



Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών
Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες: εργαλεία, μέθοδοι,
πρακτικές

Διπλωματική Εργασία
“Πολιτιστική Κληρονομιά και Ψηφιακά Εργαλεία: η περίπτωση του
Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης”

Αικατερίνα Αντωνίου

Επιβλέπων Καθηγητής: Αλέξανδρος Καπανιάρης

Πάτρα, Ιανουάριος 2026

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



“Πολιτιστική Κληρονομιά και Ψηφιακά Εργαλεία: η περίπτωση του
Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης”

Αικατερίνα Αντωνίου

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής:

Αλέξανδρος Καπανιάρης
Καθηγητής- Σύμβουλος
ΕΑΠ- ΨΑΕ 60

Συν- Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Σοφία Μπακογιάννη
Καθηγήτρια- Σύμβουλος
ΕΑΠ- ΨΑΕ

Πάτρα, Ιανουάριος 2026

“Στον Ισλαχανέ ήταν το σπίτι μας και η γειτονιά μας. Ήταν οι γιαγιάδες, οι θείες και οι θείοι. Τόσο κοντινοί γείτονες, σχεδόν συγγενείς. Και μεις τα παιδιά, μια παρέα καθημερινή.

Γεωργία Σαρηγιαννίδου, κάτοικος Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης

Περίληψη

Η Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά έχει ως στόχο την ανάδειξη και διατήρησή της με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων. Είναι γνωστό πως, με τους γρήγορους ρυθμούς με τους οποίους εξελίσσεται η τεχνολογία τα τελευταία χρόνια, είναι σχεδόν αναπόφευκτη η επαφή του ανθρώπου με αυτήν. Πρώτα απ' όλους όμως, η ίδια η τεχνολογία φαίνεται να επηρεάζει σημαντικά τις επιστήμες. Επομένως θα πρέπει να εξεταστεί, εάν οι νέες αυτές καινοτομίες συμβάλλουν θετικά για την πρόοδο και ανάδειξη των Ανθρωπιστικών Επιστημών.

Υπάρχουν λοιπόν, διάφορα ψηφιακά εργαλεία, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το σκοπό αυτό, όπως είναι τα λεγόμενα Πολυμέσα (Multimedia), στα οποία περιλαμβάνονται οι εικόνες, τα βίντεο κα., οι Κώδικες Γρήγορης Ανταπόκρισης (Quick Response- qr Codes), ακόμα και εφαρμογές Εικονικής και Επαυξημένης Πραγματικότητας.

Στόχος της εργασίας είναι να καταδείξει πώς μπορεί να αναδειχθεί, να διασωθεί και να προβληθεί η πολιτιστική κληρονομιά, μέσω της αξιοποίησης σύγχρονων ψηφιακών μέσων, με έμφαση στη σύνδεση του παρελθόντος με τις ανάγκες του παρόντος.

Για να αποδειχθούν όλα τα παραπάνω, θα γίνει η εφαρμογή αυτών σε έναν πραγματικό χώρο πολιτισμού, που στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν είναι άλλος από το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης. Η συνεργασία με τον Πολυχώρο κρίνεται καθοριστική, για την υλοποίηση της έρευνας, καθώς ο ίδιος ο χώρος αποτελεί ζωντανό μνημείο της ιστορικής μνήμης της Θεσσαλονίκης. Γίνεται λοιπόν, χρήση ψηφιακών εργαλείων, προκειμένου να ενισχυθούν με περισσότερες πληροφορίες το μουσείο και η έκθεση που στεγάζονται στο χώρο. Με τη μέθοδο αυτή, θα κριθεί εάν η περιήγηση των επισκεπτών εκεί μπορεί να γίνει πιο εύκολη, και φυσικά εάν ο αριθμός των ενδιαφερόμενων μπορεί να πολλαπλασιαστεί.

Λέξεις- Κλειδιά

Υλική/ Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά, Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, Ψηφιακά Εργαλεία, Θεσσαλονίκη, Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, Ισλαχανέ Οθωμανικής Αυτοκρατορίας.

“Cultural Heritage and Digital Tools: Examining the case of Islahane, Thessaloniki”

Aikaterina Antoniou

Abstract

Digital Cultural Heritage aims at the promotion and preservation of cultural heritage through the use of digital tools. It is well known that, given the rapid pace of technological advancement in recent years, human interaction with technology has become almost inevitable. Above all, however, technology itself seems to have a significant impact on the sciences. Therefore, it is essential to examine whether these new innovations contribute positively to the progress and promotion of the Humanities.

There are various digital tools that can be used for this purpose, such as Multimedia, which includes images, videos, etc., Quick Response (QR) Codes, and even Virtual and Augmented Reality applications.

The aim of this study is to demonstrate how cultural heritage can be highlighted, preserved, and promoted through the use of modern digital media, emphasizing the connection between the past and the needs of the present.

To substantiate the above, these methods will be applied to a real cultural site — in this case, the Islahane of Thessaloniki. Collaboration with this cultural venue is considered essential for the implementation of the research, as the space itself constitutes a living monument of Thessaloniki’s historical memory. Digital tools will be used to enrich the museum and exhibition hosted in the space with additional information. Through this approach, it will be assessed whether visitors’ experience can become more accessible and whether the number of interested individuals can, in fact, increase significantly.

Keywords

Tangible/ Intangible Cultural Heritage, Digital Humanities, Digital Tools, Thessaloniki, Islahane of Thessaloniki, Islahane of the Ottoman Empire.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	v
Abstract.....	vi
Περιεχόμενα.....	vii
Κατάλογος Εικόνων / Σχημάτων.....	ix
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια.....	xi
1. Πολιτιστική Κληρονομιά και Θεωρητικές Προσεγγίσεις.....	1
1.1 Η έννοια της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	1
1.2 Τι ορίζει η Προστασία Πολιτιστικής Κληρονομιάς;.....	1
1.3 Τι επιτυγχάνεται μέσω της Προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς;.....	3
1.4 Εφαρμογή Προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	5
1.5 Διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	6
1.6 Πώς συνδέεται η Διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς με τη Βιώσιμη Ανάπτυξη;.....	7
1.7 Η Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά ως Θεμέλιο της Πολιτισμικής Ποικιλομορφίας και της Βιώσιμης Ανάπτυξης.....	9
1.8 Αξιοποίηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	10
2. Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Πολιτισμός.....	13
2.1 Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Θεωρητικό Πλαίσιο.....	13
2.2 Μουσεία, Ψηφιακότητα και Πολιτιστική Κληρονομιά.....	15
2.3 Ψηφιακός Πολιτισμός και Διαχείριση Περιεχομένου.....	20
3. Ψηφιακά Εργαλεία και Εφαρμογές στην Πολιτιστική Κληρονομιά.....	25
3.1 Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην πράξη.....	25
3.2 Πολιτισμός, Πολυμέσα και Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά.....	28
3.3 Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης: Οθωμανικό φιλανθρωπικό ίδρυμα, τεχνική εκπαίδευση και μνήμη στην πολυπολιτισμική πόλη.....	40
4. Βιβλιογραφική Ανασκόπηση.....	43
4.1 Ορισμός και περιεχόμενο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	43
4.2 Θεωρητικές και κριτικές προσεγγίσεις.....	43
4.3 Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και θεωρητικό πλαίσιο.....	44
4.4 Μουσεία, Ψηφιακότητα και Πολιτιστική Κληρονομιά.....	45
4.5 Ψηφιακός Πολιτισμός και Διαχείριση Περιεχομένου.....	46
4.6 ΨΑΕ και πρακτικές.....	46
4.7 Πολιτισμός, Πολυμέσα και Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά.....	47
4.8 Ψηφιακά μουσεία και αναδυόμενες τεχνολογίες.....	48

4.9 Επαυξημένη πραγματικότητα, σχεδίαση και εικονικοί κόσμοι.....	49
4.10 Θεσσαλονίκη και Πολυπολιτισμικότητα.....	49
4.11 Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης.....	50
4.12 Συμπεράσματα.....	51
5. Σχεδιασμός και υλοποίηση της53	
εφαρμογής Επαυξημένης Πραγματικότητας	
5.1 Σχεδιασμός της εφαρμογής.....	53
5.2 Επιλογή και ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων.....	54
5.3 Υλοποίηση στο χώρο του Ισλαχανέ.....	56
5.3.1 Δημιουργία και τοποθέτηση των QR codes.....	56
5.3.2 Δημιουργία και τοποθέτηση της τρισδιάστατης (3D).....	58
αναπαράστασης	
5.3.3 Τεχνικές και οργανωτικές δυσκολίες.....	59
5.3.4 Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης.....	60
6. Μεθοδολογία.....	71
6.1 Εισαγωγή στη Μεθοδολογία.....	71
6.2 Ερευνητική Προσέγγιση.....	72
6.2.1 Σκοπός της έρευνας.....	75
6.2.2 Στόχοι της έρευνας.....	77
6.2.3 Υποθέσεις.....	80
6.2.4 Ερευνητικά Ερωτήματα.....	82
6.2.5 Τα Ρίσκα της Έρευνας- Δυσκολίες- Προβλήματα.....	85
6.2.6 Το δείγμα.....	87
6.2.7 Ερωτήσεις, ημι- δομημένη συνέντευξη (ερευνητικά ερωτήματα).....	89
6.2.8 Ημερολόγιο του ερευνητή.....	98
7. Παρουσίαση αποτελεσμάτων της έρευνας.....	101
8. Προτάσεις.....	118
9. Συμπεράσματα.....	123
Βιβλιογραφία.....	126

Κατάλογος Εικόνων/ Σχημάτων

Εικόνα 1. Δημιουργία QR code μέσω QR Code Creator.....	63
Εικόνα 2. Δημιουργία QR code μέσω QR Code Creator.	64
Εικόνα 3. Δημιουργία QR code μέσω QR Code Creator.....	64
Εικόνα 4. Κάτοψη του συγκροτήματος του Ισλαχανέ.....	66
Εικόνα 5. Τρισδιάστατη εικονική αναπαράσταση.....	67
του συγκροτήματος του Ισλαχανέ και μεταφορά σε QR code.	
Εικόνα 6. Εγχειρίδιο χρήσης του ψηφιακού εργαλείου SketchUp.....	68
για την εικονική περιήγηση στο χώρο του Ισλαχανέ.	
Εικόνα 7. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (φύλο).....	101
Εικόνα 8. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	102
(ηλικιακή ομάδα).	
Εικόνα 9. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών.....	102
(χώρα/ περιοχή προέλευσης).	
Εικόνα 10. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	103
(ανώτατο επίπεδο εκπαίδευσης).	
Εικόνα 11. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (σπουδές).....	103
Εικόνα 12. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	
(επαγγελματική κατάσταση).....	104
Εικόνα 13. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών.....	104
Εικόνα 14. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ΨΕ).....	105
Εικόνα 15. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ΨΕ και ΠΚ).....	106
Εικόνα 16. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακά μέσα).....	107
Εικόνα 17. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (προκλήσεις).....	107
Εικόνα 18. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών(QR codes).....	108
Εικόνα 19. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	
(πολυμεσικό υλικό).....	108
Εικόνα 20. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	
(τρίγλωσσο υλικό).....	109
Εικόνα 21. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	
(γλώσσα προτίμησης).....	109
Εικόνα 22. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	
(ψηφιακές αναπαραστάσεις).....	110
Εικόνα 23. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών	
(ψηφιακό περιεχόμενο).....	111

Εικόνα 24. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (βελτίωση ψηφιακών αναπαραστάσεων).....	111
Εικόνα 25. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ΨΕ και πολυπολιτισμικός χαρακτήρας).....	112
Εικόνα 26. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ιστορική τεκμηρίωση και ψηφιακή παρουσίαση).....	113
Εικόνα 27. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (Ανθρωπιστικές επιστήμες και ψηφιακά μέσα).....	113
Εικόνα 28. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακές εφαρμογές και επισκεψιμότητα).	114
Εικόνα 29. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακά στοιχεία και επισκεψιμότητα).....	115
Εικόνα 30. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (αντίληψη).....	115

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

ΑΕ	Ανθρωπιστικές Επιστήμες
ΠΚ	Πολιτιστική Κληρονομιά
ΨΑΕ	Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες
ΨΕ	Ψηφιακά Εργαλεία

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΗΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

1.1 Η έννοια της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η πολιτιστική κληρονομιά, ορίζεται ως το σύνολο των μαρτυριών - κινητών ή ακινήτων, υλικών ή άυλων - που αποδεικνύουν την ύπαρξη και τη δημιουργική δραστηριότητα του ανθρώπου, είτε σε ατομικό είτε σε συλλογικό επίπεδο. Τα πολιτιστικά αυτά στοιχεία τυγχάνουν ειδικής προστασίας, καθώς συνδέονται με την ιστορική, καλλιτεχνική, επιστημονική, κοινωνική ή τεχνική εξέλιξη της ανθρωπότητας, και συμβάλλουν καθοριστικά στη διατήρηση της ιστορικής μνήμης και στον εμπλουτισμό της ανθρώπινης ζωής (Μαρκέλλου, 2023: 97- 98).

Επομένως, αναγνωρίζεται η ανάγκη προστασίας όχι μόνο της υλικής, αλλά και της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Ως άυλη πολιτιστική κληρονομιά νοούνται οι πρακτικές, οι αναπαραστάσεις, οι εκφράσεις, οι γνώσεις και οι τεχνικές που οι κοινότητες και οι ομάδες αναγνωρίζουν ως αναπόσπαστο μέρος της ταυτότητάς τους. Αυτές μεταβιβάζονται διαγενεακά και αναδημιουργούνται συνεχώς σε συνάρτηση με το περιβάλλον, τη φύση και την ιστορία τους, παρέχοντας στις κοινωνίες συνέχεια, ταυτότητα και συλλογική δραστηριότητα (Unesco, 2003: 166- 167 · Φωτοπούλου, 2018: 109).

1.2 Τι ορίζει η Προστασία Πολιτιστικής Κληρονομιάς;

Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς στην Ελλάδα θεμελιώνεται νομικά με τον Νόμο 4858/2021, ο οποίος αποτελεί τον νέο Κώδικα περί προστασίας αρχαιοτήτων και εν γένει της πολιτιστικής κληρονομιάς. Σύμφωνα με το άρθρο 1, το κράτος αναλαμβάνει την ευθύνη για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς από τους αρχαιότετους χρόνους έως σήμερα, με σκοπό τη διατήρηση της ιστορικής μνήμης και την αναβάθμιση του πολιτιστικού περιβάλλοντος προς όφελος των παρόντων και μελλοντικών γενεών (Μαρκέλλου, 2023: 99). Η νομοθεσία αυτή καταδεικνύει τη διευρυμένη αντίληψη για την πολιτιστική κληρονομιά, η οποία περιλαμβάνει όλα τα πολιτιστικά αγαθά, υλικά και άυλα, ανεξαρτήτως χρονολογίας ή προέλευσης (Lowenthal, 1995: 201–203· Laurajane Smith, 2006: 11–13).

Στο άρθρο 2 του Ν. 4858/2021 αποσαφηνίζεται ότι και η ανθρώπινη δραστηριότητα όπως και τα μνημεία με υλική υπόσταση, συμβάλλουν στον ορισμό για τα πολιτιστικά αγαθά, χωρίς βέβαια να υπάρχει πάντοτε αλληλεπίδραση μεταξύ τους για αυτόν το σκοπό. Πιο αναλυτικά:

Η ανθρώπινη δραστηριότητα, είτε ατομική είτε συλλογική, λειτουργεί ως μαρτυρία που επιβεβαιώνει τα ιστορικά γεγονότα ώστε να αποτυπωθεί καλύτερα η εξέλιξη της ανθρωπότητας.

Τα μνημεία διαθέτουν υλική υπόσταση και ιδιαίτερη ιστορική, καλλιτεχνική ή επιστημονική σημασία. Διακρίνονται σε αρχαία και νεότερα, ακίνητα και κινητά, καθώς και σε υλικά και άυλα. Επιπλέον, γίνεται διάκριση ανάμεσα σε αρχαιολογικούς χώρους και ιστορικούς τόπους, με στόχο τη νομική και διοικητική σαφήνεια στην εφαρμογή μέτρων προστασίας. Σκοπός των μνημείων είναι να ενισχύσουν την εγκυρότητα όσων έχουν καταγραφεί, προκειμένου η ιστορία να ζωντανεύει στα μάτια εκείνων που την αναζητούν (Μαρκέλλου, 2023: 99- 100· Πούλιος κ.ά., 2015: 35–36· Harrison, 2013: 58–60).

Ο νόμος προβλέπει επίσης ότι το ελληνικό κράτος έχει ευθύνη όχι μόνο για τα πολιτιστικά αγαθά που βρίσκονται εντός της ελληνικής επικράτειας, αλλά και για όσα προέρχονται από αυτήν, ακόμη κι αν έχουν απομακρυνθεί στο εξωτερικό. Παράλληλα, μεριμνά και για πολιτιστικά αγαθά που συνδέονται ιστορικά με την Ελλάδα, ανεξαρτήτως του τόπου διατήρησής τους, ενισχύοντας τον διεθνή χαρακτήρα της προστασίας.

Στο άρθρο 24 του Συντάγματος, η προστασία του πολιτιστικού περιβάλλοντος κατοχυρώνεται ως υποχρέωση του κράτους και δικαίωμα των πολιτών. Το Σύνταγμα επιβάλλει τη λήψη προληπτικών και κατασταλτικών μέτρων για τη διατήρηση των μνημείων και των παραδοσιακών τόπων, καθώς και για την αποζημίωση των ιδιοκτητών σε περιπτώσεις περιορισμού της ιδιοκτησίας τους. Η διάταξη αυτή θεμελιώνει την αρχή της βιωσιμότητας στη νομοθεσία για την πολιτιστική κληρονομιά, εναρμονίζοντας την προστασία με το δικαίωμα στην ιδιοκτησία και στην οικονομική ελευθερία.

Η σύγχρονη νομοθεσία, σε αντίθεση με την παλαιότερη αρχαιοκεντρική προσέγγιση, επιδιώκει την ισότιμη αντιμετώπιση αρχαίων και νεότερων μνημείων. Προστατεύει εξίσου όλα τα πολιτιστικά αγαθά, ανεξαρτήτως εποχής, υλικής ή άυλης μορφής, προωθώντας μια διαχρονική και ολιστική αντίληψη για την πολιτιστική κληρονομιά. Ο νόμος 4858/2021, επιπλέον, προβλέπει τη δημιουργία Εθνικού Αρχείου Μνημείων, το οποίο επιτρέπει τη συστηματική καταγραφή των στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και μηχανισμούς ενδυνάμωσης της σχέσης μεταξύ πολιτείας και πολιτών, μέσω διαφάνειας, ενημέρωσης και συμμετοχικών διαδικασιών (Μαρκέλλου, 2023: 100· World Cultural Heritage Centre, 2013: 14–16).

Τέλος, η σύγχρονη ελληνική προσέγγιση δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην κοινωνική διάσταση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η προστασία δεν στοχεύει μόνο στη διατήρηση της ιστορικής μνήμης, αλλά και στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των πολιτών μέσα από την αναβάθμιση του πολιτιστικού περιβάλλοντος. Έτσι, η πολιτιστική κληρονομιά δεν αντιμετωπίζεται ως στατικό αντικείμενο διατήρησης, αλλά ως ζωντανό και συμμετοχικό αγαθό, άρρηκτα συνδεδεμένο με τη βιώσιμη ανάπτυξη και την κοινωνική πρόοδο (Πούλιος κ.α., 2015: 36- 37· Ashworth, Graham & Tunbridge, 2007: 23–25).

Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά συνδέεται άρρηκτα με την ανθρώπινη δραστηριότητα. Πιο συγκεκριμένα, η τελευταία, έχει συμβάλει στη δημιουργία, τη διατήρηση και τη μετάδοση πολιτιστικών αγαθών που δεν διαθέτουν υλική υπόσταση όπως τα μνημεία. Στην κατηγορία

αυτή ανήκουν οι προφορικές παραδόσεις, η γλώσσα ως φορέας πολιτισμού, οι τέχνες του θεάματος, οι κοινωνικές πρακτικές, οι τελετουργίες, οι εορταστικές εκδηλώσεις, καθώς και η γνώση και η τεχνογνωσία που συνδέονται με την παραδοσιακή χειροτεχνία. Ο νόμος, ακολουθώντας το πνεύμα της Σύμβασης της UNESCO (2003), ορίζει ότι η προστασία αυτής της μορφής κληρονομιάς οφείλει να συμβαδίζει με τα ανθρώπινα δικαιώματα, τον αμοιβαίο σεβασμό μεταξύ κοινοτήτων και τη βιώσιμη ανάπτυξη (Πούλιος κα., 2015: 57- 58· Keitumetse, 2006: 14–16).

Σε σύγκριση με το προγενέστερο νομοθετικό πλαίσιο, ο Ν. 4858/2021 εισάγει μια διευρυμένη αντίληψη του αντικειμένου προστασίας. Σε αντίθεση με τον Ν. 3028/2002, που επικεντρωνόταν κυρίως στα πολιτιστικά αγαθά της ανθρώπινης δραστηριότητας, ο νέος Κώδικας εντάσσει στο πεδίο προστασίας όλα τα αποδεικτικά στοιχεία της ανθρώπινης ύπαρξης και δημιουργίας, ανεξαρτήτως αν θεωρούνται εγγενώς «σημαντικά» ή «αξιοσημείωτα». Αυτή η ολιστική προσέγγιση αποτυπώνει μια δημοκρατικοποιημένη αντίληψη του πολιτισμού, η οποία αναγνωρίζει την αξία κάθε μορφής πολιτιστικής έκφρασης.

Προβλέπεται επίσης η διάκριση των πολιτιστικών αγαθών σε επιμέρους κατηγορίες — όπως αρχαία και νεότερα μνημεία, κινητά και ακίνητα, υλικά και άυλα — γεγονός που έχει σημαντικές πρακτικές συνέπειες για το επίπεδο και τη μορφή της παρεχόμενης προστασίας. Για παράδειγμα, τα αρχαία μνημεία θεωρούνται ιδιοκτησία του Δημοσίου, ενώ τα νεότερα μπορεί να ανήκουν σε ιδιώτες, με την πολιτεία να καθορίζει τους όρους προστασίας και αξιοποίησης. Έτσι, η διάκριση δεν είναι μόνο θεωρητική, αλλά συνδέεται με διαφορετικά νομικά και διαχειριστικά καθεστώτα (Μαρκέλλου, 2023: 101- 103).

Η θεμελιώδης φιλοσοφία του νόμου είναι ότι η πολιτιστική κληρονομιά — είτε υλική είτε άυλη — αποτελεί ζωντανό κομμάτι της κοινωνίας και όχι απλώς ένα απολίθωμα του παρελθόντος. Μέσα από τη διαφύλαξη, την ανάδειξη και τη βιώσιμη διαχείρισή της, επιδιώκεται όχι μόνο η προστασία της ιστορικής συνέχειας, αλλά και η ενίσχυση της πολιτιστικής πολυμορφίας και της δημιουργικής έκφρασης των κοινωνιών.

1.3 Τι επιτυγχάνεται μέσω της Προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς;

Η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς θεμελιώνεται στην αρχή ότι τα πολιτιστικά αγαθά αποτελούν κοινωνική ιδιοκτησία, η οποία ενσωματώνει και κωδικοποιεί την ιστορική μνήμη ενός έθνους. Η θεμελιώδης αυτή αντίληψη αποτυπώνεται ρητά στον Κώδικα Προστασίας Αρχαιοτήτων και εν γένει της Πολιτιστικής Κληρονομιάς (Ν. 4858/2021), σύμφωνα με τον οποίο η προστασία των πολιτιστικών αγαθών συνιστά αναπόσπαστο τμήμα της διατήρησης και ανάδειξης του πολιτιστικού περιβάλλοντος, καθώς και της μετάδοσης των πολιτιστικών αξιών στις μελλοντικές γενιές.

Η έννοια της προστασίας, όπως καθορίζεται στο άρθρο 3 του Κώδικα, δεν περιορίζεται στη διατήρηση των μνημείων, αλλά περιλαμβάνει ένα σύνολο ενεργητικών και προληπτικών ενεργειών του κράτους και των αρμόδιων φορέων. Συγκεκριμένα, η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς συνίσταται:

- Στον εντοπισμό, την έρευνα, την καταγραφή, την τεκμηρίωση και τη μελέτη των πολιτιστικών στοιχείων
- Στη διατήρηση και στην αποτροπή κάθε μορφής καταστροφής, αλλοίωσης ή βλάβης.
- Στην αποτροπή παράνομων ενεργειών, όπως η ανασκαφή, η κλοπή και η εξαγωγή πολιτιστικών αγαθών.
- Στη συντήρηση και αποκατάσταση των μνημείων όπου απαιτείται.
- Στη διευκόλυνση της πρόσβασης του κοινού και στην επικοινωνία με τα πολιτιστικά αγαθά.
- Στην ανάδειξη και ένταξη τους στη σύγχρονη κοινωνική ζωή.
- Στην παιδεία και την ευαισθητοποίηση των πολιτών σχετικά με τη σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η προστασία των μνημείων, των αρχαιολογικών χώρων και των ιστορικών τόπων ενσωματώνεται πλέον ως υποχρέωση σε κάθε επίπεδο χωροταξικού, αναπτυξιακού, περιβαλλοντικού και πολεοδομικού σχεδιασμού, υπογραμμίζοντας τη διατομεακή της διάσταση (Μαρκέλλου, 2023: 106).

Παράλληλα, ο Κώδικας προβλέπει ειδικές διατάξεις για την άυλη πολιτιστική κληρονομιά (άρθρο 5 παρ. 3–4), επισημαίνοντας ότι η προστασία της δεν εξαντλείται στη διατήρηση, αλλά περιλαμβάνει μέτρα για τη διασφάλιση της βιωσιμότητάς της. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω του προσδιορισμού, της τεκμηρίωσης, της προώθησης, της μεταβίβασης (ιδίως μέσω εκπαίδευσης) και της αναζωογόνησης των επιμέρους πολιτιστικών εκφάνσεων. Το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στην καταγραφή και τεκμηρίωση της άυλης κληρονομιάς, χρησιμοποιώντας γραπτά και οπτικοακουστικά μέσα για τη διαφύλαξη της πολιτιστικής συνέχειας (Μαρκέλλου, 2023: 106).

Σε συνταγματικό επίπεδο, η προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς κατοχυρώνεται στο άρθρο 24 παρ. 1 και 6 του Συντάγματος, όπου ρητά ορίζεται ότι η προστασία του πολιτιστικού περιβάλλοντος αποτελεί υποχρέωση του κράτους. Το κράτος υποχρεούται να λαμβάνει προληπτικά και κατασταλτικά μέτρα για τη διαφύλαξη των μνημείων, των παραδοσιακών περιοχών και των ιστορικών τόπων, οι οποίοι απολαμβάνουν ενισχυμένη συνταγματική προστασία.

Η προστασία αυτή έχει διπλό περιεχόμενο:

α) τη διατήρηση στο διηνεκές των μνημείων και των στοιχείων που συγκροτούν την ιστορική και καλλιτεχνική κληρονομιά της χώρας, και

β) την επιβολή περιορισμών ή ειδικών μέτρων για την αποτροπή κάθε μορφής βλάβης ή υποβάθμισης, διασφαλίζοντας ότι τα μνημεία εντάσσονται σε ένα ενιαίο ιστορικό, αισθητικό και λειτουργικό σύνολο (Μαρκέλλου, 2023: 106).

Η νομολογία του Συμβουλίου της Επικρατείας (ΣτΕ) έχει συμβάλει καθοριστικά στη διαμόρφωση του περιεχομένου και της εμβέλειας της προστασίας αυτής. Ειδικότερα, η Ολομέλεια του ΣτΕ (3478/2000) και μεταγενέστερες αποφάσεις (όπως ΣτΕ 2611/2016 και 2842/2018) καθόρισαν ότι δεν επιτρέπονται επεμβάσεις που οδηγούν σε καταστροφή, αλλοίωση ή υποβάθμιση πολιτιστικών αγαθών, παρά μόνο κατ' εξαίρεση και υπό αυστηρές προϋποθέσεις. Επιτρέπονται, δηλαδή, μόνο όταν πρόκειται για έργα μείζονος σημασίας για την εθνική άμυνα ή την εθνική οικονομία, και εφόσον αποδειχθεί, μετά από εμπειριστατωμένη έρευνα, ότι δεν υπάρχει εναλλακτική λύση που να αποτρέπει τη βλάβη του μνημείου (Μαρκέλλου, 2023: 107).

Επιπλέον, η συνταγματική προστασία υλοποιείται μέσα από διοικητικά και πολεοδομικά εργαλεία, όπως:

- ο χαρακτηρισμός ενός ακινήτου ως μνημείου,
- η αναγκαστική απαλλοτρίωση χώρων που περιέχουν μνημεία,
- η άδεια επεμβάσεων από τις αρμόδιες αρχαιολογικές υπηρεσίες,
- η επιβολή όρων και περιορισμών δόμησης σε αρχαιολογικούς χώρους ή ιστορικούς τόπους,
- καθώς και η επανοριοθέτηση αρχαιολογικών χώρων και η έγκριση εργασιών προστασίας και αποκατάστασης.

Συνοψίζοντας, ο σκοπός της προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς στην ελληνική έννομη τάξη είναι πολυδιάστατος: συνδυάζει τη διαφύλαξη της ιστορικής συνέχειας, τη συνταγματική υποχρέωση του κράτους, την ενεργό συμμετοχή της κοινωνίας, και τη δυναμική ένταξη των πολιτιστικών αγαθών στη σύγχρονη ζωή. Πρόκειται για μια προσέγγιση που δεν περιορίζεται στη συντήρηση του παρελθόντος, αλλά αποσκοπεί στη ζώσα λειτουργία του πολιτισμού ως παράγοντα ταυτότητας, ανάπτυξης και συλλογικής συνείδησης (Μαρκέλλου, 2023: 99- 103 · Lowenthal, 1995: 202).

1.4 Εφαρμογή Προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η προσέγγιση του Raymond Williams (1994) αποτέλεσε σημείο καμπής για την κατανόηση του πολιτισμού και, κατ' επέκταση, της πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο Williams υποστήριξε ότι ο πολιτισμός δεν μπορεί να περιορίζεται στα υλικά του προϊόντα, όπως τα έργα τέχνης, τα μνημεία ή τα αντικείμενα, αλλά αποτελεί ένα ζωντανό, δυναμικό φαινόμενο, που διαμορφώνεται μέσα από τη συνεχή αλληλεπίδραση των ανθρώπων και την εξέλιξη της κοινωνικής ζωής. Μέσω της έννοιας της «δομής της αίσθησης», αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο οι κοινωνίες μετασχηματίζουν την παράδοση, επιλέγοντας και αναπλάθοντας στοιχεία του παρελθόντος

σύμφωνα με τις ανάγκες και τις αξίες του παρόντος. Έτσι, η κληρονομιά δεν αφορά μόνο τα υλικά ίχνη του πολιτισμού, αλλά και τα άυλα στοιχεία που συγκροτούν τη συλλογική ταυτότητα – τις πρακτικές, τις γνώσεις, τις αφηγήσεις και τα σύμβολα που διατηρούνται ζωντανά μέσω της ανθρώπινης δράσης (Φωτοπούλου, 2018: 104).

Ωστόσο, τα πρώτα διεθνή νομικά κείμενα για την προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς δεν υιοθέτησαν αυτή τη διευρυμένη οπτική. Εστιάζοντας κυρίως στα υλικά αγαθά μεγάλης καλλιτεχνικής ή ιστορικής αξίας, όπως τα μνημεία και τα έργα τέχνης, αντανάκλουν την αντίληψη του 19ου αιώνα για τον «υψηλό» πολιτισμό. Η πρώτη σύμβαση και η πρώτη διεθνής συμφωνία που αναγνώρισε την ανάγκη προστασίας των πολιτιστικών αγαθών σε περιόδους ένοπλης σύρραξης, καθιερώνοντας κανόνες για την αποτροπή λεηλασιών και καταστροφών, ήταν εκείνη της Χάγης (1907). Ωστόσο, το πλαίσιο της περιορίστηκε στα «cultural property», δηλαδή στα υλικά μνημεία, χωρίς να συμπεριλάβει τα άυλα στοιχεία της πολιτιστικής ταυτότητας.

Ωστόσο, η ευαλωτότητα των πολιτιστικών αγαθών και η ανάγκη για θεσμικό πλαίσιο για την προστασία τους γίνεται εμφανής, αργότερα, στα μέσα του 20ου αιώνα, στη σκιά του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και των εμφυλίων συγκρούσεων στα Βαλκάνια. Με το τέλος λοιπόν των ενόπλων συρράξεων δημιουργείται νέα Σύμβαση της Χάγης, το 1954, μέσω της οποίας εισάγονται μέτρα αποτροπής και προληπτικές δράσεις σε καιρό ειρήνης στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς. Το Β' Πρωτόκολλο του 1999 ενίσχυσε περαιτέρω τις διατάξεις της, επεκτείνοντας την έννοια της προστασίας και προωθώντας την ένταξη της πολιτιστικής κληρονομιάς στη διαχείριση κινδύνων (Φωτοπούλου, 2018: 104).

Παρόλο που το πεδίο της Σύμβασης παραμένει προσανατολισμένο στα υλικά μνημεία, η εξέλιξη της επιστήμης της πολιτιστικής διαχείρισης, καθώς και οι κοινωνικοανθρωπολογικές προσεγγίσεις του πολιτισμού, οδήγησαν στη σταδιακή διεύρυνση της έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς, ώστε να περιλαμβάνει και τα άυλα στοιχεία που καθορίζουν την ταυτότητα και τη συνέχεια των κοινοτήτων. Αυτή η μετατόπιση προετοίμασε το έδαφος για τη Σύμβαση της UNESCO του 2003, που αναγνώρισε επίσημα την άυλη πολιτιστική κληρονομιά ως θεμελιώδες τμήμα της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς (Φωτοπούλου, 2018: 104- 105 · Keitumetse, 2006: 166-167).

1.5 Διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελεί έναν εξειδικευμένο επαγγελματικό και επιστημονικό κλάδο που αποσκοπεί στη διατήρηση, προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς προς όφελος των μελλοντικών γενεών (Muñoz-Viñas, 2005). Η προέλευσή της εντοπίζεται στη Δυτική Ευρώπη του 19ου αιώνα, όπου φιλοσοφικά και αισθητικά ρεύματα, όπως αυτά που συνδέονται με την Cambridge Camden Society και το έργο του Alois Riegl, έθεσαν τις

βάσεις της θεωρίας και πρακτικής της συντήρησης. Η θεσμική συγκρότηση του πεδίου εδραιώθηκε μέσα από διεθνείς συμφωνίες, με πιο καθοριστικό σημείο τη Σύμβαση της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς της UNESCO (1972) και τον Χάρτη της Βενετίας (ICOMOS, 1964), που διαμόρφωσαν το σύγχρονο πλαίσιο των αρχών της διαχείρισης (Πούλιος κα., 2015: 32).

Το περιεχόμενο της διαχείρισης περιλαμβάνει τρεις αλληλένδετες διαστάσεις:

- Το υλικό στοιχείο (fabric/material), δηλαδή τα φυσικά και αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά των μνημείων και του περιβάλλοντός τους.
- Τα άυλα στοιχεία (intangible elements), όπως οι μύθοι, οι προφορικές παραδόσεις και οι κοινωνικές ή θρησκευτικές πρακτικές που συνδέονται με τα μνημεία.
- Τις αξίες (values), οι οποίες αποδίδονται από διαφορετικές ομάδες ενδιαφέροντος (stakeholders), όπως επιστήμονες, τοπικές κοινότητες, πολιτικοί ή τουρίστες, και μπορεί να είναι ιστορικές, επιστημονικές, θρησκευτικές, αισθητικές, κοινωνικές ή οικονομικές (Πούλιος κα., 2015: 33).

Η συνάρθρωση αυτών των στοιχείων συγκροτεί την έννοια της αυθεντικότητας, που κατέχει κεντρική θέση στη θεωρία και πρακτική της διαχείρισης. Η αυθεντικότητα αφορά τη γνησιότητα με την οποία οι αξίες ενός μνημείου εκφράζονται μέσα από τα χαρακτηριστικά του. Ωστόσο, η έννοια αυτή έχει δυτικοευρωπαϊκές ρίζες και αντανακλά μια πολιτισμική νοσταλγία για το «αυθεντικό» παρελθόν, το οποίο συχνά θεωρείται αποκομμένο από το παρόν. Αυτή η αίσθηση ασυνέχειας οδηγεί στη θεώρηση της διαχείρισης ως προσπάθειας διατήρησης ενός παρελθόντος που κινδυνεύει από τη φθορά του παρόντος (Πούλιος κα., 2015: 34).

Οι αρχές που διέπουν τη διαχείριση απορρέουν από αυτή τη λογική: η εστίαση στη συντήρηση του υλικού, η αποφυγή μη αναστρέψιμων επεμβάσεων, η διατήρηση της αυθεντικότητας και η μεταβίβαση των αξιών στις επόμενες γενιές. Παράλληλα, ο ρόλος των διαχειριστών, που ορίζονται συνήθως από κρατικούς φορείς, παραμένει καθοριστικός, καθώς αυτοί καλούνται να ισορροπήσουν ανάμεσα στην επιστημονική δεοντολογία και στη συμμετοχή των κοινοτήτων.

Συνολικά, η διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς δεν περιορίζεται στη συντήρηση του υλικού, αλλά αποτελεί μια διαδικασία πολιτισμικής διαπραγμάτευσης ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν, όπου το ζητούμενο είναι όχι μόνο η προστασία, αλλά και η ενεργή σχέση των κοινωνιών με την πολιτιστική τους υπόσταση (Πούλιος κα., 2015: 32- 34· Smith, 2009: 57).

1.6 Πώς συνδέεται η Διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς με τη Βιώσιμη Ανάπτυξη;

Η διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς συνιστά έναν σύγχρονο, διεπιστημονικό και αυτόνομο επαγγελματικό κλάδο, ο οποίος επιδιώκει τη συστηματική προστασία και αξιοποίηση των πολιτισμικών αγαθών, υλικών και άυλων, μέσα από διαδικασίες που λαμβάνουν υπόψη την κοινωνική διάσταση και τη βιώσιμη ανάπτυξη (Smith, 2009: 57).

