό παιχνίδι, καθώς δίνει τη δυνατότητα συνομιλίας σε έναν φαινομενικά πραγματικό χρόνο, κάνοντας την επίσκεψη πιο διασκεδαστική (Απόσπασμα από συνέντευξη των υπαλλήλων του ΑΜΘ, σχετικά με το ρομπότ Ίντι και την παρουσίαση του στο τηλεοπτικό κοινό (Διαθέσιμο: <https://www.youtube.com/watch?v=lilPv2ZQR4U>). Η χρήση του από το κοινό, όπως προέκυψε από τις συνεντεύξεις των υπαλλήλων είναι αρκετά περιορισμένη λόγω έλλειψης προσωπικού.



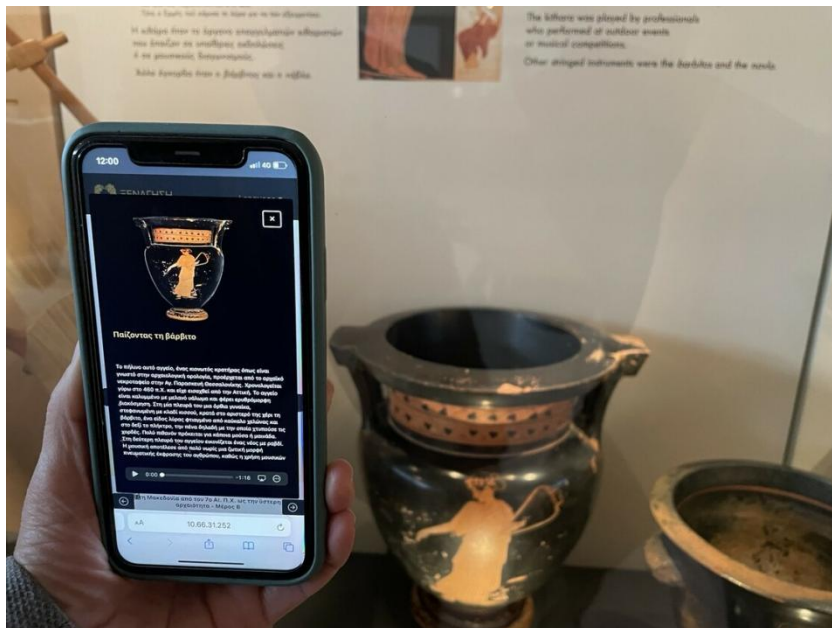
εικόνα 13



εικόνα 14



εικόνα 15



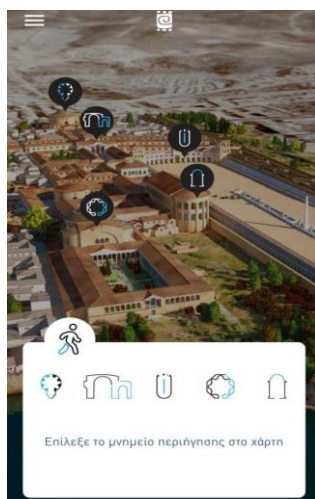
εικόνα 16

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Σύμφωνα με την Αγγελική Μονέδα, ταυτόχρονα με τον Ίντι κατασκευάστηκε ένας ακόμα ψηφιακός ξεναγός, ο οποίος δεν τέθηκε ακόμα σε εφαρμογή, καθώς συνέπεσε με τη δημιουργία της εφαρμογής του Culture ID. Σύμφωνα με την ίδια, υπάρχει πρόβλεψη αξιοποίησης του, μελλοντικά.

Ε- Σκαπάνη

Τέλος, θα γίνει λόγος για την εφαρμογή Ε-Σκαπάνη (Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/research/programs/e-skapani>). Η δημιουργία της ξεκίνησε το 2020 μέσω της χρηματοδότησης του προγράμματος ΕΣΠΑ 2014-2020. Το περιεχόμενο της αφορά το Γαλεριανό συγκρότημα, όπως και τα αντικείμενα, που βρέθηκαν σε αυτό και φιλοξενούνται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Η εφαρμογή παρέχει μία εμπειρία εικονικής πραγματικότητας (VR) για το Γαλεριανό συγκρότημα προσφέροντας παράλληλα παιχνίδια AR και puzzle (εικόνα 19). Μπορεί, να αποκτηθεί από τους χρήστες μέσω *Play Store* στις κινητές τους συσκευές, παρόμοια με τις παραπάνω εφαρμογές. Ο χρήστης, ο οποίος διαθέτει στην κινητή του συσκευή την εφαρμογή, μπορεί επισκεπτόμενος την περιοχή της Καμάρας και του Ιπποδρόμου στη Θεσσαλονίκη, να δει τα εκθέματα να “ζωντανεύουν” στην περίοδο ακμής τους, καθώς εμφανίζονται μέσω τεχνητής νοημοσύνης τα μαρμαροθετήματα και τα κιονόκρανα τους. Παράλληλα, παρέχονται πληροφορίες για πέντε μνημεία του Γαλεριανού συγκροτήματος, για την Ροτόντα, την Αψίδα του Γαλερίου, τον Ιππόδρομο, το Οκτάγωνο, και τη Βασιλική (εικόνα 17).



εικόνα 17

Η «Περιήγηση στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης» περιλαμβάνει αντικείμενα που βρέθηκαν στο Γαλεριανό συγκρότημα και εκτίθενται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης.



-Από το μενού στα αριστερά της κεντρικής οθόνης, επέλεξε «Περιήγηση στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης»

-Επίλεξε το έκθεμα που επιθυμείς.

-Στο κάτω μέρος της οθόνης, έχεις 3 επιλογές:

-  Επίλεξε αυτό το **κουμπί** για να μάθεις που ανακαλύφθηκε.
-  Επίλεξε αυτό το **κουμπί** για να δεις το έκθεμα στην **Επαυξημένη Πραγματικότητα**. Χρησιμοποιώντας την κάμερα, σάρωσε την εικόνα που έχει τοποθετηθεί στο μουσείο.
-  Επίλεξε αυτό το **κουμπί** για να δεις το τρισδιάστατο μοντέλο του εκθέματος.

ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ  ΕΠΟΜΕΝΟ

Εικόνα 18

Ο «Αρχαιολογικός περίπατος την πόλη» αποτελεί περιήγηση σε πέντε μνημεία του Γαλεριανού ανακτορικού συγκροτήματος



-Από το μενού στα αριστερά της κεντρικής οθόνης, επέλεξε «Αρχαιολογικός περίπατος στην πόλη».

-Επίλεξε το μνημείο που επιθυμείς.

-Στο κάτω μέρος της οθόνης, έχεις 3 επιλογές:

-  Επίλεξε αυτό το **κουμπί** για να εντοπίσεις στο χάρτη τη θέση του μνημείου.
-  Επίλεξε αυτό το **κουμπί** για να δεις το μνημείο στην **Επαυξημένη πραγματικότητα**. Χρησιμοποιώντας την κάμερα, τοποθέτησε το μοντέλο στο σημείο που υποδεικνύει η εφαρμογή.
-  Επίλεξε αυτό το **κουμπί** για να δεις το τρισδιάστατο μοντέλο του μνημείου.

ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ  ΕΠΟΜΕΝΟ

εικόνα 19

Η «Εικονική Συλλογή» περιλαμβάνει αντικείμενα που φυλάσσονται στις αποθήκες του Αρχαιολογικού Μουσείου και δύο που εκτίθενται σε αυτό.



-Από το μενού στα αριστερά της κεντρικής οθόνης, επέλεξε 'Εικονική Συλλογή'

-Επέλεξε το αντικείμενο που επιθυμείς.

-Στο κάτω μέρος της οθόνης, έχεις 2 επιλογές:

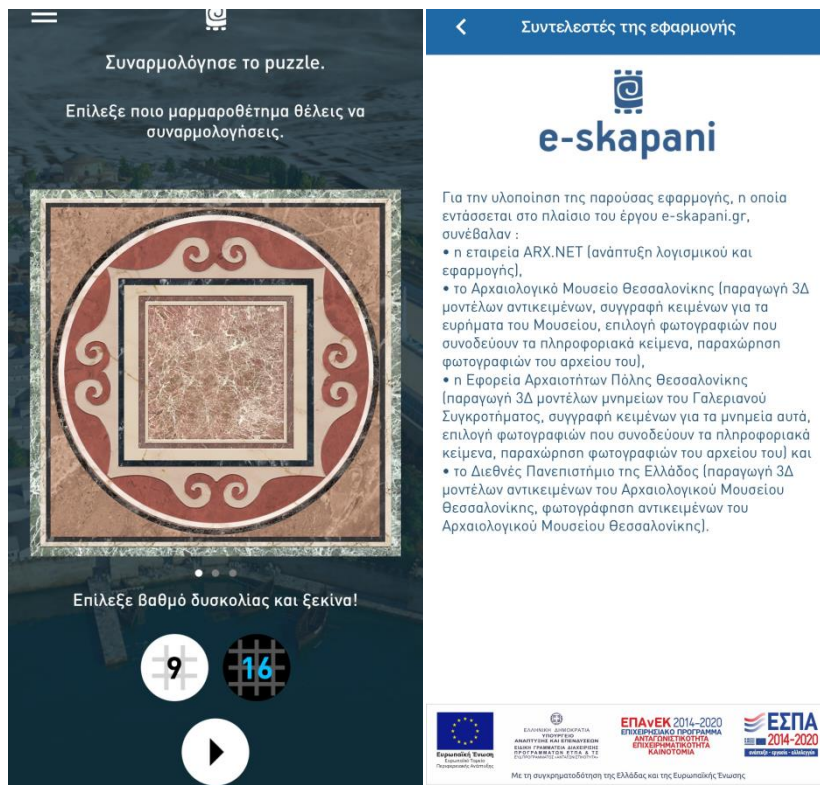
- Επέλεξε αυτό το **κουμπί** για να μάθεις που ανακαλύφθηκε (η συγκεκριμένη πληροφορία δεν είναι διαθέσιμη για όλα τα αντικείμενα).

- Επέλεξε αυτό το **κουμπί** για να δεις το τρισδιάστατο μοντέλο του.

ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ

ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ

εικόνα 20

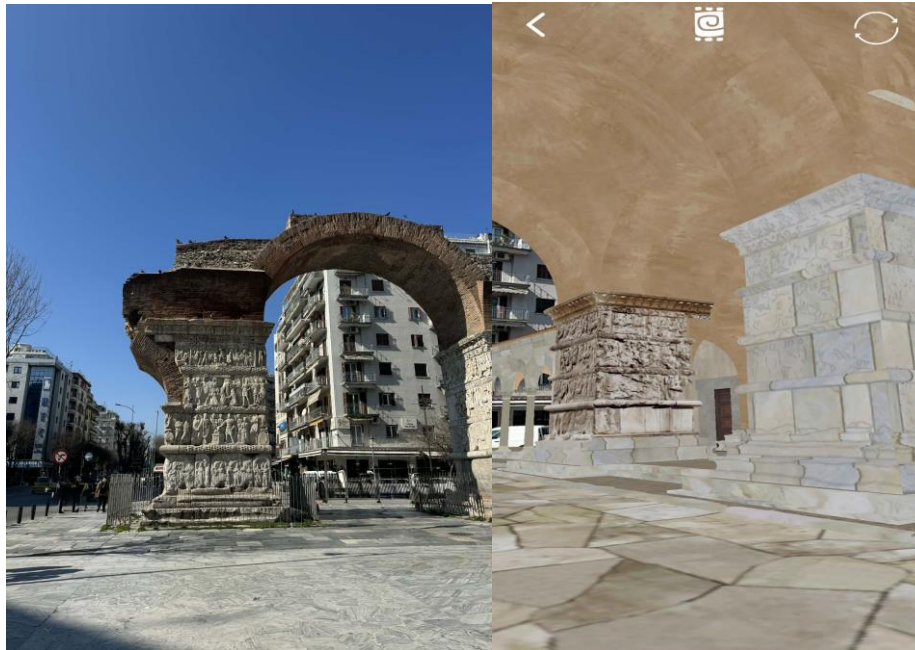


εικόνα 21

εικόνα 22

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Μετά από προσωπική επίσκεψη στο χώρο του Γαλεριανού συγκροτήματος, στο κέντρο της Θεσσαλονίκης και χρήση της εφαρμογής στα προτεινόμενα κτίρια, διαπιστώνεται, ότι πρόκειται για μια εύκολη στη χρήση πλατφόρμα. Είναι αρκετά κατατοπιστική και μπορεί, να διευκολύνει τους επισκέπτες, να κατανοήσουν το μεγαλείο των κτισμάτων. Χαρακτηριστικά στις παρακάτω εικόνες (Εικόνες 23-25) παρατηρείται η Αψίδα του Γαλερίου στη σημερινή της μορφή (2026) και την περίοδο ακμής της (298-305 μ. Χ.) μέσω της τρισδιάστατης απεικόνισης, που προσφέρει η εφαρμογή.



Εικόνα 23-24

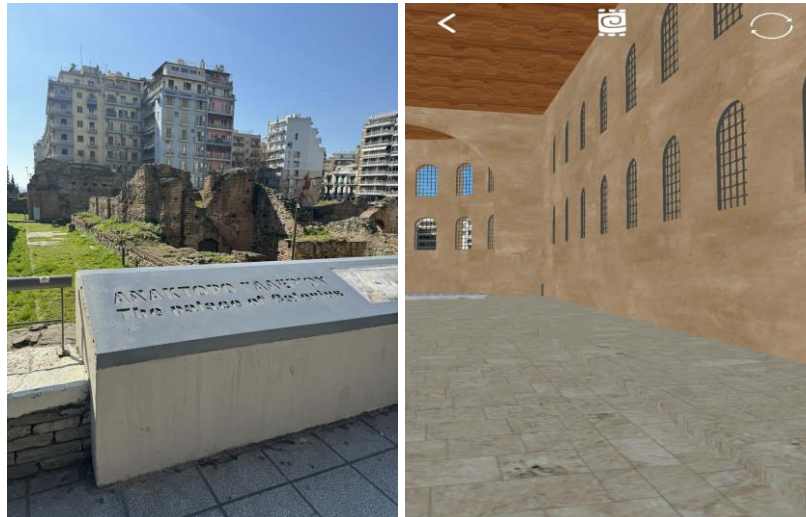
Η Αψίδα του Γαλερίου στις 1 Μαρτίου 2026 (αριστερά) και η τρισδιάστατη απεικόνιση της (δεξιά) με τη χρήση της εφαρμογής Ε-Σκαπάνη.



Εικόνα 25

Τρισδιάστατη απεικόνιση της Αγίδας του Γαλερίου επί της οδού Εγνατίας, μέσω της εφαρμογής E-Σκαπάνη

Αντίστοιχα, στην οδό Ναυαρίνου, όπου βρίσκεται η Βασιλική αίθουσα (4^{ος} αιώνας), μπορεί κανείς μέσα από τα αρχαιολογικά κατάλοιπα, να δει σε τρισδιάστατη μορφή τον μακρόστενο χώρο υποδοχής, που διέθετε άμεση πρόσβαση και άνηκε στην κατηγορία των ρωμαϊκών δημόσιων κτιρίων (Σύμφωνα με την εφαρμογή E-Σκαπάνη). Μέσω της εφαρμογής και της τρισδιάστατης απεικόνισης γίνεται εμφανής η πολυτελής διακόσμηση και ο συνδυασμός ψηφιδωτών και μαρμαροθετημάτων (Εικόνες 26-28).



Εικόνα 26,27

Εικόνα του Γαλεριανού Συγκροτήματος (01/03/2026) και δεξιά η απεικόνιση του κτιρίου της Βασιλικής (Ε-Σκαπάνη)



Εικόνα 28

Στιγμιότυπο από την χρήση της εφαρμογής Ε-Σκαπάνη

Τοποθέτηση αξόνων σε συγκεκριμένο σημείο για τον εντοπισμό του κτιρίου της Βασιλικής.

Συνολικά, οι ψηφιακές δράσεις του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης αναδεικνύουν μια στρατηγική προσέγγιση, που συνδυάζει την τεχνολογική καινοτομία με τη μουσειολογική θεωρία. Οι εφαρμογές μέσω της χρήσης μιας «κοινής γλώσσας», επιτρέπουν στο κοινό την αλληλεπίδραση και τη συμμετοχή στο παγκόσμιο γίγνεσθαι (Μενδώνη, 2017). Μέσα από αυτές τις πρωτοβουλίες, το μουσείο συμβάλλει ουσιαστικά στη σύγχρονη συζήτηση για τον ρόλο των μουσείων στην ψηφιακή εποχή και λειτουργεί ως πρότυπο καλής πρακτικής για τον ελληνικό μουσειακό χώρο. Οι αδυναμίες, που πιθανόν δεν επιτρέπουν την ομαλή λειτουργία των δράσεων του, όπως η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού στο χώρο του μουσείου για τη χρήση των τεχνολογικών εφαρμογών, πρέπει να αντιμετωπιστούν, προκειμένου να αξιοποιηθούν όλα τα μέσα, που διαθέτει για τους επισκέπτες.

4.4 Φυσικός χώρος Μουσείου

Στον φυσικό χώρο του μουσείου έχουν ενσωματωθεί διαδραστικά εκθέματα και οθόνες αφής, οι οποίες παρέχουν πληροφορίες για την ιστορία και την προέλευση των αντικειμένων, η χρήση των οποίων ωστόσο εμφανίζεται περιορισμένη. Επιπλέον, το μουσείο έχει πειραματιστεί με τεχνολογίες επαυξημένης (AR) και εικονικής πραγματικότητας (VR) όπως αναφέρθηκε παραπάνω, προσφέροντας εμπειρικές όπως η αναπαράσταση αρχαίων χώρων και κτιρίων, ενισχύοντας τη βιωματική κατανόηση της ιστορίας (Giannini & Bowen, 2019).

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης εφαρμόζει, επίσης, υβριδικά εκπαιδευτικά προγράμματα, συνδυάζοντας φυσική επίσκεψη με ψηφιακή μάθηση. Διαδικτυακά σεμινάρια, ψηφιακές εφαρμογές για μαθητές και εικονικές περιηγήσεις επιτρέπουν την πρόσβαση σε σχολεία και κοινότητες από όλη τη χώρα. Οι δράσεις αυτές ενισχύουν τη συμμετοχή του κοινού, διεκδικούν την πολιτιστική γνώση και καθιστούν τα εκθέματα προσβάσιμα σε ποικίλες ηλικιακές ομάδες και κοινωνικά στρώματα (Λαμπράκη, 2020).

Η ψηφιακή στρατηγική του μουσείου έχει συμβάλει στην αύξηση της προσβασιμότητας, στη βελτίωση της εκπαιδευτικής εμπειρίας και στη διασφάλιση της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω της τεκμηρίωσης και της συντήρησης των συλλογών. Παράλληλα, η συλλογή δεδομένων σχετικά με την επισκεψιμότητα και τις προτιμήσεις των επισκεπτών υποστηρίζει την ανάπτυξη νέων στρατηγικών για τη βελτίωση των υπηρεσιών και των εκπαιδευτικών προγραμμάτων (Cameron, 2007).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα εκσυγχρονισμού του φυσικού του χώρου, αποτελεί η σύγχρονη αίθουσα για εκπαιδευτικά προγράμματα και εργαστήρια, η οποία ξεκίνησε τη λειτουργία της τον Σεπτέμβριο του 2025 και έχει τη δυνατότητα να φιλοξενεί σχολεία και ομάδες παιδιών, τα οποία μέσω της διαδραστικότητας έρχονται σε επαφή με την αρχαιότητα (Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/news/egkainia-aitheysas-ekpaideytikon-programmaton-kai-dimioyrgikon-ergastirion-gia-olous>). Οι εικόνες παρακάτω αποτελούν ένα μικρό δείγμα των τεχνολογικών μέσων, που χρησιμοποιούνται στον ανακαινισμένο χώρο του μουσείου (Εικόνες 29-31) .



εικόνα 29



εικόνα 30



εικόνα 31

Το 2024-2026 πραγματοποιήθηκε μία σειρά δράσεων στο φυσικό χώρο του μουσείου με στόχο την προσέγγιση ηλικιών μεταξύ 18-30, οι οποίες παρουσίαζαν περιορισμένη επισκεψιμότητα. Μεταξύ αυτών πραγματοποιήθηκαν συναυλίες δωματίου, συναυλίες συνεργατικά με το αναψυκτήριο του μουσείου αι φεστιβάλ ταινιών αρχαιολογικού περιεχομένου (Γκαδόλου, Διαθέσιμο:

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

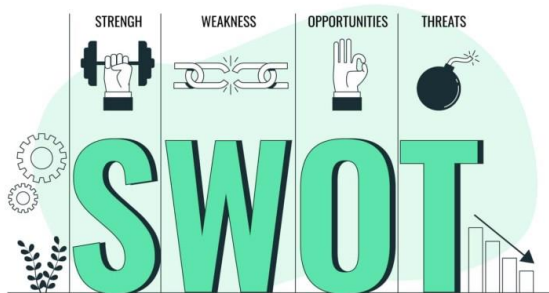
<https://www.facebook.com/reel/27084762744538529>.