A. Χαρακτηριστικά της Διαχείρισης

Η διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς διακρίνεται από μια θετική και προληπτική προσέγγιση. Δεν περιορίζεται απλώς στην αποτροπή της φθοράς, αλλά στηρίζει μια ενεργή, δημιουργική σχέση με το παρελθόν. Πρόκειται για μια συστηματική διαδικασία, που βασίζεται σε τεκμηριωμένες μελέτες, συγκεκριμένες μεθοδολογίες και εργαλεία που εφαρμόζονται ανάλογα με τις ανάγκες κάθε μνημείου ή πολιτισμικού τόπου (Smith, 2009: 56-57).

Η διαχείριση είναι δυναμική, καθώς προσαρμόζεται στις μεταβαλλόμενες κοινωνικές, οικονομικές και τεχνολογικές συνθήκες, ενώ προτάσσει την πρόληψη έναντι της αποκατάστασης, εστιάζοντας στη διατήρηση των αξιών και της αυθεντικότητας της κληρονομιάς. Παράλληλα, αποτελεί μια ολιστική διαδικασία, που συνδυάζει έρευνα, τεκμηρίωση, συντήρηση, ανάδειξη, νομοθεσία και οικονομική αξιοποίηση.

Ιδιαίτερη σημασία έχει η διεπιστημονικότητα: αρχαιολόγοι, ιστορικοί, αρχιτέκτονες, οικονομολόγοι, ειδικοί τουρισμού και άλλοι επιστήμονες συνεργάζονται στο πλαίσιο επιτροπών διαχείρισης, οι οποίοι λειτουργούν ως συνδετικοί κρίκοι ανάμεσα στις επιστήμες και στην κοινωνία. Αυτή η συνεργασία εξασφαλίζει μια πολυεπίπεδη, ουσιαστική προστασία των πολιτιστικών στοιχείων (Πούλιος κα., 2015: 35- 36).

B. Κοινωνική Λειτουργία και Συμμετοχική Διάσταση

Η διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς έχει κοινωνικό προσανατολισμό. Πιο συγκεκριμένα, η κληρονομιά χαρακτηρίζεται ως δημόσιο κοινωνικό αγαθό, το οποίο πρέπει να συμβάλλει στη διαμόρφωση της κοινωνίας, ενισχύοντας την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, την κοινωνική συνοχή και την ποιότητα ζωής. Από την άλλη, οι φορείς διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς λειτουργούν ως εκπρόσωποι της κοινωνίας, οι οποίοι μεσολαβούν στην ενίσχυση του δεσμού ανάμεσα στην τοπική κοινότητα και την πολιτισμική της ταυτότητα.

Για να επιτευχθεί ο στόχος αυτός, η συμμετοχή της κοινωνίας αποτελεί θεμελιώδη αρχή: οι τοπικές κοινότητες καλούνται να συνδιαμορφώνουν τη διαδικασία λήψης αποφάσεων, ενισχύοντας τη βιωσιμότητα και την κοινωνική αποδοχή των δράσεων διαχείρισης (Smith, 2009: 138).

Γ. Ορισμός και Αυτονομία του Κλάδου

Η διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς ορίζεται ως ολοκληρωμένη, διεπιστημονική και συμμετοχική προστασία της πολιτισμικής κληρονομιάς και των αξιών της, ως έκφραση της σύνδεσης με την κοινωνία. Οι ειδικοί διαχείρισης (heritage managers) έχουν αναπτύξει πλέον

μα αυτόνομη επιστημονική ταυτότητα, διακριτή από εκείνη των αρχαιολόγων, αλλά σε στενή συνεργασία μαζί τους, λειτουργώντας ως συνδετικοί κρίκοι μεταξύ των διαφορετικών ειδικοτήτων (Πούλιος κα., 2015: 36).

Δ. Τοπική Κοινωνία και Βιώσιμη Ανάπτυξη

Η σύγχρονη αντίληψη της διαχείρισης συνδέεται άρρηκτα με τη βιωσιμότητα και την ενεργό συμμετοχή των τοπικών κοινωνιών. Ιστορικά, οι πρώτες προσεγγίσεις του 19ου αιώνα είχαν «υλιστικό» χαρακτήρα, επικεντρωμένες στη φυσική διατήρηση των μνημείων. Μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, οι διεθνείς συμβάσεις άρχισαν να αναγνωρίζουν την ανθρώπινη και κοινωνική διάσταση της πολιτισμικής κληρονομιάς (Φωτοπούλου, 2018: 104- 105).

Σταδιακά, η συμμετοχή των τοπικών κοινωνιών αναγνωρίστηκε ως καθοριστικός παράγοντας επιτυχίας: όχι μόνο ως δικαίωμα, αλλά και ως ευθύνη. Η πολιτιστική ποικιλομορφία (Nara Document, 1994) και η βιώσιμη ανάπτυξη (Budapest Declaration, 2002) αποτελούν πλέον θεμελιώδεις αρχές της διαχείρισης, συνδέοντας την προστασία της κληρονομιάς με την ποιότητα ζωής, την κοινωνική συνοχή και την οικονομική ανάπτυξη των τοπικών κοινωνιών (Πούλιος κα., 2015: 36- 37 · Smith, 2009: 15- 17).

1.7 Η Άυλη Πολιτιστική Κληρονομιά ως Θεμέλιο της Πολιτισμικής Ποικιλομορφίας και της Βιώσιμης Ανάπτυξης

Η Σύμβαση για τη Διαφύλαξη της Άυλης Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO (2003) αναγνωρίζει ρητά τη θεμελιώδη συμβολή της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς (ΑΠΚ) στη βιώσιμη ανάπτυξη και στην προώθηση της πολιτισμικής ποικιλομορφίας. Στο προοίμιο της Σύμβασης, η ΑΠΚ ορίζεται ως «πηγή πολιτισμικής ποικιλομορφίας» και «εγγύηση βιώσιμης ανάπτυξης», επισημαίνοντας παράλληλα τους κινδύνους που απορρέουν από την παγκοσμιοποίηση, την κοινωνική μεταβολή και την απώλεια παραδοσιακών γνώσεων (Wulf, 2024: 40).

Η Σύμβαση αυτή στηρίχθηκε στη «Οικουμενική Διακήρυξη για την Πολιτιστική Ποικιλομορφία» (UNESCO, 2001), η οποία τόνισε ότι η πολιτισμική ποικιλομορφία είναι «τόσο απαραίτητη για την ανθρωπότητα όσο η βιοποικιλότητα για τη φύση». Η Διακήρυξη αποτέλεσε το ιδεολογικό θεμέλιο για την ανάπτυξη του διεθνούς νομικού πλαισίου της Σύμβασης, καθιερώνοντας την πολιτιστική ποικιλομορφία ως «κοινή κληρονομιά της ανθρωπότητας» (Wulf, 2024: 41- 42).

Η Σύμβαση του 2003 διαφοροποιείται από προηγούμενα διεθνή νομικά κείμενα, όπως η Σύμβαση για την Προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής Κληρονομιάς (1972), καθώς μετατοπίζει το επίκεντρο από τα υλικά μνημεία προς τις ζωντανές πολιτιστικές πρακτικές,

τις κοινωνικές τελετουργίες, τη γνώση της φύσης και τις παραδοσιακές δεξιότητες. Όπως ορίζεται στο Άρθρο 2, η ΑΠΚ είναι δυναμική, αναπαράγεται και μετασχηματίζεται συνεχώς από τις κοινότητες και συμβάλλει στη διατήρηση της ταυτότητάς τους.

Η Σύμβαση επιπλέον θέτει σαφή όρια: η άυλη κληρονομιά που αναγνωρίζεται πρέπει να είναι σύμφωνη με τα διεθνή ανθρώπινα δικαιώματα, τον αμοιβαίο σεβασμό και τις αρχές της βιώσιμης ανάπτυξης. Αναγνωρίζεται επίσης η καθοριστική συμβολή των κοινοτήτων, και ιδιαίτερα των αυτόχθονων, στη δημιουργία και διατήρηση της κληρονομιάς αυτής (Πούλιος κα., 2015: 57- 58).

Παρότι το αρχικό κείμενο της Σύμβασης δεν εξειδικεύει τον τρόπο σύνδεσης της ΑΠΚ με τη βιώσιμη ανάπτυξη, μεταγενέστερες ερμηνείες και αξιολογήσεις της UNESCO (2013) επεσήμαναν την ανάγκη περαιτέρω ενίσχυσης αυτής της σχέσης. Έτσι, η ΑΠΚ δεν αντιμετωπίζεται πλέον μόνο ως στοιχείο πολιτισμικής διαφύλαξης, αλλά και ως εργαλείο κοινωνικής ανθεκτικότητας, περιβαλλοντικής ισορροπίας και συμμετοχικής ανάπτυξης (Wulf, 2024: 40- 43 · Unesco, 2013: 12- 14).

1.8 Αξιοποίηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο της συλλογικής ταυτότητας κάθε κοινωνίας. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως η πολιτιστική κληρονομιά συνδέεται άρρηκτα με την ιστορική συνέχεια του έθνους και συμβάλλει στη διαμόρφωση της υπόστασής του. Το αντίστοιχο συμβαίνει και στην περίπτωση του ελληνικού κράτους. Τα ελληνικά μνημεία και οτιδήποτε ανήκει χρονικά στο παρελθόν, δεν αποτελούν μόνο κατάλοιπα της ιστορίας, αλλά λειτουργούν και ως φορείς μνήμης, αξιών και ιδεών, που αποτυπώνουν τη διαχρονική εξέλιξη της ελληνικής κοινωνίας και πολιτισμού (Πούλιος κα., 2015: 58· Smith, 2006: 44–45).

Με την έννοια της πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως ορίζεται από την UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization), ορίζεται ένα ευρύ φάσμα εκφάνσεων του ανθρώπινου πολιτισμού, τόσο υλικών όσο και άυλων (Harrison, 2013: 14–16). Πιο αναλυτικά, εκτός από τα μνημεία και οτιδήποτε με υλική υπόσταση, στην πολιτιστική κληρονομιά εντάσσεται στα πλαίσια της άυλης, και η φυσική κληρονομιά, δηλαδή τοπία μοναδικής πολιτιστικής ή περιβαλλοντικής αξίας, όπως τα Μετέωρα ή το φαράγγι του Βίκου, τα οποία συνδυάζουν τη φυσική ομορφιά με την πολιτιστική σημασία.

Στον τομέα του υλικού πολιτισμού, περιλαμβάνονται τα κινητά (π.χ. αρχαία αντικείμενα, πίνακες, νομίσματα, αγάλματα, παλίμψηστα, κώδικες) και τα ακίνητα πολιτιστικά αγαθά (π.χ. μνημεία, αρχαιολογικοί χώροι, ιστορικά κέντρα πόλεων, παραδοσιακοί οικισμοί). Τα αγαθά αυτά έχουν οικουμενική αξία, όχι μόνο από ιστορική, αλλά και από αισθητική και επιστημονική άποψη. Κάποιες φορές βέβαια, δεν είναι εύκολο να εντοπιστούν, καθώς με τις κλιματικές μεταβολές που έχει δεχθεί ο πλανήτης ανά τους αιώνες, πολλά από αυτά έχουν κρυφτεί είτε

κάτω από τα στρώματα του εδάφους, είτε ακόμα στο βυθό της θάλασσας (Μαρκέλλου, 2023: 99· Remondino & El-Hakim, 2006: 269–271).

Αντίθετα, ο άυλος πολιτισμός περιλαμβάνει τις προφορικές παραδόσεις, τα ήθη και έθιμα, τις τελετές, τις παραστατικές τέχνες, καθώς και εκφάνσεις τους όπως είναι ο χορός, η μουσική, η λογοτεχνία, η γαστρονομία και το θέατρο. Αυτές οι μορφές πολιτισμού, ενισχύουν το πρόσωπο της πολιτιστικής κληρονομιάς και έχουν ως σκοπό την ανάδειξη της οποιασδήποτε εθνικής ταυτότητας και κοινωνικής συνοχής, διασφαλίζοντας τη συνέχεια και τη ζωντάνια του πολιτισμού μέσα στον χρόνο (UNESCO, 2003· Keitumetse, 2006: 14–15).

Η αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς δεν περιορίζεται στη διατήρηση, αλλά επεκτείνεται στη δυναμική της ενσωμάτωση στη σύγχρονη κοινωνική και οικονομική ζωή. Η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί σημαντικό αναπτυξιακό πόρο, καθώς συνδέεται άμεσα με τον πολιτιστικό τουρισμό, την εκπαίδευση, την τοπική ανάπτυξη και τη βελτίωση της ποιότητας ζωής. Ιδιαίτερα στην Ελλάδα, η πολιτιστική κληρονομιά λειτουργεί ως κινητήριο δύναμη της τουριστικής οικονομίας, προσελκύοντας χιλιάδες επισκέπτες κάθε χρόνο σε μουσεία, αρχαιολογικούς χώρους και αρχαία θέατρα. Τα ελληνικά μνημεία είναι διεθνώς αναγνωρίσιμα σύμβολα της φιλοσοφίας, της δημοκρατίας και των τεχνών, ενσαρκώνοντας τις θεμελιώδεις αξίες του ευρωπαϊκού και παγκόσμιου πολιτισμού (Μαρκέλλου, 2023: 100- 101· Ashworth, Graham & Tunbridge, 2007: 24–26).

Η Ελλάδα διαθέτει εμβληματικούς αρχαιολογικούς χώρους – όπως οι Μυκήνες, οι Δελφοί, η Ολυμπία, η Ελευσίνα, η Κνωσός, η Βεργίνα, η Πέλλα, η Αρχαία Αγορά και το Σούνιο – που λειτουργούν ως «ναυαρχίδες» της πολιτιστικής μνήμης και της τουριστικής προβολής. Η ενεργοποίησή τους με όρους αειφορίας και βιώσιμης ανάπτυξης συνιστά στρατηγικό αίτημα για τη σύγχρονη πολιτιστική πολιτική (World Cultural Heritage Centre, 2013: 15–17).

Η πολιτιστική διαχείριση αποτελεί το εργαλείο για την επίτευξη αυτής της ισορροπίας. Στόχος της είναι η ολοκληρωμένη αξιοποίηση των πολιτιστικών πόρων μέσα από δράσεις που συνδυάζουν την οικονομική ανάπτυξη με την κοινωνική συνοχή και την περιβαλλοντική ευαισθησία. Η αειφόρος αξιοποίηση των πολιτιστικών αγαθών, σύμφωνα με τις αρχές της UNESCO, δεν επιδιώκει μόνο την οικονομική απόδοση, αλλά και τη διασφάλιση της βιωσιμότητας, της εκπαίδευσης και της πολιτιστικής συνείδησης των τοπικών κοινωνιών (Πούλιος κα., 2015: 58· Giaccardi, 2012: 4–6).

Συνολικά, η αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς προϋποθέτει μια ολοκληρωμένη, συμμετοχική και παιδευτική προσέγγιση. Η πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί απλώς αποτύπωμα του παρελθόντος, αλλά δυναμικό εργαλείο κοινωνικής συνοχής, δημιουργικότητας και βιώσιμης ανάπτυξης. Η ουσιαστική της ένταξη στο παρόν μπορεί να λειτουργήσει ως γέφυρα μεταξύ ιστορίας και σύγχρονης πραγματικότητας, ενισχύοντας την αυτογνωσία, την εθνική ταυτότητα και τη διεθνή πολιτιστική παρουσία της χώρας (Δούρος, 2024: 23- 24 · Smith, 2009: 138).

Στο πλαίσιο των παραπάνω θεωρητικών και θεσμικών προσεγγίσεων, το παρόν κεφάλαιο οργανώνεται γύρω από ένα κεντρικό ερευνητικό ερώτημα, το οποίο καθοδηγεί τη συνολική ανάλυση:

Πώς ορίζεται, προστατεύεται, διαχειρίζεται και αξιοποιείται η πολιτιστική κληρονομιά στο σύγχρονο ελληνικό και διεθνές θεσμικό και θεωρητικό πλαίσιο και με ποιον τρόπο η διαχείρισή της συμβάλλει στη βιώσιμη ανάπτυξη και κοινωνική συνοχή;

Η διερεύνηση του ερωτήματος αυτού επιτρέπει την κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, όχι ως στατικού αποθέματος του παρελθόντος, αλλά ως δυναμικού και συμμετοχικού κοινωνικού αγαθού, του οποίου η προστασία και η αξιοποίηση συνδέονται άρρηκτα με τη σύγχρονη πολιτιστική πολιτική, τη βιωσιμότητα και την ενεργό συμμετοχή των κοινοτήτων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

2.1 Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και Θεωρητικό Πλαίσιο

Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (ΨΑΕ) συνιστούν μια από τις πιο ραγδαία εξελισσόμενες επιστημονικές περιοχές των τελευταίων δεκαετιών. Αποτελούν τον χώρο συνάντησης της τεχνολογίας με τις παραδοσιακές ανθρωπιστικές σπουδές, προτείνοντας νέες μορφές ερευνητικής πρακτικής και θεωρητικής αναστοχαστικότητας. Η έννοια του «ψηφιακού» δεν περιορίζεται πλέον στη χρήση υπολογιστικών εργαλείων, αλλά επεκτείνεται σε ένα συνολικότερο γνωσιακό και πολιτισμικό μετασχηματισμό, που επηρεάζει τόσο τη μεθοδολογία όσο και τον τρόπο σκέψης των ερευνητών (Berry, 2012: 2-4).

Ο λόγος που συμβαίνει αυτό είναι επειδή οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, είναι αποτέλεσμα της τεχνολογικής επανάστασης. Έτσι λοιπόν, όσο σημειώνεται ανάπτυξη στον κλάδο της τεχνολογίας, τόσο θα εξελίσσονται και οι επιστήμες που επηρεάζονται από αυτήν.

Οι Ανθρωπιστικές και Κοινωνικές Επιστήμες (ΑΚΕ) φαίνεται να δέχονται μεταβολές με την πάροδο του χρόνου, από τη στιγμή που η Τεχνητή Νοημοσύνη σταδιακά, αποκαθιστά τους παραδοσιακούς τρόπους μελέτης, εκπαίδευσης και ψυχαγωγίας. Επομένως, είναι αναπόφευκτη η ενασχόληση με τις ΨΑΕ σε ολοένα και περισσότερους κλάδους, όπως είναι, στην προκειμένη περίπτωση, ο πολιτισμός (Δημητρούλια κα., 2023: 17-18)

Λόγω της συνεχούς μεταβαλλόμενης μορφής της τεχνολογίας, είναι δύσκολο να δοθεί επίσης ένας ακριβής ορισμός για τις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες. Αυτό συμβαίνει γιατί, σε κάθε χώρα και εποχή, οι επιστήμες επηρεάζονται από την ιστορία, την εξέλιξη της τεχνικής και τη λογική (Δημητρούλια κα., 2023: 21-22). Κάποιοι πρωτεργάτες του χώρου, επιχείρησαν να αποδώσουν μερικούς ορισμούς όπως:

- ΨΑΕ σημαίνει κατασκευή (Ramsay 2011, Ramsay & Rockwell 2012)
- ΨΑΕ σημαίνει διαμοιρασμός (Sample 2011)
- ΨΑΕ σημαίνει θεωρία (Pozner 2011)
- ΨΑΕ δεν σημαίνει θεωρία, διότι η θεωρία εγκαθιδρύει σχέσεις εξουσίας (Underwood 2011)
- ΨΑΕ σημαίνει και θεωρία (Drucker 2012)

Από τους παραπάνω, αρμόζει περισσότερο αυτός της Johanna Drucker η οποία θεωρεί πως οι ΨΑΕ συνδυάζουν τη θεωρία με την πράξη. Πιο συγκεκριμένα παραθέτει ότι “Το περιεχόμενο των ανθρωπιστικών επιστημών συναντήθηκε με τις ψηφιακές μεθόδους και δημιούργησε έργα στα οποία οι όροι παραγωγής οριοθετούνταν, αναγκαστικά, από τους τεχνολογικούς περιορισμούς” (Δημητρούλια κα., 2023: 23-24).

Η εξέλιξη των ΨΑΕ φαίνεται να συνδέεται επίσης με συγκεκριμένους τεχνολογικούς σταθμούς, οι οποίοι υπήρξαν καθοριστικοί για τη σταδιακή άνοδο της ψηφιακής συνθήκης. Ένας από

αυτούς είναι η ανάπτυξη του διαδικτύου στη δεκαετία του 1990, που αποτελεί πλέον καίριο πεδίο δραστηριοποίησης των σύγχρονων κοινωνιών, σε συνδυασμό με το κύμα ψηφιοποίησης, που παρατηρήθηκε την ίδια εποχή, στις δυτικές χώρες (Δημητρούλια κα., 2023: 26-27).

Επομένως, η ιστορία των ΨΑΕ, μπορεί να έχει μια αρχή, όμως κανείς δεν ξέρει πώς θα εξελιχθεί, τότε και πού θα τελειώσει. Σύμφωνα, μάλιστα, με τον Aurelien Bertra “οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες είναι ίσως μια στιγμή [στην εξέλιξη των ακαδημαϊκών πρακτικών και της πολιτισμικής εξέλιξης], αλλά αυτή η στιγμή ενέχει πολλά διακυβεύματα. Μπορεί στις επόμενες δεκαετίες το πεδίο αυτό να παραμείνει ως ένα επίκεντρο πειραματισμού ή μια ζώνη ανταλλαγών. Ωστόσο, όποιες κι αν είναι οι μελλοντικές ονομασίες και μεταμορφώσεις των ΨΑΕ, το μέλλον τους παραμένει ανοιχτό” (Δημητρούλια κα., 2023: 30).

Αυτή η απότομη εκτόξευση των ΨΑΕ, ενισχύεται με την οργάνωση συνεδρίων και συγγραφή βιβλίων, παραθέτοντας ακριβώς τους σκοπούς, τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν, καθώς και τη χρήση των κατάλληλων εργαλείων σε αυτές (Schreibman et al., 2016: 150). Επομένως, και στις ΨΑΕ υπάρχουν ορισμένες μέθοδοι που θα πρέπει να τηρηθούν για ένα θετικό αποτέλεσμα.

Ως Υπολογιστική Μέθοδος ορίζεται κυρίως εκείνη που περιλαμβάνει τεχνικές και εργαλεία τα οποία, στην προκειμένη περίπτωση, συμβάλλουν στην εξόρυξη στοιχείων, αναγκαίων για την ακαδημαϊκή εξέλιξη των Ανθρωπιστικών Επιστημών και της Τέχνης γενικότερα. Εναλλακτικά, υπολογιστική, θα μπορούσε να θεωρηθεί οποιαδήποτε μέθοδος συνδέεται στενά με πρακτικές μιας Βάσης Δεδομένων ή στατιστικών αναλύσεων (Schreibman et al., 2016: 152).

Η ορθή χρήση ψηφιακού περιεχομένου, εργαλείων και μεθόδων, μεταμορφώνει τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες, σε αντικείμενο συνεργασίας και επικοινωνίας. Μία τέτοια προσέγγιση διευκολύνει τον τύπο της έρευνας, η οποία αλλάζει τα παραδείγματα που προσφέρονται προς κατανόηση και δημιουργεί ένα νέο φάσμα γνώσεων. Αυτό γίνεται με δύο τρόπους:

- Πρώτον, διευκολύνοντας και ενισχύοντας την υπάρχουσα έρευνα, καθιστώντας τις ερευνητικές διαδικασίες ευκολότερες μέσω της χρήσης υπολογιστικών εργαλείων και μεθόδων.
- Και δεύτερον, επιτρέποντας την διεξαγωγή έρευνας που θα ήταν αδύνατη χωρίς ψηφιακούς πόρους και μεθόδους, και θέτοντας νέα ερευνητικά ερωτήματα που καθοδηγούνται από γνώσεις που μπορούν να επιτευχθούν μόνο μέσω της χρήσης νέων εργαλείων και μεθόδων (Schreibman et al., 2016: 153).

Επομένως, οι ΨΑΕ είναι ένα πολυδιάστατο οικοσύστημα, στο οποίο συνυπάρχουν η τεχνολογία, η ανάλυση δεδομένων και η ερμηνευτική σκέψη. Σε αυτό το σημείο, καλό είναι να υπογραμμιστεί πως η τεχνολογία δεν αντικαθιστά τη θεωρητική ερμηνεία, αλλά την εμπλουτίζει, δημιουργώντας νέες δυνατότητες πρόσβασης και κατανόησης των πολιτισμικών δεδομένων. Έτσι, η έμφαση στη συνεργατική έρευνα και στη διαμοίραση δεδομένων δείχνει ότι οι ΨΑΕ δεν

λειτουργούν πια ως μεμονωμένες πρακτικές, αλλά ως κοινοτικές δραστηριότητες, όπου η συλλογική εργασία και η ανοιχτότητα των πηγών αποτελούν θεμελιώδεις αξίες.

Συνολικά, κύριο προσόν των ΨΑΕ είναι η διττή τους ταυτότητα, καθώς λειτουργούν ταυτόχρονα ως ένα σύνολο πρακτικών εργαλείων και θεωρητικό πεδίο αναστοχασμού. Από τη μία πλευρά, οι ΨΑΕ καθιστούν δυνατή την ανάλυση μεγάλων ποσοτήτων δεδομένων, την οπτικοποίηση σύνθετων σχέσεων και τη δημιουργία ψηφιακών αρχείων. Από την άλλη, προωθούν μια νέα κατανόηση της γνώσης, όπου η ερμηνεία και η τεχνολογία συνυπάρχουν σε ένα δυναμικό πλαίσιο.

2.2 Μουσεία, Ψηφιακότητα και Πολιτιστική Κληρονομιά

Η ψηφιακή τεχνολογία έχει επιφέρει ριζικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία διαχειρίζονται, παρουσιάζουν και επικοινωνούν την πολιτιστική κληρονομιά. Από θεσμοί φύλαξης και έκθεσης αντικειμένων, τα μουσεία εξελίσσονται σε χώρους αλληλεπίδρασης, συμμετοχής και δημιουργίας γνώσης. Η μετάβαση αυτή δεν αφορά μόνο τεχνικές καινοτομίες, αλλά και έναν βαθύτερο μετασχηματισμό του πολιτισμικού παραδείγματος, όπου η ψηφιακότητα επηρεάζει τις έννοιες της αυθεντικότητας, της πρόσβασης και της εμπειρίας του πολιτισμού (Cameron & Kenderdine, 2007: 3-4).

Η τεχνολογία λοιπόν, λειτουργεί ως μέσο ερμηνευτικής παρέμβασης: διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι κοινωνίες θυμούνται, αφηγούνται και βιώνουν το παρελθόν. Μέσα από την ψηφιακή αναπαράσταση, η πολιτιστική κληρονομιά γίνεται περισσότερο πολυφωνική και διαπραγματεύσιμη, δίνοντας φωνή σε κοινότητες και αφηγήσεις που συχνά μένουν στο περιθώριο των παραδοσιακών μουσειακών αφηγήσεων (Cameron & Kenderdine, 2007: 49-51· Giaccardi, 2012: 3-5).

Η έννοια της αυθεντικότητας, ειδικότερα, αποκτά νέα σημασία στην ψηφιακή εποχή. Η ψηφιοποίηση, αν και προσφέρει ευρεία διάδοση και διατήρηση, εγείρει ερωτήματα για την απώλεια της «υλικότητας» του αντικειμένου και τη μετατροπή του σε ψηφιακή αναπαράσταση. Επομένως, τα μουσεία καλούνται να διαχειριστούν αυτήν την ισορροπία, εξασφαλίζοντας την τεκμηριωμένη και υπεύθυνη παρουσίαση των πολιτισμικών πόρων, χωρίς να υπονομεύουν την εμπειρική και αισθητική αξία τους (Lowenthal, 1995: 263-265· Kalay, Kvan & Affleck, 2008: 7-9).

Βάσει του Λεξικού της Νέας Ελληνικής Γλώσσας του Μπαμπινιώτη (Καπιδάκης, 2024: 30), μουσείο είναι το «αυτόνομο κτηριακό συγκρότημα ή χώρος όπου φυλάσσονται, μελετώνται επιστημονικώς και εκτίθενται σε κοινή θέα, έργα τέχνης, αντικείμενα αναγνωρισμένης αξίας, αντικείμενα από το παρελθόν ή με μορφωτικό ενδιαφέρον». Ενώ, με βάση το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων, ο ορισμός ανέφερε ότι το «Μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα μόνιμο ίδρυμα, στην υπηρεσία της κοινωνίας και της ανάπτυξής της, ανοικτό στο

κοινό, το οποίο συλλέγει, συντηρεί, ερευνά, επικοινωνεί και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά και το περιβάλλον της για τους σκοπούς την εκπαίδευσης, της μελέτης και της ψυχαγωγίας». Τον Αύγουστο του 2022 ο ορισμός τροποποιήθηκε –για να ενσωματώσει έννοιες όπως η συμπερίληψη και η διαφορετικότητα– ως εξής: «Το μουσείο είναι ένα μη κερδοσκοπικό, μόνιμο ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας, που ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει την υλική και άυλη κληρονομιά. Ανοιχτά στο κοινό, προσβάσιμα και συμπεριληπτικά, τα μουσεία προάγουν τη διαφορετικότητα και τη βιωσιμότητα. Λειτουργούν και επικοινωνούν ηθικά, επαγγελματικά και με τη συμμετοχή των κοινοτήτων, προσφέροντας ποικίλες εμπειρίες για εκπαίδευση, απόλαυση, αναστοχασμό και ανταλλαγή γνώσεων» (Καπιδάκης, 2024: 30).

Παρατηρείται λοιπόν, μια εξέλιξη αυτών των χώρων μέσα στο χρόνο και διαφοροποιούνται ανάλογα με το αντικείμενο για το οποίο προορίζονται. Τα μουσεία δηλαδή, ποικίλουν ανάλογα με τις ανάγκες της κάθε εποχής (π.χ. Κλασική Περίοδος, Μεσαίωνας) και το σκοπό (π.χ. Μουσείο Φυσικής Ιστορίας) (Καπιδάκης, 2024: 31). Για αυτόν το λόγο, είναι αποδεκτό πλέον τα μουσεία να εξελιχθούν μέσω της τεχνολογίας, αφού στον παρόντα αιώνα, είναι εκείνη που έχει φέρει την επανάσταση και επηρεάζει με τον οποιονδήποτε τρόπο τόσο τις επιστήμες όσο και την ίδια την κοινωνία.

Στην παραδοσιακή τους μορφή τα μουσεία εστιάζουν κυρίως στη συλλογή αντικειμένων με στόχο τη διατήρησή τους. Τα αντικείμενα με παρόμοια χαρακτηριστικά αποτελούν μια επιμέρους «συλλογή» εντός του μουσείου. Η ίδια λέξη που χρησιμοποιείται για τη διαδικασία συλλογής, ήτοι του συλλέγειν, χρησιμοποιείται και για το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας, δηλαδή τα αντικείμενα που συλλέχθηκαν.

Για τη διαχείριση των συλλογών η Matassa (2011) διακρίνει πέντε βασικές διαδικασίες: διατήρηση (preservation), μετακίνηση (movement), τεκμηρίωση (documentation), εκθέσεις (exhibitions) και πρόσβαση (access). Και συνοψίζει τη διαδικασία διαχείρισης με το εξής: «Η διαχείριση συλλογών μπορεί να συνοψιστεί ως εξής: να γνωρίζετε τι έχετε και πού να το βρείτε» (Καπιδάκης, 2024: 34).

Όπως έγινε εμφανές και παραπάνω, τα μουσεία μετασχηματίζονται υπό την επίδραση της ψηφιακότητας. Οι τεχνολογίες των εικονικών μουσείων, των διαδικτυακών συλλογών και των διαδραστικών εκθέσεων μεταμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο οι επισκέπτες προσεγγίζουν τα εκθέματα και συμμετέχουν στη μουσειακή εμπειρία. Η ψηφιακή τεχνολογία λειτουργεί ως μέσο δημοκρατικοποίησης του πολιτισμού, καθώς επιτρέπει την πρόσβαση σε πολιτιστικά αγαθά πέρα από γεωγραφικά και κοινωνικά όρια (Συλαίου, 2025: 28-29).

Βασική προϋπόθεση αυτής της δράσης είναι η συμμετοχικότητα. Η τελευταία, αποτελεί κεντρική αξία του ψηφιακού μουσείου: οι επισκέπτες δεν είναι πλέον παθητικοί δέκτες, αλλά ενεργοί συνδιαμορφωτές της πολιτισμικής εμπειρίας. Μέσα από τη διαδραστικότητα, τα μουσεία ενισχύουν τον διάλογο ανάμεσα στον θεσμό και το κοινό, προωθώντας μια περισσότερο ανοιχτή, συμμετοχική και προσβάσιμη εκδοχή της πολιτιστικής κληρονομιάς (Συλαίου, 2025: 29).

Στη σύγχρονη εποχή οι λειτουργίες και ο ρόλος των μουσείων έχουν μετασχηματιστεί, επικεντρώνοντας την προσοχή τους:

- στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς η αποστολή τους περιλαμβάνει τη συντήρηση, την τεκμηρίωση και την έρευνα των συλλογών.
- στην εκπαίδευση και την κοινωνική ευθύνη, καθώς τα μουσεία είναι προσβάσιμα σε όλους και προσφέρουν ευκαιρίες για μάθηση και κατανόηση της ιστορίας, της τέχνης και της επιστήμης στις διαφορετικές κατηγορίες κοινού.
- στην προώθηση της έρευνας, μέσω ερευνητικών προγραμμάτων που βοηθούν στην ανακάλυψη νέων γνώσεων και ενισχύουν την κατανόηση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς, ενώ παράλληλα προάγουν την επιστήμη και την τεχνολογία.
- στην ψηφιοποίηση των συλλογών και τη χρήση της τεχνολογίας, η οποία διευρύνει την πρόσβαση στις συλλογές και δημιουργεί νέες, διαδραστικές και ελκυστικές εμπειρίες για τους επισκέπτες, καλύπτοντας τις ανάγκες διαφορετικών ομάδων κοινού.
- σε ηθικά ζητήματα και κοινωνική ευθύνη, καθώς υπάρχει αυξανόμενη ανάγκη για διαφάνεια και υπευθυνότητα στη διατήρηση και την επιστροφή πολιτιστικών αντικειμένων στις κοινότητες από τις οποίες προέρχονται, εφόσον αυτά έχουν αποκτηθεί υπό αμφιλεγόμενες συνθήκες.
- στην αυξανόμενη έμφαση στη συμμετοχή και στην ενεργή εμπλοκή του κοινού, προκειμένου να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των διαφορετικών κοινωνικών ομάδων. Τα μουσεία πρέπει να λειτουργούν ως χώροι κοινωνικού και πολιτιστικού διαλόγου, όπου προάγεται η γνώση, η συμμετοχή και η ανταλλαγή απόψεων, προσφέροντας εμπειρίες που είναι προσβάσιμες, ενδιαφέρουσες και σχετικές με την καθημερινή ζωή των επισκεπτών (Anderson, 2012). Η ενεργός συμμετοχή του κοινού στην ερμηνεία των εκθεμάτων αποτελεί βασικό στόχο. Η Hooper-Greenhill (2000) προτείνει ότι τα μουσεία πρέπει να αναγνωρίσουν τον επισκέπτη ως συνδημιουργό της νοηματοδότησης των αντικειμένων και της οπτικής κουλτούρας, δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στη συμμετοχική και διαδραστική φύση της μουσειακής εμπειρίας. Είναι σημαντικό να ενσωματωθεί η φωνή των επισκεπτών στη λειτουργία των μουσείων και να καλλιεργηθεί μια αμφίδρομη επικοινωνία, στο πλαίσιο της οποίας ακούγονται πολλαπλές φωνές και αφηγήσεις.
- στην αντιμετώπιση των προκλήσεων της διαφορετικότητας, ώστε τα μουσεία να γίνουν όσο το δυνατόν πιο αντιπροσωπευτικά, προσβάσιμα και συμπεριληπτικά. Πρέπει να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον που προάγει την ισότητα και την ένταξη, ενσωματώνοντας διαφορετικές φωνές και προοπτικές στις εκθέσεις τους, λειτουργώντας ως χώροι κοινωνικού διαλόγου (Συλαίου, 2025: 31).

Η διάχυση των ψηφιακών μέσων και τεχνολογιών έχει επιφέρει βαθιές αλλαγές στον τρόπο που οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται και βιώνουν τον πολιτισμό, δημιουργώντας νέα πεδία

έκφρασης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Ο ψηφιακός πολιτισμός αφορά την ανασύνθεση του πολιτισμικού τοπίου μέσα από τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών, αντικατοπτρίζοντας τον τρόπο με τον οποίο αυτές έχουν μετασχηματίσει τις πολιτιστικές πρακτικές, τη δημιουργία και τη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Στον ψηφιακό πολιτισμό εντάσσονται όλες οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται ψηφιακά και σχετίζονται με την καλλιέργεια, τη διατήρηση και την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και τη δημιουργία νέων μορφών πολιτισμικής έκφρασης. Αυτές οι δραστηριότητες, που περιλαμβάνουν από την ψηφιακή αρχειοθέτηση μέχρι την παραγωγή και την κατανάλωση διαδραστικών πολιτιστικών εμπειριών, δεν συνιστούν απλώς τεχνολογικές καινοτομίες, αλλά εκφράζουν μια βαθιά πολιτισμική μεταβολή. Ο ψηφιακός πολιτισμός επεκτείνεται πέρα από την απλή ψηφιοποίηση υπαρχόντων πολιτιστικών στοιχείων, εισάγοντας νέες δυνατότητες δημιουργίας και διασύνδεσης, που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή και την αλληλεπίδραση. Ως αποτέλεσμα, συμβάλλει στην αναδιαμόρφωση της πολιτισμικής κληρονομιάς όχι μόνο ως αντικειμένου διατήρησης αλλά και ως δυναμικού πεδίου καινοτομίας και διαλόγου που επαναπροσδιορίζει τις πολιτιστικές μας ταυτότητες (Συλαίου, 2025: 72).

Ορίζοντας τι είναι ψηφιακός πολιτισμός, φαίνεται πως σκοπός του είναι να περιγράψει τις πολιτιστικές πρακτικές, τα προϊόντα και τις διαδικασίες που αναπτύσσονται μέσα από τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών (Berry, 2012: 1–5· Terras, Nyhan & Vanhoutte, 2013: 1–8). Περιλαμβάνει δε ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, από την εφαρμογή ψηφιακών τεχνολογιών στη διατήρηση και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, μέχρι την ψηφιακή τέχνη, τη συμμετοχή σε ψηφιακές κοινότητες και τη δημιουργία περιεχομένου στα κοινωνικά μέσα (Giaccardi, 2012: 3–6· Cameron & Kenderdine, 2007: 7–11).

Παράλληλα, η ψηφιακή κληρονομιά ορίζεται ως «κληρονομιά που αποτελείται από υλικά βασισμένα σε υπολογιστές, είτε είναι εξαρχής ψηφιακά είτε έχουν ψηφιοποιηθεί από άλλες μορφές. Αυτή προέρχεται από διαφορετικές κοινότητες, βιομηχανίες, τομείς και περιοχές, και απαιτεί ενεργές προσεγγίσεις διατήρησης, ώστε να διασφαλιστούν η αυθεντικότητα, η προσβασιμότητα και η ευχρηστία της με την πάροδο του χρόνου» (UNESCO/PERSIST Guidelines for the selection of digital heritage for long-term preservation, 2016) (Συλαίου, 2025: 72-73).

Η Χάρτα για τη Διατήρηση της Ψηφιακής Κληρονομιάς, που συγκροτήθηκε από την Unesco το 2003, φρόντισε να αποδώσει επίσης έναν ορισμό. Αναφέρεται ότι «η ψηφιακή κληρονομιά αποτελείται από μοναδικούς πόρους ανθρώπινης γνώσης και έκφρασης. Αυτοί περιλαμβάνουν πολιτιστικούς, εκπαιδευτικούς, επιστημονικούς και διοικητικούς πόρους, όπως επίσης τεχνικές, νομικές, ιατρικές και άλλες πληροφορίες, οι οποίες έχουν δημιουργηθεί ψηφιακά ή έχουν μετατραπεί σε ψηφιακή μορφή από αναλογικές πηγές. Όταν οι πόροι είναι «εξαρχής ψηφιακού» (born digital), δεν υπάρχει άλλη μορφή εκτός από το ψηφιακό αντικείμενο. Οι ψηφιακοί πόροι –κείμενα, βάσεις δεδομένων, εικόνες, ήχος, γραφικά, λογισμικό και ιστοσελίδες– συχνά είναι

παροδικοί και απαιτούν ενεργή διατήρηση. Πολλοί από αυτούς έχουν διαχρονική αξία και σημασία, αποτελώντας κληρονομιά που πρέπει να διαφυλαχθεί για τις τρέχουσες και μελλοντικές γενιές. Αυτή η διαρκώς αναπτυσσόμενη κληρονομιά μπορεί να υφίσταται σε οποιαδήποτε γλώσσα, περιοχή ή τομέα ανθρώπινης γνώσης ή έκφρασης” (Συλαίου, 2025: 73).

Ο Nicola Barbué (2018) διευρύνει τη συζήτηση για τον ψηφιακό πολιτισμό επισημαίνοντας ότι ο σύγχρονος ψηφιακός πολιτισμός δεν (πρέπει να) περιλαμβάνει μόνο την παραγωγή ψηφιακής μορφής άυλων πολιτιστικών αγαθών, όπως, π.χ. τα ψηφιακά έργα τέχνης ή η διαδικασία και το αποτέλεσμα της ψηφιοποίησης υλικών και άυλων μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς (κινητών ή ακινήτων). Ο Barbué προσθέτει μια νέα διάσταση στη σύγχρονη ψηφιακή πολιτιστική παραγωγή υποστηρίζοντας ότι οι ίδιες οι μέθοδοι τεκμηρίωσης, οργάνωσης και πλαισίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς με ψηφιακά μέσα αποτελούν σημαντικά μνημεία του μέλλοντος και μέρος του ψηφιακού μας πολιτισμού. Στην ουσία, για να περιγράψει τις διαφορετικές πτυχές του ψηφιακού πολιτισμού, χρησιμοποιεί τρεις κατηγορίες:

- Πολιτιστική κληρονομιά που είναι εξαρχής ψηφιακή (Born Digital Heritage). Αφορά ψηφιακά δημιουργημένα πολιτιστικά έργα που πρέπει «να διαφυλαχθούν, να διατηρηθούν και να μεταφερθούν στις μελλοντικές γενιές ως μάρτυρες και μνήμη του πολιτισμού και των κοινωνιών του εικοστού πρώτου αιώνα».
- Ψηφιακότητα για την πολιτιστική κληρονομιά (Digital FOR Cultural Heritage – έμφαση με κεφαλαία γράμματα από τον συγγραφέα). Περιλαμβάνει τη δημιουργία ψηφιακών αναπαραστάσεων, περιβαλλόντων ή πλατφορμών, στις οποίες οργανώνονται και παρουσιάζονται έργα ή τεκμήρια πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό αφορά τόσο το τελικό αποτέλεσμα, όπως ψηφιακά αποθετήρια, εικονικά μουσεία ή βάσεις δεδομένων, όσο και τις μεθόδους και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους. Όπως αναφέρει ο Barbuti (ό.π.), αποσκοπούν στη συνδημιουργία ψηφιακών αντικειμένων που αναπαράγουν στο περιεχόμενό τους υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά, π.χ. ψηφιακά αντικείμενα, ψηφιακές βιβλιοθήκες, εικονικά μουσεία, δημογραφικές-εθνογραφικές-ανθρωπολογικές βάσεις δεδομένων.
- Ψηφιακότητα ως πολιτιστική κληρονομιά (Digital AS Cultural Heritage – έμφαση με κεφαλαία γράμματα από τον συγγραφέα). Αυτή είναι η πρωτοποριακή διάσταση που προτείνει ο Barbuti. Περιλαμβάνει τις διαδικασίες τεκμηρίωσης, κατάταξης και πλαισίωσης του πολιτιστικού υλικού, μαζί με τα σχετικά μεταδεδομένα και τις οντολογίες που χρησιμοποιούνται. Ο Barbuti υποστηρίζει ότι αυτές οι μέθοδοι αναπαριστούν τον τρόπο σκέψης και την επιστημονική κουλτούρα της εκάστοτε εποχής, αποτελώντας έτσι πολύτιμο υλικό κατανόησης για μελλοντικούς ιστορικούς. Αυτά τα τεκμήρια της σύγχρονης ψηφιακής παραγωγής (στο πεδίο της τεκμηρίωσης/παρουσίασης/πλαισίωσης) αποτελούν ένα μνημείο του τρόπου σκέψης της

(εκάστοτε) τρέχουσας ψηφιακής ανθρωπιστικής επιστήμης κατά περίπτωση, και άρα πολύτιμο υλικό κατανόησης της σημερινής εποχής για τους ιστορικούς/μελετητές του μέλλοντος (Συλαίου, 2025: 74).

Οι πολιτιστικοί οργανισμοί παίζουν κρίσιμο ρόλο στην προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και της καλλιτεχνικής έκφρασης (Smith, 2006: 11–13· Harrison, 2013: 14–18). Με την έλευση της ψηφιακής εποχής, βρίσκονται αντιμέτωποι με νέες προκλήσεις και ευκαιρίες στον τομέα της επικοινωνίας. Η αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας, δηλαδή η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών και μέσων, έχει μεταμορφώσει τον τρόπο με τον οποίο οι πολιτιστικοί οργανισμοί επικοινωνούν με το κοινό τους, προσελκύουν νέους επισκέπτες και ενισχύουν τη συμμετοχή σε πολιτιστικές δραστηριότητες (Kalay, Kvan & Affleck, 2008: 1–4· Chapman & Chapman, 2009: 22–26). Αυτές οι τεχνολογίες δεν έχουν μόνο διευκολύνει την προσβασιμότητα, αλλά έχουν δημιουργήσει και νέες μορφές εμπειρίας για τους χρήστες. Η ψηφιακή επανάσταση έχει επιφέρει ριζικές αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο οι πολιτιστικοί οργανισμοί λειτουργούν και επικοινωνούν. Οι ψηφιακές πλατφόρμες, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι ιστοσελίδες έχουν γίνει απαραίτητα εργαλεία για την προβολή των δραστηριοτήτων τους και τη διάδραση με το κοινό τους (Trant, 2009: 7–10· Giaccardi, 2012: 45–48).

Η ψηφιακότητα προσφέρει νέες ευκαιρίες για την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά ταυτόχρονα δημιουργεί προκλήσεις, όπως η ανάγκη για νέες δεξιότητες, η διαχείριση των ψηφιακών δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας και η αντιμετώπιση της ψηφιακής ανισότητας. Επιπλέον, η ψηφιακότητα επιτρέπει στους πολιτιστικούς οργανισμούς να συλλέγουν και να αναλύουν δεδομένα για την αποτελεσματικότητα της επικοινωνίας τους. Η ανάλυση δεδομένων μπορεί να βοηθήσει στην κατανόηση της συμπεριφοράς των επισκεπτών, στην αξιολόγηση των καμπανιών και στη βελτίωση της στρατηγικής επικοινωνίας (Συλαίου, 2025: 79).

Συνοπτικά, η ψηφιακή μετάβαση των μουσείων δεν αποτελεί απλώς τεχνολογική ανανέωση, αλλά βαθύ πολιτισμικό και θεσμικό μετασχηματισμό. Τα μουσεία καλούνται να επαναπροσδιορίσουν τον ρόλο τους ως θεματοφύλακες της πολιτιστικής κληρονομιάς και να αναπτύξουν νέες μορφές αφήγησης, συμμετοχής και εκπαίδευσης.

2.3 Ψηφιακός Πολιτισμός και Διαχείριση Περιεχομένου

Η τεχνολογία δεν εμφανίζεται άπαξ, δεν διαθέτει παγιωμένη μορφή ή τελεολογική διαδρομή, αλλά βρίσκεται σε ένα διαρκές “γίνεσθαι”, ενεργοποιώντας συνεχώς νέες δυναμικές και επαναπροσδιορίζοντας αδιάκοπα τις λειτουργίες και τις χρήσεις της.

Ο όρος “αναδυόμενες τεχνολογίες” χρησιμοποιείται συχνά τα τελευταία χρόνια για να δηλώσει ακριβώς αυτήν τη διττή διάσταση της τεχνολογίας: “αναπτυσσόμενες” ή “αναδυόμενες” τεχνολογίες αποκαλούνται εκείνες που αφενός με την πάροδο του χρόνου αποκτούν (τουλάχιστον ως ένα βαθμό) μορφολογική ή/ και λειτουργική συνεκτικότητα και αφετέρου έχουν

τη δυνατότητα να ασκήσουν σημαντική επιρροή στους κοινωνικοοικονομικούς τομείς εντός των οποίων χρησιμοποιούνται. Ο όρος συνήθως δηλώνει ένα ευρύ φάσμα τεχνολογιών, στις οποίες υπάγονται εργαλεία ή τεχνικές που προκύπτουν μέσα από το σταδιακό μετασχηματισμό παλαιότερων τεχνολογιών, καθώς επίσης οι “επαναστατικές”, “αποδιοργανωτικές” ή “ρηξικέλευθες” τεχνολογίες (disruptive technologies), οι οποίες αναθεωρούν ριζικά την οικονομία, την εργασία, την παραγωγή και κατανάλωση και προκαλούν τελικά βαθύτερους κοινωνικούς μετασχηματισμούς. Η δυναμική αυτών των τεχνολογιών μπορεί να αξιολογηθεί μόνο μέσα από τη μελέτη των δυναμικών τους ιδιοτήτων και ως εκ τούτου ο επιθετικός προσδιορισμός “αναδυόμενες” υπονοεί ότι οι χρήσεις και οι επιπτώσεις τους παραμένουν κατά πολύ αβέβαιες και διαφορούμενες (Μπούνια κα., 2021: 10).

Πώς συνδέονται όμως, οι αναδυόμενες τεχνολογίες με το χώρο του πολιτισμού και ιδιαιτέρως της πολιτισμικής κληρονομιάς; Σε ποιά βαθμό επηρεάζονται και πώς αναμένεται να επαναπροσδιοριστούν στο μέλλον; Τι σηματοδοτούν αυτές οι αλλαγές στις προσδοκίες του κοινού από τον πολιτισμό και κατά πόσο η αλλαγή στους τρόπους σκέψης, μάθησης, διαχείρισης χώρου και χρόνου που αυτές συνεπάγονται έχει τη δυνατότητα να αλλάξει ή να κατευθύνει σε νέους ορίζοντες την παροχή πολιτιστικού έργου;

Σκοπός των τεχνολογιών αυτών είναι να επιτευχθούν όσα ειπώθηκαν ως τώρα, δηλαδή να μετασχηματίσουν τη μουσειακή εμπειρία σε πολυαισθητηριακή και δυναμική διαδικασία, επιτρέποντας στο κοινό να βιώσει τον πολιτισμό με τρόπους αδύνατους στο φυσικό περιβάλλον (Kalay, Kvan & Affleck, 2008: 5–9· Cameron & Kenderdine, 2007: 55–60). Για το εγχείρημα αυτό φυσικά, θα έρθουν σε επαφή ερευνητές από διαφορετικά επιστημονικά πεδία (μουσειολογία, αρχαιολογία, τέχνες, πληροφορική, πολιτισμικές σπουδές, επικοινωνία, αρχιτεκτονική, ιστορία, κοινωνιολογία), ώστε το αποτέλεσμα να έχει μια πιο ολοκληρωμένη μορφή, πιο ευκρινή και προσιτή σε οποιοδήποτε κοινό, οποιασδήποτε κοινωνικής τάξης (Μπούνια κα., 2021: 11-12· Schreibman, Siemens & Unsworth, 2016: 19–23).

Η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής παραγωγής δημιουργεί την ανάγκη για οργάνωση, τεκμηρίωση και διαχείριση μεγάλου όγκου ψηφιακών δεδομένων. Για να γίνει αυτό, πρέπει να ακολουθούνται οι βασικές αρχές που διέπουν τη δημιουργία, αποθήκευση, τεκμηρίωση και διάθεση του ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου, εστιάζοντας στα μεθοδολογικά και τεχνολογικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται σε προγράμματα ψηφιοποίησης. Με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύεται η σημασία πληροφορικής οργάνωσης για τη διασφάλιση της βιωσιμότητας και της προσβασιμότητας του ψηφιακού υλικού. Πιο αναλυτικά, το ψηφιακό υλικό προβάλλει νέες απαιτήσεις που αφορούν βασικά θέματα διαχείρισής του και ειδικότερα:

- Δομές δεδομένων και μεταδεδομένων, δηλαδή τους τρόπους οργάνωσης και αποθήκευσης δεδομένων και των μεταδεδομένων τους μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον ώστε να μπορούν να είναι πάντοτε διαθέσιμα, αναζητήσιμα και ανακτήσιμα.

- Διαλειτουργικότητα των συστημάτων, δηλαδή η δυνατότητα που δίνεται στα συστήματα μέσω της χρήσης κοινών προτύπων να επικοινωνούν, δηλαδή να συνδέονται και να ανταλλάσσουν πληροφορίες, ακόμα και αν έχουν διαφορετικά λειτουργικά συστήματα και περιεχόμενο.
- Διασυνδεδεμένα δεδομένα (linked data), δηλαδή δεδομένων που παράγονται από διαφορετικές πηγές και συνδέονται μεταξύ τους ώστε να παρουσιάζουν με τη μεγαλύτερη δυνατή πληρότητα ένα θέμα.
- Διαχείριση ψηφιακών πόρων (Digital asset management (DAM)) αφορά τα διαχειριστικά θέματα του ψηφιακού περιεχομένου, και ειδικότερα όλες τις αποφάσεις, τις ενέργειες και τη διαμόρφωση πολιτικών που υλοποιούν οι πληροφοριακοί οργανισμοί και που αφορούν τον εντοπισμό, την τεκμηρίωση, τους μηχανισμούς αναζήτησης και ανάκτησης, τη διάθεση, την αποθήκευση και τη διατήρηση του ψηφιακού περιεχομένου.
- Ανάπτυξη καινοτόμων ψηφιακών υπηρεσιών όπως η εξατομικευμένη πληροφόρηση που υλοποιείται με την ενημέρωση του χρήστη για την ανάρτηση υλικού που τον ενδιαφέρει, η ανάπτυξη συνεργασιών μεταξύ επιστημονικών και ερευνητικών ομάδων, κ.κπ (Μάνεση, 2015: 2-3).

Στην προκειμένη περίπτωση, η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά πρέπει να αντιμετωπίζεται όχι μόνο ως πληροφορία, αλλά ως πολιτισμικό δεδομένο με νόημα, το οποίο απαιτεί επιστημονική φροντίδα, ερμηνεία και συνεχή ανανέωση. Έτσι, η διαχείριση του ψηφιακού περιεχομένου δεν περιορίζεται στην τεχνική του πλευρά, αλλά αποκτά πολιτισμικό και κοινωνικό βάθος, καθώς καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο οι κοινότητες έχουν πρόσβαση, αναπαράγουν και επαναανοηματοδοτούν το πολιτιστικό τους παρελθόν (Μάνεση, 2015: 6-7).

Τα πολυμέσα έρχονται να συμβάλουν στη διαμόρφωση και την ανάδειξη της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, ως μέσα πολιτισμικής έκφρασης και αναπαράστασης. Συνδυάζοντας εικόνα, ήχο, λόγο και διαδραστικότητα, δημιουργούν πολυαισθητηριακές εμπειρίες που μεταμορφώνουν τον τρόπο πρόσληψης του πολιτισμού (Μπουμπάρης, 2024: 21-22).

Ο όρος «πολυμέσα» (multimedia) είναι αρκετά ευρύς. Σε ένα γενικό επίπεδο αναφέρεται στην ταυτόχρονη χρήση πολλαπλών εκφραστικών μέσων για τη μορφοποίηση και τη μετάδοση πληροφοριών στο πλαίσιο μιας επικοινωνιακής διαδικασίας (Μπουμπάρης, 2024: 25-26).

Τα ψηφιακά πολυμέσα καθιερώνονται κατά τη δεκαετία του 1990, καθιστώντας τα ψηφιακά δεδομένα προσιτά στις ανθρώπινες αισθήσεις και δανειζόμενα μορφές εικόνων, κειμένων και ήχων από 26 Νίκος Μπουμπάρης την υφιστάμενη κουλτούρα των μέσων (media). Στο πλαίσιο αυτό, ο όρος «πολυμέσα» δηλώνει τον «συνδυασμό κειμένου, φωτογραφιών, γραφικών, ήχου, σχεδιοκίνησης και βίντεο ο οποίος έρχεται σ' εσάς μέσω υπολογιστή ή άλλων ηλεκτρονικών ή ψηφιακά επεξεργάσιμων μέσων» (Μπουμπάρης, 2024: 25-26· Vaughan, 2010: 3-6· Chapman & Chapman, 2009: 1-4).

Ο πολιτισμός και η δημιουργία περιεχομένου μπορούν να συσχετιστούν ως προς:

- Τη θεματολογία: αναφέρεται στις πρακτικές επιλογής μιας συγκεκριμένης γκάμας θεμάτων τα οποία εκφράζουν έννοιες, έργα και ανθρώπους όλων των εκφάνσεων του πολιτισμού. Η θεματολογία μπορεί να προέρχεται τόσο από τη λεγόμενη υψηλή τέχνη όσο και από τη δημόσια κουλτούρα, τόσο από τον δυτικό όσο και τον μη δυτικό κόσμο, τόσο από τη σύγχρονη ζωή και τη νεότερη ιστορία όσο και από τον μακρύ χρόνο της ανθρώπινης ιστορίας.
- Τις διεπαφές χρήσης: συνδέεται με τη βασική λειτουργία του πολιτισμού να συγκροτεί πρακτικές νοηματοδότησης με τη χρήση συμβόλων, αφηγήσεων, ταξινομητικών σχημάτων κ.ο.κ. και με την παραγωγή προσδοκιών, ιδεών, συναισθημάτων κ.ά. Στη διεπαφή χρήσης εμπεριέχονται όλες αυτές οι πρακτικές και τα στοιχεία που καθιστούν μια πολυμεσική εφαρμογή ένα αμφίδρομο πεδίο επικοινωνίας τόσο μεταξύ των ανθρώπων όσο και ανάμεσα στον άνθρωπο και το τεχνικό σύστημα. Τα στοιχεία αυτά αφορούν τα κείμενα, το σύνολο των οπτικών στοιχείων και των ήχων (δηλαδή τις τροπικότητες), τους τρόπους οργάνωσης της πληροφορίας σε εναλλακτικές ακολουθίες (δηλαδή την πλοήγηση) και τις πρακτικές ενεργοποίησης της πληροφορίας (μέσα από τη διάδραση). Η επιλογή και η οργάνωση των παραπάνω εξαρτάται καταρχάς από τις προθέσεις των δημιουργών/παραγωγών σε συνάρτηση με την αντίστοιχη χρήση των υλικών και λειτουργικών δυνατοτήτων των μέσων που χρησιμοποιούνται. Η συμβολή του πολιτισμού στο επίπεδο αυτό αφορά λοιπόν τη δημιουργία συνεκτικών νοημάτων που συσχετίζουν δημιουργούς και χρήστες/στριες με ψηφιακές αναπαραστάσεις και διεπαφές χρήσης.
- Την εμπειρία χρήσης: σχετίζεται με τη βασική ιδιότητα του πολιτισμού να διαμορφώνει και να μετασχηματίζει τις αντιλήψεις, τις σκέψεις και τις πρακτικές με τις οποίες οι άνθρωποι οργανώνουν τη ζωή. Στο επίπεδο της πολιτισμικής θεωρίας η τάση αυτή είναι σήμερα κυρίαρχη κυρίως μέσα από τις μετα-αναπαραστατικές θεωρίες που εξαίρουν τη σημασία της συγκίνησης (affect), των αισθήσεων και του σώματος στην πρόσληψη και στην παραγωγή πολιτιστικών-μιντιακών προϊόντων και φαινομένων (Μπουμπάρης, 2024: 23-24).

Από τα παραπάνω παρατηρείται, επομένως, μια αλληλεξάρτηση μεταξύ τεχνολογίας, πολιτισμού και διαχείρισης δεδομένων. Από τη μία, τα πολυμέσα εμπλουτίζουν την πολιτιστική επικοινωνία μέσω της αισθητικής και βιωματικής διάστασης της ψηφιακής εμπειρίας· από την άλλη, οι διαδικασίες τεκμηρίωσης και διαχείρισης εξασφαλίζουν τη διατήρηση, εγκυρότητα και προσβασιμότητα του πολιτισμικού περιεχομένου.

Η σύγκλιση αυτών των δύο πλευρών οδηγεί σε μια νέα ψηφιακή πολιτισμική οικολογία, όπου η τεχνολογία δεν είναι απλώς εργαλείο, αλλά δομικό στοιχείο της πολιτισμικής δημιουργίας και διαχείρισης. Ο πολιτισμός στην ψηφιακή εποχή δεν είναι στατικός, αλλά δυναμικός και

ανοιχτός, επιτρέποντας την αλληλεπίδραση των χρηστών, την πολλαπλότητα των αφηγήσεων και τη συνεχή αναδιαμόρφωση της πολιτισμικής μνήμης.

Συνοπτικά, οι πολυμεσικές τεχνολογίες και οι πρακτικές διαχείρισης ψηφιακού περιεχομένου μετασχηματίζουν τον τρόπο με τον οποίο ο πολιτισμός παράγεται, τεκμηριώνεται και προσλαμβάνεται. Τα πολυμέσα αποκτούν μια δημιουργική και κοινωνική διάσταση, ενώ, παράλληλα το τεχνικό και οργανωτικό υπόβαθρο καθιστούν δυνατή τη βιώσιμη διαχείριση των ψηφιακών πολιτισμικών πόρων. Μέσα από αυτή τη διπλή θεώρηση —αισθητική και τεχνική— καθίσταται σαφές ότι η ψηφιακή πολιτιστική εμπειρία προϋποθέτει τόσο καλλιτεχνική καινοτομία όσο και ορθολογική οργάνωση της πληροφορίας. Η τεχνολογία των πολυμέσων και η επιστήμη της διαχείρισης ψηφιακού περιεχομένου συνενώνονται, διαμορφώνοντας ένα νέο πολιτισμικό πεδίο όπου η δημιουργία, η μνήμη και η πρόσβαση συνυφαίνονται σε ένα ενιαίο, πολυεπίπεδο ψηφιακό περιβάλλον.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΣΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ

3.1 “Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην πράξη”

Στο προηγούμενο κεφάλαιο, γίνεται προφανές πως οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες συντελούνται από μια σειρά μεθόδων, εργαλείων και φιλοσοφικών αρχών, που αφορούν στη συνύπαρξη της τεχνολογίας με την ανθρωπιστική σκέψη (Drucker, 2012· Δημητρούλια κα, 2023: 24).

Στο αγγλόφωνο μανιφέστο με τίτλο *The Digital Manifesto 2.0* ενισχύεται η θεωρία αυτή, καθώς αναφέρεται πως “οι ΨΑΕ, δεν είναι ένα ενιαίο πεδίο, αλλά ένα φάσμα συγκλινουσών πρακτικών που εξερευνούν έναν κόσμο στον οποίο: α) το έντυπο δεν είναι πλέον το αποκλειστικό ή κανονιστικό μέσο με το οποίο παράγεται ή/ και διαδίδεται η γνώση· αντίθετα, το έντυπο, απορροφάται σε νέες, πολυμεσικές διατάξεις· και β) τα ψηφιακά εργαλεία, οι ψηφιακές τεχνικές και τα ψηφιακά μέσα έχουν μεταβάλει την παραγωγή και τη διάδοση της γνώσης στις τέχνες, τις Ανθρωπιστικές και τις Κοινωνικές Επιστήμες” (Δημητρούλια κα., 2023: 24· Berry, 2012: 7–9).

Μια αντίστοιχη άποψη διατυπώνεται αργότερα και στο γαλλικό μανιφέστο ενός άτυπου συνεδρίου στο Παρίσι, *THATcamp 2010*. Σε αυτό το σημείο λοιπόν, διαπιστώνεται πως “υπάρχουν πολλές μεθοδολογίες, πολλά εργαλεία και συγκροτημένες κοινότητες που δεν επικοινωνούν μεταξύ τους και ο στόχος δεν μπορεί παρά να είναι η σύγκλισή τους, καθώς η ψηφιακή συνθήκη έχει αλλάξει ριζικά την παραγωγή και τη διάδοση της γνώσης. Οι υπογράφωντες σε καμία περίπτωση δεν απορρίπτουν το παρελθόν, αλλά αντίθετα θεωρούν ότι οι ΨΑΕ στηρίζονται στα επιστημολογικά παραδείγματα, τις θεωρίες, τις μεθόδους και την τεχνογνωσία καθεμιάς επιστήμης και τη μελετούν με βάση τα ψηφιακά εργαλεία. Έτσι, οι ΨΑΕ αποτελούν ένα διεπιστημονικό σημείο συνάντησης και επεξεργασίας θεωρητικών, μεθοδολογιών και ευρετικών εργαλείων, προσφέρουν μια ευκαιρία για συλλογική δουλειά και τη δημιουργία μιας κοινότητας πρακτικής που θα είναι αλληλέγγυα, ανοιχτή φιλόξενη, ελεύθερης πρόσβασης, πολύγλωσση και πολυεπιστημονική” (Δημητρούλια κα., 2023: 24-25).

Αξίζει να σημειωθεί πως, κανείς δεν ασχολείται με τις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες για να διασφαλίσει ότι τα έργα των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών θα κοστολογούνται με μεγαλύτερη ακρίβεια ή ότι η διαχείρισή τους θα γίνεται με πιο αποτελεσματικό τρόπο. Οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες αφορούν τη δημιουργικότητα και τον πειραματισμό· θα έπρεπε να αποτελούν έναν ανοργάνωτο χώρο παιχνιδιού, όχι ένα πρότυπο διαχειριστικής ευπρέπειας (Schreibman et al., 2016: 461).

Η παραδοσιακή έρευνα στις ανθρωπιστικές επιστήμες εξακολουθεί συχνά να πραγματοποιείται από τον «μοναχικό ερευνητή», που εμβαθύνει σε βιβλία, χειρόγραφα και άλλα πολιτιστικά τεκμήρια μέσα σε βιβλιοθήκες, αρχεία και μουσεία. Τέτοιου είδους έρευνα μπορεί να ενταχθεί

στις καθιερωμένες ερευνητικές ημέρες και στις πανεπιστημιακές διακοπές. Πολλές από τις παραδοχές της πανεπιστημιακής διοίκησης σχετικά με τα πρότυπα δημοσίευσης και τις ακαδημαϊκές πορείες στις ανθρωπιστικές επιστήμες εξακολουθούν να βασίζονται στο μοντέλο του «μοναχικού ερευνητή», ακόμη και σε νεότερους κλάδους όπως οι σπουδές μέσω επικοινωνίας και πολιτισμού (Schreibman et al., 2016: 462).

Ένα από τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών είναι ότι μεγάλο μέρος της έρευνάς τους βασίζεται στη συνεργασία ομάδων και δεν εντάσσεται εύκολα σε τέτοιες ιστορικά καθιερωμένες διοικητικές δομές. Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι η έρευνα στις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί από μεμονωμένους ερευνητές. Μερικές από τις πιο σημαντικές στοχαστικές συζητήσεις για το πώς η ενασχόληση με την τεχνολογία μεταμορφώνει την κατανόηση της ιστορίας, του πολιτισμού και της κοινωνίας εξακολουθούν να διεξάγονται με αυτούς τους παραδοσιακούς τρόπους.

Καθώς ο όγκος του ψηφιακού υλικού αυξάνεται, αυτού του είδους η κριτική ανάλυση θα καταστεί ακόμη πιο, και όχι λιγότερο, σημαντική. Ωστόσο, οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες περιλαμβάνουν επίσης τη δημιουργία ψηφιακών πόρων, που εκτείνονται από διαδικτυακές εκδόσεις έως τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, και στον πυρήνα τους βρίσκεται η ιδέα ότι η έρευνα στις ανθρωπιστικές επιστήμες μπορεί να πραγματοποιείται και να εκφράζεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον — ότι οι ανθρωπιστικές επιστήμες δεν χρειάζεται πλέον να περιορίζονται από τους τεχνολογικούς περιορισμούς του έντυπου βιβλίου (Schreibman et al., 2016: 462).

Επομένως, οι ΨΑΕ, χρήζουν της συνεργασίας ενός συνόλου επαγγελματιών, από διαφορετικές επιστήμες. Με τον τρόπο αυτό, όχι μόνο γίνεται πιο εύκολη η διαδικασία της έρευνας, αλλά και το αποτέλεσμα είναι πιο ολοκληρωμένο και επιτυχημένο. Έτσι, λόγω των ΨΑΕ ενισχύεται περισσότερο και το πνεύμα της συνεργασίας και η αποδοχή όλων των επιστημών.

Η συνεργασία και η συλλογική δουλειά βρίσκεται στο επίκεντρο της “ευέλικτης ερμηνευτικής” (agile hermeneutics), όπως ονομάζουν οι Rockwell & Sinclair (2016: 6) τη διαλογική, συνεργατική, ερμηνευτική, ερευνητική πρακτική τους. Η ευέλικτη ερμηνευτική προϋποθέτει τη συνεργασία, τον διάλογο μεταξύ ερευνητών προερχόμενων από διαφορετικά πεδία, όπως οι ίδιοι, αλλά και τη διαρκή αλληλεπίδραση ανάμεσα στην ερμηνευτική πρακτική και την ανάπτυξη εργαλείων ερμηνείας (Δημητρούλια κα., 2023: 47).

Φυσικά, για να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό έργο, χρειάζεται μια σειρά δραστηριοτήτων για ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. Η Drucker, προτείνει ένα βασικό, συνοπτικό μοντέλο για την περιγραφή των δραστηριοτήτων κατά το σχεδιασμό και την υλοποίηση της έρευνας στις ΨΑΕ (Drucker, 2021: 3-4):

- Αναμεσοποίηση/ μεσοποίηση (remediation/ mediation): η πρώτη αναφέρεται σε αλλαγή του μέσου, λ. χ. το πέρασμα από ένα αναλογικό σε ένα ψηφιακό μέσο, όπως η

ψηφιοποίηση κάθε είδους αναλογικών τεκμηρίων/ πόρων, κειμένων και αντικειμένων. Στη δεύτερη δραστηριότητα, η πληροφορία καταγράφεται, ενυπάρχει σε ένα μέσο.

- Δεδομενοποίηση/ μοντελοποίηση (datafication/ modelling): η δεδομενοποίηση είναι η μεταγραφή ενός πόρου ή ενός φαινομένου σε ψηφιακά δεδομένα που μπορούν να αναλυθούν με εργαλεία. Η συγκεκριμένη συνδέεται άρρηκτα με τη μοντελοποίηση, η οποία αφορά τις επιλογές και τις αποφάσεις στην εξαγωγή των τιμών και την αναπαράσταση ή/ και περιγραφή των πόρων.
- Επεξεργασία/ ανάλυση (processing/ analytics): αφορούν όλους τους τρόπους με τους οποίους αναλύονται αυτόματα, υπολογιστικά τα δεδομένα με βάση το ερευνητικό ερώτημα, τις επιλογές του καθενός, αλλά και τις τεχνικές δυνατότητες (affordances) των εργαλείων.
- Παρουσίαση/ διάταξη (presentation/ display): η παρουσίαση της έρευνας, όπως αυτή υλοποιείται στο πλαίσιο ενός έργου, μπορεί να γίνει με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, συνήθως διαδικτυακά, σε αποθετήρια, σε ειδικές πλατφόρμες (omeka, scalar, heurist κ.λπ.) αλλά και σε ad hoc ιστοτόπους και νέα μέσα. Οι μορφές που λαμβάνει είναι ποικίλες: Βάσεις Δεδομένων (ΒΔ), ποικίλες οπτικοποιήσεις, συλλογές, εκθέσεις, ψηφιακές εκδόσεις κειμένων, έντυπες και ηλεκτρονικές δημοσιεύσεις, εφαρμογές για φορητές συσκευές κ.λπ., ενώ συχνά η παρουσίαση είναι μεικτή, αναλογική και ψηφιακή.
- Βιωσιμότητα/ διατήρηση (sustainability/ preservation): η βιωσιμότητα και η συντήρηση/ διατήρηση ενός ψηφιακού έργου ενέχουν σημαντικές προκλήσεις. Πέραν των όποιων ηθικών παραμέτρων που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη, η απούλοποίηση δεν διαφυλάσσει αναγκαστικά τα έργα, όπως συχνά πιστεύεται. Αντίθετα, τα ψηφιακά δεδομένα μπορούν να καταστραφούν με ποικίλους τρόπους και επίσης αναπόδραστα υποβαθμίζονται κατά τη διαχείρισή τους. Όπως και η κατασκευή τους, η συντήρηση και διατήρηση των ψηφιακών έργων έχει αυξημένο κόστος και πρέπει να λαμβάνεται υπόψη εξ αρχής, κατά το σχεδιασμό τους. Αφορούν δεν και την παρουσίαση/ διάταξη των έργων, αφού τα υλικά, τα αρχεία είναι οργανικά συνδεδεμένα με την ερμηνευτική λογική του έργου. Εάν λοιπόν, η διάταξη αυτή χαθεί ή αλλάξει, υποβαθμίζεται ριζικά η πρόσληψη του έργου από τους χρήστες (Drucker, 2021: 49· Δημητρούλια κα., 2023: 43-45).

Μία επίσης σημαντική δραστηριότητα για την υλοποίηση ενός Ψηφιακού Έργου (ΨΕ), είναι η διαλειτουργικότητα (interoperability). Πρόκειται για μια διαδικασία ανταλλαγής πληροφορίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ συστημάτων, που δεν έχει μόνο τεχνικές αλλά και οργανωσιακές, νομικές, πολιτικές, κοινωνικές και πολιτισμικές διαστάσεις. Σε τεχνικό επίπεδο, συνίσταται στη δυνατότητα ανταλλαγής δεδομένων μεταξύ πληροφοριακών συστημάτων και εφαρμογών. Σημαντικός παράγοντας για την επίτευξή της είναι η υιοθέτηση “ανοιχτών προτύπων”,

προδιαγραφών δηλαδή μεταφοράς και αποθήκευσης των δεδομένων. Τα Ανοιχτά Πρότυπα (ΑΠ), είναι πολύ σημαντικά για τις ΨΑΕ καθώς διασφαλίζουν:

- Τη συνεργασία και την επικοινωνία με άλλα έργα, ασχέτως λογισμικού.
- Τη δυνατότητα χρησιμοποίησης των αρχείων, ασχέτως αναβάθμισης ή αλλαγής των εφαρμογών.
- Την πρόσβαση στο έργο χωρίς προβλήματα συμβατότητας σε επίπεδο συσκευών (European Commission, 2017: 5· Δημητρούλια κα., 2023: 45-46).

Αξίζει να σημειωθεί πως, παρά τις όποιες διαφορές τους, τα ΨΕ έχουν τις εξής κοινές συνιστώσες:

- Υλικά (κείμενα, εικόνες, βίντεο, ήχο κ.λπ.).
- Επεξεργασία των υλικών με ΨΕ.
- Παρουσίαση των αποτελεσμάτων (Drucker, 2021: 2· Δημητρούλια κα., 2023: 46).

Έτσι λοιπόν τα υλικά, μαζί με τα ψηφιακά εργαλεία είναι στο επίκεντρο όσον αφορά στην έρευνα για τις ΨΑΕ. Όμως, ποιά είναι τα ψηφιακά μέσα που μετέχουν στην ερμηνευτική διαδικασία με τα δικά τους μοντέλα, για την έρευνα στις ΨΑΕ;

3.2 “Πολιτισμός, Πολυμέσα και Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά”

Στο προηγούμενο κεφάλαιο σημειώθηκε πως, ο πολιτισμός και η πολιτιστική κληρονομιά, έχουν επηρεαστεί από την ανοδική πορεία της τεχνολογίας με αποτέλεσμα να υπάρχει πλέον σε αυτά και το χαρακτηριστικό της ψηφιακότητας (Συλαίου, 2025: 28-29). Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι η ενίσχυση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και των φορέων του, προκειμένου και οι επισκέπτες να αντιληφθούν καλύτερα την ιστορία, τον πολιτισμό και την κοινωνία τους (Συλαίου, 2025: 72).