Χαρακτηριστικά,

πραγματοποιήθηκαν δύο σημαντικές δράσεις για την προσέγγιση κοινού, σύμφωνα με την Γκαδόλου. Τον Οκτώβριο του 2024 πραγματοποιήθηκε μια τοπο-ειδική παράσταση για τη «Βασίλισσα Θεσσαλονίκη», με ειδικά κείμενα και χορογραφία προσαρμοσμένα για το χώρο του μουσείου (*As A Shadow as A Dream*, Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/news/topoeidiki-site-specific-parastasi-shadow-dream>). Το Μάιο του 2025 πραγματοποιήθηκε εργαστήριο συμμετοχικού σχεδιασμού για το επιχειρησιακό σχεδιασμό του μουσείου. Σε αυτό συμμετείχαν εκπρόσωποι του Δήμου, της Περιφέρειας, της Μητρόπολης, του Pride, Ειδικών Σχολείων, Πανεπιστημίων και άνθρωποι του πνεύματος (Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/news/symmetohika-ergastiria-gia-epiheirisiako-shedio-toy-moyseioy>).

Φυσικά, παραμένουν σημαντικές προκλήσεις, όπως η έλλειψη εξειδικευμένου προσωπικού, η περιορισμένη χρηματοδότηση για τεχνολογικές αναβαθμίσεις και η ανάγκη διατήρησης των ψηφιακών δεδομένων σε βάθος χρόνου (ΥΠΠΟΑ, 2021). Παρά τις δυσκολίες αυτές, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης αποτελεί υπόδειγμα συστηματικής ενσωμάτωσης ψηφιακών τεχνολογιών και προσφέρει ένα λειτουργικό μοντέλο υβριδικής εμπειρίας, συνδυάζοντας φυσικό και ψηφιακό χώρο για τους επισκέπτες.

4.5 SWOT Analysis του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης.



Εικόνα 32, Swot Analysis

Η ανάλυση SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) είναι ένα στρατηγικό εργαλείο, που χρησιμοποιείται για την αξιολόγηση της εσωτερικής και εξωτερικής κατάστασης ενός οργανισμού. Εστιάζει στα δυνατά και αδύνατα σημεία (εσωτερικό

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

περιβάλλον) καθώς και στις ευκαιρίες και απειλές (εξωτερικό περιβάλλον), υποστηρίζοντας τη λήψη στρατηγικών αποφάσεων (Bryman, 2004; Yin, 2018).

Χρησιμοποιείται ευρέως σε δημόσιους και πολιτιστικούς οργανισμούς, όπως τα μουσεία, για τον σχεδιασμό στρατηγικών ψηφιακού μετασχηματισμού και ανάπτυξης υπηρεσιών. Στο πλαίσιο των μουσείων, επιτρέπει την αποτίμηση της ψηφιακής ωριμότητας, της εμπειρίας επισκεπτών και της υιοθέτησης νέων τεχνολογιών (Kavoura et al., 2021; OECD, 2020).

Ο King (2004) αναφέρει, πως η ανάλυση SWOT χρησιμοποιείται, για να αναλυθεί η υπάρχουσα κατάσταση, για να παράσχει γενικές πληροφορίες, που θα βοηθήσουν στη δημιουργία οράματος, στη δήλωση αποστολής, στη θέσπιση στόχων, καθώς και στη λήψη στρατηγικών αποφάσεων.

Η SWOT ανάλυση είναι απαραίτητο, να χρησιμοποιείται από τους πολιτισμικούς οργανισμούς προκειμένου, να μπορούν, να διαμορφώνουν μία στρατηγική, η οποία θα τους επιτρέπει να δρουν άμεσα, ώστε να εκμεταλλεύονται τις ευκαιρίες, που τους δίνονται και να αποφεύγουν ενδεχόμενους κινδύνους. Συνεπώς, η SWOT αποτελεί ένα αρχικό αλλά χρήσιμο εργαλείο στρατηγικού σχεδιασμού, ιδιαίτερα όταν ενσωματώνεται σε ευρύτερα πλαίσια ανάλυσης και τεκμηριώνεται με ποιοτικά και ποσοτικά δεδομένα

Παρακάτω ακολουθεί η SWOT ανάλυση του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, με βάση τα δεδομένα, που συλλέχθηκαν κατά την έρευνα.

STRENGTHS	WEAKNESSES
Πλούσιο και μοναδικό πολιτιστικό περιεχόμενο Οι εκτενείς συλλογές προσφέρονται για ψηφιοποίηση (3D αντικείμενα, ψηφιακά αρχεία, online εκθέσεις). Ισχυρή επιστημονική τεκμηρίωση Η ύπαρξη αρχαιολογικής έρευνας και τεκμηρίωσης διευκολύνει τη δημιουργία αξιόπιστων ψηφιακών βάσεων δεδομένων. Αναγνωρισιμότητα και κύρος Ως ένα από τα σημαντικότερα μουσεία της Βόρειας Ελλάδας, έχει ισχυρό brand που υποστηρίζει την ψηφιακή προβολή. Εκπαιδευτικός ρόλος Υφιστάμενα εκπαιδευτικά προγράμματα μπορούν να μετασχηματιστούν σε e-learning, webinars και ψηφιακές ξεναγήσεις.	Περιορισμένη χρηματοδότηση για τεχνολογικές επενδύσεις Η ανάπτυξη AR/VR εφαρμογών και διαδραστικών συστημάτων απαιτεί σημαντικούς πόρους. Γραφειοκρατικές διαδικασίες Η δημόσια διοικητική δομή ενδέχεται να καθυστερεί την υλοποίηση έργων IT. Ανάγκη για ψηφιακή επιμόρφωση προσωπικού Απαιτείται ενίσχυση δεξιοτήτων σε digital tools, data analytics και διαχείριση ψηφιακού περιεχομένου. Μερική ψηφιοποίηση συλλογών Δεν είναι πλήρως διαθέσιμες όλες οι συλλογές σε ψηφιακή μορφή. Περιορισμένη αξιοποίηση δεδομένων επισκεπτών

5. Βασική ψηφιακή παρουσία Διαθέτει ιστοσελίδα	Δεν υπάρχει πλήρης αξιοποίηση CRM ή analytics για στρατηγικές αποφάσεις.
OPPORTUNITIES - Χρηματοδοτικά εργαλεία (ΕΣΠΑ – Ταμείο Ανάκαμψης – Creative Europe) Δυνατότητα άντλησης πόρων για ψηφιακά έργα πολιτισμού. - Ανάπτυξη εικονικών περιηγήσεων (Virtual Tours) Προσέγγιση διεθνούς κοινού και ατόμων που δεν μπορούν να επισκεφθούν φυσικά το μουσείο. - Εφαρμογές κινητών (Mobile Apps) Διαδραστικοί χάρτες, προσωποποιημένη ξενάγηση, gamification - Τεχνολογίες AR/VR & 3D αναπαραστάσεις Αναβίωση της αρχαίας Μακεδονίας μέσα από βιωματικές εμπειρίες. - Συνεργασίες με πανεπιστήμια και startups τεχνολογίας Η Θεσσαλονίκη διαθέτει ισχυρό ακαδημαϊκό και τεχνολογικό οικοσύστημα. - Ανάπτυξη ψηφιακών εκπαιδευτικών πλατφορμών Ενίσχυση του ρόλου του μουσείου στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση.	THREATS - Ταχεία τεχνολογική εξέλιξη Κίνδυνος απαξίωσης συστημάτων σε σύντομο χρονικό διάστημα. - Κυβερνοασφάλεια και προστασία δεδομένων (GDPR) Κίνδυνοι παραβίασης δεδομένων. - Ανταγωνισμός από διεθνή μουσεία με προηγμένες ψηφιακές υποδομές Π.χ. μεγάλα ευρωπαϊκά μουσεία που προσφέρουν προηγμένες immersive εμπειρίες. - Οικονομική αστάθεια και περικοπές χρηματοδότησης Πιθανή μείωση επενδύσεων στον πολιτισμό. - Ψηφιακός αναλφαριθμητισμός μέρους του κοινού Ενδέχεται να περιορίζει την αξιοποίηση προηγμένων ψηφιακών εφαρμογών. - Κίνδυνος για την αυθεντικότητα των εκθεμάτων

Πίνακας 1

Η παραπάνω ανάλυση επιτρέπει την εξέταση ενός συνοπτικού πλάνου για το ΑΜΘ, αναλύοντας τα δυνατά και τα αδύνατα του σημεία. Σύμφωνα με τον Πίνακα 1 στις δυνατότητες του μουσείου κατατάσσεται αρχικά η αναγνωρισιμότητα, που διαθέτει, καθώς αποτελεί το μεγαλύτερο μουσείο στη Βόρεια Ελλάδα. Διαθέτει πλούσιο εκθεματικό περιεχόμενο, πραγματοποιεί σημαντικές προσπάθειες ένταξης του ψηφιακού μετασχηματισμού στο περιεχόμενο του και δίνει έμφαση στη δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων. Εντούτοις, η έλλειψη πόρων και η σχεδόν αποκλειστική χρηματοδότηση από προγράμματα της Ευρωπαϊκής Ένωσης, η περιορισμένη εκπαίδευση του προσωπικού και η έλλειψη εξειδικευμένων υπαλλήλων, η κυριαρχία της γραφειοκρατίας στις περισσότερες διαδικασίες και η περιορισμένη αξιοποίηση των δεδομένων επισκεψιμότητας αποτελούν μερικές από τις αδυναμίες της διοίκησης.

Το μουσείο θα μπορούσε, να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τα χρηματοδοτικά προγράμματα, ώστε να καλυφθούν τα έξοδα των διαφόρων δράσεων και προγραμμάτων.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Θα ήταν σημαντικό, να επιδιώξει συνεργασίες με πανεπιστήμια της Θεσσαλονίκης, αλλά και να αναπτύξει τρισδιάστατες περιηγήσεις στο φυσικό του χώρο, σύμφωνα με τα πρότυπα του εξωτερικού (για παράδειγμα το Μουσείο Van Gogh).

Η στρατηγική της διοίκησής του οφείλει να λάβει σοβαρά υπόψη τους κινδύνους, που караδοκούν. Η ταχύτατη εξέλιξη της τεχνολογίας απαιτεί συνεχή εκπαίδευση και δράση, ώστε να είναι εφικτό, να ανταγωνιστεί άλλα μουσεία. Επιπροσθέτως, το ζήτημα της κυβερνοασφάλειας για τα δεδομένα του μουσείου, καθώς και της προστασίας της αυθεντικότητας των εκθεμάτων του, δεν μπορεί να παραβλεφθεί. Τέλος, κρίνεται απαραίτητη η διατήρηση των ισορροπιών μεταξύ ψηφιακού και αναλογικού περιεχομένου, ώστε να αποφευχθεί η διαστρέβλωσή του αρχαιολογικού περιεχομένου.

4.6 Το μουσείο Van Gogh

Η ενότητα αυτή αποτελεί μία συνοπτική παρουσίαση των πρακτικών του μουσείου Van Gogh, οι οποίες συμβάλλουν στη δημιουργία προτάσεων για τους οργανισμούς της ελληνικής επικράτειας. Το μουσείο Van Gogh αποτελεί χώρο φύλαξης και έκθεσης των έργων του ομώνυμου καλλιτέχνη. Η συλλογή του περιλαμβάνει πάνω από διακόσιους πίνακες, πεντακόσια σχέδια, οκτακόσια γράμματα και έργα του καλλιτέχνη, που έχουν διασωθεί ακέραια και αδιάσπαστα. Η επίσημη λειτουργία του ξεκίνησε στις 2 Ιουνίου του 1973, την ίδια περίπου χρονική περίοδο με το ΑΜΘ, σε ένα κτίριο, που επιμελήθηκε ο αρχιτέκτονας Gerrit Rietveld. Το 1999 στο βασικό κτίριο προστέθηκε μία αίθουσα σχεδιασμένη από τον Kisho Kurokawa, η οποία χαρακτηρίζεται για την ιδιαίτερη αρχιτεκτονική της, όπως αναφέρεται στην επίσημη ιστοσελίδα του μουσείου.

Η παρουσία του μουσείου οφείλεται στον ανιψιό του Vincent Van Gogh, ο οποίος σε μία προσπάθεια μη διάσπασης και προστασίας της συλλογής, την παραχώρησε στην ολλανδική κυβέρνηση. Βασικός όρος της παραχώρησης αποτέλεσε η συντήρηση των έργων και η άμεση πρόσβαση τους από το κοινό. Το όραμα του ήταν καινοτόμο για την εποχή, καθώς επεδίωκε ένα μουσείο “ζωντανό”, το οποίο θα λειτουργούσε ως χώρος εκθέσεων αλλά και ως χώρος ομιλιών, εκπαιδευτικών προγραμμάτων και δράσεων. Μέχρι σήμερα παρατηρείται αξιοσημείωτη προσπάθεια από τη διοίκηση του μουσείου, η οποία επενδύει σημαντικά στην αλληλεπίδραση με το κοινό και στην αξιοποίηση της τεχνολογίας.

Ο Ψηφιακός μετασχηματισμός του μουσείου

Η έρευνα κατέδειξε ότι οι ψηφιακές δράσεις του μουσείου αποτελούν πρότυπο για πολλά μουσεία παγκοσμίως. Αρχικά, μελετώντας την επίσημη ιστοσελίδα του, παρατηρείται μία μοντέρνα σχεδίαση, η οποία κυριαρχείται από έντονα χρώματα, γεγονός, το οποίο χαρακτηρίζει και τον ίδιο τον καλλιτέχνη. Τα χρώματα κατά την περιήγηση διαφοροποιούνται, ενώ η μετάβαση σε άλλες ενότητες πραγματοποιείται με κύλιση προς τα δεξιά και όχι προς τα κάτω, όπως συνηθίζεται. Οι διαθέσιμες γλώσσες στην ιστοσελίδα είναι περιορισμένες, καθώς διαθέτει τα αγγλικά και τα ολλανδικά ως επιλογές. Παράλληλα, δίνεται η δυνατότητα της ηλεκτρονικής κράτησης θέσης, καθώς

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

και κράτησης ψηφιακού ξεναγού, ο οποίος διαθέτει την επιλογή 14 γλωσσών και κοστολογείται επιπλέον. Ταυτόχρονα, παρέχονται οι απαραίτητες πληροφορίες για τις ώρες λειτουργίας, τις ενεργές εκθέσεις, τα μαγαζιά και το καφέ, που υπάρχει στο φυσικό χώρο του μουσείου.

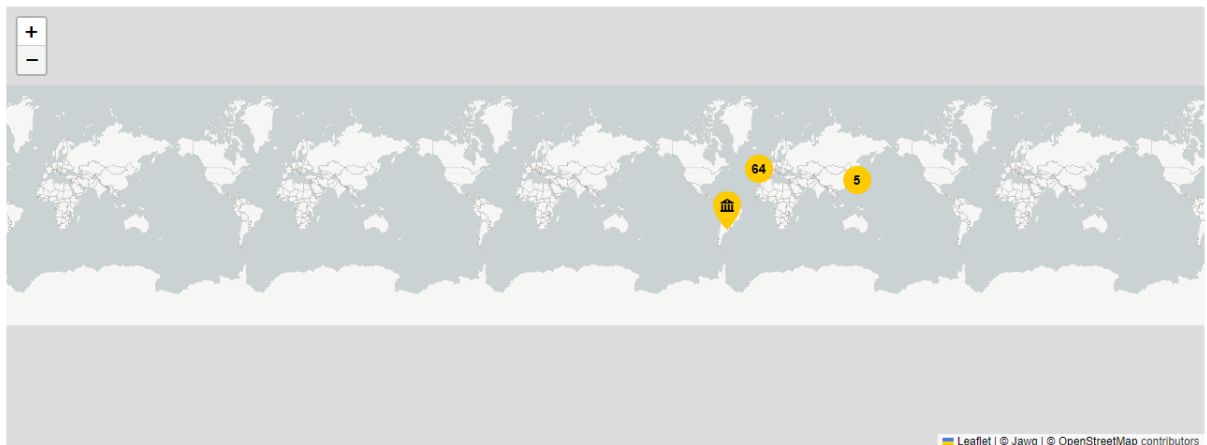
Σύμφωνα με το στρατηγικό πλάνο του μουσείου για το 2025-2028, κύριος στόχος του είναι η διατήρηση της αυθεντικότητας, της σύνδεσης του σήμερα με την εποχή του καλλιτέχνη, αλλά και της σύνδεσης μεταξύ των ανθρώπων (Διαθέσιμο: [Mission and Strategy - Van Gogh Museum](#)). Το κοινωνικό μήνυμα που προάγει, αποδίδει την ανθρωποκεντρική προσέγγιση της διοίκησης του.

Όσον αφορά το πρακτικό μέρος, το μουσείο έχει ψηφιοποιήσει έναν πολύ μεγάλο αριθμό εκθεμάτων, τα οποία μπορούμε να εντοπίσουμε στην ψηφιακή κατηγορία *Collection*. Στην ενότητα αυτή εντοπίζονται περίπου 5000 έργα (Διαθέσιμο: [Collection - Van Gogh Museum](#)), μέσω υψηλής ανάλυσης εικόνων, οι οποίες συνοδεύονται από την περιγραφή και την ιστορική αναδρομή του έργου, το υλικό, που είναι κατασκευασμένο, την τοποθεσία του, τις διαστάσεις του, τις εκθέσεις στις οποίες έχει συμμετάσχει, καθώς και τη βιβλιογραφία, που σχετίζεται με αυτό ([Vincent van Gogh - The Potato Eaters - Van Gogh Museum](#)).

Η έννοια της συμπερίληψης είναι εμφανής στις δράσεις του μουσείου και ιδιαίτερα στον τρόπο ανάδειξης των γραμμάτων του Vincent Van Gogh, που έχουν διασωθεί.

Το ψηφιοποιημένο αρχείο των χειρογράφων του καλλιτέχνη, το οποίο είναι προσβάσιμο μέσω της αντίστοιχης κατηγορίας της ιστοσελίδας, ενσωματώνει ακουστικές εφαρμογές για την εξυπηρέτηση ατόμων με προβλήματα όρασης ή άλλες αναπηρίες. Η εν λόγω ψηφιακή συλλογή πλαισιώνεται από τη συστηματική ιστορική τεκμηρίωση των συνθηκών υπό τις οποίες διεξήχθη η αλληλογραφία (Διαθέσιμο: [Search - Van Gogh Museum](#)).

Καινοτομία αποτελεί η δημιουργία της εφαρμογής *Van Gogh Worldwide*. Πρόκειται για μια εφαρμογή, η οποία δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη, να εντοπίσει γεωγραφικά όλα τα έργα του καλλιτέχνη. Εφόσον έχει προηγηθεί κατανομή των έργων χρονολογικά και βάσει περιεχομένου, διατίθεται χάρτης, ο οποίος δίνει τη δυνατότητα εντοπισμού τους κατά τη στιγμή της αναζήτησης. Η λειτουργία της εφαρμογής έχει επιτευχθεί μέσω της συνεργασίας του *Mondrian Fund* και του Ιδρύματος *Vincent van Gogh* (Διαθέσιμο: <https://vangoghworldwide.org/>)



Εικόνα 32



Εικόνα 33

Το μουσείο παρουσιάζει ενδιαφέρον για το εκπαιδευτικό περιεχόμενο, μέσω δραστηριοτήτων για παιδιά. Μία σειρά από εικόνες για ζωγραφική, χειροτεχνία και παιδικά βιβλία προάγει την επαφή με τον καλλιτέχνη και τα έργα του μέσω του παιχνιδιού. Ταυτόχρονα, στο επίσημο προφίλ του μουσείου στο Youtube παρέχονται βίντεο με παιδικές δραστηριότητες (Διαθέσιμο: [Van Gogh for Children - Van Gogh Museum](#)).

Colour a Masterpiece

All colouring pages →



Colouring Page Fishing Boats
on the Beach →



Colouring Page Self-Portrait
with Pipe and Straw Hat →



Colouring Page The Yellow
House →

Have fun colouring your own masterpiece of
Vincent van Gogh's 'The Yellow House'.
Simply download and print the colouring
page, and get to work!

Εικόνα 34

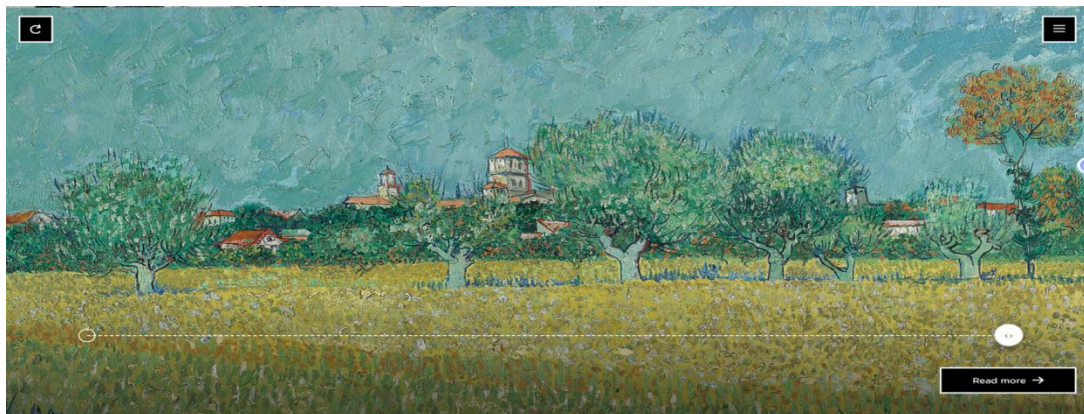
των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ενδιαφέρον παρουσιάζει η δημιουργία της εφαρμογής *Van Gogh The Immersive Experience*. Πρόκειται για μία εφαρμογή, η οποία μπορεί, να αποκτηθεί δωρεάν στην κινητή συσκευή μέσω Play Store. Στόχος είναι να βελτιώσει την εμπειρία του επισκέπτη του μουσείου μέσω της χρήσης ενός σαρωτή κώδικα, αντίστοιχου με αυτόν που εφαρμόζεται στο ΑΜΘ. Διαθέτει την επιλογή έξι γλωσσών, ώστε να ανταποκρίνεται σε μεγάλο εύρος επισκεπτών του εξωτερικού. Στο εσωτερικό της εφαρμογής, ο χρήστης μπορεί, να εντοπίσει έργα και πληροφορίες για τον καλλιτέχνη και τη ζωή του.



Εικόνα 35

Η εφαρμογή *Unravel Van Gogh* (Διαθέσιμο: <https://unravel.vangogh.com/en/>) αποτελεί μία διαδραστική ιστοσελίδα στην εξελιγμένη μορφή του *Touch Van Gogh* και δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να “ξεφλουδίσει” τα έργα του καλλιτέχνη, ώστε να ανακαλύψει την τεχνική, που χρησιμοποίησε σε καθένα από αυτά. Μέσω του *MA-XRF scan* μπορούν, να εντοπιστούν οι παρεμβάσεις συντήρησης, που έχουν πραγματοποιηθεί σε κάθε έργο. Χαρακτηριστικά στις παρακάτω εικόνες 34 και 35 εφαρμόζεται η τεχνική του «ξεφλουδίσματος», που επιτρέπει την ανάδειξη της στρωματογραφίας των χρωμάτων.



Εικόνα 36, Αρχική εικόνα έργου



Εικόνα 37, Εικόνα μέσω MA-XRF Scan

Τέλος, μέσω της επίσημης ιστοσελίδας δίνεται η δυνατότητα εξ αποστάσεως περιήγησης στο χώρο του μουσείου. Η τρισδιάστατη απεικόνιση και η δυνατότητα περιστροφής της κάμερας σε όλες τις κατευθύνσεις του, επιτρέπει μία απομακρυσμένη επίσκεψη και λεπτομερή παρατήρηση των εκθεμάτων (Διαθέσιμο: [Van Gogh Museum Groundfloor, Amsterdam, Netherlands — Google Arts & Culture](#)).

Καλές πρακτικές προς συζήτηση

Η σχετικά σύντομη έρευνα στις ψηφιακές καινοτομίες, που έχει αναπτύξει το μουσείο Van Gogh, επιτρέπει τη δημιουργία συζήτησης σε σχέση με το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και τις καλές πρακτικές, που μπορούν να αναδειχθούν. Η μελέτη επιτρέπει την κατανόηση του επιπέδου ψηφιακής εξέλιξης των ελληνικών μουσείων, ενώ παράλληλα συμβάλλει στην εξαγωγή ασφαλών προτάσεων προς εφαρμογή. Μελετώντας τα παραπάνω, είναι εμφανές, ότι τα δύο μουσεία παρουσιάζουν έντονες διαφοροποιήσεις στο βαθμό ενσωμάτωσης της τεχνολογίας. Το μουσείο Van Gogh μπορεί, να χαρακτηριστεί ως ένα ψηφιακά «ώριμο» μουσείο, με ανεπτυγμένη στρατηγική ψηφιακής καινοτομίας και διεθνούς εξωστρέφειας, το οποίο θα αποτελέσει πρότυπο για τα ελληνικά δεδομένα. Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης βρίσκεται σε ένα μεταβατικό στάδιο ψηφιακής ανάπτυξης, επιχειρώντας, να διαμορφώσει σταδιακά μία πιο ολοκληρωμένη ψηφιακή ταυτότητα.

Το μουσείο Van Gogh εστιάζει ιδιαίτερα στην εξατομίκευση της εμπειρίας των επισκεπτών μέσω της αξιοποίησης δεδομένων και ψηφιακών εφαρμογών, προσαρμόζοντας τις υπηρεσίες του στις ανάγκες και τις προτιμήσεις του κοινού. Σε αντιδιαστολή, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης δίνει μεγαλύτερη έμφαση στη σύνδεση του μουσείου με την πόλη και την τοπική πολιτιστική ταυτότητα, προωθώντας κυρίως εκπαιδευτικές και ψυχαγωγικές δράσεις για διαφορετικές κοινωνικές ομάδες.

Κοινό στοιχείο των δύο μουσείων αποτελεί η ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών και διαδραστικών εργαλείων για την ενίσχυση της εμπειρίας του επισκέπτη. Τα δύο μουσεία αξιοποιούν εφαρμογές βασισμένες σε QR Codes, όπως το “Van Gogh – The Immersive Experience” και το “Museum on the Go” του ΑΜΘ, οι οποίες παρέχουν πληροφορίες για τα εκθέματα και ενισχύουν την αλληλεπίδραση του κοινού με το περιεχόμενο τους.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ωστόσο, το μουσείο Van Gogh εμφανίζει μεγαλύτερη ποικιλία και πολυπλοκότητα ψηφιακών εφαρμογών, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά *immersive* τεχνολογίες και διαδραστικές εμπειρίες.

Σημαντική διαφοροποίηση παρατηρείται, στη δομή και την αισθητική των ιστοσελίδων των δύο οργανισμών. Η ιστοσελίδα του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης χαρακτηρίζεται από λειτουργικότητα και παροχή βασικών πληροφοριών σχετικά με την επισκεψιμότητα και την πρόσβαση στον φυσικό χώρο του μουσείου. Αντίθετα, η ιστοσελίδα του μουσείου Van Gogh παρουσιάζει έναν περισσότερο καινοτόμο και διαδραστικό σχεδιασμό, με έντονα οπτικά στοιχεία, εναλλακτικές μορφές πλοήγησης και περισσότερο ελκυστικό ψηφιακό περιβάλλον. Παράλληλα, η αξιοποίηση προηγμένων τεχνολογιών όπως η εφαρμογή “*Unravel Van Gogh*”, μπορεί να εφαρμοστεί για να προάγει τη διαδραστικότητα.

Επιπλέον, η χρήση *4K Virtual Tours* και τεχνολογιών ψηφιακής σάρωσης στο μουσείο Van Gogh αναδεικνύει τις δυνατότητες των *immersive* τεχνολογιών στη δημιουργία εικονικών πολιτιστικών εμπειριών. Η εφαρμογή αντίστοιχων πρακτικών στο ΑΜΘ, θα μπορούσε, να συμβάλει στην ενίσχυση της ψηφιακής προσβασιμότητας και στη διεύρυνση του κοινού του μουσείου, επιτρέποντας την εικονική περιήγηση στους εκθεσιακούς χώρους και τη διαδραστική παρουσίαση των συλλογών.

Συνολικά, το μουσείο Van Gogh επενδύει σε μία ολοκληρωμένη στρατηγική ψηφιακής εμπειρίας και διεθνούς διαδικτυακής παρουσίας, αξιοποιώντας την τεχνολογία για τη μεγιστοποίηση της επιχειρησιακής αποδοτικότητας και της παγκόσμιας αναγνωρισιμότητας της πολιτιστικής «μάρκας» Van Gogh. Αντίθετα, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης προσεγγίζει τον ψηφιακό μετασχηματισμό περισσότερο ως εργαλείο πολιτιστικής διασύνδεσης και εκπαιδευτικής ενδυνάμωσης της τοπικής κοινωνίας. Η διαφοροποίηση αυτή έγκειται σε μεγάλο βαθμό με θεσμικούς, οργανωτικούς και οικονομικούς περιορισμούς, που επηρεάζουν την ανάπτυξη των ελληνικών μουσείων.

Η εξωστρέφεια, που επιτυγχάνει το μουσείο Van Gogh μέσω της αξιοποίησης των ψηφιακών τεχνολογιών επιβεβαιώνει τη σημασία της ψηφιακής επικοινωνίας για τους σύγχρονους πολιτιστικούς οργανισμούς, καθώς τα ψηφιακά μέσα και οι διαδικτυακές πλατφόρμες ενισχύουν τη συμμετοχικότητα, την αλληλεπίδραση και τη δημιουργία ισχυρής πολιτιστικής ταυτότητας. Συνεπώς, τα διεθνή μουσεία φαίνεται να κινούνται

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

πλέον προς το μοντέλο των «έξυπνων μουσείων», βασισμένα στην τεχνητή νοημοσύνη και τις *immersive* τεχνολογίες, ενώ τα ελληνικά μουσεία εξακολουθούν να βρίσκονται σε μία μεταβατική φάση ψηφιακής προσαρμογής.

Σύνοψη δεδομένων με SWOT Analysis

SWOT ANALYSIS Van Gogh & Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	
Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	
Strengths (Δυνατά Σημεία) • Σύνδεση του μουσείου με την τοπική πολιτιστική ταυτότητα και την ιστορία της Θεσσαλονίκης. • Αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών όπως το "Museum on the Go" και QR Codes. • Έμφαση στην εκπαιδευτική διάσταση και στις δράσεις για παιδιά και οικογένειες. • Προσπάθεια διαμόρφωσης ψηφιακής ταυτότητας και ενίσχυσης της προσβασιμότητας. • Δημιουργία συμμετοχικών δράσεων και συστημάτων ανταμοιβής επισκεπτών μέσω εφαρμογών.	Weaknesses (Αδυναμίες) • Περιορισμένη ανάπτυξη <i>immersive</i> και AI τεχνολογιών σε σχέση με διεθνή μουσεία. • Απλούστερη και λιγότερο διαδραστική ιστοσελίδα. • Περιορισμένοι οικονομικοί και θεσμικοί πόροι για εκτεταμένες ψηφιακές επενδύσεις. • Μεταβατικό στάδιο ψηφιακού μετασχηματισμού χωρίς πλήρως ολοκληρωμένη ψηφιακή στρατηγική. • Περιορισμένη διεθνής ψηφιακή προβολή και εξωστρέφεια.
Opportunities (Ευκαιρίες) • Ενσωμάτωση τεχνολογιών VR/AR και virtual tours. • Αξιοποίηση τεχνητής νοημοσύνης για προσωποποιημένες εμπειρίες επισκεπτών. • Συνεργασίες με διεθνή μουσεία και τεχνολογικούς φορείς. • Ανάπτυξη ψηφιακών εκπαιδευτικών προγραμμάτων και διαδικτυακών εκθέσεων. • Αξιοποίηση ευρωπαϊκών προγραμμάτων ψηφιακού πολιτισμού και πολιτιστικής καινοτομίας.	Threats (Απειλές) • Διεύρυνση του ψηφιακού χάσματος μεταξύ ελληνικών και διεθνών μουσείων. • Περιορισμένη χρηματοδότηση πολιτιστικών οργανισμών στην Ελλάδα. • Ταχεία τεχνολογική εξέλιξη που απαιτεί συνεχή αναβάθμιση υποδομών. • Κίνδυνος τεχνολογικής απαξίωσης υφιστάμενων εφαρμογών. • Αυξημένος διεθνής ανταγωνισμός στην ψηφιακή πολιτιστική εμπειρία.

Πίνακας 2

SWOT ANALYSIS Van Gogh & Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης	
Van Gogh Museum	
Strengths (Δυνατά Σημεία) • Προηγμένη ψηφιακή στρατηγική και διεθνής διαδικτυακή παρουσία. • Χρήση immersive τεχνολογιών και διαδραστικών εφαρμογών ("Immersive Experience", "Unravel Van Gogh"). • Εξατομίκευση εμπειρίας μέσω ανάλυσης δεδομένων επισκεπτών. • Καινοτόμα και ιδιαίτερα διαδραστική ιστοσελίδα. • Ισχυρό διεθνές brand και υψηλή εξωστρέφεια.	Weaknesses (Αδυναμίες) • Υψηλό κόστος συντήρησης και συνεχούς αναβάθμισης ψηφιακών τεχνολογιών. • Ενδεχόμενη υπερβολική εξάρτηση από την τεχνολογία εις βάρος της αυθεντικής φυσικής εμπειρίας. • Πολυπλοκότητα ψηφιακών συστημάτων και ανάγκη εξειδικευμένου προσωπικού. • Πιθανή κόπωση των χρηστών από την υπερπληθώρα ψηφιακού περιεχομένου. • Αυξημένες απαιτήσεις κυβερνοασφάλειας και προστασίας δεδομένων.
Opportunities (Ευκαιρίες) • Περαιτέρω αξιοποίηση AI και predictive analytics. • Ανάπτυξη νέων immersive και metaverse εμπειριών. • Διεύρυνση παγκόσμιου κοινού μέσω ψηφιακών πλατφορμών. • Συνεργασίες με τεχνολογικές εταιρείες και ερευνητικά κέντρα. • Ανάπτυξη ψηφιακών εκπαιδευτικών εργαλείων και virtual exhibitions.	Threats (Απειλές) • Ζητήματα προστασίας προσωπικών δεδομένων και ηθικής χρήσης AI. • Ραγδαίες τεχνολογικές αλλαγές που απαιτούν συνεχείς επενδύσεις. • Αυξημένος ανταγωνισμός από άλλα διεθνή "smart museums". • Πιθανή απομάκρυνση μέρους του κοινού από την παραδοσιακή μουσειακή εμπειρία. • Τεχνολογικοί κίνδυνοι και ανάγκη συνεχούς ψηφιακής προσαρμογής.

Πίνακας 3

Η παραπάνω SWOT ανάλυση μας επιτρέπει την ανάδειξη των δυνατών και αδυνάτων σημείων μεταξύ των δύο μουσείων, ώστε να εντοπιστούν οι καλές πρακτικές, που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν από τους ελληνικούς οργανισμούς. Συνοπτικά μελετώντας τους πίνακες 2 και 3, παρατηρείται ένα υψηλό επίπεδο ψηφιακής ωριμότητας για το μουσείο Van Gogh, μέσω των συστηματικών επενδύσεων σε *immersive* τεχνολογίες, ανάλυση δεδομένων και διεθνή ψηφιακή προβολή. Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης εντοπίζεται σε ένα μεταβατικό στάδιο ψηφιακού μετασχηματισμού, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στην εκπαιδευτική διάσταση και στη σύνδεση του μουσείου με την τοπική κοινωνία. Παρά τις διαφορές τους, είναι εμφανές ότι και τα δύο μουσεία αξιοποιούν την τεχνολογία ως μέσο ενίσχυσης της πολιτιστικής εμπειρίας και της επικοινωνίας με το κοινό, επιβεβαιώνοντας τη σημασία του ψηφιακού μετασχηματισμού για τη σύγχρονη μουσειακή πραγματικότητα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

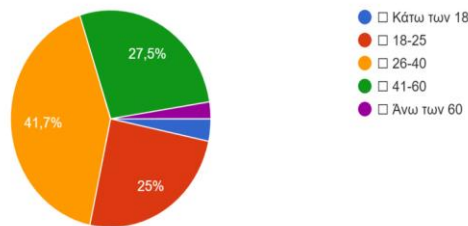
Ανάλυση δεδομένων και ερευνητικά ευρήματα

Στο πλαίσιο της ερευνητικής διαδικασίας και κατά την προσπάθεια συλλογής δεδομένων για την εξαγωγή ασφαλών συμπερασμάτων και εν συνεχεία προτάσεων, πραγματοποιήθηκε ο διαμοιρασμός ερωτηματολογίων κοινού. Κύριο στόχο της διαδικασίας αποτέλεσε η λήψη δεδομένων σχετικά με το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το ψηφιακό μετασχηματισμό του, καθώς και η αξιολόγηση της στάσης του κοινού προς τις ψηφιακές δράσεις και εφαρμογές. Η παρούσα ενότητα παρουσιάζει τα αποτελέσματα της ποσοτικής έρευνας, που υλοποιήθηκε μέσω ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου (Google Forms) σε ένα δείγμα 120 έγκυρων συμμετοχών, σε ένα φάσμα ηλικιών από 18 ετών έως άνω των 60 ετών. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε από τις 27 Νοεμβρίου 2025 έως τις 10 Δεκεμβρίου 2025, εθελοντικά, ανώνυμα και ακολουθώντας τις Αρχές Προστασίας Προσωπικών Δεδομένων. Τα ευρήματα μελετώνται σε σχέση με το δημογραφικό προφίλ, τη συχνότητα και το είδος επισκέψεων, την αντίληψη των ψηφιακών τεχνολογιών και την αξιολόγηση της συνολικής εμπειρίας των επισκεπτών.

A. Δημογραφικά χαρακτηριστικά του δείγματος

Η ανάλυση των δημογραφικών δεδομένων του δείγματος αποτελεί βασική προϋπόθεση για την κατανόηση του κοινωνικού και μορφωτικού του προφίλ. Τα δεδομένα που αφορούν στην ηλικία και στο επίπεδο εκπαίδευσης δημιουργούν το πλαίσιο κατανόησης των αναγκών και των προτιμήσεων των συμμετεχόντων. Βάσει των αποτελεσμάτων, που συλλέχθηκαν, το δείγμα αποτελείται κυρίως από άτομα ηλικίας 26–40 ετών αποτελώντας το 41,7 % και 41– 60 ετών (27,5 %), με σημαντική συμμετοχή της ομάδας 18–25 ετών (25 %), ενώ τα άκρα των ηλικιακών κατηγοριών εμφανίζουν περιορισμένη εκπροσώπηση (Εικόνα 38).

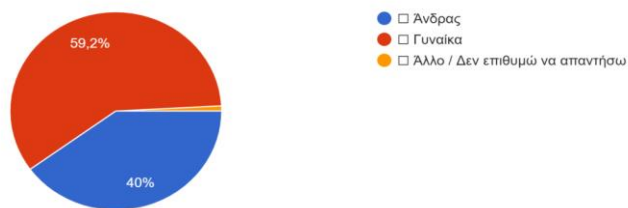
Μέρος Δ: Δημογραφικά Στοιχεία 17. Ηλικία:
120 απαντήσεις



Εικόνα 38

Η πλειονότητα των συμμετεχόντων είναι γυναίκες, σε ποσοστό περίπου 59 %, ενώ οι άντρες αποτελούν περίπου το 40% του δείγματος (Εικόνα 39). Πρόκειται για ένα δεδομένο, που επιβεβαιώνεται βιβλιογραφικά, καθώς οι γυναίκες παρουσιάζονται περισσότερο ενεργές σε δράσεις πολιτιστικού περιεχομένου και αναψυχής.

18.Φύλο:
120 απαντήσεις



Εικόνα 39

Το επίπεδο εκπαίδευσης τους χαρακτηρίζεται ως σχετικά υψηλό, καθώς οι συμμετέχοντες με Ανώτερη/Ανώτατη εκπαίδευση αποτελούν τη μεγαλύτερη ομάδα (55 άτομα), ενώ ακολουθούν οι απόφοιτοι Λυκείου (36 άτομα) και οι κάτοχοι μεταπτυχιακών ή διδακτορικών τίτλων σε ποσοστό 20,2 % (Εικόνα 40). Το υψηλό εκπαιδευτικό επίπεδο συνδέεται άμεσα με την κατανόηση και την εκτίμηση της πολιτιστικής προσφοράς. Το δημογραφικό προφίλ υποδεικνύει ένα κοινό με υψηλή ακαδημαϊκή μόρφωση και ψηφιακά εξοικειωμένο, χαρακτηριστικά, που ευνοούν την αποδοχή και την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων κατά την επίσκεψη σε μουσεία

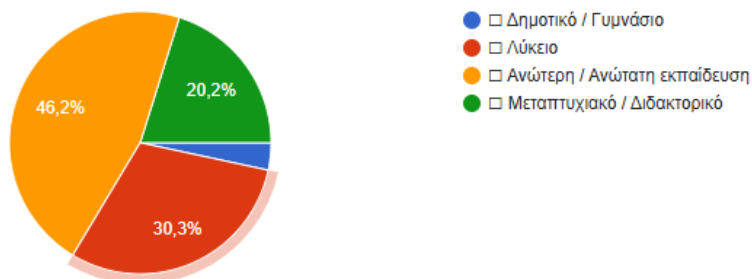
των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

(ICOM GREECE, 2021).