Τα ψηφιακά μέσα χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου μέσω σάρωσης, μοντελοποίησης και αρχειοθέτησης· για τη διαχείρισή του με τη βοήθεια ισχυρών μηχανών αναζήτησης και εργαλείων διαχείρισης βάσεων δεδομένων· και για τη διάδοσή του μέσω του παγκόσμιου ιστού (World Wide Web) σε κοινό που διαφορετικά ίσως να μην είχε ποτέ τη δυνατότητα να το προσεγγίσει (Kalay, 2008: 1) Πιο συγκεκριμένα, τα πολυμέσα, σε συνδυασμό με τον πολιτισμό, στρέφονται προς τη θεματολογία, τη διεπαφή και εμπειρία χρήσης ώστε να δημιουργηθεί ένα σωστά δομημένο ψηφιακό, πολιτιστικό περιβάλλον (Μπουμπάρης, 2024: 23-24).

Σε αυτό το σημείο, χρειάζεται να επισημανθούν δύο πολύ βασικές θέσεις:

- Δεν επιλέγουμε πρώτα ένα θέμα με πολιτιστικό περιεχόμενο και μετά σχεδιάζουμε την εμπειρία χρήσης για να επιλέξουμε τέλος τις διεπαφές που θα εξυπηρετήσουν τις επιλογές μας.

- Ο λόγος της διάσωσης και της διαφύλαξης εκφράζει την αντίληψη για τον σταθερό, αναλλοίωτο κ.λπ. χαρακτήρα του πολιτισμού.

Έτσι, στις περιπτώσεις αυτές, ο θαυμασμός δεν στρέφεται μόνο προς το πολιτιστικό περιεχόμενο, αλλά και στην ίδια την τεχνολογία που το διατηρεί «ζωντανό» στον ιστορικό χρόνο. Υπό αυτές τις συνθήκες, η σύνδεση πολιτισμού και Πολυμεσικών Εφαρμογών (ΠΕ) δεν αφορά μόνο τη θεματολογία, αλλά διαπερνά και τη σχεδίαση εμπειρίας και διεπαφής χρήσης (Μπουμπάρης, 2024: 24-25).

Για να γίνει πιο ομαλός και κατανοητός ο σχεδιασμός περιεχομένου και διεπαφών σε ΠΕ, έχουν δημιουργηθεί έξι σχολές σκέψης στις θεωρίες των μέσων:

- Τα μέσα ως κωδικοποιητές νοήματος. Αυτή είναι η πιο κλασική προσέγγιση για τον ρόλο των μέσων ως μεταφορείς πληροφορίας μεταξύ πομπού και αποδέκτη (Carey, 2009). Η έμφαση δίνεται στις συμβολικές αναπαραστάσεις που χρησιμοποιεί ο πομπός προκειμένου να ενεργοποιήσει οικεία και κοινώς αποδεκτά γνωστικά σχήματα στους αποδέκτες (π.χ. η εκτεταμένη χρήση αριθμών στην περιγραφή της πανδημίας προσδίδει αντικειμενικότητα στην παρουσίαση του φαινομένου προς τους πολίτες).
- Τα μέσα ως προεκτάσεις του ανθρώπου. Στην προσέγγιση αυτή, δίνεται προτεραιότητα στις τεχνικές δυνατότητες των μέσων να διευρύνουν την ανθρώπινη παρουσία, αντίληψη και τις αισθήσεις (μέσα από το τηλέφωνο η φωνή κάποιου μπορεί να ακουστεί στην άλλη πλευρά του πλανήτη... ακόμα και αν αυτός δεν βρίσκεται πλέον εν ζωή!). Τα μέσα επεκτείνουν και αναδιαμορφώνουν τη σχέση μας με τον εαυτό μας, αλλάζοντας την αντίληψη για την κλίμακα του χώρου και τη ροή του χρόνου.
- Τα μέσα ως κοινωνικο-πολιτισμικές πρακτικές. Η δημιουργία κάθε τεχνικού μέσου εκπληρώνει κοινωνικές ανάγκες και αξίες σε συγκεκριμένες ιστορικές συνθήκες. Οι χρήσεις και οι υλικότητες των τεχνικών μέσων δεν είναι σταθερές, αλλά αλλάζουν ανάλογα με τις επιδιώξεις των κοινωνικών ομάδων που τις οικειοποιούνται στην πάροδο του χρόνου (Williams, 2003).
- Υλικότητα των μέσων. Στην προσέγγιση αυτή, δίνεται έμφαση στις τεχνικές λειτουργίες των μέσων οι οποίες προηγούνται και έπονται των κοινωνικών και των αναπαραστατικών 30 Νίκος Μπουμπάρης λειτουργιών των μέσων. Αφορά τις «πίσω από την οθόνη» διεργασίες που κατέρχονται στο υλικό (hardware) των τεχνικών μέσων για να συνδέσουν τις συχνά μη αισθητές διεργασίες (Kittler, 1997), τα υλικά στοιχεία όπως μέταλλα, ορυκτά, χημικά (Parikka, 2015) και τον προγραμματισμό με συστήματα γνώσης και με φυσικά όπως και με κοινωνικά περιβάλλοντα (Kitchin & Dodge, 2011).
- Η οικολογία των μέσων. Αρχικά η προσέγγιση αυτή πρότεινε να αντιληφθούμε τα μέσα ως ένα ολικό περιβάλλον επικοινωνίας και πληροφορίας το οποίο διαμορφώνει την ανάπτυξη της ανθρώπινης ζωής και του πολιτισμού (Postman, 1970· ΜακΛούαν, 1990).

Οι πιο πρόσφατες προσεγγίσεις μετατοπίζονται από τον ανθρωποκεντρικό περιβαλλοντισμό που διέπει τις πρώτες προσεγγίσεις προς τον πληροφοριακό υλισμό των μέσων. Οι οικολογίες των μέσων νοούνται ως τεχνοκοινωνικά περιβάλλοντα που αναδύονται ως πλέγματα διασυνδέσεων μεταξύ των ίδιων των μέσων τα οποία κυκλοφορούν και διανέμουν πληροφορίες, υλικότητες και κοινωνικές σχέσεις.

- Τα μέσα ως τεχνικές. Στην προσέγγιση αυτή τονίζονται οι υλικές δυνατότητες του μέσου που παράγουν, σε συνδυασμό με την ανθρώπινη δράση, συγκεκριμένες πρακτικές και έργα (Siegert, 2014· Winthrop-Young, Iurascu, & Parikka, 2013). Τα μέσα ως τεχνικές αναδεικνύουν ότι διαδικασίες όπως αυτές της δημιουργίας περιεχομένου και σχεδιασμού διεπαφών χρήσης μπορεί να είναι σκοποθετημένες και ταυτόχρονα ανοικτές και δυναμικές (Μπουμπάρης, 2024: 29-30).

Η απαρχή του ψηφιακού πολιτισμού μπορεί να εντοπιστεί στις δεκαετίες του 1980 και του 1990, με την εμφάνιση των πρώτων μορφών ψηφιακής τέχνης και των πρώτων διαδικτυακών περιβαλλόντων, όπως τα BBS (Bulletin Board Systems) και οι πρώτοι ιστότοποι. Η έννοια του ψηφιακού πολιτισμού μπορεί να εξεταστεί μέσα από το πρίσμα διαφόρων θεωρητικών προσεγγίσεων, όπως η πολιτισμική θεωρία, οι σπουδές των νέων μέσων και η κοινωνιολογία. Ο ψηφιακός πολιτισμός περιγράφει τις πολιτιστικές πρακτικές, τα προϊόντα και τις διαδικασίες που αναπτύσσονται μέσα από τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών. Περιλαμβάνει δε ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, από την εφαρμογή ψηφιακών τεχνολογιών στη διατήρηση και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, μέχρι την ψηφιακή τέχνη, τη συμμετοχή σε ψηφιακές κοινότητες και τη δημιουργία περιεχομένου στα κοινωνικά μέσα. Η ανάπτυξη του ψηφιακού πολιτισμού επιταχύνθηκε σημαντικά με τη διάδοση του διαδικτύου, ενώ τα τελευταία χρόνια έχει εμπλουτιστεί με τη χρήση Μουσεία, Ψηφιακότητα και Πολιτισμός 73 προηγμένων τεχνολογιών, όπως η εκτεταμένη πραγματικότητα (eXtended Reality/XR), τα συστήματα ψηφιακής οργάνωσης και αρχειοθέτησης, τα κοινωνικά δίκτυα, τα μεγάλα δεδομένα (Big Data) και η τεχνητή νοημοσύνη. Ο ψηφιακός πολιτισμός εξελίσσεται συνεχώς, διαμορφώνοντας νέες δυνατότητες για δημιουργία, συμμετοχή και αλληλεπίδραση, ενώ παράλληλα επαναπροσδιορίζει τη σχέση των ανθρώπων με την πολιτιστική τους κληρονομιά και τις νέες μορφές έκφρασης (Συλαίου, 2025: 72-73).

Η ψηφιακή κληρονομιά ορίζεται ως «κληρονομιά που αποτελείται από υλικά βασισμένα σε υπολογιστές, είτε είναι εξαρχής ψηφιακά είτε έχουν ψηφιοποιηθεί από άλλες μορφές. Αυτή προέρχεται από διαφορετικές κοινότητες, βιομηχανίες, τομείς και περιοχές, και απαιτεί ενεργές προσεγγίσεις διατήρησης, ώστε να διασφαλιστούν η αυθεντικότητα, η προσβασιμότητα και η ευχρηστία της με την πάροδο του χρόνου» (UNESCO/PERSIST Guidelines for the selection of digital heritage for long-term preservation, 2016, p. 16). Σύμφωνα με την ομάδα εργασίας για την ψηφιακή διατήρηση (Digital Preservation working group) του ICOMCIDOC, η ψηφιακή κληρονομιά «περιλαμβάνει δεδομένα που είναι εξαρχής ψηφιακά και συλλέγονται από τα

μουσεία ως μέρος της στρατηγικής τους για συλλογή, καθώς και ψηφιακά αντίγραφα αντικειμένων του μουσείου. Επιπλέον, τα ψηφιακά δεδομένα που παράγονται μέσα στο μουσείο (όπως καταχωρήσεις δεδομένων σχετικά με τα αντικείμενα της συλλογής) αποτελούν και αυτά μέρος της ψηφιακής κληρονομιάς, η οποία πρέπει να διατηρηθεί και να τεκμηριωθεί» (Συλαίου, 2025: 73).

Ο Nicola Barbué (2018) διευρύνει τη συζήτηση για τον ψηφιακό πολιτισμό επισημαίνοντας ότι ο σύγχρονος ψηφιακός πολιτισμός δεν (πρέπει να) περιλαμβάνει μόνο την παραγωγή ψηφιακής μορφής άυλων πολιτιστικών αγαθών, όπως, π.χ. τα ψηφιακά έργα τέχνης ή η διαδικασία και το αποτέλεσμα της ψηφιοποίησης υλικών και άυλων μνημείων πολιτιστικής κληρονομιάς (κινητών ή ακίνητων). Αντίθετα, υποστηρίζει ότι οι ίδιες οι μέθοδοι τεκμηρίωσης, οργάνωσης και πλαισίωσης της πολιτιστικής κληρονομιάς με ψηφιακά μέσα αποτελούν σημαντικά μνημεία του μέλλοντος και μέρος του ψηφιακού μας πολιτισμού. Στην ουσία, για να περιγράψει τις διαφορετικές πτυχές του ψηφιακού πολιτισμού, χρησιμοποιεί τρεις κατηγορίες:

- Πολιτιστική κληρονομιά που είναι εξαρχής ψηφιακή (Born Digital Heritage). Αφορά ψηφιακά δημιουργημένα πολιτιστικά έργα που πρέπει «να διαφυλαχθούν, να διατηρηθούν και να μεταφερθούν στις μελλοντικές γενιές ως μάρτυρες και μνήμη του πολιτισμού και των κοινωνιών του εικοστού πρώτου αιώνα» (Barbuti, 2018).
- Ψηφιακότητα για την πολιτιστική κληρονομιά (Digital FOR Cultural Heritage – έμφαση με κεφαλαία γράμματα από τον συγγραφέα). Περιλαμβάνει τη δημιουργία ψηφιακών αναπαραστάσεων, περιβαλλόντων ή πλατφορμών, στις οποίες οργανώνονται και παρουσιάζονται έργα ή τεκμήρια πολιτιστικής κληρονομιάς. Αυτό αφορά τόσο το τελικό αποτέλεσμα, όπως ψηφιακά αποθετήρια, εικονικά μουσεία ή βάσεις δεδομένων, όσο και τις μεθόδους και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους. Όπως αναφέρει ο Barbuti (ό.π.), αποσκοπούν στη συνδημιουργία ψηφιακών αντικειμένων που αναπαράγουν στο περιεχόμενό τους υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά, π.χ. ψηφιακά αντικείμενα, ψηφιακές βιβλιοθήκες, εικονικά μουσεία, δημογραφικές-εθνογραφικές-ανθρωπολογικές βάσεις δεδομένων.
- Ψηφιακότητα ως πολιτιστική κληρονομιά (Digital AS Cultural Heritage – έμφαση με κεφαλαία γράμματα από τον συγγραφέα). Περιλαμβάνει τις διαδικασίες τεκμηρίωσης, κατάταξης και πλαισίωσης του πολιτιστικού υλικού, μαζί με τα σχετικά μεταδεδομένα και τις οντολογίες που χρησιμοποιούνται. Ο Barbuti υποστηρίζει ότι αυτές οι μέθοδοι αναπαριστούν τον τρόπο σκέψης και την επιστημονική κουλτούρα της εκάστοτε εποχής, αποτελώντας έτσι πολύτιμο υλικό κατανόησης για μελλοντικούς ιστορικούς. Αυτά τα τεκμήρια της σύγχρονης ψηφιακής παραγωγής (στο πεδίο της τεκμηρίωσης/παρουσίασης/πλαισίωσης) αποτελούν ένα μνημείο του τρόπου σκέψης της (εκάστοτε) τρέχουσας ψηφιακής ανθρωπιστικής επιστήμης κατά περίπτωση, και άρα

πολύτιμο υλικό κατανόησης της σημερινής εποχής για τους ιστορικούς/μελετητές του μέλλοντος (Συλαίου, 2025: 74).

Σε αυτό το σημείο, αξίζει να γίνει κατανοητή η διαφορά ανάμεσα στην “ψηφιακή κληρονομιά” και στις “ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες”. Η ψηφιακή κληρονομιά αναφέρεται στη διατήρηση, διαχείριση και αξιοποίηση πολιτιστικών τεκμηρίων, είτε αυτά είναι εξ αρχής ψηφιακά (born digital) είτε έχουν ψηφιοποιηθεί, ώστε να παραμείνουν διαθέσιμα για τις τρέχουσες και τις μελλοντικές γενιές. Αντίθετα, οι ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες είναι ένα διεπιστημονικό πεδίο που ασχολείται με την εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων και μεθόδων στη μελέτη των ανθρωπιστικών επιστημών, εμπλουτίζοντας την έρευνα και τη διδασκαλία με νέες δυνατότητες ανάλυσης και ερμηνείας (Συλαίου, 2025: 76).

Επομένως, η έρευνα στις ΨΑΕ αξιοποιεί τόσο “πρωτογενείς ψηφιακούς (born digital)” όσο και “ψηφιοποιημένους (digitized)” πόρους, δηλαδή υλικά που παράγονται με αναμεσοποίηση, με τη μετατροπή των αναλογικών πόρων σε ψηφιακούς. Αμφότεροι οι πόροι, παράγονται και είναι προσβάσιμοι με ψηφιακά εργαλεία και μπορεί να είναι διαδικτυακοί ή όχι (Δημητρούλια κα., 2023: 57).

Το 2010, ο Ricky Erway, μέλος της ερευνητικής ομάδας Online Computer Library Center (OCLC) αναφέρει τους εξής τύπους πρωτογενών ψηφιακών πόρων:

- Ψηφιακές φωτογραφίες
- Ψηφιακά έγγραφα
- Συλλογή περιεχομένου από τον Παγκόσμιο Ιστό (ΠΙ)
- Ψηφιακά χειρόγραφα
- Ηλεκτρονικοί φάκελοι, ηλεκτρονικά αρχεία
- Στατικά “σύνολα δεδομένων”(datasets)
- Δυναμικά σύνολα δεδομένων, που αυξάνουν στο χρόνο
- Ψηφιακή τέχνη
- Δημοσιεύσεις σε ψηφιακά μέσα

Ο όγκος των πρωτογενών ψηφιακών πόρων δεν είναι ίδιος σε όλους τους γλωσσικούς και πολιτισμικούς χώρους και συναρτάται με το ρυθμό του ψηφιακού μετασχηματισμού (Δημητρούλια κα., 2023: 58).

Τις τελευταίες δύο δεκαετίες περίπου, οι τεχνολογίες Web 2.0 πυροδότησαν μια αλλαγή παραδείγματος για τα μουσεία και τους πολιτιστικούς οργανισμούς. Οι τεχνολογίες αυτές δεν άλλαξαν μόνο τον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία επικοινωνούν με τους επισκέπτες ή/ και με άλλους φορείς, αλλά ολόκληρη τη μουσειακή πρακτική. Η σχέση των μουσείων με την τεχνολογία δρομολογήθηκε με βάση πολύ συγκεκριμένες προτεραιότητες: την εισαγωγή και αξιοποίηση ψηφιακών συστημάτων για την αντικατάσταση των αναλογικών (π.χ. των δελτίων και βιβλίων καταγραφής υλικού), τη μετατροπή αναλογικού περιεχομένου σε ψηφιακό, μέσω των περίφημων (και συχνά χρηματοδοτούμενων) προγραμμάτων ψηφιοποίησης, καθώς και την

εισαγωγή ψηφιακών μέσων διάδρασης σε εκθεσιακό χώρο, από τις οθόνες αφής ως τις τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας και τις εφαρμογές (apps) για κινητές συσκευές. Η εισαγωγή καθεμιάς από αυτές τις “νέες” τεχνολογίες βασιζόταν σε καθαρά τεχνοκρατικά και συχνά οικονομικά κριτήρια: τη βελτίωση διαδικασιών του μουσείου ή/ και της εμπειρίας του επισκέπτη και κατ’ επέκταση της επισκεψιμότητας του οργανισμού, την απορρόφηση κονδυλίων, την παραγωγικότητα (Μπούνια κα., 2021: 197· Συλαίου, 2025: 79-80).

Η ψηφιακή μουσειολογία αποτελεί ένα αναδυόμενο πεδίο που συνδυάζει τις παραδοσιακές πρακτικές της μουσειολογίας με τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών. Αυτή η ενσωμάτωση έχει αλλάξει ριζικά τον τρόπο λειτουργίας των μουσείων, από τη συλλογή και τη διατήρηση των αντικειμένων μέχρι την έκθεση και την ερμηνεία τους. Η ψηφιακή μουσειολογία αναφέρεται στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών για τη διαχείριση, την έκθεση και την ερμηνεία μουσειακών συλλογών. Περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, την ψηφιοποίηση συλλογών, τη δημιουργία ψηφιακών εκθέσεων και την αξιοποίηση διαδραστικών τεχνολογιών για την ενίσχυση και τη διεύρυνση της εμπειρίας των επισκεπτών. Η έννοια της ψηφιακής μουσειολογίας θεμελιώνεται σε θεωρητικά μοντέλα από τις ανθρωπιστικές και τις κοινωνικές επιστήμες, όπως η θεωρία των νέων μέσων, η πολιτισμική θεωρία και η διαχείριση της γνώσης. Παράλληλα, περιλαμβάνει την κριτική ανάλυση της σχέσης μεταξύ τεχνολογίας και πολιτιστικής κληρονομιάς. Ένας από τους πιο σημαντικούς αντίκτυπους της ψηφιακής μουσειολογίας είναι η δυνατότητα επέκτασης της εμπειρίας των επισκεπτών πέρα από τους φυσικούς χώρους των μουσείων (Συλαίου, 2025: 82).

Οι όροι «εικονικό μουσείο» και «ψηφιακό μουσείο» χρησιμοποιούνται συχνά για να περιγράψουν σύγχρονες μορφές μουσείων που αξιοποιούν την τεχνολογία. Πιο συγκεκριμένα:

- Εικονικό μουσείο (virtual museum): Αναφέρεται σε μια πλήρως ψηφιακή εμπειρία, συνήθως σε μορφή ιστοσελίδας ή εφαρμογής, που δεν έχει φυσική τοποθεσία ή συλλογή. Πρόκειται για έναν πλήρως ψηφιακό χώρο, που παρέχει διαδικτυακές εκθέσεις, τρισδιάστατες αναπαραστάσεις και διαδραστικές εμπειρίες, επιτρέποντας στους επισκέπτες να περιηγηθούν σε εκθέσεις χωρίς να είναι παρόντες σε κάποιον φυσικό χώρο μουσείου. Συχνά περιλαμβάνει πολυμεσικές και διαδραστικές δυνατότητες, εμπειρίες εικονικής περιήγησης και αξιοποιεί τεχνολογίες επαυξημένης ή εικονικής πραγματικότητας.
- Ψηφιακό μουσείο (digital museum): Αναφέρεται σε έναν φυσικό μουσειακό χώρο που έχει ενσωματώσει διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες για την έκθεση, την αρχειοθέτηση και την επικοινωνία του. Τα ψηφιακά μουσεία αξιοποιούν τεχνολογίες όπως ψηφιακά αρχεία, οθόνες αφής και διαδραστικά εκθέματα, για να εμπλουτίσουν την εμπειρία των επισκεπτών στον φυσικό χώρο.

Η βασική διαφορά έγκειται στο ότι το εικονικό μουσείο υπάρχει αποκλειστικά στον ψηφιακό χώρο, ενώ το ψηφιακό μουσείο είναι ένας φυσικός χώρος που χρησιμοποιεί την ψηφιακή

τεχνολογία για να προσφέρει επιπλέον δυνατότητες και πληροφορίες. Οι όροι αυτοί χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν τη διαφορετική μορφή που οι μουσειακές λειτουργίες αποκτούν όταν αξιοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες. Οι μουσειακές λειτουργίες μπορεί να περιλαμβάνουν την ψηφιακή τεκμηρίωση των συλλογών, την ερμηνεία τους μέσω τρισδιάστατων αναπαραστάσεων και εικονικών περιβαλλόντων, καθώς και την παρουσίαση αυτής της ερμηνείας στο κοινό, με ιδιαίτερη έμφαση σε εκείνους που βρίσκονται εκτός του φυσικού χώρου του μουσείου (Συλαίου, 2025: 82-83)

Ο όρος “μεταψηφιακό” μουσείο (post- digital museum) χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στη μουσειολογική βιβλιογραφία από τον Ross Parry (2013) και έκτοτε έχει αρχίσει να χρησιμοποιείται ολοένα και ευρύτερα για να περιγράψει τη θέση των πολιτιστικών οργανισμών σήμερα, εποχή κατά την οποία η τεχνολογία είναι πλέον κανόνας και λειτουργική ανάγκη (Barham, 2012: 93). Αυτή η “κανονικότητα” μεταξύ τεχνολογίας και πολιτιστικών οργανισμών, εντοπίζεται σε τέσσερα σημεία:

- Στην προετοιμασία τους για μια μεταψηφιακή οργανωσιακή δομή
- Στις υβριδικές πλέον προσεγγίσεις στα μέσα επικοινωνίας και στην παραγωγή τους
- Στο όραμα και την ταυτότητα των οργανισμών που βασίζονται σε πολλαπλές πλατφόρμες έκφρασης
- Στην επιρροή της ψηφιακότητας, στον τρόπο σκέψης των οργανισμών και πέρα από τα ψηφιακά δεδομένα (Μπούνια κα., 2021: 212).

Τα εικονικά μουσεία, ως ψηφιακοί πόροι, εξαρτώνται από τις διαθέσιμες τεχνολογίες για τη μορφή, τη δομή του περιεχομένου και τους τρόπους επικοινωνίας με το κοινό. Η ευελιξία αυτή οδηγεί σε σημαντικές διαφοροποιήσεις σε σύγκριση με τα συμβατικά μουσεία, επιτρέποντας περαιτέρω εξειδικεύσεις με βάση τις σύγχρονες εξελίξεις σε τεχνολογικό και μεθοδολογικό επίπεδο. Τα εικονικά μουσεία και οι εικονικές εκθέσεις, όπως και τα συμβατικά μουσεία και οι συμβατικές μουσειακές εκθέσεις, μπορούν να κατηγοριοποιηθούν με βάση:

- Το περιεχόμενό τους, π.χ. αρχαιολογικά (εικονικά) μουσεία, (εικονικά) μουσεία σύγχρονης τέχνης, (εικονικά) μουσεία φυσικής ιστορίας, ιστορικά (εικονικά) μουσεία, εθνογραφικά-ανθρωπολογικά (εικονικά) μουσεία, τεχνολογικά (εικονικά) μουσεία
- Την τεχνολογία αλληλεπίδρασης με τον εικονικό επισκέπτη
- Το επίπεδο εμπύθισης
- Τον τρόπο διανομής (πώς και πού είναι διαθέσιμα/προσβάσιμα)
- Τη διάρκειά τους, είτε είναι με μόνιμες είτε με προσβάσιμες για συγκεκριμένα χρονικά διαστήματα που εναλλάσσονται, είτε με περιοδικές εικονικές εκθέσεις, που έχουν συγκεκριμένη χρονική διάρκεια, η οποία συνδέεται ενδεχομένως με ένα συγκεκριμένο γεγονός, π.χ. 200 χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση του 1821, 100 χρόνια από τη Μικρασιατική Καταστροφή (Συλαίου, 2025: 85).

Οι επισκέπτες των φυσικών χώρων πολιτισμού δεν έχουν όλοι τα ίδια ενδιαφέροντα και τις ίδιες προσδοκίες. Ορισμένοι μπορεί να ενδιαφέρονται για ένα υποσύνολο των εκθεμάτων, π.χ. ένας φοιτητής που μελετά μια συγκεκριμένη ιστορική περίοδο, άλλοι μπορεί να έχουν ευρύτερα ενδιαφέροντα και άλλοι απλώς να περιηγούνται μέχρι να εντοπίσουν κάτι που θα τραβήξει την προσοχή τους. Μελέτες σχετικά με τους στόχους των επισκεπτών σε εκθέσεις και μουσεία έδειξαν ότι στους βασικούς στόχους περιλαμβάνονται: η μάθηση και η ανακάλυψη, η παθητική ευχαρίστηση, η ψυχαγωγία, η κοινωνική αλληλεπίδραση και η προσωπική καταξίωση. Οι προτεραιότητες φαίνεται να αλλάζουν ανάλογα με το αντικείμενο της συλλογής. Σε σχέση με τη συμπεριφορά των επισκεπτών στο φυσικό χώρο ενός μουσείου αναγνωρίστηκαν τέσσερις διαφορετικοί τύποι επισκεπτών (Veron & Levasseur, 1989) οι οποίοι περιγράφονται βάσει αντίστοιχων ζωικών συμπεριφορών:

- Ο επισκέπτης «μυρμήγκι», ο οποίος αφιερώνει πολύ χρόνο για να μελετήσει όλα τα εκθέματα κινούμενος κυρίως κοντά στους τοίχους και στα εκθέματα.
- Ο επισκέπτης «ψάρι», ο οποίος κινείται κατά βάση στους διαδρόμους κάνοντας μόνο μερικές στάσεις και βλέπει τα περισσότερα εκθέματα, αλλά για λίγο.
- Ο επισκέπτης «ακρίδα», που βλέπει μόνο τα εκθέματα που τον ενδιαφέρουν κινούμενος στους διαδρόμους και κάνοντας μεγάλη στάση σε αυτά.
- Ο επισκέπτης «πεταλούδα», που αλλάζει συχνά τη διεύθυνση της επίσκεψης και βλέπει σχεδόν όλα τα εκθέματα αλλά διαφέρει ο χρόνος που θα αφιερώσει σε καθένα από αυτά.

Φαίνεται λοιπόν να υπάρχει ένα μεγάλο εύρος αναγκών και συμπεριφορών των επισκεπτών ενός χώρου πολιτισμού. Ορισμένοι εστιάζουν στη διδακτική πτυχή της επίσκεψης, μπορεί να ενδιαφέρονται για συγκεκριμένα στοιχεία του χώρου και για τα στοιχεία αυτά να θέλουν να συλλέξουν όλες τις σχετικές πληροφορίες. Άλλοι μπορεί να ενδιαφέρονται περισσότερο για την αισθητική της εμπειρίας και να αντιλαμβάνονται τον χώρο ως ένα μέσο ψυχαγωγίας, ενώ μια τρίτη κατηγορία επισκεπτών ενδιαφέρεται και για την κοινωνική πτυχή της επίσκεψης και μπορεί να έχει ως στόχο να συζητήσει για τα εκθέματα, να εντοπίσει άλλους επισκέπτες με παραπλήσια ενδιαφέροντα κ.λπ. (Βοσινάκης, 2015: 155).

Αντίστοιχα, η ταξινόμηση των εικονικών μουσείων με βάση την τεχνολογία αλληλεπίδρασης επικεντρώνεται στους τρόπους με τους οποίους οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν με το περιεχόμενο του μουσείου. Η αλληλεπίδραση αφορά τη δυνατότητα του χρήστη να κάνει επιλογές, να αλληλεπιδρά με στοιχεία του εικονικού κόσμου (π.χ. να «ανοίγει» επιλέξιμα κείμενα, να αλλάζει θέση ή ιδιότητες εκθεμάτων), να τροποποιεί το περιβάλλον και να λαμβάνει ανατροφοδότηση για τις ενέργειές του. Παλαιότερα, αυτή η κατηγορία περιλάμβανε δύο κύριες κατηγορίες: διαδραστικά και μη διαδραστικά εικονικά μουσεία. Σήμερα, που σχεδόν όλα τα εικονικά μουσεία είναι διαδραστικά, η κατηγοριοποίηση περιλαμβάνει τις εξής υποκατηγορίες:

- Διαδραστικές Οθόνες Αφής: Παρέχουν στους επισκέπτες τη δυνατότητα να εξερευνούν πληροφορίες μέσω άμεσης αφής. Χρησιμοποιούνται για πληροφορίες εκθεμάτων, διαδραστικούς χάρτες και εκπαιδευτικά παιχνίδια.
- Επαυξημένη Πραγματικότητα (Augmented Reality – AR): Εμπλουτίζει την εμπειρία, προβάλλοντας επιπλέον πληροφορίες ή εικονικές αναπαραστάσεις πάνω από τα εκθέματα, μέσω συσκευών όπως κινητά τηλέφωνα και τάμπλετ.
- Εικονική Πραγματικότητα (Virtual Reality – VR): Επιτρέπει στους χρήστες να βιώσουν προσομοιωμένα περιβάλλοντα, π.χ. ιστορικά ή καλλιτεχνικά, ενισχύοντας τη σύνδεση με το περιεχόμενο.
- Κωδικοί QR και RFID: Παρέχουν άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες ή ηχητικές ξεναγήσεις μέσω προσωπικών συσκευών, με χρήση τεχνολογιών όπως QR codes και RFID.
- Φωνητική Αλληλεπίδραση: Δίνει στους επισκέπτες τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν φωνητικές εντολές για πρόσβαση σε πληροφορίες, συχνά μέσω ειδικών εγκαταστάσεων.
 - Πολυτροπικές Εμπειρίες: Συνδυάζουν πολλούς τρόπους αλληλεπίδρασης (π.χ. αφή, φωνή, εικόνα) για τη δημιουργία καθηλωτικών εμπειριών γύρω από συγκεκριμένα εκθέματα ή θέματα.
- Ανιχνευτές Κίνησης: Ενεργοποιούν την αλληλεπίδραση χωρίς φυσική επαφή, μέσω αναγνώρισης κινήσεων, π.χ., για το άνοιγμα κινούμενων γραφικών ή την προβολή πρόσθετων πληροφοριών.
 - Συλλογές Ήχου και Απτικής Αλληλεπίδρασης: Παρέχουν ηχητικές και απτικές εμπειρίες για την ενίσχυση της κατανόησης των εκθεμάτων, όπως ακουστικές ξεναγήσεις ή απτικές διατάξεις για την αίσθηση κειμένων και εικόνων.
- Παιχνιδοποίηση (Gamification): Ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδιού, όπως βαθμολογίες, ανταμοιβές και διαγωνισμούς, για την αύξηση της εμπλοκής και του ενδιαφέροντος των επισκεπτών.
- Διεπαφές Εγκεφάλου-Υπολογιστή (Brain-Computer Interfaces – BCIs): Χρησιμοποιούνται κυρίως σε πειραματικές εφαρμογές, επιτρέποντας τη διαδραστικότητα με βάση την εγκεφαλική δραστηριότητα, προσφέροντας δυνατότητες για άτομα με περιορισμένη κινητικότητα.

Η ποικιλομορφία των τεχνολογιών αλληλεπίδρασης συμβάλλει στη δημιουργία μοναδικών και προσαρμοσμένων εμπειριών, οι οποίες μπορούν να καλύψουν διαφορετικές ανάγκες και προτιμήσεις των χρηστών, προωθώντας τη συμμετοχή και τη μάθηση (Συλαίου, 2025: 87-Μπούνια κα., 2021: 99-101).

Ο όρος “εμπειρία χρήστη” είναι εξαιρετικά ευρύς, καθώς αναφέρεται στις έννοιες της ευχρηστίας και της προσβασιμότητας, ενώ παράλληλα τις διευρύνει ώστε να συμπεριληφθεί η αποδοχή ενός διαδραστικού συστήματος από τους χρήστες, η συναισθηματική εμπλοκή του χρήστη, η εμπύθιση και άλλες πτυχές εμβέλειας της αλληλεπίδρασης. Ο όρος περιλαμβάνει αλλά

και ξεπερνά τις τεχνολογικές πτυχές, καθώς εστιάζει περισσότερο στις ευρύτερες ανάγκες, προσδοκίες και στους στόχους του χρήστη σε σχέση με την υποκειμενική και εξατομικευμένη, πολυπαραμετρική και δυναμική αλληλεπίδραση με ψηφιακά συστήματα προϊόντα και υπηρεσίες (Μπούνια κα., 2021: 93-94).

Ο ακριβής ορισμός της εμπειρίας χρήστη, όπως περιγράφεται από το Διεθνή Οργανισμό Τυποποίησης, είναι “η αντίληψη και ανταπόκριση του ατόμου, που προκύπτουν από τη χρήση ή την αναμενόμενη χρήση ενός προϊόντος, συστήματος ή υπηρεσίας”.

Ο προβληματισμός για την έννοια της εμπειρίας χρήστη βρίσκει προνομιακό πεδίο έκφρασης στον πολιτιστικό τομέα. Η ευρύτητα και ο πλούτος του πολιτισμικού περιεχομένου και η ιδιαιτερότητα της αλληλεπίδρασης όταν αυτή αφορά αναπαραστάσεις και ερμηνεία αυτού του περιεχομένου, επηρεάζουν και εξειδικεύουν την εμπειρία χρήστη διαμορφώνοντας αυτό που λέγεται “πολιτισμική εμπειρία χρήστη” (Μπούνια κα., 2021: 96-97).

Η τεχνολογία συμβάλλει σημαντικά στην επαύξηση της πολιτισμικής εμπειρίας του επισκέπτη. Κυρίαρχη πτυχή της διαμόρφωσης της πολιτισμικής εμπειρίας και κοινή παράμετρος των αναδυόμενων τεχνολογιών είναι η εξατομίκευση (personalisation), η δυνατότητα ενός συστήματος να προσαρμόζει τη διεπαφή και ευρύτερα τα στοιχεία της αλληλεπίδρασης και τη λειτουργικότητά του, είτε άμεσα στις προσωπικές πληροφορίες που παρέχει ο χρήστης, είτε έμμεσα παρακολουθώντας τις ενέργειες του χρήστη κατά την αλληλεπίδραση (Bowen, 2004). Στην πρώτη περίπτωση, οι χρήστες/ επισκέπτες, καλούνται συνήθως να υποβάλουν πληροφορίες σχετικά με τα προσωπικά τους δεδομένα, ενδιαφέρονται και προτιμήσεις, συμπληρώνοντας ερωτηματολόγια ή άλλου τύπου εργαλεία συγκέντρωσης πληροφορίας. Κατά την έμμεση συλλογή δεδομένων, η πληροφορία δεν προκύπτει από το χρήστη, αλλά από τη χρήση ή/ και το ιστορικό χρήσης του συστήματος (Μπούνια κα., 2021: 100).

Η πολιτισμική πληροφορική, ως διεπιστημονικό πεδίο που εμπλέκει την επιστήμη των υπολογιστών και την πολιτισμική διαχείριση, συνεχώς διερευνά μεθόδους για να καταγράψει, να αναπαραστήσει και να επαυξήσει την πολιτισμική κληρονομιά μέσω αναδυόμενων τεχνολογιών. Από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της υιοθέτησης είναι και η περίπτωση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (ΕΠ). Το συγκεκριμένο εργαλείο, ενσωματώνει ψηφιακό περιεχόμενο στο φυσικό κόσμο του χρήστη. Έχει τη δυνατότητα να κυριαρχήσει στο πλαίσιο που διαμορφώνει η διάχυτη υπολογιστική και να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες αλληλεπιδρούν με ψηφιακές εφαρμογές και πληροφορίες (Βοσινάκης, 2015: 155-156· Μπούνια κα., 2021: 101-102).

Αντίστοιχα με άλλες αναδυόμενες τεχνολογίες, η επαυξημένη πραγματικότητα έχει οριστεί ποικιλοτρόπως και σε διαφορετικά επίπεδα. Ωστόσο, ο πιο διαισθητικός και ευρύς ορισμός είναι μάλλον αυτός που δίνεται από τους Van Krevelen και Roelman (2010:1): “Η Επαυξημένη Πραγματικότητα είναι η τεχνολογία με την οποία θα μπορούσατε να βλέπετε περισσότερα από

όσα βλέπουν οι άλλοι, να ακούτε περισσότερο από όσα ακούν οι άλλοι και ίσως ακόμα και να αγγίζετε, μυρίζετε και γεύεστε πράγματα που άλλοι δεν μπορούν”.