19.Επίπεδο εκπαίδευσης:

119 απαντήσεις

[Αντιγραφή γραφήματος](#)



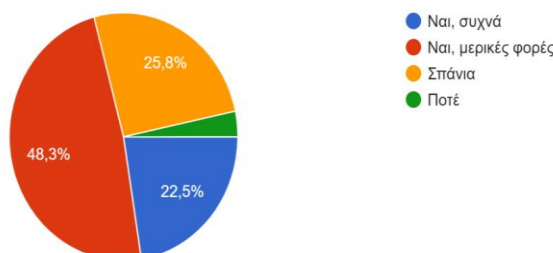
Εικόνα 40

Β. Συχνότητα και είδος επισκέψεων σε μουσεία

Στην ενότητα αυτή οι ερωτήσεις αφορούσαν την επισκεψιμότητα στα μουσεία σε γενικευμένο επίπεδο. Όσον αφορά στη γενική εμπειρία επισκέψεων σε μουσεία, η πλειονότητα των συμμετεχόντων παρουσιάζει περιστασιακή επισκεψιμότητα με με ποσοστό 48,3%. Υψηλό είναι το ποσοστό αυτών, που δήλωσαν ότι επισκέπτονται μουσεία «μερικές φορές» (48,3%), ενώ μόλις τέσσερα άτομα δήλωσαν πως δεν τα επισκέπτονται ποτέ.

- 58 άτομα επισκέπτονται μουσεία «μερικές φορές»
- 31 άτομα «σπάνια»
- 27 άτομα «συχνά»
- 4 άτομα δεν επισκέπτονται ποτέ μουσεία

ΜΕΡΟΣ Α: Επισκέψεις σε Μουσεία 1. Έχετε επισκεφθεί μουσεία στην Ελλάδα ή το εξωτερικό;
120 απαντήσεις

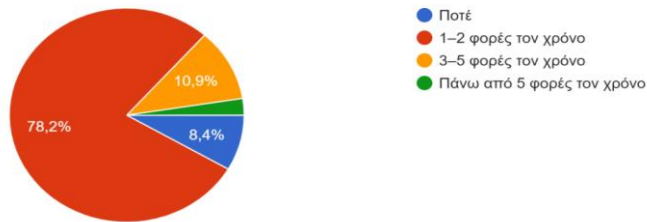


Εικόνα 41

Ως προς τη συχνότητα επίσκεψης, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το υψηλό ποσοστό της τάξεως του 78.2%, το οποίο έχει την τάση, να επισκέπτεται μουσεία μία με δύο φορές το χρόνο. Αντίστοιχα, παρατηρείται πόλωση στα άκρα, με την επιλογή «Ποτέ», να παρουσιάζει ποσοστό της τάξεως του 8,4% και η επιλογή «3-5 φορές» 10,9%. Στο 2,5% εντοπίζεται η επιλογή «πάνω από 5 φορές το χρόνο», η οποία αντιστοιχεί σε τρία μόλις άτομα από τους εκατόν είκοσι συμμετέχοντες (Εικόνα 40).

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

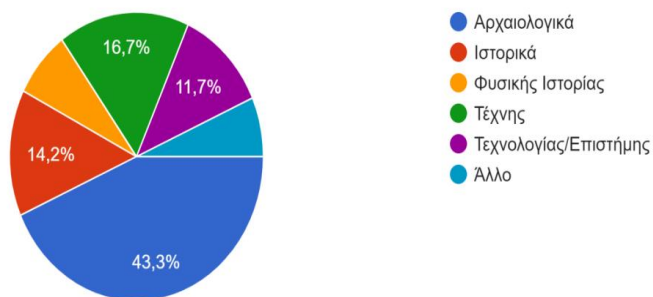
2. Πόσο συχνά επισκέπτεστε μουσεία;
119 απαντήσεις



Εικόνα 42

Αναφορικά με το είδος των προτιμώμενων μουσείων, τα Αρχαιολογικά Μουσεία καταγράφουν την υψηλότερη προτίμηση (52 επιλογές), γεγονός που υποδηλώνει αυξημένο ενδιαφέρον για την ελληνική πολιτιστική κληρονομιά και την ελληνική αρχαιότητα. Ακολουθούν τα Μουσεία Τέχνης (16,7%) και τα Ιστορικά Μουσεία (14,2%) (Εικόνα 43). Η τάση αυτή συμφωνεί με προηγούμενες μελέτες, που δείχνουν, ότι οι Έλληνες επισκέπτες επιδεικνύουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά, ενώ η επαφή με αρχαιολογικά εκθέματα λειτουργεί εκπαιδευτικά και βιωματικά.

3. Ποιο είδος μουσείων προτιμάτε;
120 απαντήσεις

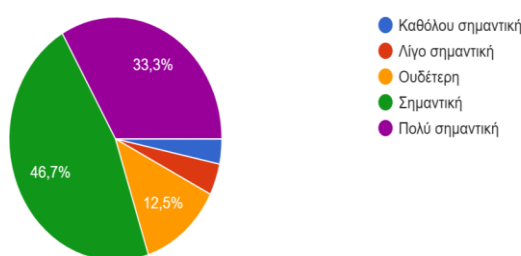


Εικόνα 43

Γ. Αντίληψη και χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στα μουσεία

Οι ερωτήσεις, που ακολουθούν στόχευαν στην αξιολόγηση της αντίληψης των συμμετεχόντων σχετικά με την παρουσία της τεχνολογίας σε μουσεία. Η πλειονότητα τους, περίπου το 80%, αξιολόγησε τις ψηφιακές τεχνολογίες ως «σημαντικές» ή «πολύ σημαντικές» για την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας (Εικόνα 44). Πρόκειται για ένα σημαντικό εύρημα, το οποίο αναδεικνύει τη θετική στάση των ερωτηθέντων προς την τεχνολογική αναβάθμιση των μουσείων. Πολύ μικρά ποσοστά καταγράφηκαν στις επιλογές «λίγο» και «καθόλου σημαντική», αναδεικνύοντας την γενικευμένη αποδοχή της τεχνολογίας από την πλειοψηφία του κοινού.

6. Πόσο σημαντική θεωρείτε την ύπαρξη ψηφιακών τεχνολογιών στα μουσεία για τη βελτίωση της εμπειρίας του επισκέπτη;
120 απαντήσεις

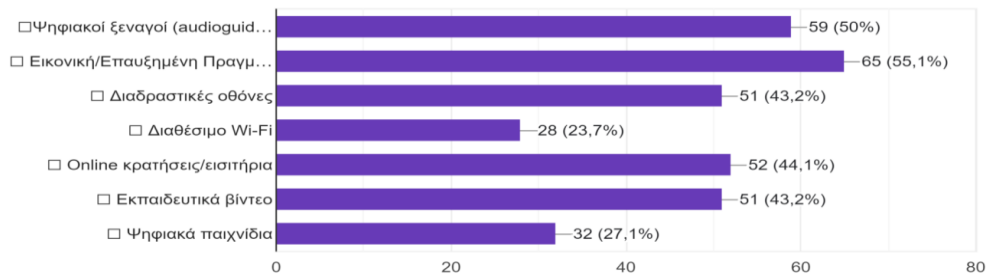


Εικόνα 44

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζεται στα αποτελέσματα της Εικόνας 43. Οι απαντήσεις, που δόθηκαν αναδεικνύουν ένα κοινό με γενικευμένες τεχνολογικές γνώσεις, το οποίο αναγνωρίζει τις παροχές, που αναφέρθηκαν στο ερώτημα. Σύμφωνα με τις απαντήσεις, προέκυψε, ότι οι πιο δημοφιλείς εφαρμογές είναι αρχικά η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα δηλαδή η χρήση VR και AR με 65 αναφορές. Στη συνέχεια σημαντικοί θεωρούνται οι ψηφιακοί ξεναγοί είτε με την παροχή ακουστικών είτε μέσω εφαρμογών για κινητές συσκευές με 59 αναφορές. Ταυτόχρονα, συγκλίνουν οι *online* κρατήσεις (52 αναφορές), οι διαδραστικές οθόνες (51 αναφορές) και τα εκπαιδευτικά βίντεο (51 αναφορές) (Εικόνα 43). Από το ερώτημα αυτό προκύπτει η ανάγκη του κοινού για περισσότερο διαδραστικές, συμμετοχικές και εμβαθυστικές παροχές.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

7. Ποια ψηφιακά μέσα θεωρείτε πιο χρήσιμα σε ένα μουσείο; (Μπορείτε να επιλέξετε έως 3)
118 απαντήσεις



Εικόνα 45

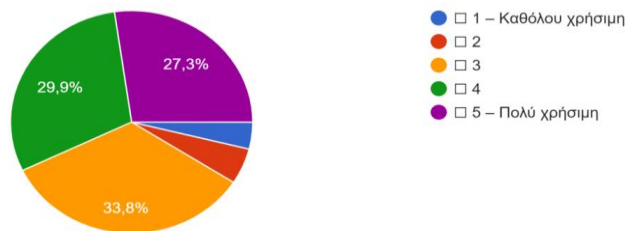
Τα ευρήματα υποδεικνύουν, ότι το κοινό προτιμά εργαλεία, τα οποία ενισχύουν την πλοήγηση, τη διάδραση και την κατανόηση της έκθεσης, ειδικότερα οι νεαρότερες ηλικίες οι οποίες είναι περισσότερο εξοικειωμένες με την τεχνολογία (Εικόνα 45). Αυτή η τάση υποστηρίζεται και από ελληνικές μελέτες σχετικά με τη μουσειακή εκπαίδευση και τη χρήση ΤΠΕ (Πάνδημος, Παντειακές Δημοσιεύσεις. Διαθέσιμο: <https://pandemos.panteion.gr/>).

8. Θα ενδιαφερόσασταν για:
120 απαντήσεις



Εικόνα 45

16. Αν ναι, πόσο χρήσιμη ήταν η εμπειρία για την κατανόηση της ιστορίας;
77 απαντήσεις

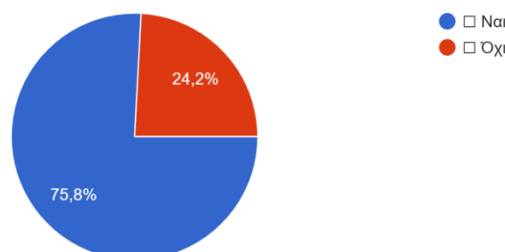


Εικόνα 46

Δ. Αξιολόγηση της εμπειρίας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

Στο πλαίσιο της έρευνας που πραγματοποιήθηκε, κρίθηκε απαραίτητη η δημιουργία ερωτημάτων, τα οποία εξετάζουν τη συνολική εμπειρία των επισκεπτών και την κατανόηση της επιθυμίας τους για μία μελλοντική επίσκεψη (Preko & Gyepi-Garbrah, 2021). Μέσω μίας πολυδιάστατης εξέτασης της εμπειρίας της επίσκεψης προσφέρονται όλες οι απαραίτητες ενδείξεις για την αναδιαμόρφωση της διοίκησης και της τεχνολογικής εξέλιξης. Σημαντικό μέρος του δείγματος είναι κατά βάση κάτοικοι Θεσσαλονίκης και της ευρύτερης περιοχής, φαίνεται να έχει επισκεφτεί το μουσείο. Η αξιολόγηση της εμπειρίας τους είναι θετική, με υψηλά ποσοστά ικανοποίησης (Εικόνα 46). Εντούτοις, παρατηρούμε ένα αρκετά σημαντικό ποσοστό, της τάξεως του 24,2%, το οποίο δεν έχει επισκεφθεί ποτέ το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης (Εικόνα 47). Το ποσοστό αυτό δημιουργεί προβληματισμό και ερωτήματα σχετικά με τους λόγους μη επίσκεψης.

Μέρος Γ: Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης 9. Έχετε επισκεφτεί έστω μία φορά το Αρχαιολογικό μουσείο Θεσσαλονίκης ;
120 απαντήσεις



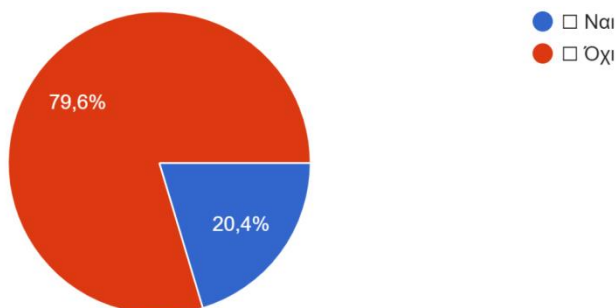
Εικόνα 47

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Παράλληλα, εντοπίστηκαν περιορισμοί στο φυσικό χώρο του μουσείου, αφού η έλλειψη ψηφιακών εφαρμογών (Εικόνα 48) σε ορισμένες αίθουσες και η ανάγκη εκσυγχρονισμού των υπαρχόντων συστημάτων, υπογραμμίζει την ανάγκη για στρατηγικό σχεδιασμό ψηφιακής αναβάθμισης. Το 54,9% των ερωτώμενων δεν χρησιμοποίησε ψηφιακά μέσα κατά την περιήγηση του στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και το 32,7% σίγουρα δεν είχε πρόσβαση σε όλα (Εικόνα 48). Το γεγονός αυτό επιβεβαίωσε η Αγγελική Μονέδα, αναφέροντας πως η έλλειψη προσωπικού δυσχεραίνει τη συνεχή χρήση των εφαρμογών από το κοινό. Ωστόσο, το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων θεωρεί χρήσιμη την ύπαρξη της τεχνολογίας στην κατανόηση του περιεχομένου. Όταν οι προσδοκίες του κοινού βρίσκονται σε αντιδιαστολή με την παρεχόμενη υπηρεσία, το αποτέλεσμα είναι συνήθως αρνητικό για τον φορέα. Η απογοήτευση δεν ωφελεί την πιθανότητα επανάληψης της επίσκεψης και αναδεικνύει την αποτελεσματικότητα της συνολικής λειτουργίας του οργανισμού (Xing & Sun, 2025).

13.Χρησιμοποιήσατε εφαρμογές ή εργαλεία AR/VR

113 απαντήσεις

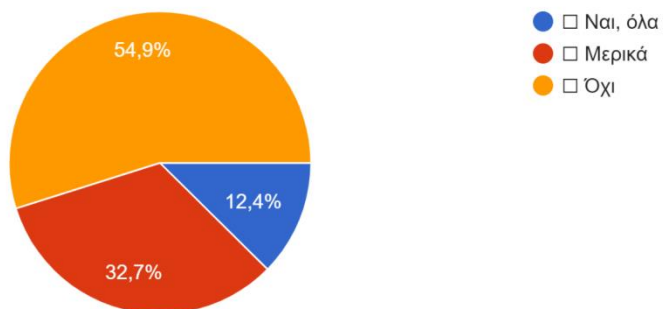


Εικόνα 48

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

11. Χρησιμοποιήσατε διαδραστικά εκθέματα ή οθόνες αφής;

113 απαντήσεις



Εικόνα 49

Ε. Συνολική ερμηνεία και σύνδεση με τους στόχους της έρευνας

Σε μία συνολική επισκόπηση των αποτελεσμάτων γίνεται κατανοητό, ότι η τεχνολογική εξέλιξη των μουσείων και ιδιαίτερα της μελέτης περίπτωσης, κρίνεται απαραίτητη. Οι επισκέπτες επιζητούν ψηφιακές τεχνολογίες, που να ενισχύουν την εκπαιδευτική και βιωματική διάσταση της επίσκεψης. Η χρήση VR/AR και ψηφιακών ξεναγών φαίνεται αρκετά θελκτική για το κοινό, καθώς προάγει τη συμμετοχικότητα και τη διαδραστικότητα, γεγονός, που υποδηλώνει την ανάγκη ενίσχυσης τέτοιων υποδομών.

Το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης αξιολογείται θετικά, ωστόσο είναι ξεκάθαρη η ανάγκη για ψηφιακό εκσυγχρονισμό, εφόσον από την μελέτη των αποτελεσμάτων προέκυψε το συμπέρασμα, ότι παρά την ύπαρξη τεχνολογικών μέσων στο φυσικό χώρο του μουσείου, αυτά στο μεγαλύτερο ποσοστό τους δεν χρησιμοποιούνται ή δεν είναι ορατά.

Η έρευνα επιβεβαιώνει την αρχική υπόθεση, ότι το κοινό επιθυμεί πιο διαδραστικές, εμπυθιστικές και πολυαισθητηριακές εμπειρίες. Η ένταξη ψηφιακών τεχνολογιών δεν αποτελεί απλώς συμπληρωματικό στοιχείο, αλλά βασική απαίτηση για τη σύγχρονη μουσειακή εμπειρία.

ΣΤ. Συνολική ανάλυση της παρούσας έρευνας

Στο πλαίσιο της ανάλυσης των ευρημάτων της παρούσας έρευνας, πραγματοποιείται SWOT ανάλυση με στόχο τη συνολική αποτίμηση της υφιστάμενης κατάστασης του ψηφιακού μετασχηματισμού στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. Η έρευνα, μέσω της μεθόδου της τριγωνοποίησης, επιδιώκει, να εξάγει συμπεράσματα και προτάσεις βάσει των αποτελεσμάτων, που προέκυψαν από τις συνεντεύξεις με το προσωπικό του μουσείου, τα ερωτηματολόγια των επισκεπτών και τα βιβλιογραφικά ευρήματα.

Ως προς τα δυνατά σημεία (Strengths), το μουσείο παρουσιάζει μια αρχική ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων, κυρίως μέσω της διαδικτυακής του παρουσίας και της παροχής βασικών πληροφοριών στους επισκέπτες. Παράλληλα, έχει αναπτύξει ψηφιακές εφαρμογές για το κοινό. Επιπλέον, από τα ευρήματα των ερωτηματολογίων προκύπτει, ότι οι επισκέπτες αναγνωρίζουν θετικά την ύπαρξη ψηφιακών μέσων, καθώς και επιθυμούν τη χρήση της τεχνολογίας στο χώρο του μουσείου, ενώ οι συνεντεύξεις αναδεικνύουν την ύπαρξη ανθρώπινου δυναμικού με διάθεση προσαρμογής σε νέες τεχνολογίες και τη συστηματική προσπάθεια δημιουργίας νέων εφαρμογών.

Αντίθετα, στις αδυναμίες (Weaknesses) καταγράφονται σημαντικοί περιορισμοί, που σχετίζονται με την απουσία ολοκληρωμένης ψηφιακής στρατηγικής, την περιορισμένη αξιοποίηση διαδραστικών τεχνολογιών λόγω έλλειψης προσωπικού και τις ελλείψεις σε πόρους και υποδομές. Παράλληλα, εντοπίζεται απόκλιση μεταξύ των προσδοκιών των επισκεπτών και της πραγματικής ψηφιακής εμπειρίας, που προσφέρεται, γεγονός, που υποδηλώνει την ανάγκη για πιο στοχευμένες παρεμβάσεις.

Σε επίπεδο ευκαιριών (Opportunities), διαφαίνεται η δυνατότητα αξιοποίησης ευρωπαϊκών και εθνικών χρηματοδοτικών εργαλείων, για την ενίσχυση του ψηφιακού εκσυγχρονισμού (όπως ανέφερε η Αγγελική Μονέδα), καθώς και η αυξανόμενη εξοικείωση του κοινού με τις ψηφιακές τεχνολογίες. Ο εντοπισμός των καλών πρακτικών του Van Gogh Museum αναδεικνύει πρακτικές όπως η χρήση διαδραστικών εφαρμογών, οι εξατομικευμένες εμπειρίες επισκεπτών και η δυναμική παρουσία στα ψηφιακά μέσα, οι οποίες θα μπορούσαν, να αποτελέσουν πρότυπα προς υιοθέτηση.

Τέλος, οι απειλές (Threats) σχετίζονται κυρίως με εξωτερικούς παράγοντες, όπως οι δημοσιονομικοί περιορισμοί (παραδείγματος χάρη COVID 19), η ταχεία εξέλιξη της

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

τεχνολογίας, που απαιτεί συνεχή προσαρμογή με υψηλά κόστη, καθώς και ο ανταγωνισμός με διεθνή μουσεία, που διαθέτουν υψηλότερο επίπεδο ψηφιακής ωριμότητας. Οι παράγοντες αυτοί ενδέχεται, να επιβραδύνουν τη διαδικασία του ψηφιακού μετασχηματισμού, εάν δεν αντιμετωπιστούν μέσω στρατηγικού σχεδιασμού.

Συνολικά, η SWOT ανάλυση καταδεικνύει, ότι, παρά την ύπαρξη θετικών βάσεων και σημαντικών προσπαθειών, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο ψηφιακού μετασχηματισμού, με σημαντικά περιθώρια βελτίωσης, τα οποία μπορούν, να αξιοποιηθούν μέσω της υιοθέτησης στοχευμένων στρατηγικών και της προσαρμογής διεθνών βέλτιστων πρακτικών.

Πίνακας Swot analysis του συνόλου της έρευνας.

Δυνατά Σημεία (Strengths)	Αδυναμίες (Weaknesses)	Ευκαιρίες (Opportunities)	Απειλές (Threats)
Βασική ψηφιακή παρουσία (ιστοσελίδα, online πληροφορίες) και καινοτόμων εφαρμογών	Έλλειψη ολοκληρωμένης ψηφιακής στρατηγικής	Αξιοποίηση ευρωπαϊκών και εθνικών χρηματοδοτήσεων	Δημοσιονομικοί περιορισμοί
Θετική στάση επισκεπτών απέναντι σε ψηφιακές εφαρμογές	Περιορισμένη χρήση διαδραστικών τεχνολογιών λόγω έλλειψης προσωπικού	Αυξανόμενη εξοικείωση του κοινού με την τεχνολογία	Ταχεία εξέλιξη τεχνολογίας
Διαθεσιμότητα ανθρώπινου δυναμικού με διάθεση προσαρμογής	Ελλείψεις σε τεχνολογικές υποδομές	Ανάπτυξη πολιτιστικού τουρισμού	Ανταγωνισμός με διεθνή μουσεία
Πλούσιο πολιτιστικό απόθεμα	Περιορισμένοι οικονομικοί πόροι	Υιοθέτηση βέλτιστων πρακτικών από το Van Gogh Museum	Κίνδυνος τεχνολογικής υστέρησης
Αρχική ενσωμάτωση ψηφιακών πρακτικών	Απόκλιση προσδοκιών επισκεπτών– παρεχόμενης εμπειρίας	Ανάπτυξη – Εξέλιξη καινοτόμων εφαρμογών (AR/VR)	Περιορισμένη οργανωτική ευελιξία

Πίνακας 4

Πηγή: Ιδία επεξεργασία βάσει ερευνητικών δεδομένων

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Συνεντεύξεις υπαλλήλων του ΑΜΘ

Στα πλαίσια της έρευνας σχετικά με το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης ιδιαίτερη ήταν η συμβολή των υπαλλήλων σε αυτό, οι οποίοι πολύ θερμά προσφέρθηκαν, να με βοηθήσουν μέσω των συνεντεύξεων, που μου παραχώρησαν. Αποσπάσματα των συνεντεύξεων έχουν χρησιμοποιηθεί συμπληρωματικά σε όλη την εργασία. Η επικοινωνία μας πραγματοποιήθηκε κατά τον Δεκέμβριο του 2025 και Ιανουάριο του 2026. Πρόκειται για ημιδομημένες συνεντεύξεις, οι οποίες επιτρέπουν την περαιτέρω εμβάθυνση στο θέμα, ενώ παράλληλα διευκολύνουν την αναζήτηση διευκρινίσεων σε τυχόν απορίες. Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν, κάλυψαν και συμπλήρωσαν τα κενά των γραπτών πηγών (Thomson, 2002:197).

Η επικοινωνία πραγματοποιήθηκε με δύο υπαλλήλους του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, διοικητικό και ηλεκτρολόγο μηχανικό (Υπαγόμενα τμήματα και υπηρεσίες ΑΜΘ, Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/museum/departments>). Η επιλογή των διαφορετικών κλάδων συμβάλλει σε μία πιο σφαιρική προσέγγιση της λειτουργίας του μουσείου, ενώ παράλληλα προσφέρει πληροφορίες σχετικά με το αρχαιολογικό, τεχνολογικό και διοικητικό περιεχόμενο. Αρχικά, τους διαμοιράστηκε φόρμα συμπλήρωσης σχετικά με τη διαφύλαξη των προσωπικών τους δεδομένων και της ανωνυμίας τους. Εφόσον, υπήρξε θετική απόκριση, γνωστοποιήθηκαν τα ερωτήματα, που θα τους υποβληθούν και στη συνέχεια ορίστηκε η διαδικασία της επικοινωνίας. Αρχικά, επικοινωνήσα με τον Αριστείδη Μυτάκο, Μηχανολόγο Μηχανικό, η συνέντευξη, του οποίου πραγματοποιήθηκε με γραπτές ερωτήσεις και απαντήσεις. Στη συνέχεια, η επικοινωνία μου με την Αγγελική Μονέδα, Ηλεκτρολόγο Μηχανικό, πραγματοποιήθηκε μέσω βίντεο κλήσης, με χρήση της πλατφόρμας Viber.

Αριστείδης Μυτάκος, Μηχανολόγος Μηχανικός

Αρχικά, καθοριστική ήταν η επικοινωνία μου με τον κύριο Αριστείδη Μυτάκο, προϊστάμενο του τμήματος Μελετών και Έργων του μουσείου (Τμήμα Μελετών και έργων ΑΜΘ, Διαθέσιμο: <https://www.amth.gr/museum/departments/tmima-meleton-kai-ergon>). Ο Αριστείδης Μυτάκος απόφοιτος του τμήματος Μηχανολόγων Μηχανικών του

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης έχει αναλάβει σημαντικές αρμοδιότητες, που αφορούν στη λειτουργική και τεχνική διαχείριση του μουσείου, τον σχεδιασμό και την υποστήριξη εκθεσιακών εγκαταστάσεων, καθώς και την εφαρμογή πρακτικών ενεργειακής εξοικονόμησης και βιώσιμης διαχείρισης των υποδομών. Η συμβολή του είναι καθοριστική στη διασφάλιση της εύρυθμης λειτουργίας των μουσειακών χώρων και στην υποστήριξη σύγχρονων μουσειογραφικών και ψηφιακών παρεμβάσεων. Η επαγγελματική του εμπειρία περιλαμβάνει, επίσης, ενασχόληση με τα δημόσια έργα, τις τεχνικές υπηρεσίες ανώτατων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και την εκπαιδευτική δραστηριότητα σε δομές επαγγελματικής κατάρτισης. Το έργο του εντάσσεται στη διατομή τεχνικής επιστήμης και πολιτιστικής διαχείρισης, συμβάλλοντας ουσιαστικά στη σύγχρονη λειτουργία του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης.

Οι πληροφορίες, που μου παραχώρησε για το μουσείο, μέσω της γραπτής συνέντευξης, καλύπτουν την οπτική ενός υπαλλήλου του διοικητικού τομέα του μουσείου. Σύμφωνα με τον ίδιο, η ψηφιοποίηση των εφαρμογών του μουσείου κρίνεται σημαντική. Ήδη από το 2015 ξεκίνησε η χρήση ηλεκτρονικού πρωτοκόλλου και της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, αρκετά χρόνια πριν την ψηφιακή ανάπτυξη, που βιώνουμε σήμερα.

Η επιδίωξη συμμετοχής σε προγράμματα της Ευρωπαϊκής Ένωσης συνέβαλε στην χρηματοδότηση δράσεων για αντίστοιχες εφαρμογές, που θα διευκόλυναν την επισκεψιμότητα και τον έλεγχο της μετακίνησης των αρχαιοτήτων εντός των χώρων του μουσείου. Ταυτόχρονα, ανέφερε πως βρίσκεται σε διαδικασία εφαρμογής το έργο του ηλεκτρονικού εισιτηρίου από τον Οργανισμό Διαχείρισης και Ανάπτυξης Πολιτιστικών Πόρων, το οποίο μάλιστα αποτελεί μία από τις σημαντικότερες δράσεις, που πραγματοποιούνται αυτή τη στιγμή. (Οργανισμός Διαχείρισης και Ανάπτυξης Πολιτιστικών Πόρων, Διαθέσιμο: [Οργανισμός Διαχείρισης & Ανάπτυξης Πολιτιστικών Πόρων](#)).

Στο ερώτημα μου για το πώς επηρεάζει ο ψηφιακός μετασχηματισμός την καθημερινή διοικητική λειτουργία ο κύριος Μυτάκος ανέφερε πως “Όλες οι σχετικές εφαρμογές διευκολύνουν σημαντικά την καθημερινή διοικητική λειτουργία αλλά κυρίως διασφαλίζουν την αξιοπιστία της. Π.χ. εδώ και πολλά χρόνια είχα προτείνει την αίτηση για άδεια μέσω email αλλά τελικά αυτό υλοποιήθηκε το 2020 (λόγω COVID-29). Επίσης είχα προτείνει την ηλεκτρονική υποβολή αιτήσεων πρόσληψης για συμβάσεις ορισμένου χρόνου η οποία υλοποιήθηκε επίσης πρόσφατα. Δυστυχώς, δεν έχει υλοποιηθεί ακόμη η πάγια κατάθεση

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

δικαιολογητικών, ώστε να μην γίνεται συνεχώς η επαλήθευσή τους.”

Ωστόσο, ιδιαίτερη δυσκολία φαίνεται, πως υπάρχει λόγω της άρνησης κάποιων υποψηφίων, οι οποίοι μάλιστα κατέχουν ένα μέτριο επίπεδο ψηφιακών γνώσεων, όπως ο ίδιος αναφέρει, να ακολουθήσουν τα νέα ψηφιακά δεδομένα.

Στο ερώτημα μου για το πως φαντάζεται το “ψηφιακό μουσείο” του 2030, το περιέγραψε ως ένα μουσείο “με πλήρη ψηφιακή λειτουργία στη διοίκηση, στην επικοινωνία αλλά και επιπλέον ψηφιακές εφαρμογές στις εκθέσεις όπως ολογράμματα με αναπαραστάσεις αντικειμένων, κτιρίων κλπ.. Επίσης, «με πλήρως ψηφιακή λειτουργία των συστημάτων ενεργειακού ελέγχου του κτιρίου και αυτοματοποιημένη λειτουργία με βάση τις διεθνώς αποδεκτές κλιματικές συνθήκες και όχι υποκειμενικές επιλογές».

Τέλος, ως προς τις επενδύσεις, που πρέπει να πραγματοποιηθούν, ο κύριος Μυτάκος αναφέρθηκε στη δημιουργία ψηφιακών διαφημίσεων μέσω τουριστικών πλατφορμών όπως η Booking, Tripadvisor αλλά και Facebook, Google κλπ. αλλά και στην ψηφιακή προώθηση του μουσείου, η οποία θα στοχεύει σε συγκεκριμένο κοινό. Συγκεκριμένα, υποστήριξε, πως πρέπει, να προωθηθεί σε κοινό με υψηλό οικονομικό υπόβαθρο από όλο τον κόσμο, ώστε να προσελκύσει τουρίστες από ΗΠΑ, Βρετανία και Σκανδιναβικές χώρες.

Σε μία συνολική αποτίμηση των παραπάνω πληροφοριών διαφαίνεται, ότι το ΑΜΘ βρίσκεται σε μία συνεχή διαδικασία ενσωμάτωσης νέων τεχνολογιών ήδη από το 2015, καθώς και η πρόθεση αντιμετώπισης των δεδομένων, που καθυστερούν ή παρεμποδίζουν την ορθή εφαρμογή τους.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Αγγελική Μονέδα, Ηλεκτρολόγος Μηχανικός και μηχανικός υπολογιστών.

Στις 13 Ιανουαρίου 2026 πραγματοποιήθηκε η συνέντευξη μου με την Αγγελική Μονέδα. Η κυρία Μονέδα έχει φοιτήσει στην Πολυτεχνική Σχολή του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, στο τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών. Από το 2015 εργάζεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης και είναι προϊστάμενη του τμήματος. Η επικοινωνία μας παρείχε πολλές τεχνικές πληροφορίες σχετικά με τις εφαρμογές, που έχει αναπτύξει το μουσείο, καθώς και πολλά δεδομένα, τα οποία δεν ήταν διαθέσιμα βιβλιογραφικά.

Στις αρμοδιότητες της κυρίας Μονέδα υπάγεται οτιδήποτε σχετίζεται με το *software* και το *hardware* του μουσείου. Συγκεκριμένα, απασχολείται με το σύνολο των φυσικών, ηλεκτρονικών και μηχανικών συσκευών, που αποτελούν έναν υπολογιστή, καθώς και με το σύνολο των λογισμικών, που απαιτούνται, ώστε να λειτουργήσει σωστά το *hardware*. Ταυτόχρονα έχει αναλάβει το σχεδιασμό και την υλοποίηση του ψηφιακού μετασχηματισμού του μουσείου, καθώς και την υποβολή προτάσεων για διάφορες δράσεις και στη συνέχεια την υλοποίηση και την εφαρμογή τους.

Η ενασχόληση της με το ψηφιακό μετασχηματισμό προέκυψε από καθαρά προσωπική της διάθεση, όπως ανέφερε η ίδια. Οι εφαρμογές, που έχουν δημιουργηθεί στο μουσείο έχουν προχωρήσει χάρη στην παρακίνηση των προϊσταμένων και των υπαλλήλων, που ασχολήθηκαν προσωπικά με τη χρηματοδότηση και τη συμμετοχή σε ποικίλα προγράμματα .

Από την επικοινωνία μας προέκυψαν πολλά δεδομένα σχετικά με τις εφαρμογές, που έχουν υλοποιηθεί, το *Museum on the go*, *Culture ID*, *E-Σκαπάνη* και *Sign Guide*. Μάλιστα, η κυρία Μονέδα ανέφερε, πως έχουν κατατεθεί εδώ και ένα χρόνο, προτάσεις για το πρόγραμμα Ερευνών- Καινοτομώ, οι οποίες αναμένεται να αξιολογηθούν, ώστε να εφαρμοστούν. Ταυτόχρονα, βρίσκεται σε διαδικασία εφαρμογής ένα ακόμα πρόγραμμα, το οποίο στοχεύει τη βελτίωση της ψηφιακής διακυβέρνησης του μουσείου και τη μείωση των γραφειοκρατικών διαδικασιών. Μέσω αυτού του προγράμματος θα επωφεληθούν τόσο οι εργαζόμενοι του μουσείου όσο και οι επισκέπτες. Το πρόγραμμα αυτό θα χρησιμοποιηθεί, ώστε να εξελιχθεί η εφαρμογή του *Sign Guide* και να αντιμετωπιστούν οι αδυναμίες του, όπως αναφέρθηκαν και παραπάνω.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Η εφαρμογή των νέων ψηφιακών εφαρμογών στο χώρο του μουσείου απαιτούν αντίστοιχη γνώση από τους εργαζομένους και πολλές φορές αυτό προκαλεί αντιδράσεις. Στην προκειμένη περίπτωση ο μέσος όρος των εργαζομένων είναι 40 έως 60 ετών κατόχους μεταπτυχιακού ή διδακτορικού διπλώματος. Επομένως, σύμφωνα με την ερωτώμενη δεν τίθεται θέμα αντίστασης στα νέα δεδομένα. Αντιθέτως, η κυρία Μονέδα έκανε λόγο για τη συνεργασία της με συναδέλφους διαφορετικών κλάδων, ο καθένας από τους οποίους με τις γνώσεις του συνέβαλε με τον τρόπο του στη διαμόρφωση των εφαρμογών. Χαρακτηριστικά ανέφερε, πως οτιδήποτε αφορούσε στο αρχαιολογικό περιεχόμενο προέκυψε από τους αρχαιολόγους συναδέλφους της, οι οποίοι συνεργάστηκαν μαζί της.

Στο ερώτημα μου για το πως φαντάζεται το μουσείο σε πέντε με δέκα χρόνια, ανέφερε πως στόχος είναι η αρμονική συνύπαρξη ψηφιακού και αναλογικού κόσμου. Σε όλες τις δράσεις πρέπει, τα ίδια τα ευρήματα του μουσείου, να διαθέτουν πρωταγωνιστικό ρόλο και να μην αντικαθίστανται από φωτογραφίες ή ρεπλίκες. Στόχος είναι η εξεύρεση του τρόπου επίτευξης ισορροπίας μεταξύ ψηφιακού και αναλογικού κόσμου.

Οι συνεντεύξεις, που μου παραχωρήθηκαν συνέβαλαν τα μέγιστα στη διεξαγωγή της έρευνας μου. Οι πληροφορίες, που μου δόθηκαν, κατηύθυναν την αναζήτηση δεδομένων και ιδιαίτερα για τις εφαρμογές όπως το E-Skapani, των οποίων η έρευνα πλέον έχει ολοκληρωθεί.

Καινοτόμες προτάσεις ψηφιακού μετασχηματισμού μουσείων στην Ελλάδα.

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων αποτελεί μία σύνθετη διαδικασία, που επηρεάζει τόσο την εμπειρία του επισκέπτη όσο και τον τρόπο οργάνωσης, διαχείρισης και ερμηνείας της πολιτιστικής κληρονομιάς (Parry, 2013). Τα μουσεία καλούνται πλέον να ανταποκριθούν στις προσδοκίες ενός κοινού εξοικειωμένου με την ψηφιακή τεχνολογία, προσφέροντας εμπειρίες που είναι διαδραστικές, προσωποποιημένες και συμμετοχικές (Falk & Dierking, 2016).

Παρότι το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης έχει υιοθετήσει βασικές ψηφιακές πρακτικές, η διεθνής βιβλιογραφία δείχνει, ότι η επόμενη φάση του ψηφιακού μετασχηματισμού αφορά την ενσωμάτωση καινοτόμων τεχνολογιών όπως η τεχνητή νοημοσύνη, τα ψηφιακά δίδυμα και οι αφηγηματικές μορφές επαυξημένης πραγματικότητας (Bekele et al., 2018). Το παρόν κεφάλαιο προτείνει νέες εφαρμογές, που δεν έχουν ακόμη υλοποιηθεί συστηματικά στο μουσείο, με στόχο τη στρατηγική του αναβάθμιση.

Σε ένα αρχικό στάδιο, ιδιαίτερα σημαντική θα ήταν η ένταξη του μουσείου σε εφαρμογές όπως το *TripAdvisor* και η *Booking*, όπως αναφέρει και ο Αριστείδης Μυτάκος στην προσωπική μας επικοινωνία. Η παρουσία του στις εφαρμογές αυτές και η συνεχής ενημέρωση των πληροφοριών του, θα επέτρεπε σε δυνητικούς επισκέπτες από το εξωτερικό, να γνωρίσουν το μουσείο. Με αυτό τον τρόπο θα διευκολυνόταν ο εντοπισμός των δραστηριοτήτων, που παρέχονται και οι καινοτόμες εφαρμογές, που διατίθενται προς το κοινό, ενισχύοντας τον πολιτιστικό τουρισμό.

Παράλληλα, αρκετά χρήσιμη θα ήταν η δημιουργία εφαρμογής, η οποία θα επιτρέπει την ψηφιακή κράτηση για συμμετοχή σε δραστηριότητες, όπως ο “*Ιντι*”, το κοινωνικό ρομπότ. Σκέψη την οποία ανέφερε και η Αγγελική Μονέδα, κατά την επικοινωνία μας. Με τον τρόπο αυτό, μπορούν να αποφευχθούν οι εκτεταμένες ροές επισκεψιμότητας και οι καθυστερήσεις για τους επισκέπτες.

Μια ιδιαίτερη ιδέα, θα ήταν η χρήση του Ψηφιακού διδύμου. Το *Digital twin* ορίζεται ένα δυναμικό ψηφιακό μοντέλο, το οποίο αναπαριστά ένα φυσικό σύστημα. Ενημερώνεται συνεχώς μέσω δεδομένων και στο περιβάλλον του μουσείου, μπορεί να ενσωματώσει

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

πληροφορίες σχετικά με το χώρο, τα εκθέματα, τις περιβαλλοντολογικές συνθήκες, καθώς και τις αντιδράσεις των επισκεπτών (Grieves & Vickers, 2017). Στην πράξη, με τη χρήση της εφαρμογής αυτής, ο επισκέπτης θα έχει τη δυνατότητα να βλέπει το πρωτότυπο έκθεμα και ένα ψηφιακό μοντέλο, το οποίο παραδείγματος χάρη θα αναδεικνύει την αρχική του μορφή, όπως εικάζεται, ότι ήταν. Η καινοτομία της πρότασης έγκειται στη χρήση του ψηφιακού διδύμου όχι ως απλής αναπαράστασης, αλλά ως εργαλείου προσομοίωσης και λήψης αποφάσεων. Η προσέγγιση των *digital twins* και των *immersive* τεχνολογιών εμφανίζεται ανεπτυγμένη στην περίπτωση του μουσείου Van Gogh, το οποίο αξιοποιεί εικονικές περιηγήσεις, διαδραστικές εφαρμογές και ψηφιακές εμπειρίες υψηλής εμβάθυνσης. Αντίθετα, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης φαίνεται να βρίσκεται σε μεταβατικό στάδιο ψηφιακής ανάπτυξης, αξιοποιώντας κυρίως εφαρμογές πληροφόρησης και *QR technologies*. Η διαφοροποίηση αυτή επιβεβαιώνει, ότι τα διεθνή μουσεία κινούνται πλέον προς το μοντέλο των “*smart museums*”, το οποίο βασίζεται στη διασύνδεση φυσικού και ψηφιακού χώρου μέσω έξυπνων τεχνολογιών και δεδομένων (Luther et al., 2023; Giannini & Bowen, 2022). Μέσω αυτού, το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης θα μπορούσε, να αξιολογεί σενάρια εκθεσιακής αναδιάταξης, να προβλέπει τη φθορά ευαίσθητων αντικειμένων και να βελτιστοποιεί τις ροές επισκεπτών, χωρίς να απαιτούνται παρεμβάσεις στον φυσικό χώρο.