Στην πιο δημοφιλή τους μορφή, οι εφαρμογές ΕΠ (Augmented Reality/ AR) συμπληρώνουν τον πραγματικό κόσμο του οπτικού πεδίου του χρήστη με εικονικά αντικείμενα που φαίνεται να συνυπάρχουν με τα φυσικά στοιχεία του πραγματικού κόσμου. Ένα σύστημα ΕΠ πρέπει να ικανοποιεί τις παρακάτω απαιτήσεις (Azuma, 2001):

- Να συνδυάζει στοιχεία πραγματικού και εικονικού περιβάλλοντος.
- Να υφίσταται αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και σε τρεις διαστάσεις.
- Να πραγματοποιείται εγγραφή (registration) εικονικού περιεχομένου σε τρεις διαστάσεις.

Η τεχνολογία απεικόνισης είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη συστημάτων ΕΠ και οι σχετικές προδιαγραφές περιλαμβάνουν τη φωτεινότητα, αντίθεση, ανάλυση και το οπτικό πεδίο. Η σχεδίαση περιγράφεται ως διαδικασία μετασχηματισμού ενός περιβάλλοντος μέσω ένσκηπης και βάσει περιορισμών λήψης αποφάσεων που απαιτεί εξερεύνηση δημιουργικότητα και μάθηση (Hybs & Gero, 1992). Ο ορισμός αυτός είναι βεβαίως πολύ γενικός και συμπεριλαμβάνει όλες τις σύγχρονες εκφάνσεις της σχεδίασης. Πράγματι, σήμερα εντοπίζονται πολλά διαφορετικά αντικείμενα σχεδίασης, όπως γραφιστική, αρχιτεκτονική, σχεδίαση προϊόντων, σχεδίαση λογισμικού, σχεδίαση υπηρεσιών κ.ά. Το κοινό χαρακτηριστικό, όπως αφήνει και ο αρχικός ορισμός να εννοηθεί, είναι ότι η έμφαση δεν δίνεται μόνο στο ίδιο το αντικείμενο της σχεδίασης αλλά και στις συνέπειες που έχει η εισαγωγή του στο περιβάλλον. Επομένως, βασικός στόχος οφείλει να είναι η κάλυψη κάποιων δεδομένων ανθρώπινων αναγκών ή γενικότερα η επίλυση ενός υπαρκτού προβλήματος. Και τελικά το αντικείμενο της σχεδίασης αξιολογείται από τον βαθμό στον οποίο καλύπτει τις αρχικές απαιτήσεις (Βοσινάκης, 2015: 160· Μπούνια κα., 2021: 103-104).

Υπάρχουν διάφορες θεωρίες και μεθοδολογίες σχετικά με τη σχεδίαση, και οι πιο σύγχρονες από αυτές τονίζουν την ανάγκη της επαναληπτικότητας και της διαρκούς αξιολόγησης και ανατροφοδότησης από τα πρώτα κιόλας στάδια. Τα παρακάτω τέσσερα, είναι τα γενικότερα στάδια στη σχεδιαστική διαδικασία:

- Ανάλυση απαιτήσεων: μελετάται το πρόβλημα, καταγράφονται οι απαιτήσεις των τελικών χρηστών, εντοπίζονται περιορισμοί που σχετίζονται με το περιβάλλον πλαίσιο χρήσης, την τεχνολογία, το κόστος, τη σύνθεση της ομάδας ανάπτυξης κ.λπ. και τα παραπάνω μετασχηματίζονται σε σχεδιαστικές προδιαγραφές.
- Προκαταρκτική σχεδίαση: οι ιδέες διαμορφώνονται σε αφηρημένες περιγραφές της μορφής και της λειτουργίας πιθανών σχεδιαστικών λύσεων και σε σενάρια χρήσης αυτών. Αναλυτική σχεδίαση: τα προκαταρκτικά σχέδια εξειδικεύονται, αποκτούν περισσότερο συμπαγή μορφή, εξελίσσονται στον απαιτούμενο βαθμό λεπτομέρειας ώστε να υπακούουν στους περιορισμούς που έχουν τεθεί.

- Αξιολόγηση: τα παραγόμενα αναλυτικά σχέδια κατασκευάζονται ως πρωτότυπα και δοκιμάζονται από ενδεικτικούς τελικούς χρήστες με στόχο την ανατροφοδότηση σχετικά με την ποιότητα του αποτελέσματος, λαμβάνονται αποφάσεις επανασχεδίασης, αν και όπου χρειάζεται.

Ένα χαρακτηριστικό που θεωρείται δεδομένο σήμερα στη σχεδίαση είναι η συνεργασία. Ένα σύγχρονο σχεδιαστικό έργο είναι συνήθως αρκετά περίπλοκο και είναι πρακτικά αδύνατο να αναλάβει ένας άνθρωπος εξ' ολοκλήρου την περάτωσή του. Άλλωστε, στα πρώτα, δημιουργικά στάδια της σχεδίασης είναι σημαντική η διαδικασία ανταλλαγής ιδεών και απόψεων μεταξύ μιας ομάδας σχεδιαστών, και αυτό φαίνεται να ενισχύει τη δημιουργικότητα. Κατά συνέπεια, οι σχεδιαστικές διαδικασίες πραγματοποιούνται συνήθως από ομάδα σχεδιαστών, ενώ πολλές φορές χρειάζεται να συνεργαστούν επιπλέον και με επαγγελματίες άλλων ειδικοτήτων (Βοσινάκης, 2015: 160· Μπούνια κα., 2021: 108).

Υπάρχουν τέσσερις κύριοι τύποι οθονών που χρησιμοποιούνται στην ΕΠ, με βάση τη θέση της οθόνης μεταξύ του χρήστη και του πραγματικού κόσμου: οθόνες εικονικού αμφιβληστροειδούς, οθόνες κεφαλής, οθόνες χειρός και χωρικές οθόνες (Van Krevelen και Poelman, 2010).

Οι πιο διαδεδομένες συσκευές χειρός (handheld) αντιστοιχούν σε κινητές συσκευές (smartphones, tablets) που διαθέτουν οι χρήστες ανεξάρτητα από τα συστήματα ΕΠ. Το προφανές πλεονέκτημα αυτής της κατηγορίας συσκευών είναι η ευρεία διαθεσιμότητα και το χαμηλό κόστος. Η πληρότητά τους ως υπολογιστικών συστημάτων (π.χ. συνεχής σύνδεση στο διαδίκτυο και αισθητήρες) είναι επίσης ένα χαρακτηριστικό που ευνοεί την ενσωμάτωση πολλαπλών τεχνολογιών σε εφαρμογές ΕΠ. Από την άλλη πλευρά, το περιορισμένο οπτικό πεδίο που εξαρτάται από το μέγεθος της συσκευής και η απαίτηση της συγκράτησης της συσκευής κατά την αλληλεπίδραση θέτουν περιορισμούς όσον αφορά στο σχεδιασμό των αντίστοιχων εφαρμογών (Μπούνια κα., 2021: 104· Συλαίου, 2025: 79).

Ένας ακόμα τρόπος αλληλεπίδρασης αφορά σε μικρούς εσωτερικούς χώρους, αφενός με μικρή εμβέλεια και αφετέρου που προϋποθέτουν ειδική υποδομή υλικού στο χώρο και το χρήστη. Αυτή η απαίτηση περιορίζεται σημαντικά στα συστήματα βασισμένα σε QR κώδικες. Απαιτείται από την πλευρά του χρήστη συσκευή οπτικής καταγραφής (κάμερα) και αντίστοιχο λογισμικό αναγνώρισης. Και οι δύο αυτές προδιαγραφές όμως, ικανοποιούνται εύκολα στην πλειονότητα των φορητών συσκευών καθημερινής χρήσης. Αυτή η προσέγγιση, βεβαίως, απαιτεί οπτική επαφή του χρήστη με τον δείκτη, το σημείο εισόδου στην πληροφορία (QR marker) ώστε να είναι δυνατή η ανάγνωσή του (Μπούνια κα., 2021: 105· Συλαίου, 2025: 87).

Οι προσφερόμενες δυνατότητες των εικονικών κόσμων πηγάζουν τόσο από την ικανότητά τους να παρουσιάσουν ρεαλιστικά ή υποθετικά περιβάλλοντα, όσο και από την ίδια τη συμμετοχή και επικοινωνία των χρηστών σε αυτά. Αποτελούν ένα σύγχρονο μέσο στο οποίο μπορούν να σχεδιαστεί και να διαμορφωθεί κατάλληλος χώρος για την ενσωμάτωση εκπαιδευτικών στοιχείων και την εκτέλεση δραστηριοτήτων που οδηγούν στη μάθηση. Η μεγάλη ελευθερία

επιλογών στη σχεδίαση των κόσμων και στις υποστηριζόμενες ενέργειες των χρηστών επιτρέπει την υλοποίηση διαφόρων εκπαιδευτικών πρακτικών που πηγάζουν από αρκετά διαφορετικές μεταξύ τους προσεγγίσεις. Ακολουθούν ορισμένες από τις βασικές προσφερόμενες δυνατότητες των εικονικών κόσμων για την αξιοποίησή τους στο χώρο της εκπαίδευσης. (Warburton, 2009):

- Πλούσιες διαδράσεις: παρέχεται η δυνατότητα κοινωνικών διαδράσεων μεταξύ ατόμων και κοινοτήτων, διαδράσεις χρηστών με αντικείμενα, αλλά και ευφυείς διαδράσεις μεταξύ αντικειμένων.
- Οπτικοποίηση και τοποθέτηση σε εννοιολογικό πλαίσιο: παραγωγή και αναπαραγωγή μη προσβάσιμου περιεχομένου το οποίο είναι ιστορικά χαμένο, απομακρυσμένο, ακριβό, φανταστικό, μελλοντικό ή αδύνατο να παρατηρηθεί με γυμνό μάτι.
- Έκθεση σε αυθεντικό περιεχόμενο και κουλτούρα που παράγεται εντός των εικονικών κόσμων.
- Ατομική και συλλογική ανάληψη ρόλων.
- Εμβύθιση σε τρισδιάστατο περιβάλλον όπου η αίσθηση της παρουσίας μέσω της ενσάρκωσης και οι εκτεταμένες μορφές επικοινωνίας μπορούν να επιδράσουν στις συναισθηματικές πτυχές της εμπειρίας και να παρέχουν επιπλέον κίνητρα για συμμετοχή.
- Προσομοίωση για την αναπαραγωγή περιβαλλόντων που είναι πολύ ακριβά να κατασκευαστούν στον πραγματικό κόσμο και που μπορούν να παρακάμψουν ορισμένους φυσικούς περιορισμούς.
- Παρουσία σε κοινότητα: δημιουργείται η αίσθηση του ανήκειν και του κοινού στόχου μέσα από τις ομάδες που σχηματίζονται στους εικονικούς κόσμους.
- Παραγωγή περιεχομένου: ευκαιρίες δημιουργίας και ιδιοκτησίας αντικειμένων και μέρους του μαθησιακού περιβάλλοντος.

Αντίστοιχες δυνατότητες προσφέρονται και στο χώρο της πολιτιστικής κληρονομιάς κατά την ψηφιοποίησή της, με σκοπό τη διάσωση και διάδοσή της. Η σχέση των χρηστών με την πολιτισμική κληρονομιά και τους φορείς που την υπηρετούν και τη διαχειρίζονται ξεπερνά πλέον την επικοινωνία και διάχυση της πολιτισμικής πληροφορίας και εξελίσσεται σε μια αμφίδρομη σχέση η οποία υποστηρίζεται από διαδραστικές εφαρμογές. Στην παρούσα εργασία μελετάται η περίπτωση του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, η συμβολή του στην πόλη και πώς το έργο του μπορεί να ενισχυθεί με τη χρήση ΨΕ.

3.3 “Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης: Οθωμανικό φιλανθρωπικό ίδρυμα, τεχνική εκπαίδευση και μνήμη στην πολυπολιτισμική πόλη”

Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης αποτελεί ένα από τα σημαντικά, αλλά λιγότερο γνωστά σημεία της πόλης, συνδέοντας την κοινωνική πρόνοια με την τεχνική εκπαίδευση ορφανών παιδιών (Χριστοφορίδου κα., 2014: 237). Η λειτουργία του εντάσσεται στη μακρά παράδοση των

οθωμανικών Ισλαχανέ (orphan vocational institutions), τα οποία αναπτύχθηκαν ιδιαίτερα τον 19ο αιώνα ως μέρος των μεταρρυθμίσεων που επεδίωκαν τον εκσυγχρονισμό της αυτοκρατορίας (Maksudyan, 2014: 12).

Η Θεσσαλονίκη, ως πολυπολιτισμικό αστικό κέντρο, παρείχε το κατάλληλο περιβάλλον για την ανάπτυξη τέτοιων δομών, καθώς η κοινωνική ποικιλομορφία και η οικονομική δυναμική της πόλης απαιτούσαν εξειδικευμένο εργατικό δυναμικό και θεσμούς κοινωνικής οργάνωσης.

Τα Ισλαχανέ αναπτύχθηκαν ως τμήμα των μεταρρυθμίσεων Tanzimat, οι οποίες επεδίωκαν τον εξορθολογισμό του κράτους και τη δημιουργία σύγχρονων μηχανισμών κοινωνικής μέριμνας (Maksudyan, 2014: 82). Τα ορφανοτροφεία αυτά αποτελούσαν κεντρικά εργαλεία μιας νέας κρατικής πολιτικής που στόχευε όχι μόνο στη φροντίδα, αλλά και στην παραγωγική προετοιμασία των παιδιών για την αγορά εργασίας.

Στη Θεσσαλονίκη, το Ισλαχανέ λειτουργούσε σε ένα περιβάλλον όπου συνυπήρχαν οθωμανικές κρατικές πρωτοβουλίες και εθνοθησκευτικές φιλανθρωπικές δράσεις, όπως αυτές της ελληνικής ορθόδοξης κοινότητας (Ταγαράκης, 1992: 1-2), γεγονός που δημιουργούσε ένα σύνθετο πλέγμα κοινωνικής προστασίας.

Σύμφωνα με την αναλυτική μελέτη των Χριστοφορίδου και συνεργατών (2014: 237-238), το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης, παρείχε δομημένη τεχνική εκπαίδευση, με εργαστήρια ξυλουργικής, μεταλλοτεχνίας και άλλων χειροτεχνικών δεξιοτήτων. Η διπλή αποστολή-φροντίδα και επαγγελματική ένταξη- βρίσκεται σε πλήρη συμφωνία με τις πρακτικές των Ισλαχανέ σε όλη την Αυτοκρατορία (Maksudyan, 2014: 82-83). Η εκπαίδευση συνδυαζόταν με αυστηρή πειθαρχία, ηθική διαπαιδαγώγηση και συχνά στενή επιτήρηση, αναπαράγοντας τις ευρωπαϊκές τάσεις των “αναμορφωτηρίων” της εποχής.

Το κτιριακό συγκρότημα του Ισλαχανέ, αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα οθωμανικής νεωτερικής αρχιτεκτονικής, με καθαρή λειτουργική διάταξη και έμφαση στη χρηστικότητα των χώρων. Από τη φωτογραφική τεκμηρίωση αναδεικνύονται οι χωρικές σχέσεις των εργαστηρίων, των κοιτώνων και των αυλών, οι οποίες αντανακλούν την παιδαγωγική φιλοσοφία του ιδρύματος. Τοποθετημένο στην Άνω Πόλη, το μνημείο εντάσσεται σε ένα δίκτυο οθωμανικών κτισμάτων που διαμόρφωσαν την πόλη της προνεωτερικής Θεσσαλονίκης (Δημητριάδης, 1983: 375-376· Καλλιώρα, 2019: 64-65).

Οι σύγχρονες πρακτικές διαχείρισης της οθωμανικής κληρονομιάς στην Ελλάδα, συχνά χαρακτηρίζονται από αμφιθυμία, όπως επισημαίνεται σε σχετικές μουσειολογικές μελέτες (Καρούνη, 2023: 142-143). Το Ισλαχανέ αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα μνημείου με “δύσκολη” ιστορία, καθώς η οθωμανική του ταυτότητα το καθιστά συχνά άορατο στο δημόσιο λόγο. Η πρόσφατη συλλογική έκδοση *Ισλαχανέ – Ένας τόπος συνάντησης πολιτισμών* (Απαρσις, 2022), επιχειρεί να το επανατοποθετήσει σε δημόσιο χώρο μνήμης και να αναδείξει τη διαπολιτισμική του αξία.

Οι συγκριτικές μελέτες για την οθωμανική αστική ζωή (Erdoğan, 2021) και οι διεθνείς αναλύσεις για τη δομή των Ισλαχανέ (Maksudyan, 2014) επιβεβαιώνουν ότι το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης εντάσσεται σε ένα ευρύτερο θεσμικό δίκτυο κοινωνικής φροντίδας και εκπαίδευσης. Ωστόσο, η ιδιαίτερη κοινωνική σύνθεση της Θεσσαλονίκης, προσδίδει στο ίδρυμα ιδιαίτερη σημασία για την τοπική κοινωνική ιστορία.

Επομένως, το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης αποτελεί πολύτιμο τεκμήριο της οθωμανικής κοινωνικής πολιτικής, της τεχνικής εκπαίδευσης και της πολυπολιτισμικής ιστορίας της πόλης. Η αξιοποίησή του απαιτεί συνδυασμό ιστορικής, αρχιτεκτονικής και μουσειολογικής έρευνας, καθώς και στρατηγικό σχεδιασμό ανάδειξης ενός μνημείου που εμπεριέχει τόσο κοινωνική, όσο και συμβολική αξία. Η διεπιστημονική έρευνα μπορεί να μετατρέψει το Ισλαχανέ σε κεντρικό σημείο κατανόησης της παιδικής πρόνοιας, της εργασιακής εκπαίδευσης και της οθωμανικής παρουσίας στη Θεσσαλονίκη. Σε αυτόν το σκοπό, όμως, μπορεί να συμβάλει η σωστή χρήση ΨΕ;

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

4.1 “Ορισμός και περιεχόμενο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς”

Σύμφωνα με τη σύγχρονη βιβλιογραφία, η πολιτιστική κληρονομιά περιλαμβάνει τόσο υλικά όσο και άυλα στοιχεία—μνημεία, αντικείμενα, τοπία, αλλά και πρακτικές, τελετουργίες και γνώση—που συγκροτούν την ιστορική μνήμη και την ταυτότητα των κοινοτήτων (Lowenthal, 1995· Smith, 2006). Το κεφάλαιο 1 επισημαίνει την ανάγκη προστασίας της άυλης διάστασης και την κοινωνική της λειτουργία ως φορέα ταυτότητας και διαγενεακής μεταβίβασης.

Σε εθνικό επίπεδο, ο Ν. 4858/2021 αναδιατάσσει το νομικό πλαίσιο για την προστασία των αρχαιοτήτων και της πολιτιστικής κληρονομιάς στην Ελλάδα, διευρύνοντας το πεδίο για να συμπεριλάβει σύμμεικτα αγαθά και άυλα στοιχεία και εισάγοντας μηχανισμούς όπως το Εθνικό Αρχείο Μνημείων (Μαρκέλλου, 2023). Το ίδιο κείμενο συνδέει το νόμο με τις απαιτήσεις της Σύμβασης της UNESCO (2003) για την άυλη κληρονομιά, υπογραμμίζοντας την ανάγκη σεβασμού των ανθρωπίνων δικαιωμάτων και της βιώσιμης ανάπτυξης.

Διεθνώς, οι σημαντικές νομικές εξελίξεις περιλαμβάνουν τις συνθήκες της Χάγης (1954) και τη Σύμβαση Παγκόσμιας Κληρονομιάς (1972), ενώ η Σύμβαση του 2003 σηματοδότησε την αναγνώριση της άυλης κληρονομιάς ως αυτοτελούς πεδίου πολιτικής (World Cultural Heritage Centre, 2013· UNESCO, 2003).

4.2 “Θεωρητικές και κριτικές προσεγγίσεις”

Η θεωρητική συζήτηση εστιάζει σε έννοιες όπως “αυθεντικότητα”, “αξίες του μνημείου” και “πολυσημία του παρελθόντος”. Ο Lowenthal (1995) θέτει το παρελθόν ως κατασκευασμένο «Άλλο», ενώ η Laurajane Smith (2006) και η κριτική κληρονομιολογία υπογραμμίζουν ότι η κληρονομιά είναι πρακτική θέσμισης αξιών—ένα πολιτισμικό πεδίο αντιπαραθέσεων και συμφερόντων (Smith, 2006· Tunbridge & Ashworth, 1996). Αυτές οι κριτικές προσεγγίσεις, λειτουργούν ως βάση για την αλλαγή του τρόπου που αντιλαμβάνεται η διαχείριση της κληρονομιάς, προς πιο κοινωνικά ενσωματωμένες/ συμμετοχικές πρακτικές.

Η διαχείριση (Heritage Management), ορίζεται ως διεπιστημονική και πρακτική διαδικασία, που συνδυάζει τεκμηριωμένη έρευνα, συντήρηση, τεκμηρίωση, νομοθεσία και ανάδειξη (Muñoz-Viñas, 2005). Κεντρικές αρχές είναι η πρόληψη, η διατήρηση της αυθεντικότητας και η ευθύνη για τη δημόσια προσβασιμότητα (Πούλιος κα., 2015). Τονίζεται, επίσης, ο ρόλος της πολυ- αξιακής ανάλυσης (values-based approach) και η ανάγκη για συμμετοχικά σχήματα διαχείρισης, όπου οι τοπικές κοινότητες εμπλέκονται στη λήψη αποφάσεων.

Η άυλη κληρονομιά θεωρείται πόρος για κοινωνική συνοχή, αυθεντικότητα και βιώσιμη ανάπτυξη· η UNESCO (2003) και μεταγενέστερες αναλύσεις (UNESCO, 2013· Wulf, 2024)

συνδέουν την προστασία της με τη διατήρηση γνώσεων, δεξιοτήτων και τοπικών πρακτικών που ενισχύουν την κοινωνική και οικονομική βιωσιμότητα. Σημαντικά για την ένταξη της άυλης κληρονομιάς στις πολιτικές διαχείρισης είναι τα εκπαιδευτικά, τεκμηριωτικά και συμμετοχικά μέτρα.

Από την ανασκόπηση προκύπτουν επαναλαμβανόμενες προκλήσεις: ανταγωνιστικές αξίες (τουριστική εκμετάλλευση, εναντίον προστασίας), απώλεια πρακτικών λόγω εκσυγχρονισμού και νομικά/ διοικητικά κενά στην εφαρμογή πολιτικών (Smith & Waterton, 2009· Harrison, 2013). Το ελληνικό παράδειγμα (Ν. 4858/2021) επιδιώκει αντιμετώπιση πολλών από αυτά, αλλά το πρακτικό μέρος της διαχείρισης παραμένει μετέωρο και ζήτημα εφαρμογής και συμμετοχής των κοινοτήτων.

4.3 “Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και θεωρητικό πλαίσιο”

Οι ΨΑΕ αποτελούν έναν ταχέως εξελισσόμενο κλάδο που γεφυρώνει την τεχνολογία με τις κλασικές ανθρωπιστικές σπουδές, μετασχηματίζοντας τόσο τα ερευνητικά εργαλεία όσο και τις μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Η έννοια του “ψηφιακού” δεν περιορίζεται στα υπολογιστικά εργαλεία, αλλά περιγράφει έναν ευρύτερα πολιτισμικό μετασχηματισμό που επηρεάζει τις συνήθειες και τον τρόπο σκέψης της έρευνας (Berry, 2012: 2–4). Οι τεχνολογικές εξελίξεις καθιστούν τις ΨΑΕ προϊόν της ευρύτερης τεχνολογικής επανάστασης, οδηγώντας σε διαρκή ανανέωση των προσεγγίσεων και των εφαρμογών τους (Δημητρούλια, 2023: 17-18).

Ο ορισμός των ΨΑΕ παραμένει ρευστός, καθώς επηρεάζεται από το εκάστοτε κοινωνικοϊστορικό και τεχνικό πλαίσιο (Δημητρούλια κα., 2023: 21-22). Πρωτεργάτες του πεδίου έχουν προτείνει διαφορετικές ερμηνείες: οι Ramsay (2011) και Ramsay & Rockwell (2012) τις συνδέουν με την κατασκευή, ο Sample (2011) με τον διαμοιρασμό, η Pozner (2011) με τη θεωρία, ενώ η Drucker (2012) υπογραμμίζει τον συνδυασμό θεωρίας και πράξης. Η τελευταία τονίζει ότι η σύμπραξη ανθρωπιστικών περιεχομένων και ψηφιακών μεθόδων δημιουργεί έργα με περιορισμούς αλλά και νέες δυνατότητες (Δημητρούλια, 2023: 23-24).

Η ιστορική εξέλιξη των ΨΑΕ συνδέεται άμεσα με τεχνολογικούς σταθμούς, όπως η διάδοση του διαδικτύου τη δεκαετία του 1990 και η παράλληλη ψηφιοποίηση πολιτιστικού περιεχομένου (Δημητρούλια κα., 2023: 26–27). Η μελλοντική τους πορεία παραμένει ανοιχτή, με τους Berra και άλλους μελετητές να τονίζουν ότι το πεδίο μπορεί να μεταμορφωθεί ριζικά ή να αποτελέσει μακροπρόθεσμο χώρο πειραματισμού (Δημητρούλια κα., 2023: 30).

Η έρευνα στις ΨΑΕ βασίζεται σε υπολογιστικές μεθόδους που επιτρέπουν την εξόρυξη, ανάλυση και οργάνωση δεδομένων (Schreibman et al., 2016: 150-152). Οι νέες τεχνολογικές

δυνατότητες καθιστούν εφικτή τόσο τη διευκόλυνση της υπάρχουσας έρευνας όσο και τη δημιουργία νέων ερευνητικών ερωτημάτων (Schreibman et al., 2016: 153). Η τεχνολογία δεν αντικαθιστά την ερμηνευτική σκέψη, αλλά την εμπλουτίζει, ενισχύοντας τις δυνατότητες πρόσβασης και συνεργασίας (Δημητρούλια κα., 2023: 30).

Συνολικά οι ΨΑΕ, αναδεικνύονται ως διεπιστημονικό οικοσύστημα όπου συνυπάρχουν τεχνολογία, δεδομένα και ερμηνευτική προσέγγιση, ενώ η συλλογικότητα και η ανοιχτότητα αποτελούν βασικές αξίες.

4.4 “Μουσεία, Ψηφιακότητα και Πολιτιστική Κληρονομιά”

Η ψηφιακή τεχνολογία έχει επηρεάσει ριζικά τον τρόπο με τον οποίο τα μουσεία διαχειρίζονται, παρουσιάζουν και ερμηνεύουν την πολιτιστική κληρονομιά. Στο νέο αυτό πλαίσιο, τα μουσεία μετατρέπονται από θεματοφύλακες αντικειμένων σε χώρους συμμετοχής, διαλόγου και συμπερίληψης (Cameron & Kenderdine, 2007: 3–4). Η ψηφιακότητα λειτουργεί ως μέσο ερμηνευτικής παρέμβασης, ενισχύοντας τη δυνατότητα πολυφωνικής και δημοκρατικής αναπαράστασης πολιτιστικών εμπειριών.

Η έννοια της αυθεντικότητας νοηματοδοτείται ξανά στην ψηφιακή εποχή, καθώς η ψηφιοποίηση, παρότι ευνοεί τη διάδοση, θέτει ερωτήματα σχετικά με την υλικότητα των αντικειμένων και την αισθητηριακή εμπειρία του επισκέπτη. Παράλληλα, τα μουσεία καλούνται να ισορροπήσουν ανάμεσα στη διατήρηση των φυσικών αντικειμένων και στις ψηφιακές τους αναπαραστάσεις (Καπιδάκης, 2024: 30-31).

Η ψηφιακότητα έχει μετασχηματίσει την παραδοσιακή έννοια της συλλογής. Η Matassa (2011) προσδιορίζει πέντε βασικές διαδικασίες: διατήρηση, μετακίνηση, τεκμηρίωση, εκθέσεις και πρόσβαση (Καπιδάκης, 2024: 34). Οι ψηφιακές τεχνολογίες ανανεώνουν τις διαδικασίες αυτές, κάνοντας τις συλλογές περισσότερο προσβάσιμες και διαδραστικές.

Τα ψηφιακά μουσεία λειτουργούν ως χώροι συμμετοχής και διαλόγου· το κοινό μετατρέπεται από παθητικό παρατηρητή σε ενεργό συνδιαμορφωτή (Συλαίου, 2025: 28-29). Η Hooper-Greenhill (2000) προτείνει ότι ο επισκέπτης πρέπει να θεωρείται συνδημιουργός νοημάτων, ενώ η Anderson (2012) τονίζει το ρόλο των μουσείων ως χώρων κοινωνικού διαλόγου.

Παράλληλα, ο ψηφιακός πολιτισμός, ανασυνθέτει το πολιτισμικό τοπίο, δημιουργώντας νέες μορφές έκφρασης και διαδικτυακές κοινότητες. Η UNESCO (2003· 2016) ορίζει την ψηφιακή κληρονομιά ως πόρους που δημιουργήθηκαν εξ αρχής ψηφιακά ή μετατράπηκαν σε ψηφιακή μορφή και απαιτούν ενεργή διατήρηση (Συλαίου, 2025: 72-73).

Ο Barbué (2018) διακρίνει τρεις κατηγορίες ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς: *born-digital*, *Digital FOR Cultural Heritage* και *Digital AS Cultural Heritage*, με την τελευταία να

περιλαμβάνει τις ίδιες τις μεθόδους τεκμηρίωσης ως μελλοντικά μνημεία της ψηφιακής κουλτούρας (Συλαίου, 2025: 74).

4.5 “Ψηφιακός Πολιτισμός και Διαχείριση Περιεχομένου”

Οι αναδυόμενες τεχνολογίες, ως δυναμικές και συχνά ρηξικέλευθες, επηρεάζουν βαθιά το χώρο του πολιτισμού, μεταβάλλοντας τις σχέσεις παραγωγής, κατανάλωσης και διάδρασης με το πολιτισμικό περιεχόμενο (Μπούνια κα., 2021: 10-12). Η πολυαισθητηριακή εμπειρία που προσφέρει η τεχνολογία δημιουργεί νέες μορφές πρόσληψης και νέους τρόπους κατανόησης του πολιτισμού.

Η ψηφιακή παραγωγή δημιουργεί ανάγκη για οργανωμένη διαχείριση μεγάλου όγκου δεδομένων. Οι βασικές αρχές διαχείρισης ψηφιακού περιεχομένου περιλαμβάνουν την οργάνωση μεταδεδομένων, τη διαλειτουργικότητα, τα διασυνδεδεμένα δεδομένα και τα συστήματα Digital Asset Management (Μάνεση, 2015: 2-3). Η διαχείριση του ψηφιακού περιεχομένου αποκτά κοινωνική διάσταση, καθώς επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο οι κοινότητες αναπαράγουν και νοηματοδοτούν ξανά το παρελθόν (Μάνεση, 2015: 6-7).

Τα ψηφιακά πολυμέσα συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, ήχο και βίντεο, διαμορφώνοντας νέες μορφές πολιτισμικής αναπαράστασης (Μπουμπάρης, 2024: 21–26). Η θεματολογία, η διεπαφή χρήσης και η εμπειρία χρήστη συνιστούν βασικούς άξονες σύνδεσης πολυμέσων και πολιτισμού, επηρεάζοντας τόσο την παραγωγή όσο και την πρόσληψη πολιτιστικών νοημάτων (Μπουμπάρης, 2024: 23-24).

Η σύγκλιση τεχνολογίας, πολιτισμού και διαχείρισης δεδομένων δημιουργεί μια νέα «ψηφιακή πολιτισμική οικολογία», όπου η τεχνολογία λειτουργεί όχι μόνο ως εργαλείο αλλά και ως πολιτισμικό περιβάλλον (Μπουμπάρης, 2024: 21–24). Η διαχείριση ψηφιακού περιεχομένου καθίσταται καθοριστική για τη βιωσιμότητα και προσβασιμότητα των πολιτιστικών πόρων.

4.6 “ΨΑΕ και πρακτικές”

Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες (ΨΑΕ) αποτελούν ένα δυναμικό πεδίο όπου τεχνολογικές μέθοδοι και ανθρωπιστική σκέψη συνυπάρχουν ως ενιαίο ερευνητικό οικοσύστημα. Η Drucker (2012) και η Δημητρούλια (2023) υπογραμμίζουν ότι οι ΨΑΕ συγκροτούνται από ένα πλέγμα εργαλείων, μεθόδων και φιλοσοφικών αρχών που μετασχηματίζουν τον τρόπο με τον οποίο παράγεται η γνώση.

Το *Digital Manifesto 2.0* που παραθέτει η Δημητρούλια (2023: 24), ενισχύει τη θέση ότι οι ΨΑΕ δεν αποτελούν ομοιογενές πεδίο, αλλά ένα συνεχές πρακτικών όπου το έντυπο μέσο χάνει την κυρίαρχη θέση του και ενσωματώνεται σε πολυμεσικά περιβάλλοντα, ενώ οι ψηφιακές μέθοδοι μετασχηματίζουν ριζικά την παραγωγή και κυκλοφορία της γνώσης. Παρόμοια, το

γαλλικό μανιφέστο του *THATCamp 2010* προβάλλει τη σύγκλιση πολλαπλών μεθοδολογιών και εργαλείων και περιγράφει τις ΨΑΕ ως χώρο ανοιχτής, πολυγλωσσικής και διεπιστημονικής συνεργασίας (Δημητρούλια κα., 2023: 24-25).

Ο Schreibman (2016: 461-462) επισημαίνει ότι οι ΨΑΕ δεν έχουν ως στόχο απλώς την ορθολογικότερη διαχείριση έργων αλλά τον πειραματισμό, τη δημιουργικότητα και την εξερεύνηση νέων μορφών γνώσης. Παράλληλα, αναγνωρίζει ότι ένα μέρος της παραδοσιακής ανθρωπιστικής έρευνας εξακολουθεί να πραγματοποιείται από τον «μοναχικό ερευνητή», ωστόσο οι ΨΑΕ απαιτούν κυρίως συλλογική δουλειά και συνεργασία ομάδων εξειδικευμένων επιστημόνων.

Ιδιαίτερη σημασία έχει η έννοια της «ευέλικτης ερμηνευτικής», όπως την περιγράφουν οι Rockwell & Sinclair (2016: 6), μια πρακτική που στηρίζεται στο διάλογο, τη συλλογικότητα και την ανάπτυξη ερμηνευτικών εργαλείων. Όπως εξηγεί η Δημητρούλια (2023: 47), πρόκειται για μια διαρκή αλληλεπίδραση ανάμεσα σε τεχνολογική ανάπτυξη και ερμηνευτική διαδικασία.

Σχετικά με τις δραστηριότητες ενός Ψηφιακού Έργου, η Drucker (2021: 3-4, 49) παρουσιάζει ένα μοντέλο που περιλαμβάνει πέντε βασικά στάδια:

- αναμεσοποίηση/ μεσοποίηση
- δεδομενοποίηση/ μοντελοποίηση
- επεξεργασία/ ανάλυση
- παρουσία/ διάταξη
- βιωσιμότητα/ διατήρηση

Η Δημητρούλια (2023: 43-45) καταδεικνύει ότι τα στάδια αυτά είναι κρίσιμα για την επιστημονική εγκυρότητα και τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα των έργων.

Ένας ακόμη θεμελιώδης άξονας είναι η διαλειτουργικότητα, η οποία περιγράφεται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2017: 5) ως διαδικασία τεχνικής και οργανωσιακής επικοινωνίας συστημάτων και βασίζεται στα ανοιχτά πρότυπα. Η Δημητρούλια (2023: 45-46) τονίζει την κομβική σημασία αυτής της αρχής για τη μακροχρόνια αξιοποίηση των ψηφιακών πόρων.

4.7 “Πολιτισμός, Πολυμέσα και Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά”

Η επίδραση της ψηφιακότητας στον πολιτισμό είναι εμφανής ήδη από το προηγούμενο κεφάλαιο, όπου, όπως σημειώνει η Συλαίου (2025: 28-29), ο πολιτισμός μετασχηματίζεται μέσω της τεχνολογίας σε ένα πεδίο εμπλουτισμένο με νέες μορφές αναπαράστασης. Με βάση τη Συλαίου (2025: 72), η ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς αποσκοπεί στη βαθύτερη κατανόηση της ιστορίας και της κοινωνίας.

Ο Kalay (2008: 1) περιγράφει τη λειτουργία των ψηφιακών μέσων ως τριπλή διαδικασία: δημιουργία περιεχομένου, διαχείριση και διάδοση σε κοινά παγκόσμια, ενώ ο Μπουμπάρης

(2024: 23–24) εστιάζει στη σημασία θεματολογίας, διεπαφής και εμπειρίας χρήσης για τη συγκρότηση ενός συνεκτικού ψηφιακού πολιτιστικού περιβάλλοντος.

Οι έξι σχολές σκέψης για τα μέσα, όπως τις παρουσιάζει ο Μπουμπάρης (2024: 29–30)—από τα μέσα ως κωδικοποιητές νοήματος (Carey, 2009) έως την υλικότητα των μέσων (Kittler, 1997· Parikka, 2015)—προσφέρουν ένα θεωρητικό πλαίσιο για την κατανόηση των πολυμεσικών εφαρμογών στον πολιτισμό.

Η ανάπτυξη του ψηφιακού πολιτισμού, σύμφωνα με τη Συλαίου (2025: 72–73), συνδέεται με την εξάπλωση του διαδικτύου και τεχνολογιών όπως XR, big data και τεχνητή νοημοσύνη. Η UNESCO (2016) ορίζει την ψηφιακή κληρονομιά ως σύνολο ψηφιακών τεκμηρίων που χρειάζονται ενεργές πολιτικές διατήρησης (Συλαίου, 2025: 73).

Ο Barbué (2018), όπως παρατίθεται στη Συλαίου (2025: 74), προσφέρει τριμερή κατηγοριοποίηση της ψηφιακής κληρονομιάς: born-digital, digital FOR cultural heritage, digital AS cultural heritage, εστιάζοντας ιδιαίτερα στο ότι οι ίδιες οι μέθοδοι τεκμηρίωσης αποτελούν πολιτισμικά στοιχεία του μέλλοντος.

4.8 “Ψηφιακά μουσεία και αναδυόμενες τεχνολογίες”

Η ψηφιακή μουσειολογία, όπως την αναλύει η Συλαίου (2025: 82), μετασχηματίζει όλες τις μουσειακές λειτουργίες—από την τεκμηρίωση έως την έκθεση—μέσω της ενσωμάτωσης εργαλείων όπως VR, AR, ψηφιακές βάσεις και διαδραστικές εφαρμογές. Ο Μπούνιας (2021: 197) επισημαίνει ότι οι τεχνολογίες Web 2.0 επέφεραν αλλαγή παραδείγματος, μετατρέποντας το μουσείο από χώρο μονόδρομης πληροφόρησης σε κόμβο ψηφιακής εμπλοκής.

Η Συλαίου (2025: 82–83) διαχωρίζει το εικονικό μουσείο—πλήρως ψηφιακό, χωρίς φυσική τοποθεσία—από το ψηφιακό μουσείο, δηλαδή έναν φυσικό χώρο που ενσωματώνει ψηφιακές εφαρμογές.

Στο “μετα- ψηφιακό μουσείο”, έννοια που εισήγαγε ο Parry (2013), οι τεχνολογίες αποτελούν πλέον οργανικό μέρος της ταυτότητας του οργανισμού. Ο Μπούνιας (2021: 212) εντοπίζει τέσσερις διαστάσεις αυτής της κανονικότητας, από τη διαχείριση οργανωσιακών δομών έως την υβριδική παραγωγή περιεχομένου και τη νέα πολιτισμική σκέψη.

Η ταξινόμηση των εικονικών μουσείων γίνεται με βάση περιεχόμενο, τεχνολογία, εμπύθιση, τρόπο διανομής και διάρκεια (Συλαίου, 2025: 85). Ο Veron & Levasseur (1989) αναγνωρίζουν τέσσερις τύπους επισκεπτών—«μυρμήγκι», «ψάρι», «ακρίδα», «πεταλούδα»—ανάλυση που παραθέτει ο Βοσινάκης (2015: 155) δείχνοντας τη διαφορετικότητα αναγκών και προθέσεων.

Οι τεχνολογίες αλληλεπίδρασης ταξινομούνται σε κατηγορίες όπως οθόνες αφής, AR, VR, RFID, BCI και gamification (Συλαίου, 2025: 87· Μπούνιας κα., 2021: 99–101). Η έννοια της εμπειρίας χρήστη, όπως την ορίζει ο ISO και αναλύει ο Μπούνιας (2021: 93–97), υπερβαίνει την ευχρηστία και περιλαμβάνει συναισθηματική εμπλοκή, εμπύθιση και πολιτισμικό νόημα.

Η εξατομίκευση, κατά Bowen (2004), αποτελεί καθοριστικό στοιχείο της πολιτισμικής εμπειρίας χρήστη και επιτρέπει τη δυναμική προσαρμογή της διεπαφής σε προτιμήσεις και συμπεριφορές χρηστών (Μπούνιας κα., 2021: 100).

4.9 “Επαυξημένη πραγματικότητα, σχεδίαση και εικονικοί κόσμοι”

Η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR) αναδεικνύεται ως μία από τις πιο ισχυρές τεχνολογίες στον πολιτισμό. Οι Van Krevelen & Roelman (2010: 1) δίνουν έναν διαισθητικό ορισμό της AR ως τεχνολογία που εμπλουτίζει τις ανθρώπινες αισθήσεις, ενώ ο Azuma (2001) θέτει τις τρεις βασικές της προϋποθέσεις: συνδυασμό πραγματικού-εικονικού, αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο και τρισδιάστατη εγγραφή.

Ο Βοσινάκης (2015: 160–161) και ο Μπούνιας (2021: 103–104) εξηγούν ότι η σχεδίαση εφαρμογών AR στηρίζεται σε ενεργές διαδικασίες μάθησης, επαναληπτικότητα και συνεχή αξιολόγηση. Η συνεργασία είναι κρίσιμο στοιχείο, καθώς κανένα σύγχρονο ψηφιακό έργο δεν μπορεί να υλοποιηθεί χωρίς τη σύμπραξη πολλών ειδικοτήτων (Βοσινάκης, 2015: 160-161).

Οι εικονικοί κόσμοι προσφέρουν πλούσιες διαδράσεις, εμπύθιση, δυνατότητα ρόλων και προσομοιώσεις που μπορούν να αναπαραγάγουν χαμένα ή μη προσβάσιμα περιβάλλοντα (Warburton, 2009). Ο Βοσινάκης (2015: 155–156) επισημαίνει ότι οι εφαρμογές AR και VR αποτελούν νέα εργαλεία ερμηνείας και συμμετοχικότητας στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

4.10 “Θεσσαλονίκη και Πολυπολιτισμικότητα”

Η Θεσσαλονίκη εμφανίζεται στη βιβλιογραφία ως πόλη με συνεχή ιστορική πορεία αλλά και βαθιές μεταμορφώσεις- δραματικές κοινωνικές και δημογραφικές αλλαγές που διαμορφώνουν έναν πολύπλευρο αστικό χώρο. Εξετάζεται τόσο η μακρά ιστορία της πόλης, όσο και συγκεκριμένες όψεις της πολυπολιτισμικής συμβίωσης και των μετασχηματισμών του 19ου και 20ου αιώνα (Βακαλόπουλος, 1972· Mazower, 2005· Παπαγεωργίου, 2002).

Οι γενικές ιστορικές συνθέσεις τοποθετούν την ίδρυση και την πρώιμη εξέλιξη της πόλης στο μακρύ πλαίσιο της μεσογειακής και βαλκανικής ιστορίας (Βακαλόπουλος, 1972· Παπαγεωργίου, 2002). Η πολυπολιτισμική σύνθεση της Θεσσαλονίκης —χριστιανοί, μουσουλμάνοι και εβραίοι— αποτελεί κεντρικό άξονα στην ανάλυση της πόλης ως χώρου διαπολιτισμικής συμβίωσης αλλά και σύγκρουσης. Ο Mazower (2005) αναλύει λεπτομερώς τις κοινωνικές σχέσεις και τις αλλαγές μεταξύ 1430 και 1950, εστιάζοντας στις διαδικασίες αλληλεπίδρασης και στις μορφές κοινωνικής εποπτείας που καθόρισαν τις καθημερινές σχέσεις των κοινοτήτων. Στην ίδια κατεύθυνση, εργασίες που εστιάζουν στην πολυπολιτισμική ταυτότητα της πόλης

καταδεικνύουν πώς οι οικονομικές, πολιτικές και θεσμικές αλλαγές επηρέασαν τη δυνατότητα κοινής συμβίωσης (Cowan, 2000· Δεληβογιατζή, 2017).

Υπάρχουν εξειδικευμένες μελέτες που εξετάζουν τη μουσουλμανική παρουσία στη Θεσσαλονίκη, τόσο σε κοινωνιολογικό όσο και σε ιστορικό επίπεδο. Η μονογραφία για την «Θεσσαλονίκη των Μουσουλμάνων» αναδεικνύει την κοινωνική οργάνωση, τις κατανομές χώρων και τις μετακινήσεις της κοινότητας, συνεισφέροντας ένα απαραίτητο συμπλήρωμα στις γενικότερες μελέτες για την πολυπολιτισμικότητα (Σφυρόερας, 1997).

Οι μεταμορφώσεις του 20ού αιώνα, με έντονες αστικές αναπλάσεις, δημογραφικές αλλαγές και πολιτικές μεταβολές, αναλύονται διεξοδικά από συγγραφείς που εστιάζουν στην εξέλιξη της πόλης σε βιομηχανικό και διοικητικό κέντρο (Λεοντσίνης, 2012). Η μετάβαση αυτή περιλαμβάνει επίσης την απογείωση νέων αστικών λειτουργιών, την αλλαγή στο τοπίο και την ένταση των μεταναστευτικών ρευμάτων, γεγονότα που συνδέονται άμεσα με την επαναπροσδιοριζόμενη ταυτότητα της πόλης (Παπαγεωργίου, 2002).

Η συλλογική επιμέλεια και οι τόμοι που συνθέτουν συλλογές με ιστορικά και πολιτιστικά κείμενα (π.χ. επιμέλεια Καρπόζηλου, 1997) λειτουργούν ως βασικό εργαστήριο για τη σύνθεση διαφορετικών προσεγγίσεων: ιστορικής, ανθρωπολογικής και πολιτισμικής. Αυτές οι συλλογές επιτρέπουν συγκλίσεις αλλά και αντιπαραθέσεις μεταξύ μικροϊστορικών και μακροϊστορικών αναλύσεων, και συχνά φέρνουν στο φως τοπικές μαρτυρίες και πηγές που αλλιώς θα παρέμεναν αποσπασματικές (Καρπόζηλος, 1997).

Οι ανθρωπολογικές προσεγγίσεις (π.χ. Cowan, 2000) εισάγουν έννοιες δικαιωμάτων, ετερότητας και μεταναστευτικής εμπειρίας στη μελέτη της πόλης, προσδίδοντας έμφαση στις πρακτικές ταυτότητας και στις καθημερινές μορφές συμβίωσης. Η ενσωμάτωση ποιοτικών μεθόδων —προφορικές μαρτυρίες, εθνογραφία— συμπληρώνει την παραδοσιακή ιστορική έρευνα και αναδεικνύει παράγοντες που δεν εγγράφονται εύκολα στα μεγάλα αρχεία (Cowan, 2000).

4.11 “Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης”

Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης εμφανίζεται στη βιβλιογραφία ως εξαιρετο παράδειγμα οθωμανικού ιδρύματος που συνδύαζε φιλανθρωπία, παιδαγωγική/τεχνική εκπαίδευση και ένταξη των ορφανών παιδιών στην αγορά εργασίας. Οι πρόσφατες μελέτες και επιτόπιες παρουσιάσεις προσεγγίζουν το Ισλαχανέ τόσο ως υλικό μνημείο —αρχιτεκτονική και χωρική οργάνωση— όσο και ως θεσμό ενταγμένο στις οθωμανικές μεταρρυθμίσεις και στις τοπικές κοινωνικές πρακτικές (Χριστοφορίδου, 2014· Maksudyan, 2014).

Η επιστημονική μελέτη του Κέντρου Ιστορίας Θεσσαλονίκης υπογραμμίζει τον χαρακτήρα του Ισλαχανέ ως «νεώτερου» μνημείου που λειτούργησε συστηματικά για την τεχνική εκπαίδευση ορφανών· ο σκοπός ήταν διττός: ανθρωπιστική φροντίδα και παραγωγική ένταξη στην οικονομία

της πόλης (Χριστοφορίδου, 2014). Διεθνείς αναλύσεις για τα Ισλαχανέ/ orphanages στο ύστερο Οθωμανικό κράτος καταδεικνύουν παρόμοια σχήματα —εκπαιδευτικά προγράμματα, επαγγελματική κατάρτιση και σχέσεις με τοπικούς εργοδότες— που αντανακλούν ευρύτερες μεταρρυθμιστικές τάσεις (Maksudyan, 2014).

Η λειτουργία των Ισλαχανέ συνδέεται στενά με τις οθωμανικές κοινωνικές μεταρρυθμίσεις και τις προσπάθειες του κράτους και τοπικών ελίτ να ελέγξουν και να θεσμοθετήσουν την κοινωνική πρόνοια. Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης πρέπει να συμπεριληφθεί σε αυτό το πλέγμα, όπου ο ρόλος των κοινοτήτων (μουσουλμανικών και μη), των φιλανθρωπικών φορέων και της κρατικής διοίκησης αλληλεπιδρούν (Ταγαράκης, 1992).

Από την πλευρά της υλικής κουλτούρας, μελέτες και καταγραφές (συλλογικές εκδόσεις για την οθωμανική αρχιτεκτονική, εκθέσεις του Υπουργείου Πολιτισμού) περιγράφουν το κτιριακό συγκρότημα, τις λειτουργικές μονάδες και τη θέση του στο αστικό τοπίο της πόλης (Συλλογικό, 2023· Ζαφείρης, 2019). Φωτογραφικές περιηγήσεις και ιστορικές παρουσιάσεις (Βασιλάρου, n.d.) αναδεικνύουν την κατάσταση διατήρησης αλλά και το πρόβλημα ένταξής τους στις σύγχρονες πρακτικές διαχείρισης της κληρονομιάς.

Η βιβλιογραφία για τις μουσειακές πρακτικές και τη διαχείριση οθωμανικών μνημείων στην Ελλάδα θέτει ερωτήματα σχετικά με την ανάδειξη της πολυπολιτισμικής μνήμης και την εκπροσώπηση των «άλλων» στην εθνική αφήγηση. Το Ισλαχανέ λειτουργεί ως κρίσιμο παράδειγμα για να συζητηθούν οι στρατηγικές προβολής, η μουσειοποίηση και οι δυνατότητες κοινωνικής ενεργοποίησης του μνημείου (Καρούνη, 2023· Άπαρσις, 2022).

Συγκριτικά έργα για τα Ισλαχανέ σε άλλες οθωμανικές πόλεις και οι ανθρωπολογικές μελέτες στις οποίες αντλούν στοιχεία για πρακτικές ένταξης και καθημερινή ζωή προσφέρουν πλούσια συναφή δεδομένα (Maksudyan, 2014). Επίσης, εργασίες που διερευνούν την τοπική φιλανθρωπία και την ορθόδοξη φιλανθρωπική παράδοση στη Θεσσαλονίκη παρέχουν χρήσιμους αντιδιαμετρικούς άξονες ανάλυσης (Ταγαράκης, 1992).

4.12 “Συμπεράσματα”

Η πρόσφατη βιβλιογραφία και όσα ειπώθηκαν στο πρώτο κεφάλαιο συγκλίνουν στην ανάγκη για: α) ενσωματωμένες πολιτικές που συνδέουν νομικό πλαίσιο, τεκμηρίωση και τοπική συμμετοχή, β) μεθόδους αξιολόγησης αξιών που αναγνωρίζουν πολλαπλές αντιλήψεις για την κληρονομιά, και γ) έρευνα για την αποτελεσματικότητα των μέτρων του Ν. 4858/2021 στην πράξη (εφαρμοσμένες μελέτες περίπτωσης, δείκτες βιωσιμότητας, αξιολόγηση συμμετοχής κοινοτήτων).

Το Κεφάλαιο 2 αναδεικνύει τον βαθύ μετασχηματισμό που συντελείται στις Ανθρωπιστικές Επιστήμες, τα μουσεία και την πολιτιστική κληρονομιά μέσω της ψηφιακότητας. Οι ΨΑΕ αποτελούν πλέον ένα ώριμο, διεπιστημονικό και δυναμικό πεδίο, ενώ τα μουσεία μετατρέπονται

σε συμμετοχικούς και συμπεριληπτικούς χώρους. Ο ψηφιακός πολιτισμός, με τις νέες μορφές περιεχομένου, πολυμεσικότητας και διαχείρισης δεδομένων, αναδιαμορφώνει τις σχέσεις μεταξύ πολιτισμικών θεσμών και κοινού, κινητοποιώντας νέες ερμηνευτικές και δημιουργικές δυνατότητες. Συνολικά, η τεχνολογία και ο πολιτισμός συνυπάρχουν πλέον ως αλληλοτροφοδοτούμενα πεδία γνώσης και πρακτικής.

Το κεφάλαιο 3 αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακότητα μεταμορφώνει τη μελέτη, την τεκμηρίωση και την επικοινωνία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι ΨΑΕ συγκροτούν ένα διεπιστημονικό, συνεργατικό πλαίσιο έρευνας που αξιοποιεί ψηφιακά εργαλεία για τη δημιουργία, ανάλυση και διάχυση πολιτισμικής γνώσης. Παράλληλα, οι ψηφιακές και αναδυόμενες τεχνολογίες—πολυμέσα, AR/VR, διαδραστικά περιβάλλοντα, εικονικοί κόσμοι—επαναπροσδιορίζουν την εμπειρία του χρήστη και τη σχέση κοινού και πολιτισμικών φορέων. Συνολικά, η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά και τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτουργούν πλέον περιφερειακά αλλά αποτελούν οργανικό μέρος της σύγχρονης πολιτισμικής παραγωγής και έρευνας.

Η βιβλιογραφία που παρατίθεται τοποθετεί το Ισλαχανέ ως κρίσιμο τεκμήριο της ύστερης οθωμανικής κοινωνικής πολιτικής και της τεχνικής εκπαίδευσης των ορφανών. Για να αξιοποιηθεί πλήρως ως αντικείμενο έρευνας και δημόσιας πολιτιστικής πολιτικής απαιτείται διεπιστημονική προσέγγιση —συνδυασμός αρχαιακής ιστορίας, κοινωνικής ανθρωπολογίας, αρχιτεκτονικής και πρακτικών κληρονομιάς— και στοχευμένη συγκριτική έρευνα (Χριστοφορίδου, 2014· Maksudyan, 2014· ‘Απαρσις, 2022).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΕΠΑΥΞΗΜΕΝΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

5.1 Σχεδιασμός της εφαρμογής

Όπως προαναφέρθηκε, για να γίνουν πράξη όσες θεωρίες ειπώθηκαν μέχρι τώρα, χρειάζεται κι ένα αντικείμενο έρευνας. Στην προκειμένη περίπτωση, το αντικείμενο αυτό είναι ο χώρος πολιτισμού “Ισλαχανέ” στη Θεσσαλονίκη. Πρόκειται για το πρώτο ορφανοτροφείο, καθώς και το πρώτο τεχνικό σχολείο της πόλης, ιδρυθέν επί Οθωμανικής Αυτοκρατορίας. Φιλοξένησε εκατοντάδες Έλληνες μετανάστες που επλήγησαν με την ανταλλαγή των πληθυσμών, μέχρι που άλλαξε μορφή και λειτούργησε ως εργαστήριο “Αξυλιθιώτη” απασχολώντας δεκάδες ντόπιους.

Σήμερα, δυστυχώς, σώζεται μόνο το ένα από τα τέσσερα κτίρια του συγκροτήματος, όπου και στεγάζεται η μόνιμη έκθεση, αφιερωμένη στην ιστορία του Ισλαχανέ. Επομένως, θα ήταν χρήσιμο να δημιουργηθεί για την έκθεση, ένα έργο που να αποτυπώνει σε ικανοποιητικό βαθμό τη σύσταση αυτού του ιδρύματος, προς όφελος των επισκεπτών.

Ο σχεδιασμός της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας για το χώρο του Ισλαχανέ, βασίζεται στις αρχές της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς και της σύγχρονης μουσειολογίας, με στόχο την ανάδειξη της ιστορικής και πολιτισμικής αξίας του χώρου και τη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών (Μπενέκος, 2014: 88-89· Kalay, Kvan & Affleck, 2008: 1-3). Η εφαρμογή αντιμετωπίζεται ως εργαλείο ερμηνείας και αφήγησης, το οποίο επιτρέπει στον επισκέπτη να προσεγγίσει το Ισλαχανέ, όχι μόνο ως αρχιτεκτονικό μνημείο, αλλά ως φορέα συλλογικής μνήμης και πολιτιστικής ταυτότητας.

Οι βασικοί στόχοι της εφαρμογής περιλαμβάνουν τη βελτίωση της εμπειρίας περιήγησης, την ενίσχυση της κατανόησης της ιστορικής εξέλιξης του χώρου, τη δημιουργία ενός εργαλείου εκπαιδευτικής και ερευνητικής αξιοποίησης, καθώς και την καλλιέργεια ευαισθητοποίησης, σχετικά με τη σημασία της διατήρησης και προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Πιο αναλυτικά, η εφαρμογή της επαυξημένης πραγματικότητας σε έναν τέτοιο χώρο πολιτισμού στοχεύει σε:

- **Ανάδειξη ενός ιστορικά και πολιτισμικά σημαντικού πολιτιστικού κέντρου της πόλης**, μέσω της αξιοποίησης σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων που ενισχύουν την εμπειρία περιήγησης και αλληλεπίδρασης των επισκεπτών.
- **Εδραίωση του πολιτιστικού πολυχώρου ως πόλου έλξης** τόσο για τους τουρίστες όσο και για τους κατοίκους της περιοχής, ενισχύοντας την τοπική πολιτιστική ταυτότητα και την οικονομική δραστηριότητα.
- **Καλλιέργεια ενδιαφέροντος και ενίσχυση της ευαισθητοποίησης του κοινού** σχετικά με τη σημασία της διατήρησης και προστασίας της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

- **Προώθηση της αποδοχής της πολιτισμικής διαφορετικότητας**, μέσω της προβολής του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα του υπό μελέτη χώρου και της ευρύτερης περιοχής.
- **Ανάδειξη της συμβολής των Ανθρωπιστικών Επιστημών** στη διατήρηση της συλλογικής μνήμης και της πολιτιστικής ταυτότητας κάθε τόπου, ως θεμελιώδους στοιχείου για την κατανόηση του παρελθόντος, του παρόντος και του μέλλοντος.
- **Διερεύνηση του ρόλου της τεχνολογίας** στην ενίσχυση της ανάδειξης και διάσωσης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς, εξετάζοντας τα πλεονεκτήματα και τις προκλήσεις που συνεπάγεται η χρήση της.

Φυσικά, ένα τέτοιο εγχείρημα, με τους παραπάνω στόχους, για να επιτύχει θα πρέπει να δράσει πάνω σε φυσικά πρόσωπα. Το κοινό-στόχος περιλαμβάνει επισκέπτες του χώρου, γενικού ενδιαφέροντος, τουρίστες με διαφορετικό γλωσσικό και πολιτισμικό υπόβαθρο, μαθητές, φοιτητές και ερευνητές. Για το λόγο αυτό, ο σχεδιασμός λαμβάνει υπόψη κριτήρια όπως η ευχρηστία, η προσβασιμότητα, η συμβατότητα με φορητές συσκευές και η δυνατότητα παροχής πολυγλωσσικού περιεχομένου. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη διακριτική ενσωμάτωση των ψηφιακών εργαλείων στο χώρο, ώστε να μην αλλοιώνεται ο ιστορικός και αισθητικός χαρακτήρας του μνημείου (Ciolfi & Bannon, 2007: 15-18).

Επομένως, θα γίνει μια κοινωνική και πολιτισμική μελέτη, προκειμένου να ερευνηθεί αν και κατά πόσο ένα τέτοιο εγχείρημα, μπορεί να αναδείξει παραπάνω ένα χώρο πολιτισμού. Αυτό θα γίνει με τη δημιουργία ενός ερωτηματολογίου, στο οποίο θα απαντήσουν όσοι έχουν κάνει πρώτα χρήση των ψηφιακών εργαλείων κατά την περιήγησή τους στο χώρο.

Για την εξόρυξη των αποτελεσμάτων, θα μελετηθούν απαντήσεις όσων ανήκουν στο ηλικιακό φάσμα των 18 ετών και άνω, χωρίς κάποιο συγκεκριμένο όριο. Θα προτιμηθούν κυρίως όσοι μπορούν να κάνουν χρήση ηλεκτρονικών συσκευών και έχουν οικειότητα με τον ψηφιακό κόσμο, αφού η έρευνα αφορά στη χρήση ψηφιακών εργαλείων. Με τη συμμετοχή τους στο συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο, θα έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με τον Επιστημονικό Υπεύθυνο, καθώς ο ίδιος θα πρέπει να επικοινωνήσει μαζί τους ώστε να λάβουν τις ερωτήσεις που θα πρέπει να απαντήσουν. Επομένως, ηλεκτρονικά, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να εκφράσουν και τα παράπονά τους σχετικά με το έργο.

Οι συμμετέχοντες θα είναι κατά κύριο λόγο ενήλικες πολίτες, με το δικαίωμα να συμμετάσχουν εθελούσια σε ένα ερωτηματολόγιο, που θα αφορά στην περιήγησή τους στο χώρο πολιτισμού “Ισλαχανέ” στη Θεσσαλονίκη. Τα δεδομένα θα χρησιμοποιηθούν αποκλειστικά και μόνο για το ερευνητικό έργο και κανένας άλλος μηχανισμός δεν θα έχει πρόσβαση σε αυτά.

5.2 Επιλογή και ανάπτυξη ψηφιακών εργαλείων

Για την υλοποίηση της εφαρμογής επιλέγεται ένας συνδυασμός Ψηφιακών Εργαλείων που λειτουργούν συμπληρωματικά, καλύπτοντας διαφορετικές ανάγκες παρουσίασης και

αλληλεπίδρασης. Τα βασικά εργαλεία περιλαμβάνουν QR codes, πολυμεσικό περιεχόμενο και τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, τα οποία έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικά στο χώρο της εκπαίδευσης και της πολιτιστικής διαχείρισης (Law, So & Yuen, 2010: 85-87· Lopez & Lamata, 2015: 113-115).

Μελετώντας πιο αναλυτικά τα εργαλεία που έχουν επιλεγεί για τη συγκεκριμένη έρευνα, διαπιστώνεται ότι:

- Τα QR codes χρησιμοποιούνται ως κύριο μέσο διασύνδεσης του φυσικού χώρου με το ψηφιακό περιεχόμενο. Αρχικά, ενισχύουν την έκθεση με παραπάνω πληροφορίες, οι οποίες λόγω περιορισμένου χώρου, δεν θα μπορούσαν να έχουν τοποθετηθεί με άλλον τρόπο. Ακόμα, μέσω αυτών παρέχονται πολυγλωσσικά επεξηγηματικά κείμενα σε ελληνικά, αγγλικά και τουρκικά, ενισχύοντας την κατανόηση από διαφορετικές ομάδες επισκεπτών και προάγοντας τον διαπολιτισμικό χαρακτήρα του Ισλαχανέ (Χαραλαμπίδης, 2018: 45-47· Susono & Shimomura, 2006: 3-6). Ο χώρος, έχει το μειονέκτημα να μην περιλαμβάνει εκθεσιακό περιεχόμενο, προσιτό σε τουρίστες, αφού σχεδόν όλα τα κείμενα αποδίδονται μόνο στην ελληνική. Στη λύση αυτού του προβλήματος στοχεύει η χρήση QR codes. Τελευταίος και βασικότερος λόγος για την επιλογή αυτού του εργαλείου είναι φυσικά, το χαμηλό κόστος που χρειάζεται για τη δημιουργία της εφαρμογής, σε συνδυασμό με την ευρεία διάδοση των κινητών συσκευών και την άμεση πρόσβαση στην πληροφορία (Yusof, Ismail & Sarman, 2012: 4-7).
- Αξιοποιείται πολυμεσικό υλικό, όπως φωτογραφίες, οι οποίες ενισχύουν την αφήγηση και καθιστούν την εμπειρία πιο βιωματική. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη δημιουργία των QR codes, χρησιμοποιείται φωτογραφικό υλικό από το αρχείο του μουσείου, το οποίο επίσης λόγω περιορισμών δεν μπορούσε να τοποθετηθεί στη μόνιμη έκθεση. Με αυτόν τον τρόπο, όχι μόνο ενισχύεται το περιεχόμενο της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας, αλλά και η σημασία της κληρονομιάς που ανήκει στο Ισλαχανέ.
- Κεντρικό ρόλο διαδραματίζουν οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις του συγκροτήματος, οι οποίες δημιουργούνται με λογισμικά όπως το Blender και το SketchUp. Οι αναπαραστάσεις αυτές βασίζονται σε αρχειακές πηγές, ιστορικές φωτογραφίες και βιβλιογραφικά δεδομένα, ακολουθώντας τις πρακτικές της ψηφιακής τεκμηρίωσης και εικονικής πολιτιστικής κληρονομιάς (Remondino & Campana, 2014: 9-12· Apollonio, Gaiani & Sun, 2012: 43-45). Ιδιαίτερης σημασίας, για την εξόρυξη στοιχείων, είναι ο κύκλος προφορικών μαρτυριών που οργάνωσε το προσωπικό του μουσείου σε προηγούμενο χρόνο, στον οποίο συμμετείχαν όσοι είχαν φιλοξενηθεί, εργαστεί και μαθητεύσει στο Ισλαχανέ ανά τα χρόνια. Στόχος των τρισδιάστατων (3D) μοντέλων είναι η απόδοση το χώρου σε διάφορες ιστορικές φάσεις, επιτρέποντας την οπτικοποίηση του παρελθόντος και ενισχύοντας την εκπαιδευτική και ερευνητική διάσταση της εμπειρίας (Addison, 2001: 3-5· Champion, 2015: 61-63). Η χρήση εργαλείων τεχνητής

νοημοσύνης για την παραγωγή ερμηνευτικού οπτικού υλικού εντάσσεται επικουρικά, χωρίς να υποκαθιστά την ιστορική τεκμηρίωση (Ramesh et al., 2021: 41-43· Betker et al., 2023: 89).

5.3 Υλοποίηση στο χώρο του Ισλαχανέ

Η υλοποίηση της εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας στο χώρο του Ισλαχανέ βασίζεται σε μια ήπια και διακριτική προσέγγιση, με σεβασμό στον ιστορικό και αρχιτεκτονικό χαρακτήρα του μνημείου. Τα QR codes τοποθετούνται στρατηγικά σε επιλεγμένα σημεία ενδιαφέροντος, ώστε να είναι εύκολα προσβάσιμα χωρίς να παρεμβαίνουν αισθητικά στο χώρο.

Οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις και το πολυμεσικό περιεχόμενο ενσωματώνονται στην εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας και προσφέρονται μέσω φορητών συσκευών και διαδικτυακών πλατφορμών, επιτρέποντας, τόσο επιτόπια, όσο και εξ αποστάσεως πρόσβαση. Η πρακτική αυτή ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες τάσεις υβριδικών και εικονικών μουσείων και συμβάλλει στην ευρύτερη προβολή του πολιτιστικού χώρου (Sylaiou et al., 2010: 10-12· Wojciechowski et al., 2004: 136).

Κατά τη διαδικασία υλοποίησης ανακύπτουν τεχνικές και οργανωτικές δυσκολίες, όπως η ακρίβεια στην αποτύπωση, ανάγκη σταθερής πρόσβασης στο διαδίκτυο, η συντήρηση του ψηφιακού περιεχομένου και ο συντονισμός μεταξύ διαφορετικών ειδικοτήτων. Η αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων απαιτεί διεπιστημονική συνεργασία και συνεχή αξιολόγηση, ώστε να διασφαλιστεί η επιστημονική εγκυρότητα και η βιωσιμότητα της εφαρμογής (Economou & Tost, 2011: 214-215· Trant, 2009: 6).

5.3.1 Δημιουργία και τοποθέτηση των QR codes

Η δημιουργία ενός QR code στο πλαίσιο εφαρμογών πολιτιστικής κληρονομιάς δεν αποτελεί απλώς τεχνική διαδικασία, αλλά εντάσσεται σε έναν ευρύτερο σχεδιασμό ψηφιακής ερμηνείας και επικοινωνίας του πολιτιστικού περιεχομένου. Σύμφωνα με τον Μπενέκο (2014) και τους Kalay, Kvan και Affleck (2008), τα ψηφιακά εργαλεία οφείλουν να λειτουργούν συμπληρωματικά προς το φυσικό χώρο, ενισχύοντας την πρόσβαση και την κατανόηση χωρίς να αλλοιώνουν το χαρακτήρα του μνημείου.

Το πρώτο αφορά το σαφή καθορισμό του σκοπού του QR code. Όπως επισημαίνουν οι Law, So και Yuen (2010) και οι Lopez και Lamata (2015), η αποτελεσματικότητα των QR codes εξαρτάται άμεσα από το περιεχόμενο στο οποίο οδηγούν. Στο πλαίσιο πολιτιστικών χώρων, το περιεχόμενο μπορεί να περιλαμβάνει επεξηγηματικά κείμενα, πολυμεσικό υλικό (εικόνες, βίντεο, ηχητικές αφηγήσεις), τρισδιάστατες αναπαραστάσεις ή συνδέσμους προς εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας.

Η επιλογή του περιεχομένου λαμβάνει υπόψη το κοινό στο οποίο θα απευθύνεται (επισκέπτες, τουρίστες, ερευνητές) και τις αρχές της ψηφιακής αφήγησης, ώστε η πληροφορία να είναι κατανοητή, δομημένη και παιδαγωγικά αξιοποιήσιμη (Lambert, 2013: 1-3· Robin, 2008: 220).

Στο δεύτερο στάδιο αναπτύσσεται το ψηφιακό περιεχόμενο, στο οποίο θα παραπέμπει το QR code. Σύμφωνα με το Χαραλαμπίδη (2018), η χρήση πολυγλωσσικού περιεχομένου είναι κρίσιμη σε πολιτιστικούς χώρους με διεθνές κοινό, καθώς ενισχύει την προσβασιμότητα και το διαπολιτισμικό χαρακτήρα της εμπειρίας.

Το περιεχόμενο φιλοξενείται συνήθως σε διαδικτυακή πλατφόρμα ή σε ειδικά διαμορφωμένο περιβάλλον εφαρμογής (π.χ. Ιστοσελίδα ή εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας), ώστε να είναι άμεσα προσβάσιμο μέσω κινητών συσκευών. Η σταθερότητα του συνδέσμου (URL) αποτελεί κρίσιμο παράγοντα, καθώς κάθε αλλαγή του συνδέσμου καθιστά τον QR code μη λειτουργικό (Yusof, Ismail & Sarman, 2012: 4-5).

Αφού ολοκληρωθεί το περιεχόμενο, επιλέγεται το κατάλληλο λογισμικό ή διαδικτυακή εφαρμογή λειτουργίας QR codes. Σύμφωνα με τους Yusof, Ismail και Sarman (2012), τα περισσότερα εργαλεία ως QR code generators, επιτρέπουν την εισαγωγή του συνδέσμου ή του κειμένου και τη δημιουργία του αντίστοιχου κώδικα με ελάχιστες τεχνικές απαιτήσεις.

Σε περιβάλλοντα πολιτιστικής κληρονομιάς προτιμώνται εργαλεία που:

- Υποστηρίζουν υψηλή ανάλυση εξαγωγής,
- Επιτρέπουν έλεγχο σφαλμάτων (error correction),
- Διασφαλίζουν τη μακροχρόνια λειτουργικότητα του κώδικα.

Στη συνέχεια, εισάγεται το επιλεγμένο περιεχόμενο στο εργαλείο δημιουργίας QR code. Το σύστημα μετατρέπει τα δεδομένα σε δισδιάστατο γραμμωτό κώδικα, ο οποίος μπορεί να αναγνωστεί από κάμερες κινητών συσκευών. Η τεχνολογία αυτή βασίζεται στην ευρεία διάδοση των έξυπνων κινητών τηλεφώνων και στη δυνατότητα άμεσης αλληλεπίδρασης χωρίς την ανάγκη εξειδικευμένου εξοπλισμού (Susono & Shimomura, 2006: 5-6· Law et al., 2010: 92-94).

Πριν από την τελική χρήση το QR code ελέγχεται σε διαφορετικές συσκευές και λειτουργικά συστήματα, ώστε να διασφαλιστεί η σωστή αναγνώριση και η απρόσκοπτη πρόσβαση στο περιεχόμενο. Όπως τονίζουν οι Lopez και Lamata (2015), η δοκιμή σε πραγματικές συνθήκες χρήσης είναι απαραίτητη, ιδιαίτερα σε χώρους με περιορισμένο φωτισμό ή αυξημένη κίνηση επισκεπτών.

Το τελευταίο στάδιο αφορά στην τοποθέτηση των QR codes στο φυσικό χώρο. Σύμφωνα με τους Ciolfi και Bannon (2007), η ενσωμάτωση ψηφιακών στοιχείων σε μουσειακά περιβάλλοντα, πρέπει να γίνεται με τρόπο διακριτικό, ώστε να μην παρεμβαίνει αισθητικά στο μνημείο. Τα QR codes τοποθετούνται σε σημεία στρατηγικής σημασίας, κοντά στα εκθέματα ή αρχιτεκτονικά στοιχεία στα οποία αναφέρονται.

Η πρακτική αυτή επιτρέπει τη σύνδεση του φυσικού και ψηφιακού χώρου, ενισχύοντας τη συνολική εμπειρία της επίσκεψης και λειτουργώντας ως γέφυρα ανάμεσα στην υλική και την

άυλη πολιτιστική κληρονομιά (Giaccardi, 2012: 45).

5.3.2 Δημιουργία και τοποθέτηση της τρισδιάστατης (3D) αναπαράστασης

Η δημιουργία τρισδιάστατων αναπαραστάσεων στο χώρο της Πολιτιστικής Κληρονομιάς αποτελεί βασικό εργαλείο ψηφιακής τεκμηρίωσης, ερμηνείας και ανάδειξης μνημείων και ιστορικών τόπων. Σύμφωνα με τους Kalay, Kvan και Affleck (2018) και τον Μπενέκο (2014), οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις λειτουργούν ως μέσα οπτικοποίησης της συλλογικής μνήμης, επιτρέποντας την κατανόηση της χωρικής και χρονικής εξέλιξης ενός πολιτιστικού χώρου.

Το πρώτο στάδιο αφορά στη συλλογή αξιόπιστων δεδομένων για τον υπό μελέτη μνημείο. Αυτά περιλαμβάνουν αρχαιακό υλικό, ιστορικά σχέδια, φωτογραφίες, βιβλιογραφικές πηγές και, όπου είναι δυνατόν, επιτόπια αποτύπωση. Σύμφωνα με τους Remondino και El-Hakim (2006) και τον Καραμπίνη (2019), η ποιότητα της τρισδιάστατης αναπαράστασης εξαρτάται άμεσα από την πληρότητα και την εγκυρότητα των πηγών τεκμηρίωσης.

Ιδιαίτερη σημασία έχει η σαφής διάκριση μεταξύ ιστορικά επιβεβαιωμένων στοιχείων και υποθετικών ανακατασκευών, ώστε να διασφαλίζεται η επιστημονική εγκυρότητα του ψηφιακού μοντέλου (Apollonio, Gaiani & Sun, 2012: 45).