Η «προσωποποίηση» θεωρείται βασικό στοιχείο της σύγχρονης οικονομίας της εμπειρίας (Pine & Gilmore, 2011). Στο πλαίσιο των μουσείων, ο ψηφιακός μετασχηματισμός μπορεί, να αξιοποιηθεί για τη δημιουργία εξατομικευμένων διαδρομών και αφηγήσεων, προσαρμοσμένων στα ενδιαφέροντα και το γνωστικό επίπεδο του επισκέπτη (Rossi et al., 2020). Η παρουσίαση της ιστορίας ενός αντικειμένου, από την κατασκευή του μέχρι την χρήση του, με μια πιο λογοτεχνική χροιά μπορεί να εξάψει το ενδιαφέρον του επισκέπτη και να διατηρήσει την προσοχή του σε όλη τη διάρκεια της περιήγησης του στο μουσείο. Ταυτόχρονα, με τον τρόπο αυτό εντείνεται η οικειότητα και η άνεση στο χώρο, ενώ το άτομο νιώθει σημαντικό και μοναδικό.

Η πρόταση για την παρουσία ενός ψηφιακού επιμελητή βασισμένου στην τεχνητή νοημοσύνη επιτρέπει στο μουσείο, να ξεφύγει από τις στατικές μορφές παρουσίασης. Για το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, η παρουσία ενός τέτοιου επιμελητή, θα μπορούσε, να συμβάλλει στην περαιτέρω εφαρμογή του ψηφιακού μετασχηματισμού,

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

στη διαχείριση του ψηφιακού περιεχομένου, στη συνεχή εκπαίδευση των υπαλλήλων και στην αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης .

Η επαυξημένη πραγματικότητα έχει αναγνωριστεί ως αποτελεσματικό εργαλείο ερμηνείας της πολιτιστικής κληρονομιάς, ιδίως όταν συνδυάζεται με αφηγηματικές δομές (Bekele et al., 2018). Σύμφωνα με τους Roussou και Katifori (2018), η αφήγηση αποτελεί βασικό εργαλείο για τη νοηματοδότηση και την ενίσχυση της μνήμης του επισκέπτη. Η αφηγηματική AR προτείνεται ως καινοτόμος προσέγγιση για το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, καθώς μπορεί, να συνδέσει τα εκθέματα με κοινωνικά και ιστορικά συμφραζόμενα, χωρίς να υποκαθιστά την αυθεντικότητα του αντικειμένου. Με αυτόν τον τρόπο, το μουσείο λειτουργεί ως χώρος βιωματικής μάθησης και όχι απλής πληροφόρησης.

Πρόταση	Περιγραφή	Στόχος	Αναμενόμενο Όφελος	Μέθοδος Υλοποίησης
Παρουσία σε Trip Advisor, Booking	Η ένταξη του μουσείου σε τουριστικές εφαρμογές κρατήσεων.	Η επαφή των τουριστών με το μουσείο.	Αύξηση των ξένων επισκεπτών και προσέγγιση επισκεπτών από Η.Π.Α, Σκανδιναβία κλπ.	Ένταξη του ιδρύματος στην εφαρμογή. Πιθανόν, με κάποια συνδρομή.
Ψηφιακές κρατήσεις για χρήση ψηφιακών εφαρμογών, εντός του μουσείου.	Μέσω των ηλεκτρονικών κρατήσεων, οι επισκέπτες θα δεσμεύουν την ώρα που απαιτείται για τη χρήση εφαρμογών στο χώρο του μουσείου.	Να μην δημιουργούνται «ουρές» επισκεπτών για την έκδοση εισιτηρίου.	Διευκόλυνση επισκεπτών. Καλύτερη διοικητική οργάνωση μουσείου.	Δημιουργία εφαρμογής κρατήσεων.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ψηφιακό Δίδυμο (Digital Twin)	Ψηφιακή πλατφόρμα, που ελέγχει τις συνθήκες στο χώρο του μουσείου.	Ο έλεγχος των συνθηκών των εκθεμάτων, οι αντιδράσεις των επισκεπτών, παροχή υπηρεσιών που θα εξάπτουν το ενδιαφέρον.	Καλύτερη οργάνωση του μουσείου, προστασία των εκθεμάτων, Δημιουργία περιεχομένου, που θα προσελκύσει επισκέπτες.	Πιθανή ένταξη σε χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα υλοποίησης ψηφιακού μετασχηματισμού.
Προσωποποίηση περιήγησης	Προσαρμογή της περιήγησης στο μουσείο ανάλογα με τα ενδιαφέροντα των επισκεπτών.	Να γίνει πιο βιωματική και πιο στοχευμένη η περιήγηση. Θα αξιοποιηθούν τα ενδιαφέροντα των επισκεπτών.	Να κεντριστεί το ενδιαφέρον των επισκεπτών. Αίσθηση μοναδικότητας. Αύξηση επισκεψιμότητας	Λήψη πληροφοριών για τον επισκέπτη και δημιουργία μιας εξατομικευμένης περιήγησης βάση των ενδιαφερόντων του. Λογοτεχνική παρουσίαση εκθεμάτων.
Ψηφιακός Επιμελητής	Παρουσία ενός επιμελητή εξειδικευμένου στον ψηφιακό μετασχηματισμό	Η αποκλειστική ενασχόληση και διευθέτηση θεμάτων τεχνολογίας.	Εκπαίδευση προσωπικού Διαχείριση μέσων κοινωνικής δικτύωσης	Δημιουργία προκήρυξης θέσης για πρόσληψη υπαλλήλου που διαθέτει ανάλογα προσόντα.
Αφηγηματική A/R	Αξιοποίηση τεχνητής νοημοσύνης για δημιουργία αφηγήσεων κατά την περιήγηση στα εκθέματα.	Νοηματοδότηση, Ενίσχυση μνήμης επισκέπτη, Σύνδεση με κοινωνικά και ιστορικά συμφραζόμενα.	Διευκόλυνση κατανόησης , βιωματική περιήγηση επισκέπτη, έξαψη ενδιαφέροντος.	Αξιοποίηση A/R

Πίνακας 5

Συμπεράσματα

Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων στην Ελλάδα κατά τον 21ο αιώνα συνιστά μια σύνθετη διαδικασία, η οποία εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο της μετάβασης προς την ψηφιακή κοινωνία και οικονομία (OECD, 2020). Η παρούσα διπλωματική εργασία ανέδειξε, ότι η προσπάθεια, που γίνεται στην ελληνική επικράτεια, είναι αποσπασματική και στηρίζεται κυρίως σε κρατικές και ευρωπαϊκές επιχορηγήσεις. Τα μικρότερα μουσεία επιβιώνουν με δυσκολία, ενώ τα μεγαλύτερα φαίνεται, να προσπαθούν να εντάξουν τις ψηφιακές τεχνολογίες με τα μέσα, που διαθέτουν. Η χρήση της τεχνολογίας σε πολιτισμικούς φορείς μπορεί, να επιτρέψει την κατάργηση των φυσικών συνόρων, καθώς οι επισκέπτες θα μπορούν, να επισκεφθούν το ψηφιακό χώρο του εκάστοτε μουσείου όποτε και από όπου επιθυμούν. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η έννοια της ομαδικότητας και αυξάνεται το ακροατήριο (Καβαλλιεράκης, 2021).

Σε πρώτο επίπεδο, η έρευνα κατέδειξε, ότι η ψηφιοποίηση συλλογών αποτέλεσε τον βασικό πυλώνα των ψηφιακών δράσεων των ελληνικών μουσείων, ιδίως από τις αρχές της δεκαετίας του 2000, στο πλαίσιο εθνικών και ευρωπαϊκών προγραμμάτων πολιτισμού και καινοτομίας (Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου [ΕΚΤ], 2022; Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, 2021). Οι δράσεις αυτές συνέβαλαν ουσιαστικά τόσο στη διαφύλαξη της πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και στον έλεγχο των εκθεμάτων διευκολύνοντας παράλληλα την δημιουργία άλλων εφαρμογών. Η διεύρυνση της πρόσβασης του κοινού ενίσχυσε τη διαφάνεια και την εκπαιδευτική διάσταση του μουσείου (Terras, 2015).

Παράλληλα, πέρα από τη χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης παρατηρείται μετάβαση σε πιο σύνθετες, διαδραστικές και συμμετοχικές μορφές μουσειακής εμπειρίας. Η αξιοποίηση ψηφιακών αφηγήσεων, κοινωνικών δικτύων και εικονικών εκθέσεων ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις της ψηφιακής μουσειολογίας, οι οποίες δίνουν έμφαση στη συμμετοχή του κοινού και στη συνδημιουργία νοήματος. Η περίοδος προκλήσεων του COVID-19 λειτούργησε σαν μοχλός επιτάχυνσης του ψηφιακού μετασχηματισμού για τα ελληνικά δεδομένα, καθώς η ψηφιακή παρουσία των μουσείων κρίθηκε αναγκαία για την επιβίωση τους και την επαφή τους με το κοινό κατά την περίοδο του εγκλεισμού (UNESCO, 2021).

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη μελέτη του θέματος, παρουσιάζει το παράδειγμα του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης, το οποίο αναδεικνύεται ως χαρακτηριστική περίπτωση ελληνικού μουσείου, που επιχείρησε, να ενσωματώσει τον ψηφιακό μετασχηματισμό με τρόπο σταδιακό, αλλά συστηματικό. Μέσω της ψηφιακής τεκμηρίωσης των συλλογών, της ανάπτυξης διαδικτυακού περιεχομένου και της αξιοποίησης ψηφιακών εφαρμογών ερμηνείας, το μουσείο επιχείρησε, να ενισχύσει την εκπαιδευτική του αποστολή και να προσεγγίσει νέο κοινό. Ιδιαίτερα οι καινοτόμες εφαρμογές, οι οποίες έχουν αναπτυχθεί, *Museum on the go*, *Sign Guide*, *E-Skapani* και *Culture ID* αναδεικνύουν τα παραπάνω. Οι πρωτοβουλίες αυτές συνάδουν με τις ευρωπαϊκές κατευθύνσεις για τον ψηφιακό μετασχηματισμό των πολιτιστικών οργανισμών, οι οποίες τονίζουν τη σημασία της βιωσιμότητας, της προσβασιμότητας και της καινοτομίας (European Commission, 2022).

Ωστόσο, τα ευρήματα της παρούσας εργασίας υπογραμμίζουν, ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός των ελληνικών μουσείων παραμένει άνισος και αποσπασματικός. Παράδειγμα αποτελεί η διαφοροποίηση μεταξύ μεγάλων, κεντρικών μουσείων και μικρότερων περιφερειακών δομών, οι οποίες συχνά στερούνται επαρκών πόρων και ψηφιακών δεξιοτήτων (Λαμπράκη, 2020). Το γεγονός αυτό καθιστά αναγκαία την υιοθέτηση ολιστικών στρατηγικών ψηφιακού μετασχηματισμού, που θα υπερβαίνουν τη λογική μεμονωμένων έργων και θα ενσωματώνουν τη ψηφιακή διάσταση στον πυρήνα της μουσειακής λειτουργίας (Westerman et al., 2014). Μέσω της συνοπτικής μελέτης των ψηφιακών δράσεων του μουσείου Van Gogh αναδεικνύεται το επίπεδο ενσωμάτωσης της τεχνολογίας σε αυτό, ενώ παράλληλα επιτρέπεται η δημιουργία προτάσεων για τους ελληνικούς φορείς. Οι προσπάθειες, που πραγματοποιούνται χρειάζονται συνεχή χρηματοδότηση και παρουσία εξειδικευμένου προσωπικού, προκειμένου να διατηρηθούν και να εξελιχθούν.

Η μέθοδος της τριγωνοποίησης απαιτεί την συγκέντρωση ποσοτικών ευρημάτων μέσω της χρήσης ερωτηματολογίων. Τα αποτελέσματα προσέφεραν επίσης σημαντικά δεδομένα για την εξαγωγή συμπερασμάτων. Οι επισκέπτες των μουσείων στην Ελλάδα εμφανίζουν γενικά θετική στάση στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, αναγνωρίζοντας τον καθοριστικό ρόλο τους στη βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας. Το δημογραφικό προφίλ του δείγματος, το οποίο χαρακτηρίζεται από υψηλό επίπεδο εκπαίδευσης και σημαντική εκπροσώπηση νεότερων και μεσαίων ηλικιακών ομάδων, ευνοεί την

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

αποδοχή και αξιοποίηση ψηφιακών εφαρμογών κατά την επίσκεψη σε μουσεία. Ως προς τη συχνότητα επισκέψεων, διαπιστώνεται, ότι η πλειονότητα των συμμετεχόντων επισκέπτεται μουσεία τουλάχιστον περιστασιακά, γεγονός που υποδηλώνει ενεργή, αλλά όχι κατ' ανάγκη συστηματική, σχέση με τον μουσειακό χώρο. Η υψηλή προτίμηση προς τα αρχαιολογικά μουσεία επιβεβαιώνει τον κεντρικό ρόλο της αρχαιολογικής κληρονομιάς στη μουσειακή κουλτούρα του ελληνικού κοινού και δικαιολογεί την εστίαση της παρούσας έρευνας στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης.

Ιδιαίτερα σημαντικό εύρημα αποτελεί η σχεδόν καθολική αναγνώριση της αξίας των ψηφιακών τεχνολογιών, καθώς περίπου το 80% των ερωτηθέντων τις αξιολόγησε ως «σημαντικές» ή «πολύ σημαντικές» για την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας. Το αποτέλεσμα αυτό υποδηλώνει, ότι οι επισκέπτες δεν αντιλαμβάνονται πλέον τις ψηφιακές εφαρμογές ως συμπληρωματικό ή δευτερεύον στοιχείο, αλλά ως βασικό παράγοντα κατανόησης, πλοήγησης και εμβάθυνσης στο περιεχόμενο των εκθέσεων.

Η ανάλυση των προτιμώμενων ψηφιακών εφαρμογών δείχνει σαφή τάση υπέρ των τεχνολογιών, που προσφέρουν βιωματική και διαδραστική εμπειρία. Η εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα (VR/AR) αναδεικνύεται ως η δημοφιλέστερη επιλογή, ακολουθούμενη από τους ψηφιακούς ξεναγούς και τις εφαρμογές για κινητές συσκευές. Παράλληλα, λειτουργικές υπηρεσίες όπως οι ηλεκτρονικές κρατήσεις και τα εκπαιδευτικά βίντεο αξιολογούνται επίσης θετικά, γεγονός που καταδεικνύει, ότι οι επισκέπτες εκτιμούν τόσο τις τεχνολογίες ερμηνείας όσο και εκείνες, που βελτιώνουν την οργάνωση και την προσβασιμότητα της επίσκεψης.

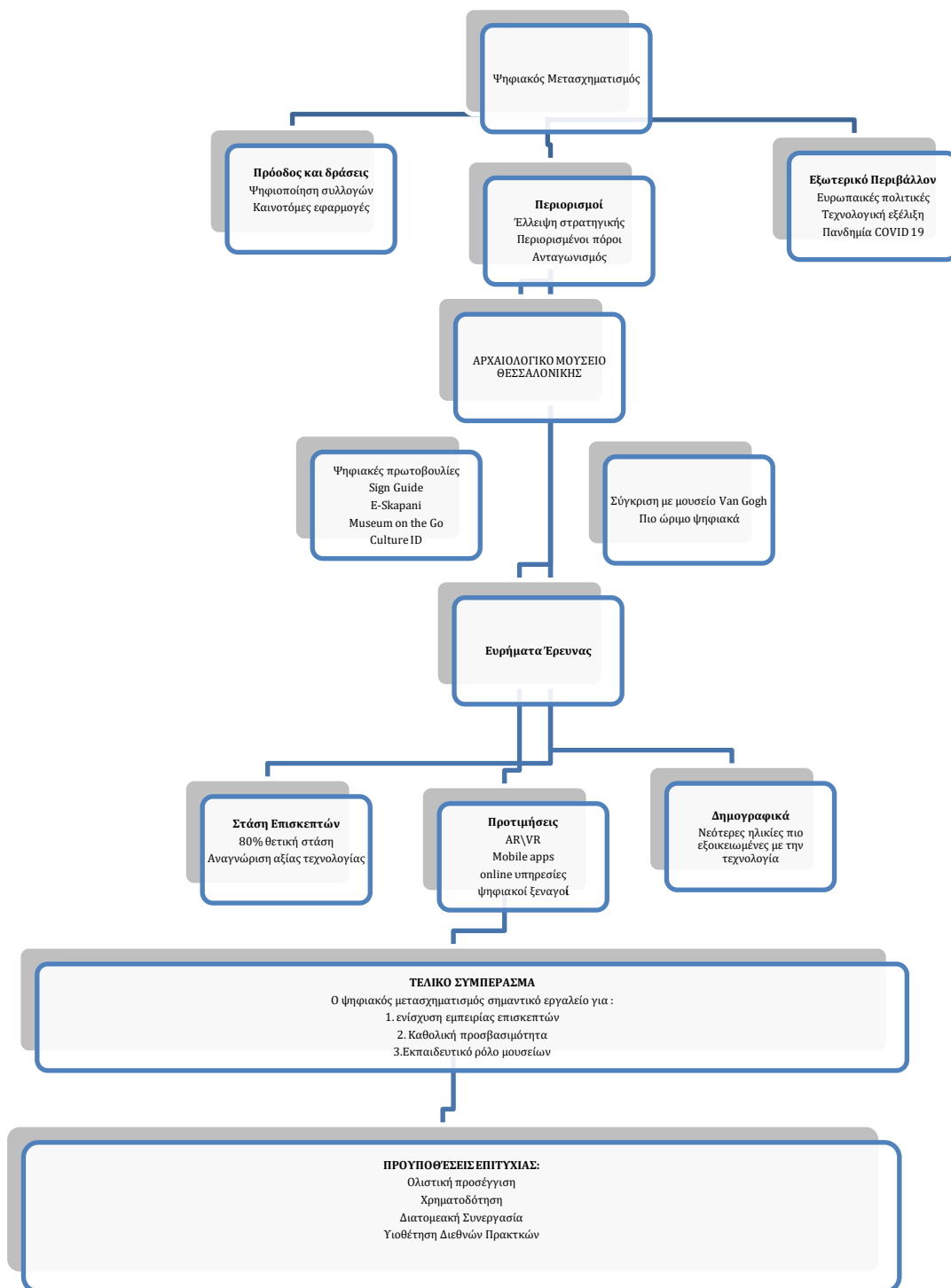
Επιπλέον, τα ευρήματα υποδηλώνουν διαφοροποίηση στη χρήση και αποδοχή των ψηφιακών τεχνολογιών ανάλογα με την ηλικία, με τις νεότερες ηλικιακές ομάδες να εμφανίζουν μεγαλύτερη εξοικείωση και διάθεση χρήσης προηγμένων ψηφιακών εργαλείων. Η τάση αυτή ενισχύει την ανάγκη σχεδιασμού ψηφιακών εφαρμογών, που να απευθύνονται σε διαφορετικά προφίλ επισκεπτών, διασφαλίζοντας παράλληλα την προσβασιμότητα και τη συμπερίληψη.

Συνολικά, τα αποτελέσματα της έρευνας επιβεβαιώνουν, ότι το κοινό του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης και ευρύτερα των ελληνικών μουσείων είναι δεκτικό στην ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών και προσδοκά εμπλουτισμένες, διαδραστικές και λειτουργικά υποστηριζόμενες μουσειακές εμπειρίες. Τα συμπεράσματα αυτά ενισχύουν την άποψη, ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός των

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

μουσείων αποτελεί κρίσιμη στρατηγική επιλογή για την ενίσχυση της επισκεψιμότητας, της εκπαιδευτικής διάστασης και της συνολικής εμπειρίας του κοινού στον 21ο αιώνα.

Συμπερασματικά, η παρούσα διπλωματική εργασία καταλήγει στο συμπέρασμα, ότι ο ψηφιακός μετασχηματισμός στην Ελλάδα αποτελεί μια διαδικασία σε εξέλιξη, η οποία κινείται με αργούς ρυθμούς. Οι ανάγκες που προέκυψαν κατά την περίοδο προκλήσεων του COVID-19, ανέδειξαν, ότι το ελληνικό κράτος δεν ήταν έτοιμο, να διαχειριστεί και να εντάξει άμεσα τη τεχνολογία σε όλες τις λειτουργίες του. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός μπορεί, να λειτουργήσει ως ένα στρατηγικό εργαλείο ενίσχυσης της κοινωνικής αποστολής των ελληνικών μουσείων στον 21ο αιώνα, εφόσον ενταχθεί σε ένα συνεκτικό θεσμικό και πολιτικό πλαίσιο. Η περαιτέρω ανάπτυξη εθνικών πολιτικών ψηφιακού πολιτισμού, η ενίσχυση της διατομεακής συνεργασίας και η αξιοποίηση καλών πρακτικών, όπως αυτές που αναδεικνύονται στο παράδειγμα του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης και του μουσείου Van Gogh, μπορούν, να συμβάλλουν καθοριστικά στη διαμόρφωση ενός σύγχρονου, ανοιχτού και κοινωνικά βιώσιμου μουσειακού τοπίου στην Ελλάδα. Συνεπώς, απαιτείται ενίσχυση των ψηφιακών υποδομών, στρατηγικός σχεδιασμός και επένδυση σε καινοτόμες τεχνολογίες, ώστε να μειωθεί το ψηφιακό χάσμα και να ενισχυθεί η διεθνής ανταγωνιστικότητα των ελληνικών πολιτιστικών οργανισμών.



Πίνακας 6

Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα

Η μελέτη του ψηφιακού μετασχηματισμού στα ελληνικά μουσεία αποτελεί ζήτημα, το οποίο στο εξής θα απασχολήσει αρκετά τους ερευνητές. Ο 21^{ος} αιώνας αποτελεί μία περίοδο εκρηκτικών αλλαγών στον κόσμο της τεχνολογίας. Τα νέα τεχνολογικά δεδομένα δημιουργούν προοπτικές περαιτέρω έρευνας σε επίπεδο οργάνωσης, λειτουργίας και στρατηγικής (Taormina, F.; Baraldi, 2022). Ήδη η ξενόγλωσση βιβλιογραφία έχει ασχοληθεί εντατικά με το ζήτημα, ωστόσο παρατηρείται σχετική έλλειψη στην ελληνική βιβλιογραφία. Πρόκειται για μία καινούρια συνθήκη για την Ελλάδα, η οποία σταδιακά εφαρμόζεται, έως ότου να αποτελέσει κανονικότητα.

Η παρούσα εργασία έθεσε τον προβληματισμό σχετικά με την ενσωμάτωση του ψηφιακού μετασχηματισμού στη λειτουργία και στη νοοτροπία των μουσείων στην Ελλάδα. Τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων κατέδειξαν την ανάγκη για ενσωμάτωση της τεχνολογίας στο πλαίσιο της μουσειακής εμπειρίας, ενώ οι πληροφορίες των συνεντεύξεων ανέδειξαν τις προσπάθειες, που πραγματοποιούνται από τη μελέτη περίπτωσης. Η βιβλιογραφία περιγράφει τα μουσεία ως «ζωντανούς» οργανισμούς, που αλληλεπιδρούν με το κοινό τους και όχι ως απλούς χώρους φύλαξης των εκθεμάτων (Arkannikova, 2022· Butko et al., 2023).

Αρχικά, είναι σημαντικό να δοθεί έμφαση στη μελέτη της εξελικτικής πορείας του ψηφιακού μετασχηματισμού στον ελληνικό χώρο. Θα ήταν εφικτό, να ερευνηθούν οι προσπάθειες, που έχουν καταβάλει τα μουσεία, διαφορετικής εμβέλειας και τοποθεσίας, για την ενσωμάτωση του ψηφιακού μετασχηματισμού στις δράσεις τους και στη λειτουργία τους. Μέσω μίας συγκριτικής μελέτης μεταξύ ελληνικών οργανισμών μπορούν να εξαχθούν ασφαλή συμπεράσματα και γενικευμένα αποτελέσματα. Θα ήταν σημαντική η διερεύνηση της ενσωμάτωσης των «έξυπνων μουσείων» στην ελληνική επικράτεια και η μελέτη των δράσεων τους. Σε βάθος χρόνου θα είναι εφικτό, να αναδειχθεί η πορεία του ψηφιακού μετασχηματισμού τους.

Επίσης, είναι κρίσιμο, να μελετηθεί μετά από ένα εύλογο χρονικό διάστημα, η επίδραση της τεχνολογίας στην εμπειρία των επισκεπτών. Η μελέτη της διαδραστικότητας με τα εκθέματα και την ιστορία, η απόκτηση της πληροφορίας και της γνώσης αλλά και η αύξηση της επισκεψιμότητας φυσικά ή ψηφιακά, αποτελούν σημαντικά ζητήματα προς

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

περαιτέρω ανάλυση. Με το πέρασμα των χρόνων, η επαφή του κοινού με την τεχνολογία αυξάνεται συνεχώς. Επομένως, θα μπορούσε να διερευνηθεί μέσω ποσοτικής έρευνας αν τα ψηφιακά μέσα, που χρησιμοποιούνται είναι επαρκή, ώστε να καλύπτουν τις ανάγκες των επισκεπτών.

Παράλληλα, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η διερεύνηση της χρήσης τεχνητής νοημοσύνης, επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και εικονικής πραγματικότητας (VR) στη μουσειακή εμπειρία, καθώς οι τεχνολογίες αυτές αναμένεται, να επηρεάσουν σημαντικά τη λειτουργία των μουσείων κατά τα επόμενα χρόνια.

Επιπλέον, θα μπορούσαν, να πραγματοποιηθούν συγκριτικές έρευνες μεταξύ ελληνικών και διεθνών μουσείων ως προς τη στρατηγική ψηφιακής ανάπτυξης, την εκπαίδευση του προσωπικού, την εμπειρία των επισκεπτών και τη βιωσιμότητα των ψηφιακών δράσεων. Τέλος, σημαντική θα ήταν και η διερεύνηση της επίδρασης των ψηφιακών τεχνολογιών σε ειδικές κοινωνικές ομάδες, όπως άτομα με αναπηρία, ηλικιωμένοι ή μαθητές/τριες, με στόχο την ενίσχυση της καθολικής προσβασιμότητας στον πολιτισμό

Η έρευνα και η μελέτη νέων εφαρμογών κρίνεται επίσης σημαντική. Στα επόμενα χρόνια αναμένονται νέες εφαρμογές, σύμφωνα με τις πληροφορίες των συνεντευξιαζόμενων. Κρίνεται σημαντικό, να αναλυθεί αυτή η εξελικτική πορεία της τεχνολογίας σε βάθος χρόνου.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ελληνική Βιβλιογραφία

Αλεβίζου, Στ. Ελ. (2023). *Ψηφιακός μετασχηματισμός και βιωσιμότητα των πολιτιστικών οργανισμών: Το δίκτυο μουσείων του ΠΙΟΠ* [Μεταπτυχιακή εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο].

Αλεξόγλου, Γ. (2021). *Ψηφιακές τεχνολογίες και εμπειρία επισκέπτη στα μουσεία κατά την περίοδο της πανδημίας Covid-19*. Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Βαϊτση, Ε. (2021). *Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των ελληνικών μουσείων στην εποχή της πανδημίας*. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.

Βαμβακά, Α. (2006). *Μεθοδολογία έρευνας και ανάλυση δεδομένων* [Μεταπτυχιακή εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης].

Γεωργίου, Ν. (2021). *Η αξιοποίηση των κοινωνικών δικτύων και των ψηφιακών μέσων από τα μουσεία κατά την Covid-19 περίοδο*. Πανεπιστήμιο Πατρών.

Γιαννόπουλος, Γ., κ.ά. (2023). *Απελευθερώνοντας τις δυνάμεις του πολιτισμού: Προτάσεις πολιτικής*. διαΝΕΟσις.

Γκαζή, Α. (2004). Μουσεία στον 21ο αιώνα. *Τετράδια Μουσειολογίας, 1*.

Γκαζή, Α., & Νούσια, Τ. (2003). *Αρχαιολογία στον ελληνικό χώρο* (Τόμ. Γ΄: Μουσειολογία – Μέριμνα για τις αρχαιότητες). Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

Γκαντζιάς, Γ. (2010). Πολιτιστική πολιτική, χορηγία και εταιρική κοινωνική ευθύνη. Παπασωτηρίου

Γκαντζιάς, Γ. (2020). *Πολιτιστική πολιτική, χορηγία και εταιρική κοινωνική ευθύνη* (2η έκδ.). Παπασωτηρίου.

Γκόγκου, Μ. (2021). *Η επικοινωνιακή στρατηγική των μουσείων στην εποχή της πανδημίας*. Πάντειον Πανεπιστήμιο.

Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης. (2021). *SearchCulture.gr: Εθνικός συσσωρευτής ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου*.

Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης και Ηλεκτρονικού Περιεχομένου. (2022). *Ψηφιακές δράσεις πολιτισμού και καινοτομίας στην Ελλάδα*.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2011). *Europe: A new framework programme for the cultural and creative sectors (2014–2020)*.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2019). *Διάλογοι με τους πολίτες και διαβουλεύσεις με τους πολίτες: Βασικά συμπεράσματα*. Υπηρεσία Εκδόσεων της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2020). *Europeana strategy 2020–2025*.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Ευρωπαϊκή Επιτροπή. (2022). *Digital transformation of cultural heritage institutions: Current status and future directions*. Publications Office of the European Union.

Europeana. (2021). *Ψηφιακή βιβλιοθήκη, αρχείο και μουσείο της Ευρώπης*.

Europeana. (2022). *Ποιοι είμαστε*.

Ζαφειρόπουλος, Κ. (2015). *Πώς γίνεται μια επιστημονική εργασία* (2η έκδ.). Κριτική.

Ηλιού, Κ., & Σπυροπούλου, Ν. (2015). *Μεικτή μέθοδος έρευνας: Ο συνδυασμός των μεθόδων στις κοινωνικές επιστήμες*. ΕΚΚΕ.

Ίσαρη, Φ., & Πουρκός, Μ. (2015). *Ποιοτική μεθοδολογία έρευνας*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών (Κάλλιπος).

Ιωσηφίδης, Θ. (2017). *Ποιοτικές μέθοδοι έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες*. Κριτική.

Κάβουρα, Α. (2021). *Επικοινωνία, διαφήμιση και μάρκετινγκ στο ψηφιακό περιβάλλον και ο ρόλος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης*. Gutenberg.

Καβαλλιεράκης, Σ. (2021, Νοεμβρίου 25). *Μουσεία ως φορείς πολιτιστικής διαχείρισης*. eClass HUU.

Κανάρη, Χ. (2023). Προς μια ολιστική θεώρηση της προσβασιμότητας και της συμμετοχής ατόμων με αναπηρία στο μουσείο υπό το πρίσμα της μουσειακής εμπειρίας και μάθησης. *Έρευνα στην Εκπαίδευση*, 12(2), 112–132.
<https://doi.org/10.12681/hjre.34210>

Κασιώλα, Α., & Μεταξάς, Θ. (2023). Studying COVID-19 impacts on culture: The case of public museums in Greece. *Heritage*, 6(6), 4671–4691.
<https://doi.org/10.3390/heritage6060248>

Κατσιαμάκη, Σ. (2013). *Η επίδραση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνίας στη λειτουργία των μουσείων: Η περίπτωση του Βυζαντινού μουσείου Καστοριάς* [Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας].

Κόνσολα, Ν. (2006). *Πολιτιστική ανάπτυξη και πολιτική*. Παπαζήση.

Κόνσολα, Ν. (2011). Δίκτυα μουσείων στη σύγχρονη πόλη. Στο *Πρακτικά 9ου Συνεδρίου του Ελληνικού Τμήματος της Ευρωπαϊκής Εταιρείας Περιφερειακής Επιστήμης*.

Κωστούλας, Κ. (2013). *Ψηφιακή τεχνολογία και νέα μουσειακή κουλτούρα* [Διπλωματική εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης].

Λαμπράκη, Ε. (2020). Η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στα ελληνικά μουσεία. Στο *Πρακτικά Συνεδρίου Μουσειολογίας*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Μενδώνη, Λ. (2017). Ψηφιακός πολιτισμός και μέλλον. *Η Καθημερινή*.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Μπατσίλα, Κ. (2022). *Οι ψηφιακές τεχνολογίες ως εργαλείο προώθησης και εκσυγχρονισμού των μουσείων* [Διπλωματική εργασία, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών].

Μπιτσάνη, Π. Ε., & Θύμη, Ι. (2022). Βιοπολιτισμική προσέγγιση και ψηφιακή στρατηγική των πολιτιστικών οργανισμών: Προς μια ανανεωμένη εγγύτητα μέσα από την πανδημία. *Επιθεώρηση Δημόσιας Διοίκησης*, 2(1), 74–96.

Μούλιου, Μ. (2014). Τα μουσεία στον 21ο αιώνα: Προκλήσεις, αξίες, ρόλοι, πρακτικές. Στο Γ. Μπίκος & Α. Κανιάρη (Επιμ.), *Μουσειολογία: Πολιτιστική διαχείριση και εκπαίδευση* (σσ. 77–111). Εκδόσεις Γρηγόρη.

Mishler, E. G. (2006). *Συνέντευξη έρευνας: Πλαίσιο και αφήγηση* (Α. Λαμπίδη, Μετ.). Μεταίχμιο. (Πρωτότυπο έργο δημοσιευμένο το 1986)

Ναλμπάντης, Δ. (2020). *Ο ψηφιακός μετασχηματισμός μεγάλων πολιτιστικών οργανισμών στη σύγχρονη εποχή: Μελέτη περίπτωσης τριών μουσείων: Ινστιτούτο Smithsonian, Μουσείο Victoria and Albert και Μουσείο Van Gogh*.

Nikolaou, P. (2024). Museums and the post-digital: Revisiting challenges in the digital transformation of museums. *Heritage*, 7, 1784–1800.
<https://doi.org/10.3390/heritage7030084>

Πάσχου, Σ. (2019). *Μουσεία και ψηφιακές τεχνολογίες: Συμβολή στη μελέτη και στη διαμόρφωση μουσειακής ψηφιακής δεοντολογίας* [Διδακτορική διατριβή, Ιόνιο Πανεπιστήμιο].

Ράπτη, Κ. (2022). *Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των πολιτιστικών οργανισμών και η επίδραση του Covid-19: Μελέτη περίπτωσης του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης* [Διπλωματική εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο].

Συλαίου, Σ. (2020). *Μουσείο και μουσειακή εκπαίδευση στην ψηφιακή εποχή*. Μπαρμπουνάκης.

Τράντα, Α.· Αλεξανδρή, Α.· Κυπριανός, Κ. (2021). Νέοι και μουσεία την εποχή του covid-19. *Διαχείριση Μουσείων*

Τσουρβάκας, Γ. (2012). *Μάνατζμεντ επικοινωνιακών και πολιτιστικών οργανισμών: Πλαίσιο, εργαλεία, στρατηγικές*. University Studio Press.

Υπουργείο Πολιτισμού. (2007). *Οι νέες τεχνολογίες στα μουσεία*.

Υπουργείο Πολιτισμού. (2022). *Ψηφιακός μετασχηματισμός πολιτιστικών φορέων*.

Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (2021). *Ψηφιακός μετασχηματισμός του πολιτιστικού τομέα*.

Φέσσα, Δ. (2021). *Οργανωσιακές αλλαγές και ψηφιακός μετασχηματισμός μουσείων στην περίοδο της πανδημίας Covid-19*. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Χαλκιάπουλος, Γ. (2016). *Διαλειτουργικά πρωτόκολλα επικοινωνίας στο IoT*. Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Anderson, G. (2012). *Reinventing the museum: The evolving conversation on the paradigm shift*. AltaMira Press.

Aristova, U. V., A. Y. Rolich, A. D. Staruseva- Persheeva, and A. O. Rolich. 2020. “Digital Museum Transformation: From a Collection of Exhibits to a Gamut of Emotions.” In *Digital Transformation and Global Society*, edited by D. A. Alexandrov, A. V. Boukhanovsky, A. V. Chugunov, Y. Kabanov, O. Koltsova, and I. Musabirov, 419–435. Springer International Publishing.

Arkannikova, M. (2022). Strategic communications of museum institutions. *Communicology*, 10(4), 35–47. <https://doi.org/10.21453/2311-3065-2022-10-4-35-47>

Avlonitou, C., Papadaki, E., & Kavoura, A. (2025). How smart can museums be? The role of cutting-edge technologies in making modern museums smarter.

Babbie, E. (2011). Εισαγωγή στην κοινωνική έρευνα. Κριτική.

Bazin, G. *Η Εποχή των Μουσείων*. Universe Books, Desoer: Warnemünde, Γερμανία, 1976

Bekele, M. K., Pierdicca, R., Frontoni, E., Malinverni, E. S., & Gain, J. (2018). A survey of augmented, virtual, and mixed reality for cultural heritage. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 11(2), 1–36.

Bharadwaj, A., El Sawy, O. A., Pavlou, P. A., & Venkatraman, N. (2013). Digital business strategy: Toward a next generation of insights. *MIS Quarterly*, 37(2), 471–482.

Bifulco, F., & Tregua, M. (2022). *Handbook of research on museum management in the digital era*. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9656-2>

Boje, C., Guerriero, A., Kubicki, S., & Rezgui, Y. (2020). Towards a semantic digital twin: Directions for future research. *Automation in Construction*, 114, 103179.

Brennen, S., & Kreiss, D. (2016). Digitalization. In K. B. Jensen (Ed.), *The international encyclopedia of communication theory and philosophy* (pp. 1–11). Wiley-Blackwell.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins.

Bryman, A. (2004). *Social research methods* (2nd ed.). Oxford University Press.

Butko, L., Fedorenko, S., & Lushakova, A. (2023). Communication strategy of the museum: Peculiarities of formation by means of PR technologies. *Socio-Cultural Management Journal*, 2, 34–49. <https://doi.org/10.31866/2709-846X.2.2023.291291>

Cameron, F. (2007). Beyond the cult of the replicant: Museums and historical digital objects—Traditional concerns, new discourses. In F. Cameron & S. Kenderdine (Eds.), *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse* (pp. 49–75). MIT Press.

Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2007). *Theorizing digital cultural heritage: A critical discourse*. MIT Press.

Carlandini, A. Μουσεία και Κληρονομιά στην ψηφιακή εποχή. Η πρόκληση της πολιτιστικής αλλαγής και της τεχνολογικής καινοτομίας. *SCIRES IT* **2021**

Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.

Chianese, A., Piccialli, F., & Valente, I. (2015). Smart environments and cultural heritage: A new approach to create intelligent cultural spaces. *Journal of Location Based Services*.

Ciolfi, L. (2015). Embodiment and place experience in heritage technology design. In *The international handbooks of museum studies* (Chap. 19, pp. 419–445). Wiley.

Crooke, E.(2020) Κοινότητες, Αλλαγή και η Κρίση COVID-19. *Μουσική Εταιρεία*

Cucchiara, R., & Del Bimbo, A. (2014). Vision for augmented cultural heritage experience. *IEEE Multimedia*, 21, 74–82.

Del Giudice, M. (2020). Discovering the Internet of Things (IoT) within business process management: From digital culture to digital leadership. *Business Process Management Journal*, 26(2), 377–389.

Desvallées, A., & Mairesse, F. (2014). *Basic concepts of museology*. ICOM Greek National Committee.

Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The museum experience revisited*. Routledge.

Floridi, L., Cows, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., & Vayena, E. (2018). AI4People—An ethical framework for a good AI society. *Minds and Machines*, 28(4), 689–707.

Giannini, T., & Bowen, J. P. (Eds.). (2019). *Museums and digital culture: New perspectives and research*. Springer.

Giannini, T., & Bowen, J. P. (2022). *Museums and digital culture: New perspectives and research*. Springer.

Grieves, M., & Vickers, J. (2017). Digital twin: Mitigating unpredictable, undesirable emergent behavior in complex systems. In F.-J. Kahlen, S. Flumerfelt, & A. Alves (Eds.), *Transdisciplinary perspectives on complex systems* (pp. 85–113). Springer.

Hammer, M. (1990). Reengineering work: Don't automate, obliterate. *Harvard Business Review*, 68(4), 104–112.

Hill, L., et al. (2018). *Creative arts marketing* (3rd ed.). Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (1996). *Μουσεία και η διαμόρφωση της γνώσης*. Routledge: Λονδίνο, Ηνωμένο Βασίλειο· Νέα Υόρκη, Νέα Υόρκη, ΗΠΑ,

Kampschulte, L., & Hatcher, S. J. (2021). Changing museums through cooperation and collaboration. *Journal of Museum Education*, 46(1), 74–85.
<https://doi.org/10.1080/10598650.2020.1842046>

Kavoura, A., Katsoni, V., & Giovanis, A. (Eds.). (2021). *Museums for heritage preservation and communication* (2nd ed.). IGI Global.

Kelly, S. E., Bourgeault, I., & Dingwall, R. (2010). Qualitative interviewing techniques and styles. In I. Bourgeault, R. Dingwall, & R. De Vries (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative methods in health research* (pp. 307–326). SAGE.

Khalil, S., A. Kallmuenzer, and S. Kraus. 2023. “Visiting Museums via Augmented Reality: An Experience Fast- Tracking the Digital Transformation of the Tourism Industry.” *European Journal of Innovation Management* 27: 2084–2100. <https://doi.org/10.1108/EJIM-09-2022-0479>.