Στο επόμενο στάδιο πραγματοποιείται η τρισδιάστατη μοντελοποίηση του χώρου ή του μνημείου με τη χρήση εξειδικευμένων λογισμικών, όπως το Blender ή το SketchUp. Τα εργαλεία αυτά επιτρέπουν τη δημιουργία γεωμετρικών μορφών, την απόδοση αρχιτεκτονικών λεπτομερειών και τη διαμόρφωση του χώρου σε διαφορετικές ιστορικές φάσεις (Tal, 2016: 40· Brightman & Brightman, 2013: 6).

Η διαδικασία της μοντελοποίησης δεν αποσκοπεί μόνο στη ρεαλιστική απεικόνιση, αλλά και στη λειτουργική απλότητα του μοντέλου, ώστε αυτό να είναι κατάλληλο για προβολή σε κινητές συσκευές και διαδικτυακά περιβάλλοντα (Kelsey, 2015: 45).

Ακολουθεί η οπτική απόδοση (rendering) και ο εμπλουτισμός του τρισδιάστατου μοντέλου με υφές, φωτισμό και χρωματικές πληροφορίες. Το στάδιο αυτό ενισχύει την αίσθηση παρουσίας και την εμπύθιση του χρήστη, στοιχεία που θεωρούνται κρίσιμα σε εφαρμογές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (Burdea & Coiffet, 2003: 112· Slater & Sanchez-Vives, 2016: 39).

Σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορούν να αξιοποιηθούν επικουρικά εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία ερμηνευτικών απεικονίσεων ή υφών, χωρίς όμως να υποκαθιστούν την ιστορική τεκμηρίωση.

Αφού ολοκληρωθεί η τρισδιάστατη αναπαράσταση, το μοντέλο εξάγεται σε κατάλληλη μορφή (π.χ. glTF, OBJ) και φιλοξενείται σε διαδικτυακή πλατφόρμα ή ενσωματώνεται σε εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας. Σύμφωνα με τους Wojciechowski et al. (2004) και τους Sylaiou et al. (2010), η διαδικτυακή πρόσβαση σε 3D μοντέλα ενισχύει την εξ αποστάσεως εμπειρία και

διευρύνει το κοινό. Η σταθερότητα του ψηφιακού συνδέσμου (URL) είναι κρίσιμη, καθώς αποτελεί σημείο σύνδεσης με το QR code.

Ακολουθεί η δημιουργία του QR code, ο οποίος λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ του φυσικού και του ψηφιακού χώρου. Ο σύνδεσμος που οδηγεί στην τρισδιάστατη αναπαράσταση εισάγεται σε ειδικό λογισμικό δημιουργίας QR codes. Όπως επισημαίνουν οι Law, So και Yuen (2010) και οι Lopez και Lamata (2015), τα QR codes προσφέρουν άμεση και εύχρηστη πρόσβαση στο ψηφιακό περιεχόμενο μέσω κινητών συσκευών. Η χρήση τους σε πολιτιστικούς χώρους χαρακτηρίζεται από χαμηλό κόστος, ευκολία υλοποίησης και υψηλό βαθμό αποδοχής από τους επισκέπτες (Susono & Shimomura, 2006: 6· Yusof et al., 2012: 6-7).

Η τοποθέτηση της τρισδιάστατης αναπαράστασης στον πολιτιστικό χώρο γίνεται με τρόπο αντίστοιχο με των QR codes που ειπώθηκε παραπάνω.

Η σύνδεση αυτών των δύο ψηφιακών εργαλείων (3D model, QR codes), ενισχύει τη συμμετοχή του κοινού, προάγει την ψηφιακή αφήγηση και καθιστά την Πολιτιστική Κληρονομιά πιο προσβάσιμη και κατανοητή (Lambert, 2013: 89· Robin, 2008: 225· Giaccardi, 2012: 45-47). Η πρακτική αυτή συμβάλλει στη γεφύρωση του φυσικού και ψηφιακού χώρου, αναδεικνύοντας το ρόλο της τεχνολογίας στη σύγχρονη πολιτιστική διαχείριση.

5.3.3 Τεχνικές και οργανωτικές δυσκολίες

Η ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών, όπως τα QR codes και οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, σε χώρους Πολιτιστικής Κληρονομιάς, συνοδεύεται από μια σειρά τεχνικών και οργανωτικών προκλήσεων, οι οποίες επηρεάζουν τόσο την ποιότητα του παραγόμενου ψηφιακού περιεχομένου, όσο και την εμπειρία του επισκέπτη.

Αρχικά, παρότι τα QR codes θεωρούνται τεχνολογία χαμηλού κόστους και εύκολης υλοποίησης, η αποτελεσματική χρήση τους προϋποθέτει την επίλυση συγκεκριμένων τεχνικών ζητημάτων.

Ένα βασικό πρόβλημα αφορά στη συμβατότητα των συσκευών και την ποιότητα της σύνδεσης στο διαδίκτυο, καθώς η πρόσβαση στο ψηφιακό περιεχόμενο εξαρτάται από την τεχνολογική υποδομή του επισκέπτη (Law, So & Yuen, 2010: 95· Susono & Shimomura, 2006: 6).

Επιπλέον, η μακροχρόνια λειτουργικότητα των συνδέσμων (URLs), αποτελεί κρίσιμο ζήτημα. Η αλλαγή ή η απενεργοποίηση των ψηφιακών εφαρμογών φιλοξενίας μπορεί να καταστήσει τους QR codes ανενεργούς, υπονομεύοντας τη βιωσιμότητα της εφαρμογής (Χαραλαμπίδης, 2018: 50-52· Lopez & Lamata, 2015).

Τέλος, τεχνικές δυσκολίες προκύπτουν και από ζητήματα αναγνωσιμότητας και τοποθέτησης, όπως ο φωτισμός, το μέγεθος και το υλικό εκτύπωσης των QR codes, τα οποία επηρεάζουν άμεσα την επιτυχία της σάρωσης (Yusof et al., 2012: 7).

Η δημιουργία αναπαραστάσεων πολιτιστικών χώρων αποτελεί σύνθετη και απαιτητική

διαδικασία. Μία από τις βασικότερες δυσκολίες αφορά στη συλλογή αξιόπιστων και επαρκών δεδομένων τεκμηρίωσης, καθώς συχνά το διαθέσιμο αρχειακό υλικό είναι αποσπασματικό ή ελλιπές (Remondino et al., 2006: 21-23· Apollonio et al., 2012: 45-46).

Παράλληλα, προκύπτουν ζητήματα ιστορικής ακρίβειας και ερμηνείας, ιδίως όταν απαιτούνται υποθετικές ανακατασκευές. Η διάκριση μεταξύ επιστημονικά τεκμηριωμένων στοιχείων και ερμηνευτικών επιλογών, αποτελεί σημαντική πρόκληση για το χώρο της ψηφιακής κληρονομιάς (Kalay et al., 2008: 29-30· Addison, 2001: 5-6).

Σε τεχνικό επίπεδο, η υπολογιστική πολυπλοκότητα των 3D μοντέλων και οι απαιτήσεις σε υλικό και λογισμικό, μπορούν να περιορίσουν τη δυνατότητα προβολής τους σε κινητές συσκευές, μειώνοντας την προσβασιμότητα για το ευρύ κοινό (Sylaiou et al., 2010: 13).

Πέρα από τις τεχνικές προκλήσεις, σημαντικές δυσκολίες εντοπίζονται και σε οργανωτικό επίπεδο. Η διεπιστημονική συνεργασία μεταξύ αρχαιολόγων, ιστορικών, μουσειολόγων και ειδικών πληροφορικής απαιτεί συντονισμό, κοινό πλαίσιο επικοινωνίας και σαφή κατανομή ρόλων (Grant, 2009: 6-9).

Επιπλέον, η έλλειψη εξειδικευμένης κατάρτισης του προσωπικού, μπορεί να δυσχεράνει, τόσο τη δημιουργία, όσο και τη συντήρηση των ψηφιακών εφαρμογών, καθιστώντας αναγκαία τη συνεχή επιμόρφωση (Μπενέκος, 2014: 89-90).

Σημαντικό οργανωτικό ζήτημα αποτελεί και η διαχείριση κόστους και χρόνου, καθώς οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις απαιτούν μακροχρόνια επένδυση σε ανθρώπινους και τεχνικούς πόρους (Champion, 2015: 65).

Τέλος, η επιτυχία των ψηφιακών εφαρμογών, εξαρτάται από την αποδοχή τους από το κοινό. Η υπερβολική χρήση της τεχνολογίας ενδέχεται να αποσπάσει την προσοχή από το ίδιο το μνημείο, αν δεν ενταχθεί με τρόπο διακριτικό και λειτουργικό στο χώρο (Ciolfi et al., 2007: 25· Economou & Tost, 2011: 215).

Παράλληλα, η διαφορετική ψηφιακή εξοικείωση των επισκεπτών μπορεί να δημιουργήσει ανισότητες στην πρόσβαση και την κατανόηση του περιεχομένου, γεγονός που πρέπει να λαμβάνεται υπόψη στο σχεδιασμό (Giaccardi, 2012: 47).

Επομένως, οι τεχνικές και οργανωτικές δυσκολίες που συνοδεύουν τη δημιουργία QR codes και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων, δεν αναιρούν τη δυναμική τους, αλλά αναδεικνύουν την ανάγκη για προσεκτικό σχεδιασμό, επιστημονική τεκμηρίωση και διεπιστημονική συνεργασία, ώστε η τεχνολογία να λειτουργεί υποστηρικτικά και όχι ανταγωνιστικά προς την Πολιτιστική Κληρονομιά. Για να γίνουν πράξη όσα ειπώθηκαν παραπάνω, θα μελετηθεί η περίπτωση του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, όπου σήμερα λειτουργεί ως πολυχώρος πολιτισμού.

5.3.4 Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης

Η Θεσσαλονίκη, ως μια από τις σημαντικότερες πόλεις της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας,

ανέπτυξε ήδη από το 19ο αιώνα έντονη κοινωνική και πολεοδομική δυναμική, συνδεδεμένη με τις μεταρρυθμίσεις του οθωμανικού κράτους και τον πολυπολιτισμικό χαρακτήρα της πόλης (Mazower, 2005: 297). Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και η ίδρυση του Ισλαχανέ, ενός θεσμού που συνδύαζε την κοινωνική πρόνοια με την τεχνική εκπαίδευση.

Τα Ισλαχανέ (Islahhane), εμφανίζονται στο δεύτερο μισό του 19ου αιώνα ως προϊόν των μεταρρυθμίσεων του Τανζιμάτ με στόχο την “αναμόρφωση” και κοινωνική ένταξη ορφανών και άπορων παιδιών, μέσω της επαγγελματικής κατάρτισης (Maksudyan, 2014: 33-35). Η ίδρυσή τους αντανακλά τη μετάβαση της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας σε πιο συγκροτημένες μορφές κοινωνικής πολιτικής και κρατικής μέριμνας.

Στη Θεσσαλονίκη, το Ισλαχανέ ιδρύθηκε ως ορφανοτροφείο αρρένων με έντονο εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό χαρακτήρα, λειτουργώντας τόσο ως χώρος στέγασης, όσο και ως εργαστήριο τεχνικών δεξιοτήτων. Η επιλογή της τοποθεσίας του εντάσσεται στη γενικότερη πολεοδομική οργάνωση της οθωμανικής πόλης, όπου κοινωνικά ιδρύματα τοποθετούνταν σε κομβικά σημεία με εύκολη πρόσβαση.

Το ίδρυμα λειτούργησε σε μια πόλη με έντονο πολυπολιτισμικό χαρακτήρα, όπου συμμετείχαν μουσουλμανικές, εβραϊκές και χριστιανικές κοινότητες (Σφυρόερας, 1997: 45-47). Παρότι επρόκειτο για οθωμανικό ίδρυμα, η λειτουργία του εντάσσεται σε ένα ευρύτερο πλέγμα φιλανθρωπικών και εκπαιδευτικών δομών που αναπτύχθηκαν στην πόλη από διαφορετικές κοινότητες.

Η εκπαίδευση που παρεχόταν στο Ισλαχανέ δεν αποσκοπούσε μόνο στην επιβίωση των παιδιών, αλλά και στην προσαρμογή τους στις ανάγκες της αστικής οικονομίας, στοιχείο που συνδέεται με τον εκσυγχρονισμό της οθωμανικής κοινωνίας και την ανάπτυξη της βιοτεχνίας και του εμπορίου στη Θεσσαλονίκη.

Μετά την ενσωμάτωση της Θεσσαλονίκης στο ελληνικό κράτος (1912), το Ισλαχανέ σταδιακά αποκόπτεται από την αρχική του λειτουργία. Οι πολιτικές και κοινωνικές ανακατατάξεις του 20ου αιώνα, οι πόλεμοι και οι πληθυσμιακές μετακινήσεις, οδηγούν σε αλλαγή χρήσεων του κτιρίου, φαινόμενο συνηθισμένο για πολλά οθωμανικά μνημεία της πόλης (Mazower, 2005: 132).

Το κτίριο χρησιμοποιήθηκε κατά περιόδους για διαφορετικούς σκοπούς, γεγονός που επηρέασε τόσο την αρχιτεκτονική του φυσιογνωμία όσο και τη συλλογική μνήμη που το περιέβαλε. Η σταδιακή απομάκρυνση από την αρχική του ταυτότητα, συνέβαλε στο να παραμείνει για δεκαετίες ένα από τα λιγότερο γνωστά μνημεία της Θεσσαλονίκης.

Στις αρχές του 21ου αιώνα παρατηρείται αυξανόμενο ενδιαφέρον για την επανεμφάνιση και ανάδειξη του Ισλαχανέ ως μνημείου νεότερης πολιτιστικής κληρονομιάς. Η μετατροπή του σε Πολυχώρο Πολιτισμού και μουσείο, εντάσσεται στις σύγχρονες μουσειακές πρακτικές, που επιδιώκουν την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς του “Άλλου” και την επανασύνδεση των μνημείων με την κοινωνία (Ισλαχανέ- ένας τόπος συνάντησης πολιτισμών, 2022: 9-10). Σήμερα

το Ισλαχανέ λειτουργεί ως χώρος πολιτιστικής συνάντησης, εκπαιδευτικών δράσεων και ιστορικής μνήμης, αναδεικνύοντας τη σημασία της οθωμανικής κληρονομιάς στη διαμόρφωση της ταυτότητας της Θεσσαλονίκης.

Στη μόνιμη έκθεση, που είναι αφιερωμένη στην ιστορική πορεία του ιδρύματος, παρουσιάζεται στους επισκέπτες και ένας χάρτης, στον οποίο εντοπίζονται οι περιοχές που είχαν τεθεί υπό οθωμανική κυριαρχία και μάλιστα είχαν οικοδομηθεί και εκεί αντίστοιχα Ισλαχανέ. Δυστυχώς, οι επισκέπτες, έχουν τη δυνατότητα να μελετήσουν μόνο το φωτογραφικό υλικό που είναι διαθέσιμο, χωρίς κάποιο επεξηγηματικό κείμενο.

Επιπλέον, το χώρο επισκέπτονται τουρίστες από διάφορα σημεία του πλανήτη. Σημαντικός είναι ο αριθμός των Τούρκων επισκεπτών. Παρόλα αυτά, η έκθεση χρήζει επεξηγηματικών κειμένων και αρχαιακού υλικού, ειδικά προσαρμοσμένου για αυτό το μεγάλο ποσοστό επισκεπτών, καθώς δεν υπάρχει καμία ένδειξη της αγγλικής ή άλλης ξένης γλώσσας στο χώρο.

Με βάση τα παραπάνω μειονεκτήματα της έκθεσης δημιουργήθηκαν επεξηγηματικά κείμενα, με επιπλέον φωτογραφικό υλικό, τα οποία αναδύονται μέσω της σάρωσης QR codes. Τα κείμενα αυτά αποδίδονται στην ελληνική, στην αγγλική, για την κατανόησή τους από το μεγαλύτερο ποσοστό ξένων επισκεπτών, καθώς και στην τουρκική, ως ειδική μνεία προς το λαό που ίδρυσε το συγκρότημα του Ισλαχανέ.

Η διαδικασία ξεκινάει με τη συλλογή και επιλογή του περιεχομένου το οποίο στη συγκεκριμένη περίπτωση αφορά σε ιστορικά τεκμηριωμένα στοιχεία για τα Ισλαχανέ της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας. Πιο συγκεκριμένα, συγκεντρώνονται πληροφορίες σχετικά με τα Ισλαχανέ σε: Τραπεζούντα (Τουρκία), Ανταπαζαρί (Τουρκία), Γιοζγκάτ (Τουρκία), Σκούταρι (Αλβανία), Χαρπούτ (Τουρκία), Ιωάννινα (Ελλάδα), Αττάλεια (Τουρκία), Ηράκλειο (Ελλάδα), Μοναστήρι (Π.Γ.Δ.Μ.), Κομοτηνή (Ελλάδα), Πρίζρεν (Κόσοβο), Βαγδάτη (Ιράκ), Ιερουσαλήμ (Ισραήλ), Βηρυτός (Λίβανος), Άγκυρα (Τουρκία), Ερζερούμ (Τουρκία), Σαράγεβο (Βοσνία- Ερζεγοβίνη).

Στη συνέχεια, πραγματοποιείται η σύνταξη του κειμένου, σε επεξεργαστή κειμένου (π.χ. Google Docs). Κατά το στάδιο αυτό, το περιεχόμενο διαρθρώνεται σε παραγράφους και επιλέγεται ουδέτερα γραμματοσειρά και ενιαία μορφοποίηση, ώστε να είναι αρκετά ευανάγνωστο για όλους τους επισκέπτες. Ακόμα, ενσωματώνεται πολυγλωσσικό υλικό (ελληνικά, αγγλικά, τουρκικά), ώστε το αρχείο να απευθύνεται σε διεθνές κοινό, πρακτική που ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (Μπενέκος, 2014: 48). Τέλος, προστίθεται επιπλέον φωτογραφικό υλικό για το ίδρυμα της κάθε περιοχής, όπου φυσικά αυτό είναι δυνατόν.

Αφού ολοκληρωθεί η επιμέλεια, το έγγραφο εξάγεται σε μορφή PDF, ώστε να διασφαλίζεται η σταθερότητα της μορφοποίησης, να είναι εύκολα προσβάσιμο από κινητές συσκευές και να μπορεί να φιλοξενηθεί διαδικτυακά χωρίς αλλοιώσεις.

Πριν από τη δημιουργία του QR code, το αρχείο πρέπει να είναι διαθέσιμο μέσω συνδέσμου (URL). Για τον σκοπό αυτό, το έγγραφο PDF “ανεβαίνει” σε υπηρεσία φιλοξενίας (π.χ. Google Drive), ρυθμίζεται η πρόσβαση ώστε το αρχείο να εμφανίζεται σε οποιονδήποτε διαθέτει το

σύνδεσμο και τέλος, αντιγράφεται ο άμεσος σύνδεσμος προβολής.

Η πρακτική αυτή ακολουθείται ευρέως στη χρήση QR codes στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό, καθώς επιτρέπει άμεση και χωρίς εμπόδια πρόσβαση στο περιεχόμενο (Law et al., 2010: 89-90· Lopez & Lamata, 2015: 115).

Αφού εξασφαλιστεί ο σύνδεσμος του αρχείου, ακολουθεί η διαδικασία δημιουργίας των QR code:

- Ο σύνδεσμος του PDF επικολλάται στο πεδίο εισαγωγής του QR Code Creator.
- Το εργαλείο μετατρέπει το σύνδεσμο σε δισδιάστατο κώδικα QR, ο οποίος λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στο φυσικό χώρο και του ψηφιακό περιεχόμενο.
- Ο παραγόμενος QR code αποθηκεύεται σε μορφή εικόνας (PNG ή SVG), ώστε να μπορεί να εκτυπωθεί ή να ενσωματωθεί σε πινακίδες, έντυπο υλικό ή ψηφιακές εφαρμογές.

Ο λόγος μπορεί να επιλέξει κανείς τη δημιουργία QR codes για ένα τέτοιο εγχείρημα είναι κυρίως το χαμηλό κόστος κατασκευής, σε συνδυασμό με τη συμβατότητα με όλες τις κινητές συσκευές και την άμεση πρόσβαση στην πληροφορία χωρίς την ανάγκη εγκατάστασης ειδικού λογισμικού (Susono et al., 2006: 4-5· Yusof et al., 2012: 7).

Όταν το QR code είναι έτοιμο τελικά, ο επισκέπτης το σαρώνει με το κινητό του και μεταφέρεται απευθείας στο “παράθυρο” του PDF. Εκεί, μπορεί να διαβάσει το ιστορικό περιεχόμενο επιτόπου και να αποκτήσει πολυγλωσσική και τεκμηριωμένη πληροφόρηση. Επομένως, το αρχείο που έχει δημιουργηθεί, μετατρέπεται αυτόματα σε εργαλείο ψηφιακής αφήγησης, ενώ παράλληλα ενισχύει την εμπειρία της επίσκεψης και συμβάλλει στην ανάδειξη και διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω απλών, αλλά αποτελεσματικών ψηφιακών τεχνολογιών.



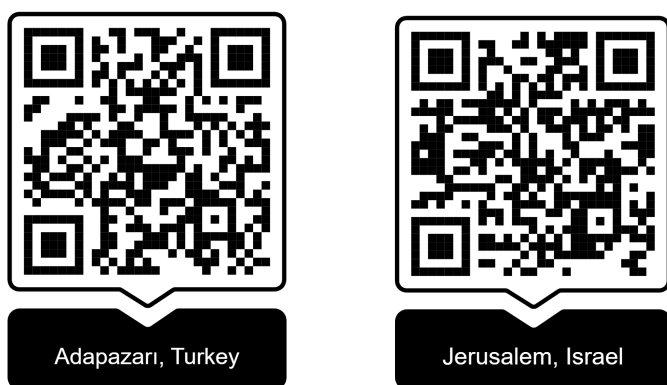


Εικόνα 1. Δημιουργία QR code μέσω QR Code Creator.





Εικόνα 2. Δημιουργία QR code μέσω QR Code Creator.

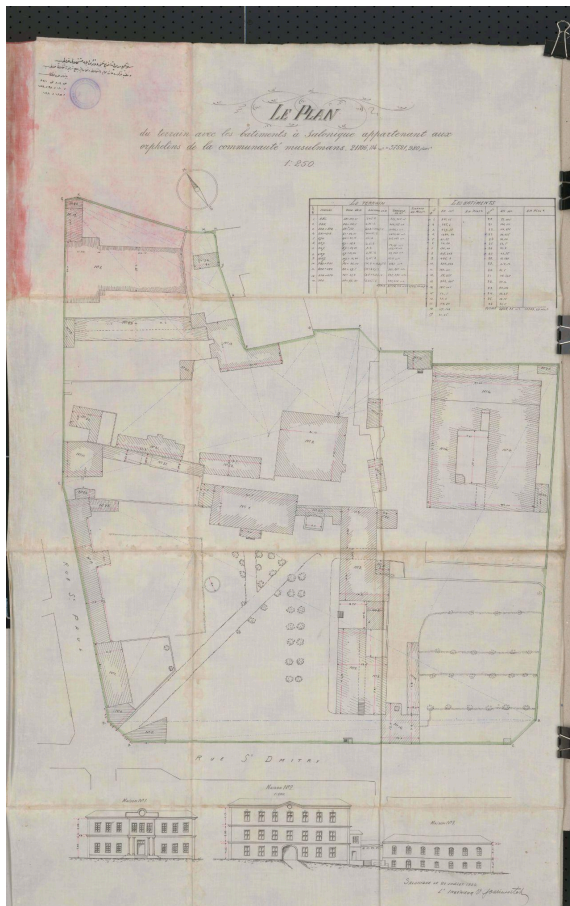


Εικόνα 3. Δημιουργία QR code μέσω QR Code Creator.

Όπως ειπώθηκε παραπάνω, το συγκρότημα του Ισλαχανέ δέχτηκε αλλαγές στην υποδομή του με το πέρασμα των χρόνων. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, πλέον, να διασώζεται μόνο το ένα από τα τέσσερα κύρια κτίρια, όπου και στεγάζεται ο χώρος της έκθεσης. Η υπόλοιπη έκταση καλύπτεται σήμερα από πολυκατοικίες και δημόσια κτίρια. Κρίθηκε επομένως, αναγκαία η χρήση ενός ψηφιακού εργαλείου, μέσω του οποίου οι επισκέπτες θα έχουν την ευκαιρία να αναβιώσουν το μεγαλείο του Ισλαχανέ, σε πραγματικό χρόνο, όπως ακριβώς ήταν συγκροτημένο τις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα.

Η διαδικασία ξεκίνησε με τη συλλογή και τη μελέτη ιστορικών, αρχιτεκτονικών και αρχειακών πηγών που αφορούν στο Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης. Αξιοποιήθηκαν βιβλιογραφικές αναφορές, φωτογραφικό υλικό, ιστορικές περιγραφές και σύγχρονες απεικονίσεις του χώρου, προκειμένου να κατανοηθεί η μορφολογία, η χρήση και η ιστορική εξέλιξη του συγκροτήματος. Το στάδιο αυτό είναι καθοριστικό, καθώς διασφαλίζει ότι η τρισδιάστατη αναπαράσταση βασίζεται σε τεκμηριωμένα δεδομένα και όχι σε αυθαίρετη κατασκευή. Για την ακριβέστερη αποτύπωση των κτιρίων, βασικός οδηγός υπήρξε μια κάτοψη της περιοχής, χρονολογημένη το 1923, που

βρέθηκε σε γραφεία της Κωνσταντινούπολης.



Εικόνα 4. Κάτοψη του συγκροτήματος του Ισλαχανέ.

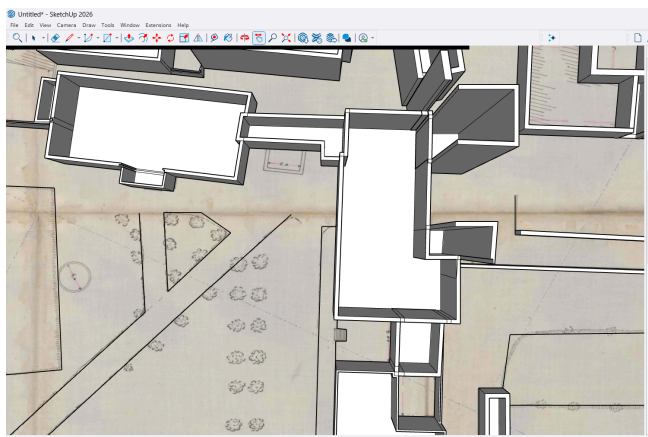
Στη συνέχεια πραγματοποιήθηκε ανάλυση της αρχιτεκτονικής δομής του Ισλαχανέ, με στόχο τον καθορισμό των βασικών όγκων των κτιρίων, των αναλογιών και των κύριων μορφολογικών χαρακτηριστικών. Παράλληλα, αποφασίστηκε το επίπεδο λεπτομέρειας της αναπαράστασης, ώστε το μοντέλο να είναι κατανοητό, λειτουργικό και κατάλληλο για εκπαιδευτική και μουσειακή χρήση, χωρίς να επιβαρύνεται από υπερβολική πολυπλοκότητα.

Ακολούθησε η τρισδιάστατη μοντελοποίηση στο λογισμικό SketchUp. Σε αυτό το στάδιο, σχεδιάστηκαν οι βασικοί όγκοι του κτιρίου. Στη συνέχεια ορίστηκαν οι διαστάσεις και οι αναλογίες, ώστε να δημιουργηθούν σιγά- σιγά οι τοίχοι, οι στέγες και τα κύρια δομικά στοιχεία.

Η διαδικασία ξεκίνησε με απλές γεωμετρικές μορφές, οι οποίες σταδιακά εξελίχθηκαν σε ολοκληρωμένο τρισδιάστατο κέλυφος.

Μετά τη διαμόρφωση της βασικής δομής, προστέθηκαν επιμέρους αρχιτεκτονικά στοιχεία, όπως ανοίγματα (πόρτες, παράθυρα), διαφοροποιήσεις όγκων, καθώς και στοιχεία που υποδηλώνουν τη χρήση και το χαρακτήρα του χώρου. Οι λεπτομέρειες αυτές επιλέχθηκαν με γνώμονα τη σαφήνεια της αναπαράστασης και την ιστορική τεκμηρίωση.

Στη συνέχεια εφαρμόστηκαν βασικά υλικά και υφές, ώστε το μοντέλο να αποκτήσει οπτική αναγνωρισιμότητα. Οι υφές δεν στοχεύουν σε φωτορεαλιστική απεικόνιση, αλλά στην ενίσχυση της κατανόησης της μορφής και της αρχιτεκτονικής διάρθρωσης του κτιρίου. Τέλος, προστέθηκαν μερικές παραπάνω λεπτομέρειες (δέντρα, καρέκλες κλπ.), ώστε το αντίγραφο να είναι όσο το δυνατότερο πιστό στο φωτογραφικό υλικό και τις μαρτυρίες της εποχής.



Εικόνα 5. Στιγμιότυπα κατά την κατασκευή της τρισδιάστατης αναπαράστασης.

Σημαντικό στάδιο της διαδικασίας είναι ο έλεγχος του προϊόντος, σχετικά με την ακρίβεια και την ερμηνευτική του δυναμική. Πιο συγκεκριμένα, το μοντέλο ελέγχθηκε ως προς τη χωρική του συνοχή, την αντιστοίχιση με τις ιστορικές πηγές και επομένως και τη σαφήνεια της αναπαράστασης. Σε περιπτώσεις όπου δεν υπήρχαν πλήρη ιστορικά δεδομένα, υιοθετήθηκε ερμηνευτική προσέγγιση, πάντα σε συνεννόηση με το προσωπικό του μουσείου. Για αυτό, λήφθηκε υπόψη ότι η τρισδιάστατη αναπαράσταση αποτελεί επιστημονική υπόθεση και όχι απόλυτη αναπαραγωγή της ιστορικής πραγματικότητας.



Εικόνες 6-7. Στιγμιότυπα κατά την κατασκευή της τρισδιάστατης αναπαράστασης (κτίρια).

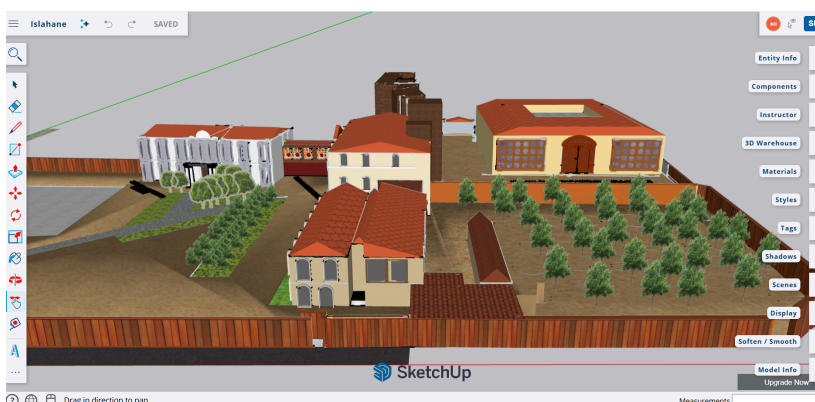
Αφού ολοκληρώθηκε η μοντελοποίηση, το αρχείο αποθηκεύτηκε σε μορφή συμβατή με το SketchUp Web, ώστε να μπορεί να προβληθεί διαδικτυακά και σε φορητές συσκευές. Το τρισδιάστατο μοντέλο “ ανέβηκε” στην πλατφόρμα SketchUp Web όπου δημιουργήθηκε το διαδραστικό περιβάλλον θέασης. Ενεργοποιήθηκε η δυνατότητα περιήγησης από οποιαδήποτε συσκευή και παράχθηκε μοναδικός σύνδεσμος κοινής χρήσης. Αυτός ο σύνδεσμος επιτρέπει στο χρήστη να αλληλεπιδρά με το μοντέλο, χωρίς την ανάγκη εγκατάστασης λογισμικού.



Εικόνα 8. Τελική μορφή των κτιρίων στην τρισδιάστατη αναπαράσταση (Ισλαχανέ).



Εικόνα 9. Τελική μορφή των κτιρίων στην τρισδιάστατη αναπαράσταση (κοιτώνες, διδακτήριο).



Εικόνα 10. Τελική μορφή του συγκροτήματος Ισλαχανέ.

Τέλος, ο σύνδεσμος του SketchUp Web χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία QR code. Το τελευταίο, λειτουργεί ως σημείο άμεσης πρόσβασης στο 3D μοντέλο, γεφυρώνοντας το φυσικό χώρο με το ψηφιακό περιεχόμενο και επιτρέποντας στον επισκέπτη να εξερευνήσει την τρισδιάστατη αναπαράσταση μέσω κινητής συσκευής.

Σε ένα τέτοιο εγχείρημα, είναι πολύ σημαντικό να ληφθεί υπόψη το υπόβαθρο των επισκεπτών σχετικά με τη χρήση ενός τέτοιου εργαλείου. Για το λόγο αυτό, το μοντέλο θα συνοδεύεται, σε ξεχωριστό QR code, από ένα εγχειρίδιο χρήσης. Σκοπός του είναι να καθοδηγήσει το χρήστη στη χρήση των βασικών εργαλείων πλοήγησης και να εξηγήσει τη λειτουργία κάθε εικονιδίου της διεπαφής. Με αυτόν τον τρόπο, η χρήση του εργαλείου θα είναι ίση και εύκολη για όλους τους επισκέπτες.



Εικόνα 11. Τρισδιάστατη εικονική αναπαράσταση του συγκροτήματος του Ισλαχανέ και μεταφορά σε QR code.



Εικόνα 12. Εγχειρίδιο χρήσης του ψηφιακού εργαλείου SketchUp για την εικονική περιήγηση στο χώρο του Ισλαχανέ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η παρούσα έρευνα επικεντρώνεται στον ιστορικό χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, με βασικό στόχο την ενίσχυση της επισκεψιμότητας και τη βελτίωση της ερμηνείας του μνημείου μέσω ψηφιακών εφαρμογών. Η επιλογή του συγκεκριμένου χώρου συνδέεται άμεσα με τον πολυπολιτισμικό χαρακτήρα της Θεσσαλονίκης και την ανάγκη ανάδειξης λιγότερο προβεβλημένων μνημείων της οθωμανικής περιόδου. Η μελέτη επιδιώκει να καταδείξει τον τρόπο με τον οποίο τα ψηφιακά μέσα μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία κατανόησης, βιωματικής προσέγγισης και επαναπροσδιορισμού του παρελθόντος (Addison, 2001: 7· Kalay et al., 2008: 15-17).

6.1 Εισαγωγή στη Μεθοδολογία

Σε αυτήν την έρευνα θεμελιώνεται η διασύνδεση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς με τις Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες, ένα διεπιστημονικό πεδίο που αξιοποιεί τις ψηφιακές τεχνολογίες για τη μελέτη, την ερμηνεία και τη διάδοση της πολιτιστικής μνήμης. Σύμφωνα με τον Μπενέκο (2014), τα ψηφιακά μέσα λειτουργούν ως καταλύτες για τη μετάβαση από την παραδοσιακή τεκμηρίωση των μνημείων σε δυναμικές, πολυμεσικές μορφές αφήγησης, οι οποίες καθιστούν το πολιτιστικό περιεχόμενο περισσότερο προσβάσιμο και κατανοητό στο ευρύ κοινό.

Στο πλαίσιο αυτό, η μεθοδολογία της έρευνας επικεντρώνεται στη χρήση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, όπως τα QR codes, οι εφαρμογές επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας και το ψηφιακό storytelling. Η διεθνής βιβλιογραφία επισημαίνει ότι οι τεχνολογίες αυτές ενισχύουν την ερμηνευτική εμπειρία των πολιτιστικών χώρων, καθώς επιτρέπουν τη σύνδεση του φυσικού περιβάλλοντος με ψηφιακές πληροφορίες, εικόνες και αφηγήσεις (Addison, 2001: 7-8· Kalay et al., 2008: 30). Ειδικότερα, τα QR codes λειτουργούν ως γέφυρα μεταξύ του μνημείου και του ψηφιακού περιεχομένου, διευκολύνοντας την άμεση πρόσβαση σε ιστορικές πληροφορίες και πολυμέσα μέσω φορητών συσκευών (Law et al., 2010: 95· Lopez et al., 2015: 119-121).

Η εφαρμογή της μεθοδολογίας στο χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, αποσκοπεί στη δημιουργία ενός υβριδικού πολιτιστικού περιβάλλοντος, όπου ο επισκέπτης αλληλεπιδρά τόσο με τον υλικό χώρο όσο και με ψηφιακές αναπαραστάσεις και αφηγήσεις. Όπως επισημαίνουν οι Ciolfi και Bannon (2007), η σύζευξη ψηφιακού και φυσικού χώρου ενισχύει τη νοηματοδότηση του μνημείου και προάγει τη βιωματική εμπλοκή του κοινού. Παράλληλα, η αξιοποίηση ψηφιακής αφήγησης συμβάλλει στη συγκρότηση συνεκτικών ιστορικών αφηγήσεων, οι οποίες βοηθούν τον επισκέπτη το κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο του μνημείου (Lambert, 2013: 90-91· Robin, 2008: 225-226).

Συνολικά, η μεθοδολογία της παρούσας εργασίας υιοθετεί σύγχρονες πρακτικές ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης, οι οποίες εστιάζουν στη συμμετοχικότητα, στη βιωματική μάθηση και διεύρυνση της πρόσβασης στην πολιτιστική κληρονομιά. Η προσέγγιση αυτή ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες θεωρήσεις για την ανάδειξη της πολιτιστικής μνήμης μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, αναδεικνύοντας το ρόλο τους ως εργαλεία ερμηνείας και διάχυσης της ιστορικής γνώσης (Giaccardi, 2012: 48· Χαραλαμπίδης, 2018: 55).