King, R. K. (2004). Enhancing SWOT analysis using TRIZ and the bipolar conflict graph: A case study on the Microsoft Corporation. In *Proceedings of TRIZCON 2004*.

Lerario, A.(2021). Γλώσσες και ζητήματα πλαισίου των ΤΠΕ για έναν νέο ρόλο των μουσείων στην εποχή της COVID-19. *Heritage*

Li, P. (2024). Cultural communication in museums: A perspective of the visitors experience. *PLOS ONE*, 19(5), e0303026. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0303026>

Luther, W., Baloian, N., Biella, D., & Sacher, D. (2023). Digital twins and enabling technologies in museums and cultural heritage: An overview. *Sensors*, 23(3), 1583.

Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.

MuseumNext. (2021). *How the Van Gogh Museum found digital success in 2020*.

OECD. (2020). *Digital transformation in the public sector*. OECD Publishing.

Parry, R. (2010). *Museums in a digital age*. Routledge.

Parry, R. (2013). *Digital heritage and the rise of theory in museum computing*. Routledge.

Parry, R., & Sawyer, A. (2005). Digital heritage and the rise of theory in museum computing. *Museum Management and Curatorship*, 20(4), 333–348.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy*. Harvard Business School Press.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Preko, A. K., & Gyepi-Garbrah, T. (2021). Museum experience and satisfaction. *PASOS: Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 19, 239–253. <https://doi.org/10.25145/j.pasos.2021.19.016>

Ross, S. (2012). *Digital preservation, archiving, and heritage*. Digital Preservation Coalition.

Rossi, S., Brambilla, M., & Fraternali, P. (2020). Personalization and recommendation in cultural heritage. *ACM Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(2), 1–25.

Rotimi-Williams Bello, A. S. A. M. (2018). Impact of technology on traditional museum collection storage and management. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 7(11), 46–51.

Roussou, M., & Katifori, A. (2018). Flow, staging, and narrative in museum experience design. *Museum Management and Curatorship*, 33(1), 1–19.

Russo, A., Watkins, J., Kelly, L., & Chan, S. (2008). Participatory communication with social media. *Curator: The Museum Journal*, 51(1), 21–31.

Sánchez-Amboage, E., Membiela-Pollán, M. E., Martínez-Fernández, V. A., & Molinillo, S. (2023). Tourism marketing in a metaverse context: The new reality of European museums on Meta. *Museum Management and Curatorship*, 38(4), 468–489. <https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2209841>

Schweibenz, W. (2019). The virtual museum: An overview of its origins, concepts, and terminology. *Museums and the Web Journal*.

Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.

Tallón, L., & Walker, K. (2008). *Digital technologies and the museum experience*. AltaMira Press.

Taormina, F.; Baraldi (2022), SB Μουσεία και ψηφιακή τεχνολογία: Ανασκόπηση βιβλιογραφίας σε οργανωτικά ζητήματα. *Eur. Plan. Stud.*

Terras, M. (2015). Opening access to collections: The making and using of open digitised cultural content. *Online Information Review*, 39(5), 733–752.

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Tham, A., Liu, Y., & Loo, P. T. (2023). Transforming museums with technology and digital innovations: A scoping review of research literature. *Tourism Review*.

UNESCO. (2003). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. UNESCO Publishing.

UNESCO. *Μουσεία σε όλο τον κόσμο απέναντι στην COVID-19* · Έκθεση· UNESCO: Παρίσι, Γαλλία, 2020.

UNESCO. (2021). *The role of digital technologies in the cultural and creative sectors*. UNESCO Publishing.

UNESCO. (2023). *Artificial intelligence and culture*. UNESCO. <https://www.unesco.org>

Wang, B. (2021). Digital design of smart museum based on artificial intelligence. *Mobile Information Systems*, 2021, 4894131.

Xhelita, M., & Manthos, D. (2024). *Dark patterns on the Internet: Understanding manipulative digital design practices*. Springer.

Xing, H., & Sun, Z. (2025). Quantitative analysis of the impact of digital transformation on museum management. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 112–128. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5843>

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Sage.

Zollo, L., Rialti, R., Marrucci, A., & Ciappei, C. (2021). How do museums foster loyalty in tech-savvy visitors? *Current Issues in Tourism*, 25, 2991–3008. <https://doi.org/10.1080/13683500.2021.1896487>

Δικτυογραφία

Εμπορικό και Βιομηχανικό Επιμελητήριο Αθηνών. (n.d.). *Ψηφιακός μετασχηματισμός μικρομεσαίων επιχειρήσεων: Εγκρίθηκε η υλοποίηση της δράσης για κρατικές ενισχύσεις*. Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025.

SAP. (n.d.). *What is big data?* <https://www.sap.com/greece/products/technology-platform/what-is-big-data.html> (Τελευταία πρόσβαση 23/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Ακρόπολης. (n.d.). *Εικονική περιήγηση στο Μουσείο Ακρόπολης*. <https://www.theacropolismuseum.gr/polymesa/eikoniki-periigisi-sto-moyseio> (Τελευταία πρόσβαση 24/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Χρωματίζω την αρχαιότητα*. <https://www.amth.gr/news/hromatizo-tin-arhaiotita-2> (Τελευταία πρόσβαση 24/11/2025)

Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού. (2021). *Ψηφιακός μετασχηματισμός του πολιτιστικού τομέα*. <https://www.culture.gov.gr> (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Ψηφιακές δράσεις*. https://www.amth.gr/news?field_news_category_tid=30 (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Ψηφιακές εκθέσεις*. <https://www.amth.gr/exhibitions> (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Ιστότοπος ΑΜΘ*. <https://www.amth.gr/> (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Οδηγός επισκεπτών*. <https://www.amth.gr/visit> (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *English version*. <https://www.amth.gr/en> (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Ιστορία του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης*. <https://www.amth.gr> (Τελευταία πρόσβαση 10/11/2025)

Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης. (n.d.). *Τα μουσεία στη ψηφιακή εποχή: Ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσειακή μάθηση*. Τελευταία πρόσβαση 03/12/2025

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

ICOM Greece. (n.d.). <https://icom.museum> (Τελευταία πρόσβαση 03/12/2025)

Πάνδημος. (n.d.). <https://pandemos.gr> (Τελευταία πρόσβαση 03/12/2025)

Wikipedia contributors. (n.d.). *Responsive web design*. Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Responsive_web_design (Τελευταία πρόσβαση 03/12/2025)

Wikipedia contributors. (n.d.). *Digital heritage*. Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_heritage (Τελευταία πρόσβαση 03/12/2025)

Museum on the Go. (n.d.). *Museum on the go app*.

<https://www.museumonthego.gr/en/museum-on-the-go/> (Τελευταία πρόσβαση 14/12/2025)

Οργανισμός Διαχείρισης και Ανάπτυξης Πολιτιστικών Πόρων. (n.d.).

<https://www.amth.gr/museum/departments/tmima-meleton-kai-ergon> (Τελευταία πρόσβαση 14/12/2025)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *SignGuide – εφαρμογή προσβασιμότητας*.

<https://www.amth.gr> (Τελευταία πρόσβαση 07/01/2026)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *e-Σκαπάνη*.

<https://www.amth.gr/research/programs/e-skapani> (Τελευταία πρόσβαση 13/01/2026)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Αίθουσα εκπαιδευτικών προγραμμάτων*.

<https://www.amth.gr/news/egkainia-aitheysas-ekpaideytikon-programmaton-kai-dimioyrgikon-ergastirion-gia-oloys> (Τελευταία πρόσβαση 13/01/2026)

GRNET. (n.d.). <https://diavlos.grnet.gr/> (Τελευταία πρόσβαση 18/01/2026)

GRNET. (n.d.). <https://grnet.gr/infrastructure/points-of-presence/> (Τελευταία πρόσβαση 18/01/2026)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Κοινωνικό ρομπότ*.

<https://www.amth.gr/education/programs/gia-sholeia/sto-moyseio-me-rompot> (Τελευταία πρόσβαση 18/01/2026)

SearchCulture.gr. (n.d.). *Κρατήρας Δερβενίου*.

https://www.searchculture.gr/aggregator/edm/TAPA/000054-11631_14780 (Τελευταία πρόσβαση 19/01/2026)

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

YouTube. (n.d.). *Ρομπότ Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης*.

<https://www.youtube.com/watch?v=lilPv2ZQR4U> (Τελευταία πρόσβαση 21/01/2026)

LiFO. (n.d.). *Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης: Ένα ρομπότ θα συζητά με τους επισκέπτες*. <https://www.lifo.gr/now/tech-science/arhaiologiko-moyseio-thessalonikis-ena-rombot-tha-syzita-me-toys-episkeptes> (Τελευταία πρόσβαση 21/01/2026)

Europeana. (n.d.). <https://www.europeana.eu> (Τελευταία πρόσβαση 25/01/2026)

SearchCulture.gr. (n.d.). <https://www.searchculture.gr> (Τελευταία πρόσβαση 25/01/2026)

European Commission. (n.d.). *Ψηφιακή Ευρώπη*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu> (Τελευταία πρόσβαση 02/02/2026)

Ελληνική Κυβέρνηση. (n.d.). *Βίβλος ψηφιακού μετασχηματισμού*. <https://digitalstrategy.gov.gr/> (Τελευταία πρόσβαση 02/02/2026)

Van Gogh Museum. (n.d.). <https://www.vangoghmuseum.nl/en> (Τελευταία πρόσβαση 08/02/2026)

Van Gogh Worldwide. (n.d.). <https://vangoghworldwide.org/> (Τελευταία πρόσβαση 08/02/2026)

Unravel Van Gogh. (n.d.). <https://unravel.vangogh.com/en/> (Τελευταία πρόσβαση 08/02/2026)

GRNET. (2026). *Βίβλος ψηφιακού μετασχηματισμού 2026–2030*. <https://vivlos.dev.grnet.gr/> (Τελευταία πρόσβαση 11/02/2026)

Ερευνώ – Καινοτομώ. (n.d.). <https://erevno-kainotomo.gr/espa2127> (Τελευταία πρόσβαση 11/02/2026)

Google Arts & Culture. (n.d.). *Van Gogh Museum – Groundfloor tour*. <https://artsandculture.google.com> (Τελευταία πρόσβαση 11/02/2026)

ICOM. (n.d.). *Museum definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/> (Τελευταία πρόσβαση 16/02/2026)

ΕΣΠΑ. (n.d.). *Ψηφιακός μετασχηματισμός 2021–2027*. <https://www.espa.gr> (Τελευταία πρόσβαση 04/04/2026)

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Υπουργείο Πολιτισμού. (2010). *Οδυσσέας (αρχαιακός ιστότοπος)*.

https://web.archive.org/web/20100312033321mp/http://odysseus.culture.gr/index_gr.html (Τελευταία πρόσβαση 06/05/2026)

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης. (n.d.). *Υπαγόμενα τμήματα*.

<https://www.amth.gr/museum/departments> (Τελευταία πρόσβαση 11/05/2026)

ICOM. Τελική Έκθεση της Έκτακτης Γενικής Συνέλευσης, Το ICOM εγκρίνει έναν νέο ορισμό για τα μουσεία. Πράγα, Τσεχική Δημοκρατία, 24 Αυγούστου 2022

https://icom.museum/wp-content/uploads/2022/07/EN_EGA2022_MuseumDefinition_WDoc_Final-2.pdf

(τελευταία πρόσβαση 27/05/2026)

As A Shadow As A Dream <https://www.amth.gr/news/topoeidiki-site-specific-parastasi-shadow-dream> (τελευταία πρόσβαση 11/06/2026)

Εργαστήριο Συμμετοχικού Σχεδιασμού <https://www.amth.gr/news/symmetohika-ergastiria-gia-epiheirisiako-shedio-toy-moyseioy> (τελευταία πρόσβαση 11/06/2026)

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

Παράρτημα

Α. ΦΟΡΜΑ ΣΥΝΑΙΝΕΣΗΣ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΕ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Τίτλος διπλωματικής εργασίας: Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο αιώνα

Φοιτήτρια: Καμάρη Ελένη- Μαρία

Πανεπιστήμιο – Τμήμα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, ΔΠΜ Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων

Επιβλέπων/ουσα: Κεφαλάκη Μαργαρίτα, Κάβουρα Ανδρονίκη

Σκοπός της συνέντευξης

Στόχος της παρούσας συνέντευξης είναι η συλλογή ποιοτικών δεδομένων που θα αξιοποιηθούν αποκλειστικά για τις ανάγκες της διπλωματικής μου εργασίας με τίτλο «Ο ψηφιακός μετασχηματισμός των μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο αιώνα» Τα δεδομένα θα χρησιμοποιηθούν μόνο για ακαδημαϊκούς σκοπούς.

Διαδικασία

Η συνέντευξη θα έχει διάρκεια περίπου 20 λεπτών και θα πραγματοποιηθεί

(επιλέξτε):

☐ Δια ζώσης ☐ Μέσω τηλεδιάσκεψης ☐ Τηλεφωνικά ☐ Γραπτά

Με τη συγκατάθεσή σας, η συνέντευξη θα καταγραφεί με ηχητική εγγραφή ώστε να διασφαλιστεί η ακρίβεια της απομαγνητοφώνησης.

Ανωνυμία & Προστασία Δεδομένων

- Τα στοιχεία σας θα παραμείνουν ανώνυμα, εκτός αν επιθυμείτε ρητά να αναφέρεται το όνομά σας.
- Το υλικό της συνέντευξης θα χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά στο πλαίσιο της συγκεκριμένης ακαδημαϊκής εργασίας.
- Δεν θα κοινοποιηθεί σε τρίτους.
- Τα δεδομένα θα τηρηθούν με ασφάλεια και θα διαγραφούν μετά την ολοκλήρωση της έρευνας.

Δικαίωμα Απόσυρσης

Έχετε το δικαίωμα να αρνηθείτε να απαντήσετε σε οποιαδήποτε ερώτηση ή να

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

αποχωρήσετε από τη διαδικασία οποιαδήποτε στιγμή, χωρίς καμία συνέπεια.

Συναίνεση

Παρακαλώ σημειώστε με ✓ τα αντίστοιχα πεδία:

1. Συμμετοχή

- ☐ Συναινώ στη συμμετοχή μου στη συνέντευξη.

2. Ηχογράφηση

- ☐ Συναινώ στην ηχητική καταγραφή της συνέντευξης.
- ☐ Δεν συναινώ στην ηχητική καταγραφή και επιθυμώ να κρατηθούν μόνο γραπτές σημειώσεις.

3. Χρήση ονόματος

- ☐ Επιθυμώ να παραμείνω ανώνυμος/η.
- ☐ Επιθυμώ να αναφέρεται το όνομά μου στη διπλωματική εργασία.

Στοιχεία Συνεντευξιαζόμενου

Ονοματεπώνυμο: Θέση / Τμήμα:
..... Υπογραφή:
..... Ημερομηνία:

Στοιχεία Ερευνητή (φοιτητή/φοιτήτριας)

Ονοματεπώνυμο: Καμάρη Ελένη- Μαρία Υπογραφή:
Ημερομηνία:

Β. ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Αντιλήψεις και Εμπειρίες Επισκεπτών σχετικά με τον Ψηφιακό Μετασχηματισμό των Μουσείων στην Ελλάδα.

Σκοπός του ερωτηματολογίου είναι η αξιολόγηση της εμπειρίας των επισκεπτών σχετικά με τον ψηφιακό μετασχηματισμό του μουσείου και τα ψηφιακά εργαλεία. Τα δεδομένα που θα συλλεχθούν θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά για τους σκοπούς της συγκεκριμένης ακαδημαϊκής έρευνας, σύμφωνα με τις αρχές προστασίας των προσωπικών δεδομένων. Η συμμετοχή είναι ανώνυμη και προαιρετική. Η συμπλήρωση του διαρκεί 2-3 λεπτά.

Ευχαριστώ για τη συμμετοχή!

Καμάρη Λένα

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

ΜΕΡΟΣ Α: Επισκέψεις σε Μουσεία

1. Έχετε επισκεφθεί μουσεία στην Ελλάδα ή το εξωτερικό;

- ☐ Ναι, συχνά
- ☐ Ναι, μερικές φορές
- ☐ Σπάνια
- ☐ Ποτέ

2. Πόσο συχνά επισκέπτεστε μουσεία;

- ☐ Ποτέ
- ☐ 1–2 φορές τον χρόνο
- ☐ 3–5 φορές τον χρόνο
- ☐ Πάνω από 5 φορές τον χρόνο

3. Ποιο είδος μουσείων προτιμάτε;

- ☐ Αρχαιολογικά
- ☐ Ιστορικά
- ☐ Φυσικής Ιστορίας

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

☐ Τέχνης

☐ Τεχνολογίας/Επιστήμης

ΜΕΡΟΣ Β: Ψηφιακή Εμπειρία

4. Έχετε συμμετάσχει ποτέ σε ψηφιακή περιήγηση μουσείου (π.χ. AR/VR ή εφαρμογή στο κινητό);

☐ Ναι

☐ Όχι

5. Αν ναι, πώς θα την αξιολογούσατε;

☐ Πολύ αρνητική

☐ Αρνητική

☐ Ουδέτερη

☐ Θετική

☐ Πολύ θετική

6. Πόσο σημαντική θεωρείτε την ύπαρξη ψηφιακών τεχνολογιών στα μουσεία για τη βελτίωση της εμπειρίας του επισκέπτη;

☐ Καθόλου σημαντική

☐ Λίγο σημαντική

☐ Ουδέτερη

☐ Σημαντική

☐ Πολύ σημαντική

7. Ποια ψηφιακά μέσα θεωρείτε πιο χρήσιμα σε ένα μουσείο; (Μπορείτε να επιλέξετε έως 3)

☐ Ψηφιακοί ξεναγοί (audioguides, apps)

☐ Εικονική/Επαυξημένη Πραγματικότητα (VR/AR)

☐ Διαδραστικές οθόνες

☐ Διαθέσιμο Wi-Fi

☐ Online κρατήσεις/εισιτήρια

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

- ☐ Εκπαιδευτικά βίντεο
- ☐ Ψηφιακά παιχνίδια

8.Θα ενδιαφερόσασταν για:

- ☐ Εικονική περιήγηση μουσείου από το σπίτι
- ☐ Συμμετοχή σε διαδικτυακά εργαστήρια/σεμινάρια
- ☐ Πρόσβαση σε ψηφιακές συλλογές
- ☐ Όλα τα παραπάνω
- ☐ Κανένα από τα παραπάνω

Μέρος Γ: Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης

9. Είναι η πρώτη φορά που επισκέπτεστε το μουσείο;

- ☐ Ναι
- ☐ Όχι

10.Πόσο ικανοποιημένοι είστε από την εμπειρία σας;

- ☐ 1 – Καθόλου ικανοποιημένος/η
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5 – Πολύ ικανοποιημένος/η

11.Χρησιμοποιήσατε διαδραστικά εκθέματα ή οθόνες αφής;

- ☐ Ναι, όλα
- ☐ Μερικά
- ☐ Όχι

12.Αν ναι, πόσο χρήσιμες ήταν οι ψηφιακές πληροφορίες;

- ☐ 1 – Καθόλου χρήσιμες
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

☐ 5 – Πολύ χρήσιμες

13.Χρησιμοποιήσατε εφαρμογές ή εργαλεία AR/VR;

☐ Ναι

☐ Όχι

14.Αν ναι, πώς θα αξιολογούσατε την εμπειρία;

☐ 1 – Καθόλου ικανοποιητική

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5 – Πολύ ικανοποιητική

15.Συμμετείχατε σε κάποιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα ή ξενάγηση;

☐ Ναι

☐ Όχι

16.Αν ναι, πόσο χρήσιμη ήταν η εμπειρία για την κατανόηση της ιστορίας;

☐ 1 – Καθόλου χρήσιμη

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☐ 5 – Πολύ χρήσιμη

Μέρος Δ: Δημογραφικά Στοιχεία

17. Ηλικία:

☐ Κάτω των 18

☐ 18-25

☐ 26-40

☐ 41-60

των Μουσείων στην Ελλάδα τον 21ο Αιώνα

☐ Άνω των 60

18.Φύλο:

☐ Άνδρας

☐ Γυναίκα

☐ Άλλο / Δεν επιθυμώ να απαντήσω

19.Επίπεδο εκπαίδευσης:

☐ Δημοτικό / Γυμνάσιο

☐ Λύκειο

☐ Ανώτερη / Ανώτατη εκπαίδευση

☐ Μεταπτυχιακό / Διδακτορικό

Ευχαριστώ πολύ για τη συμμετοχή!

Γ. ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

1.ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Αριστείδης Μυτάκος, γραπτή συνέντευξη, 11 Δεκεμβρίου 2025

Αγγελική Μονέδα, συνέντευξη μέσω βίντεοκλήσης , 13 Ιανουαρίου 2026

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα 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.