6.2 Ερευνητική Προσέγγιση

Η ερευνητική προσέγγιση της παρούσας μελέτης βασίζεται σε ποιοτική μεθοδολογία, η οποία θεωρείται ιδιαίτερα πρόσφορη για την ανάλυση ζητημάτων που σχετίζονται με την πολιτιστική κληρονομιά, καθώς επιτρέπει τη διερεύνηση σύνθετων εννοιών όπως η μνήμη, η εμπειρία και η ερμηνεία του χώρου. Όπως επισημαίνουν οι Economou & Tost (2011), η ποιοτική έρευνα δίνει τη δυνατότητα κατανόησης της εμπειρίας του επισκέπτη, πέρα από ποσοτικά δεδομένα, εστιάζοντας στις αντιλήψεις, τα συναισθήματα και τις νοηματοδοτήσεις που αναπτύσσονται κατά την επαφή με τον πολιτιστικό χώρο.

Στο πλαίσιο αυτό, η ανάλυση περιεχομένου αξιοποιείται ως βασικό ερευνητικό εργαλείο για τη μελέτη του ψηφιακού υλικού που παράγεται ή χρησιμοποιείται στην εφαρμογή, όπως κείμενα, εικόνες, τρισδιάστατα μοντέλα και πολυμεσικές αφηγήσεις. Η μέθοδος αυτή, επιτρέπει τη συστηματική εξέταση της δομής, της θεματολογίας και των αφηγηματικών επιλογών του ψηφιακού περιεχομένου, συμβάλλοντας στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η ιστορική πληροφορία μετασχηματίζεται σε ψηφιακή αφήγηση (Lambert, 2013: 91).

Παράλληλα, η ερμηνευτική προσέγγιση εστιάζει στην κατανόηση του ιστορικού και κοινωνικού πλαισίου του μνημείου, αναγνωρίζοντας ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί ένα στατικό σύνολο δεδομένων, αλλά ένα δυναμικό πεδίο νοημάτων που επαναπροσδιορίζεται μέσα από σύγχρονες πρακτικές παρουσίασης και ερμηνείας. Σύμφωνα με τους Kalay, Kvan & Affleck (2008), η ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω ψηφιακών μέσων προϋποθέτει τη σύνδεση της υλικής υπόστασης του μνημείου με αφηγήσεις που αναδεικνύουν το ιστορικό, κοινωνικό και πολιτισμικό του υπόβαθρο.

Επιπλέον, η ποιοτική ερευνητική προσέγγιση επιτρέπει τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ ψηφιακών τεχνολογιών και εμπειρίας του επισκέπτη, εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο, εργαλεία, όπως τα QR codes, η επαυξημένη και η εικονική πραγματικότητα διαμορφώνουν νέες μορφές αλληλεπίδρασης με τον πολιτιστικό χώρο. Η σχετική βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι οι τεχνολογίες αυτές, συμβάλλουν στη δημιουργία πολυεπίπεδων εμπειριών, ενισχύοντας την εμπλοκή και την κατανόηση του κοινού (Billinghurst, Clark & Lee, 2015: 1-3· Sylaiou et al., 2010: 12).

Συνολικά, η υιοθέτηση ποιοτικής μεθοδολογίας, με στοιχεία ανάλυσης περιεχομένου και

ερευνητικής μελέτης επιτρέπει μια σφαιρική προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς, λαμβάνοντας υπόψη τόσο το ψηφιακό περιεχόμενο, όσο και την εμπειρία του επισκέπτη. Η προσέγγιση αυτή ευθυγραμμίζεται με σύγχρονες θεωρήσεις στο χώρο της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, οι οποίες αναδεικνύουν το ρόλο των ψηφιακών μέσων ως εργαλεία ερμηνείας, εκπαίδευσης και διάδοσης της πολιτιστικής μνήμης (Addison, 2001: 8· Giaccardi, 2012: 6-7).

Η ανάλυση του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, όπως παρουσιάζεται στην ενότητα 5.3.4 του προηγούμενου κεφαλαίου, εντάσσεται άμεσα στο πλαίσιο της ποιοτικής ερευνητικής προσέγγισης που υιοθετεί η παρούσα μελέτη. Η ιστορική, κοινωνική και πολιτισμική τεκμηρίωση του μνημείου βασίζεται σε ερμηνευτική μελέτη, η οποία επιδιώκει να αναδείξει τα νοήματα και τις λειτουργίες του Ισλαχανέ μέσα στο χρόνο, λαμβάνοντας υπόψη το πολυπολιτισμικό πλαίσιο της Θεσσαλονίκης και τις μεταβολές που επέφεραν οι κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες (Mazower, 2005: 133-135· Maksudyan, 2014: 39). Η προσέγγιση αυτή συνάδει με τη θέση των Kalay, Kvan & Affleck (2008), σύμφωνα με την οποία η πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί στατικό αντικείμενο, αλλά από ένα δυναμικό σύνολο αφηγήσεων που επαναπροσδιορίζονται μέσα από σύγχρονες πρακτικές ερμηνείας.

Παράλληλα, η επιλογή να αναδειχθούν τα κενά της υφιστάμενης έκθεσης (έλλειψη επεξηγηματικών κειμένων, απουσία πολυγλωσσικής πληροφόρησης) και να αντιμετωπιστούν μέσω ψηφιακών παρεμβάσεων, συνδέεται άμεσα με την ανάλυση περιεχομένου ως ερευνητικό εργαλείο. Η συστηματική συλλογή, επιλογή και οργάνωση ιστορικών πληροφοριών για τα Ισλαχανέ σε διαφορετικές γεωγραφικές περιοχές, αντανάκλα μια διαδικασία ποιοτικής επεξεργασίας περιεχομένου, όπου το υλικό (κείμενα, φωτογραφίες, αρχειακές αναφορές), αναλύεται και ανασυντίθεται σε μια συνεκτική ψηφιακή αφήγηση (Lambert, 2013: 93).

Η αξιοποίηση των QR codes ως μέσου διάχυσης του περιεχομένου, ενισχύει περαιτέρω τη σύνδεση με την ερευνητική προσέγγιση, καθώς λειτουργεί ως πρακτική εφαρμογή των θεωρητικών αρχών της ποιοτικής έρευνας στο χώρο της πολιτιστικής κληρονομιάς. Όπως επισημαίνουν οι Law, So & Yuen (2010) και οι Lopez & Lamata (2015), τα QR codes επιτρέπουν την άμεση πρόσβαση σε πολυεπίπεδο ψηφιακό περιεχόμενο, διευκολύνοντας την ερμηνεία του μνημείου και ενισχύοντας την εμπειρία του επισκέπτη. Στην παρούσα περίπτωση, τα πολυγλωσσικά επεξηγηματικά κείμενα που ενεργοποιούνται μέσω QR codes, λειτουργούν ως εργαλεία ψηφιακής αφήγησης, μετασχηματίζοντας το ιστορικό υλικό σε ερμηνευτικό μέσο (Robin, 2008: 227).

Επιπλέον, η επιλογή της πολυγλωσσίας (ελληνικά, αγγλικά, τουρκικά), συνδέεται με σύγχρονες προσεγγίσεις της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, οι οποίες τονίζουν τη σημασία της προσβασιμότητας και της συμπερίληψης διαφορετικών πολιτισμικών ομάδων. Η πρακτική αυτή αντανάκλα τη θεωρητική θέση ότι τα ψηφιακά μέσα μπορούν να λειτουργήσουν ως φορείς

διαπολιτισμικού διαλόγου και επανασύνδεσης των μνημείων με την κοινωνία (Μπενέκος, 2014: 50· Giaccardi, 2012: 7).

Η ανάπτυξη της τρισδιάστατης αναπαράστασης του συγκροτήματος του Ισλαχανέ, εντάσσεται άμεσα στο πλαίσιο της ποιοτικής ερευνητικής προσέγγισης που υιοθετεί η παρούσα μελέτη, καθώς βασίζεται σε ερμηνευτική ανάλυση ιστορικών, αρχιτεκτονικών και αρχαιακών δεδομένων. Η ανάγκη χρήσης ψηφιακού εργαλείου προκύπτει από τη μερική διατήρηση του μνημειακού συνόλου και την αδυναμία του επισκέπτη να αντιληφθεί την αρχική του κλίμακα και λειτουργία μόνο μέσω του σωζόμενου κτιρίου. Όπως επισημαίνεται στη βιβλιογραφία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις λειτουργούν ως ερμηνευτικά μέσα που επιτρέπουν την ανασύνθεση και κατανόηση χαμένων ή αλλοιωμένων ιστορικών χώρων (Addison, 2001: 8· Kalay et al., 2008: 20-21).

Η διαδικασία συλλογής και μελέτης ιστορικών και αρχιτεκτονικών πηγών συνδέεται άμεσα με την ανάλυση περιεχομένου, η οποία αποτελεί βασικό στοιχείο της ερευνητικής προσέγγισης. Η αξιοποίηση βιβλιογραφικών αναφορών, φωτογραφικού υλικού και ιστορικών περιγραφών αποσκοπεί στη συστηματική τεκμηρίωση της μορφολογίας και της ιστορικής εξέλιξης του συγκροτήματος, διασφαλίζοντας ότι το ψηφιακό μοντέλο δεν αποτελεί αυθαίρετη κατασκευή, αλλά επιστημονικά τεκμηριωμένη υπόθεση (Remondino et al., 2014: 223). Η χρήση ιστορικής κάτοψης του 1923 ως βασικού οδηγού, ευθυγραμμίζεται με πρακτικές ψηφιακής ανακατασκευής που δίνουν έμφαση στη διασταύρωση πηγών και στη μεθοδολογική διαφάνεια (Arollonio et al., 2012Q 45-46).

Η τρισδιάστατη μοντελοποίηση στο SketchUp, εντάσσεται σε μια ερμηνευτική προσέγγιση της αρχιτεκτονικής αναπαράστασης, όπου το επίπεδο λεπτομέρειας επιλέγεται συνειδητά με στόχο την εκπαιδευτική και μουσειακή αξιοποίηση του μοντέλου. Όπως υπογραμμίζουν οι Tal (2016) και οι Brightman & Brightman (2013), η σταδιακή ανάπτυξη των όγκων και μορφών αποτελεί ενδεδειγμένη πρακτική για την κατανόηση της αρχιτεκτονικής δομής, ιδιαίτερα όταν το ζητούμενο δεν είναι ο φωτορεαλισμός αλλά η ερμηνευτική σαφήνεια. Η επιλογή απλών υλικών και υφών, ενισχύει την αναγνωσιμότητα του μοντέλου και συμβάλλει στην καλύτερη κατανόηση της χωρικής οργάνωσης του συγκροτήματος.

Ιδιαίτερη σημασία στο πλαίσιο της ερευνητικής προσέγγισης έχει το στάδιο ελέγχου και αξιολόγησης του τρισδιάστατου μοντέλου. Ο έλεγχος της χωρικής συνοχής και της αντιστοίχισης με τις ιστορικές πηγές συνάδει με τη θέση ότι οι ψηφιακές αναπαραστάσεις της πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελούν ερμηνευτικές κατασκευές και όχι απόλυτες αναπαραγωγές της ιστορικής πραγματικότητας (Addison, 2001: 4-5· Remondino et al., 2006: 226). Η υιοθέτηση ερμηνευτικών λύσεων σε περιπτώσεις ελλιπών δεδομένων, σε συνεννόηση με το προσωπικό του μουσείου, ενισχύει τη μεθοδολογική εγκυρότητα της έρευνας και ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της ποιοτικής μελέτης.

Η διαδικτυακή διάθεση του τρισδιάστατου μοντέλου μέσω του SketchUp Web και η πρόσβαση

σε αυτό μέσω QR code, ενισχύουν τη σύνδεση φυσικού και ψηφιακού χώρου, στοιχείο κεντρικό στη σύγχρονη προσέγγιση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς. Όπως επισημαίνουν οι Wojciechowski et al. (2004) και οι Ciolfi & Bannon (2007), η δυνατότητα διαδραστικής περιήγησης σε ψηφιακά περιβάλλοντα, ενισχύει την εμπλοκή του επισκέπτη και προσφέρει νέες μορφές ερμηνείας του μνημείου. Παράλληλα, η χρήση QR codes ως μέσο άμεσης πρόσβασης στο 3D μοντέλο, συνδέεται με πρακτικές χαμηλού κόστους και υψηλής προσβασιμότητας, οι οποίες έχουν αποδειχθεί ιδιαίτερα αποτελεσματικές σε πολιτιστικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα (Susono et al., 2006: 5-6· Yusof et al.: 4-5, 2012).

Τέλος, η πρόβλεψη για τη δημιουργία QR code με εγχειρίδιο χρήσης, αντανακλά την ποιοτική διάσταση της ερευνητικής προσέγγισης, καθώς λαμβάνει υπόψη την ετερογένεια του κοινού και τις διαφορετικές βαθμίδες ψηφιακής εξοικείωσης των επισκεπτών. Η μέριμνα για ισότιμη και κατανοητή πρόσβαση στο ψηφιακό εργαλείο, ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες αρχές σχεδιασμού ψηφιακών εφαρμογών πολιτιστικής κληρονομιάς, οι οποίες δίνουν έμφαση στη χρηστικότητα και στη βιωματική μάθηση (Sylaiou et al., 2010: 10-12· Giaccardi, 2012: 3-5).

Συνολικά, η τρισδιάστατη αναπαράσταση του Ισλαχανέ αποτελεί εφαρμοσμένο παράδειγμα της ερευνητικής προσέγγισης της παρούσας μελέτης, καθώς συνδυάζει ποιοτική ανάλυση περιεχομένου, ερμηνευτική μελέτη και χρήση ψηφιακών τεχνολογιών με στόχο την αναβίωση, την κατανόηση και την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς.

6.2.1 Σκοπός της έρευνας

Η παρούσα έρευνα αποσκοπεί στην ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο η Πολιτιστική Κληρονομιά μπορεί, με τη βοήθεια των κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων, να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις της ψηφιακής εποχής, εξασφαλίζοντας τη διαφύλαξη και τον διαμοιρασμό της σε ευρύτερα κοινωνικά σύνολα.

A. Ανάδειξη λιγότερο προβεβλημένων μνημείων και πολιτιστικής μνήμης

Η επιλογή του Ισλαχανέ ως μελέτη περίπτωσης, συνδέεται άμεσα με το σκοπό της έρευνας να αναδείξει μνημεία της οθωμανικής περιόδου που παραμένουν λιγότερο ορατά στη συλλογική μνήμη της πόλης. Η πολιτιστική κληρονομιά δεν περιορίζεται στα “εμβληματικά” μνημεία, αλλά περιλαμβάνει και χώρους που αφηγούνται σύνθετες, πολυπολιτισμικές ιστορίες (Mazower, 2005: 132· Maksudyan, 2014: 40).

Η προσέγγιση αυτή, ευθυγραμμίζεται με τη θεωρητική θέση ότι η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά μπορεί να λειτουργήσει ως μηχανισμός επαναπροσδιορισμού του παρελθόντος και επανένταξης παραμελημένων αφηγήσεων στο δημόσιο λόγο (Giaccardi, 2012: 7).

B. Τα ψηφιακά μέσα ως εργαλεία ερμηνείας και όχι απλής προβολής

Ένας κεντρικός στόχος της έρευνας είναι να καταδείξει ότι τα ψηφιακά μέσα δεν χρησιμοποιούνται απλώς για λόγους προβολής ή τεχνολογικού εντυπωσιασμού, αλλά ως ερμηνευτικά εργαλεία. Τα QR codes, η ψηφιακή αφήγηση και η τρισδιάστατη αναπαράσταση, λειτουργούν ως μέσα που μετασχηματίζουν την ιστορική πληροφορία σε βιωματική γνώση.

Η προσέγγιση αυτή συνάδει με τον Addison (2001), ο οποίος υποστηρίζει ότι η ψηφιακή τεχνολογία οφείλει να υπηρετεί την κατανόηση του πολιτιστικού περιεχομένου, καθώς και με τους Kalay, Kvan & Affleck (2008), οι οποίοι τονίζουν ότι η ψηφιακή αναπαράσταση αποτελεί ερμηνευτική κατασκευή και όχι ουδέτερη αναπαραγωγή της πραγματικότητας.

Γ. Ενίσχυση της εμπειρίας του επισκέπτη και βιωματική προσέγγιση

Σημαντικός σκοπός της έρευνας είναι η βελτίωση της εμπειρίας του επισκέπτη. Η ποιοτική μεθοδολογία επιτρέπει την εστίαση στην εμπειρία, τα συναισθήματα και τις νοηματοδοτήσεις που αναπτύσσονται κατά την επαφή με το χώρο (Economou et al., 2011: 215).

Η χρήση ψηφιακών εφαρμογών, όπως τα QR codes και το 3D μοντέλο, συμβάλλει στη δημιουργία πολυεπίπεδων εμπειριών, όπου ο επισκέπτης δεν είναι παθητικός δέκτης της πληροφορίας, αλλά ενεργός ερμηνευτής του χώρου. Η βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι τέτοιες πρακτικές ενισχύουν την εμπλοκή και την κατανόηση του κοινού (Sylaiou et al., 2010: 213· Wojciechowski et al., 2004: 138).

Δ. Τεκμηριωμένη ψηφιακή ανασύνθεση και επιστημονική εγκυρότητα

Ένας ακόμη θεμελιώδης σκοπός της έρευνας είναι η παραγωγή επιστημονικά τεκμηριωμένου ψηφιακού περιεχομένου. Παραπάνω περιγράφεται αναλυτικά η διαδικασία συλλογής, ανάλυσης και διασταύρωσης ιστορικών, αρχιτεκτονικών και αρχειακών πηγών για την τρισδιάστατη αναπαράσταση του Ισλαχανέ.

Η έμφαση στη μεθοδολογική διαφάνεια και στον έλεγχο της ακρίβειας του μοντέλου, ανταποκρίνεται στις αρχές που θέτουν οι Remondino & Campana (2014) και οι Apollonio, Gaiani & Sun (2012), σύμφωνα με τις οποίες, οι ψηφιακές ανακατασκευές, οφείλουν να δηλώνουν τα όρια και τις ερμηνευτικές τους επιλογές. Με τον τρόπο αυτό, η έρευνα επιτυγχάνει το σκοπό της, χωρίς να υπονομεύει την επιστημονική της αξιοπιστία.

Ε. Προσβασιμότητα, πολυγλωσσία και συμπερίληψη

Ο σκοπός της έρευνας επεκτείνεται και στη διεύρυνση της πρόσβασης στην πολιτιστική

κληρονομιά. Η επιλογή πολυγλωσσικού περιεχομένου και η χρήση QR codes, αντανακλούν μια συνειδητή προσπάθεια συμπερίληψης διαφορετικών πολιτιστικών και γλωσσικών ομάδων.

Η πρακτική αυτή, ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες προσεγγίσεις της ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης, ο οποίες αναγνωρίζουν το ρόλο των ψηφιακών μέσων ως φορέων διαπολιτισμικού διαλόγου (Μπενέκος, 2014: 43· Giaccardi, 2012: 3-5). Παράλληλα, η πρόβλεψη για εγχειρίδιο χρήσης, αποδεικνύει ότι ο σκοπός της έρευνας, δεν είναι μόνο η τεχνολογική καινοτομία, αλλά και η ισότιμη εμπειρία για όλους τους επισκέπτες (Sylaiou et al., 2010: 12).

Συνολικά, σκοπός της έρευνας είναι να:

- Αναδείξει το Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης ως φορέα πολυπολιτισμικής μνήμης
- Αξιοποιήσει ψηφιακά μέσα ως εργαλεία ερμηνείας και βιωματικής κατανόησης
- Ενισχύσει την εμπλοκή και την εμπειρία του επισκέπτη
- Διασφαλίσει επιστημονική τεκμηρίωση, προσβασιμότητα και συμπερίληψη

6.2.2 Στόχοι της έρευνας

Οι στόχοι της παρούσας έρευνας διαμορφώνονται σε άμεση συνάρτηση με τις σύγχρονες θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς και αποσκοπούν τόσο στη θεωρητική τεκμηρίωση όσο και στην εφαρμοσμένη αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών στο χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης.

A. Εφαρμογή της θεωρητικής γνώσης σχετικά με τη διατήρηση και ψηφιοποίηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Ένας από τους βασικούς στόχους της έρευνας είναι η ουσιαστική εφαρμογή της θεωρητικής γνώσης που αποκτάται στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών, με έμφαση στη διατήρηση, τεκμηρίωση και ψηφιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η έρευνα λειτουργεί ως πεδίο σύνθεσης θεωρίας και πράξης, καθώς οι έννοιες της ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης, της ερμηνείας και της ψηφιακής αφήγησης μετασχηματίζονται σε εφαρμοσμένες πρακτικές, όπως η δημιουργία τρισδιάστατων αναπαραστάσεων και η αξιοποίηση QR codes.

Η προσέγγιση αυτή συνάδει με τις θέσεις των Addison (2001) και Giaccardi (2012), σύμφωνα με τις οποίες η ψηφιακή τεχνολογία αποκτά ουσιαστικό νόημα όταν ενσωματώνεται σε ερμηνευτικά και εκπαιδευτικά πλαίσια που προάγουν τη γνώση και τη διατήρηση της πολιτιστικής μνήμης.

B. Ανάδειξη ενός ιστορικά και πολιτισμικά σημαντικού πολιτιστικού κέντρου μέσω ψηφιακών εργαλείων

Η ανάδειξη του Ισλαχανέ ως ιστορικού και πολιτισμικού κέντρου της Θεσσαλονίκης, αποτελεί κεντρικό στόχο της έρευνας. Μέσω της αξιοποίησης σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, όπως η τρισδιάστατη αναπαράσταση και το ψηφιακό storytelling, επιδιώκεται η ενίσχυση της εμπειρίας περιήγησης και αλληλεπίδρασης των επισκεπτών.

Σύμφωνα με τους Kalay, Kvan & Affleck (2008), τα ψηφιακά μέσα λειτουργούν ως ερμηνευτικοί μηχανισμοί που επαναπροσδιορίζουν τον τρόπο με τον οποίο τα μνημεία γίνονται αντιληπτά από το κοινό. Αντίστοιχα, ο Addison (2001), τονίζει ότι οι ψηφιακές αναπαραστάσεις μπορούν να αναδείξουν χώρους που έχουν υποστεί αλλοιώσεις ή απώλειες, επιτρέποντας την κατανόηση της ιστορικής τους συνέχειας.

Γ. Εδραίωση του πολιτιστικού πολυχώρου ως πόλου έλξης για επισκέπτες και κατοίκους

Η έρευνα στοχεύει επίσης στην edραίωση του Ισλαχανέ ως πολιτιστικού πόλου έλξης, τόσο για τουρίστες όσο και για τους κατοίκους της πόλης. Η ενίσχυση της εμπειρίας του επισκέπτη μέσω ψηφιακών εφαρμογών συμβάλλει στη δημιουργία ενός ζωντανού πολιτιστικού χώρου που ενσωματώνεται στην καθημερινότητα της πόλης.

Όπως επισημαίνουν οι Ciolfi & Bannon (2007), η σύνδεση φυσικού και ψηφιακού χώρου ενισχύει τη βιωματική εμπλοκή του κοινού, ενώ οι Sylaiou et al. (2010), αναδεικνύουν το ρόλο των ψηφιακών εφαρμογών στη βελτίωση της επισκεψιμότητας και της πολιτιστικής εμπειρίας. Η προσέγγιση αυτή συνδέεται έμμεσα και με την ενίσχυση της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας.

Δ. Ευαισθητοποίηση του κοινού για τη σημασία της διατήρησης της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η καλλιέργεια ενδιαφέροντος και η ενίσχυση της ευαισθητοποίησης του κοινού σχετικά με τη διατήρηση και προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς, αποτελεί θεμελιώδη στόχο της έρευνας. Η χρήση ψηφιακών αφηγήσεων επιτρέπει τη μετατροπή της ιστορικής πληροφορίας σε προσιτό και ελκυστικό περιεχόμενο, ενισχύοντας την κατανόηση και τη συναισθηματική σύνδεση του επισκέπτη με το μνημείο.

Σύμφωνα με τους Robin (2008) και Lambert (2013), η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει τη βιωματική μάθηση και προάγει τη συνειδητοποίηση της αξίας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η προσέγγιση αυτή ανταποκρίνεται στις σύγχρονες πρακτικές πολιτιστικής εκπαίδευσης και ερμηνείας.

Ε. Προώθηση της αποδοχής της πολιτισμικής διαφορετικότητας

Η ανάδειξη του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα του Ισλαχανέ και της ευρύτερης περιοχής της Θεσσαλονίκης, συνιστά σημαντικό στόχο της έρευνας. Η πολυγλωσσική παρουσίαση του ψηφιακού περιεχομένου και η ανάδειξη της οθωμανικής κληρονομιάς του χώρου συμβάλλουν στην προώθηση της πολιτισμικής κατανόησης και του διαπολιτισμικού διαλόγου.

Η Giaccardi (2012) υπογραμμίζει ότι τα ψηφιακά μέσα μπορούν να λειτουργήσουν ως φορείς πολιτισμικής συμπερίληψης, ενώ ο Μπενέκος (2014), επισημαίνει τη σημασία των ψηφιακών εφαρμογών στην ανάδειξη της πολιτισμικής πολυφωνίας και της συλλογικής μνήμης.

ΣΤ'. Ανάδειξη της συμβολής των Ανθρωπιστικών Επιστημών στη διατήρηση της συλλογικής μνήμης

Η έρευνα επιδιώκει να αναδείξει τη συμβολή των Ανθρωπιστικών Επιστημών στη διατήρηση της συλλογικής μνήμης και της πολιτιστικής ταυτότητας. Η ερμηνευτική ανάλυση του Ισλαχανέ και η ανασύνθεση των ιστορικών του αφηγήσεων εντάσσονται σε ένα ανθρωποκεντρικό πλαίσιο προσέγγισης της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Σύμφωνα με τους Kalay, Kvan & Affleck (2008), η ψηφιακή πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί πεδίο σύγκλισης των Ανθρωπιστικών Επιστημών και της τεχνολογίας, ενώ οι Mazower (2005) και Maksudyan (2014) υπογραμμίζουν τη σημασία της ιστορικής ερμηνείας για την κατανόηση της κοινωνικής εξέλιξης των πόλεων.

Ζ. Διερεύνηση του ρόλου της τεχνολογίας στη διάσωση και ανάδειξη της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Τέλος, η έρευνα στοχεύει στη διερεύνηση του ρόλου της τεχνολογίας στη διάσωση και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, γνωρίζοντας τόσο τα πλεονεκτήματα όσο και τις προκλήσεις που συνεπάγεται η χρήση της. Η ανάγκη ερμηνευτικών επιλογών, η διαχείριση της ιστορικής αβεβαιότητας και η προσβασιμότητα των ψηφιακών εργαλείων αποτελούν κρίσιμα ζητήματα που αναδεικνύονται μέσα από τη μελέτη.

Όπως επισημαίνουν οι Addison (2001) και Remondino & El-Hakim (2006), οι ψηφιακές αναπαραστάσεις δεν αποτελούν αντικειμενικές αναπαραγωγές, αλλά ερμηνευτικές κατασκευές που απαιτούν επιστημονική τεκμηρίωση και κριτική προσέγγιση.

Συνολικά, οι στόχοι της παρούσας έρευνας συνθέτουν ένα συνεκτικό και πολυεπίπεδο πλαίσιο που συνδυάζει τη θεωρητική γνώση, την εφαρμοσμένη έρευνα και την κοινωνική διάσταση της πολιτιστικής κληρονομιάς, επιβεβαιώνοντας τον κεντρικό ρόλο των ψηφιακών τεχνολογιών ως εργαλείων ερμηνείας, εκπαίδευσης και πολιτισμικής διαμεσολάβησης.

6.2.3 Υποθέσεις

Η παρούσα έρευνα θεμελιώνεται σε ένα σύνολο υποθέσεων που αφορούν το ρόλο και την αποτελεσματικότητα των ψηφιακών τεχνολογιών στην ανάδειξη και ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι υποθέσεις αυτές δεν αντιμετωπίζονται ως αυτονόητες, αλλά διερευνώνται κριτικά μέσα από την εφαρμογή τους στον ιστορικό χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, σε συνδυασμό με τις θεωρητικές προσεγγίσεις της διεθνούς βιβλιογραφίας.

A. Η ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών σε πολιτιστικούς χώρους αυξάνει το ενδιαφέρον και την επισκεψιμότητα

Η πρώτη υπόθεση της έρευνας βασίζεται στην παραδοχή ότι η αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών σε πολιτιστικούς χώρους μπορεί να ενισχύσει το ενδιαφέρον του κοινού και, κατ' επέκταση, την επισκεψιμότητα. Στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, η υπόθεση αυτή συνδέεται άμεσα με το Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, ενός λιγότερο προβεβλημένου μνημείου, το οποίο παρουσιάζει περιορισμένες δυνατότητες ερμηνείας μέσω της υφιστάμενης έκθεσης.

Σύμφωνα με τον Addison (2001), οι ψηφιακές εφαρμογές λειτουργούν ως μέσα ανανέωσης του ενδιαφέροντος του κοινού, καθώς προσφέρουν νέους τρόπους πρόσληψης του πολιτιστικού περιεχομένου. Αντίστοιχα, οι Kalay, Kvan & Affleck (2008) υπογραμμίζουν ότι τα ψηφιακά μέσα μπορούν να μετασχηματίσουν τον πολιτιστικό χώρο σε ένα δυναμικό περιβάλλον μάθησης και εμπειρίας, γεγονός που ενισχύει τη διάθεση επίσκεψης και επαναπροσέγγισης του μνημείου.

Στην περίπτωση του Ισλαχανέ, η ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων (QR codes, τρισδιάστατη αναπαράσταση) στοχεύει στη δημιουργία ενός υβριδικού πολιτιστικού περιβάλλοντος, όπου ο επισκέπτης δεν περιορίζεται στην παθητική παρατήρηση, αλλά συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία ερμηνεία, στοιχείο που σύμφωνα με τους Ciolfi & Bannon (2007), ενισχύει τη συνολική εμπειρία της επίσκεψης.

B. Η χρήση επαυξημένης και εικονικής πραγματικότητας ενισχύει την κατανόηση της ιστορικής πληροφορίας

Η δεύτερη υπόθεση αφορά στο ρόλο της επαυξημένης (AR) και της εικονικής (VR) πραγματικότητας στην κατανόηση της ιστορικής πληροφορίας. Η υπόθεση αυτή εδράζεται στη δυνατότητα των συγκεκριμένων τεχνολογιών να οπτικοποιούν αφηρημένες ή αποσπασματικές πληροφορίες και να τις μετατρέπουν σε χωρικά και βιωματικά κατανοητές εμπειρίες.

Ο Azuma (1997) επισημαίνει ότι η επαυξημένη πραγματικότητα επιτρέπει την ταυτόχρονη παρουσία φυσικού και ψηφιακού περιβάλλοντος, προσφέροντας στο χρήστη πληροφορίες που είναι άμεσα συνδεδεμένες με το χώρο όπου βρίσκεται. Παράλληλα, οι Billinghurst, Clark & Lee

(2015) τονίζουν ότι η AR και η VR ενισχύουν τη γνωστική εμπλοκή του χρήστη, καθώς διευκολύνουν τη συσχέτιση των ιστορικών δεδομένων με συγκεκριμένες χωρικές αναφορές.

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, η τρισδιάστατη αναπαράσταση του συγκροτήματος του Ισλαχανέ λειτουργεί ως ερμηνευτικό εργαλείο που επιτρέπει στον επισκέπτη να αντιληφθεί την αρχική κλίμακα, τη λειτουργία και τη χωρική οργάνωση ενός μνημείου που σήμερα σώζεται αποσπασματικά. Όπως επισημαίνουν οι Sylaiou et al. (2010), η οπτικοποίηση του παρελθόντος μέσω εικονικών περιβαλλόντων, ενισχύει την κατανόηση και την απόλαυση της μουσειακής εμπειρίας.

Γ. Τα QR codes λειτουργούν αποτελεσματικά ως σύνδεσμοι μεταξύ φυσικού και ψηφιακού περιεχομένου

Η τρίτη υπόθεση της έρευνας αφορά στη λειτουργία των QR codes ως αποτελεσματικών συνδέσμων μεταξύ του φυσικού χώρου και του ψηφιακού περιεχομένου. Η υπόθεση αυτή συνδέεται άμεσα με τη μεθοδολογική επιλογή της χρήσης QR codes για την πρόσβαση στο τρισδιάστατο μοντέλο, τα επεξηγηματικά κείμενα και το εγχειρίδιο χρήσης.

Σύμφωνα με τους Law, So & Yuen (2010) και τους Lopez & Lamata (2015), τα QR codes αποτελούν ένα χαμηλού κόστους και υψηλής προσβασιμότητας εργαλείο, το οποίο διευκολύνει την άμεση πρόσβαση σε πολυμεσικό περιεχόμενο μέσω φορητών συσκευών. Η αποτελεσματικότητά τους έγκειται στο γεγονός ότι δεν διακόπτουν τη φυσική εμπειρία του χώρου, αλλά την εμπλουτίζουν με επιπλέον επίπεδα πληροφορίας.

Στην παρούσα έρευνα, τα QR codes λειτουργούν ως πρακτική εφαρμογή των αρχών της ποιοτικής ερμηνευτικής προσέγγισης, καθώς επιτρέπουν την πολυεπίπεδη παρουσίαση της ιστορικής πληροφορίας και την προσαρμογή της εμπειρίας στις ανάγκες του επισκέπτη. Όπως επισημαίνουν οι Susono & Shimomura (2006) και οι Yusof et al. (2012), η χρήση QR codes σε εκπαιδευτικά και πολιτιστικά περιβάλλοντα ενισχύει την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση και τη βιωματική εμπλοκή του χρήστη.

Συνολικά, οι υποθέσεις της έρευνας ευθυγραμμίζονται με το θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως αυτό διαμορφώνεται στη διεθνή βιβλιογραφία. Η εφαρμογή τους στο χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, επιτρέπει τη διερεύνηση του βαθμού στον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία ερμηνείας, κατανόησης και επανασύνδεσης του κοινού με το παρελθόν, επιβεβαιώνοντας τη θέση ότι η ψηφιακή καινοτομία, όταν ενσωματώνεται κριτικά και τεκμηριωμένα, μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς (Addison, 2001: 6-7· Kalay et al., 2008: 3-5· Giaccardi, 2012: 4-5).

6.2.4 Ερευνητικά Ερωτήματα

Με την παρούσα μελέτη διαμορφώνονται ορισμένα ερευνητικά ερωτήματα με στόχο τη διερεύνηση του ρόλου των ψηφιακών τεχνολογιών στην ανάδειξη, ερμηνεία και κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, με εφαρμογή στον ιστορικό χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης. Κάθε ερώτημα συνδέεται άμεσα τόσο με το γενικό σκοπό της έρευνας, όσο και με τις επιμέρους υποθέσεις και στόχους που έχουν τεθεί. Πιο αναλυτικά πρόκειται για τα εξής ερωτήματα:

A. Πώς τα ψηφιακά εργαλεία συμβάλλουν στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, στο παράδειγμα του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης;

Το ερευνητικό ερώτημα διερευνά τον τρόπο με τον οποίο τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να συμβάλουν ουσιαστικά στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς, εστιάζοντας σε ένα συγκεκριμένο και λιγότερο προβεβλημένο ιστορικό χώρο. Η βιβλιογραφία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, επισημαίνει ότι τα ψηφιακά μέσα δεν λειτουργούν απλώς ως εργαλεία τεκμηρίωσης, αλλά ως μηχανισμοί επανανοηματοδότησης των μνημείων μέσα στο σύγχρονο πολιτιστικό πλαίσιο (Addison, 2001: 5· Kalay et al., 2008: 3-4).

Στην περίπτωση του Ισλαχανέ, η έρευνα εξετάζει εάν και σε ποιό βαθμό τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να ενισχύσουν την αναγνωρισιμότητα και την κατανόηση ενός μνημείου που συνδέεται με την οθωμανική και πολυπολιτισμική ιστορία της Θεσσαλονίκης, στοιχείο που συχνά παραμένει στο περιθώριο της επίσημης πολιτιστικής αφήγησης (Mazower, 2005: 298).

B. Ποιές είναι οι δυνατότητες και ποιές οι προκλήσεις που προκύπτουν από την εφαρμογή πολυμέσων, QR codes, αναπαραστάσεων και ψηφιακής αφήγησης σε έναν ιστορικό χώρο;

Το δεύτερο ερώτημα εστιάζει στη διττή φύση των ψηφιακών εφαρμογών, αναγνωρίζοντας τόσο τις δυνατότητες όσο και τις προκλήσεις που προκύπτουν από την ενσωμάτωσή τους σε έναν ιστορικό χώρο. Η διεθνής βιβλιογραφία επισημαίνει ότι τα πολυμέσα, οι ψηφιακές αναπαραστάσεις και το ψηφιακό storytelling, μπορούν να ενισχύσουν την κατανόηση και τη συναισθηματική εμπλοκή του επισκέπτη, εφόσον σχεδιαστούν με ερμηνευτική συνέπεια και μουσειολογική ευαισθησία (Lambert, 2013:101-102· Robin, 2008: 222).

Παράλληλα, οι Kalay, Kvan & Affleck (2008) τονίζουν ότι η πρόκληση έγκειται στην αποφυγή της υπερφόρτωσης πληροφορίας και στη διατήρηση της ισορροπίας μεταξύ ψηφιακού και φυσικού χώρου. Το ερώτημα αυτό επιτρέπει την κριτική αποτίμηση της εφαρμογής των ψηφιακών μέσων στο Ισλαχανέ, όχι μόνο ως καινοτόμων λύσεων, αλλά και ως πρακτικών που απαιτούν μεθοδολογικό σχεδιασμό.

Γ. Σε ποιο βαθμό η χρήση QR codes και πολυμεσικού υλικού, μπορεί να βελτιώσει την περιήγηση των επισκεπτών του Ισλαχανέ;

Το τρίτο ερευνητικό ερώτημα επικεντρώνεται στη λειτουργικότητα των QR codes και του πολυμεσικού υλικού ως εργαλείων υποστήριξης της εμπειρίας περιήγησης. Σύμφωνα με τους Law, So & Yuen (2010) και τους Lopez & Lamata (2015), τα QR codes επιτρέπουν την άμεση πρόσβαση σε πολυμεσικό περιεχόμενο χωρίς να αλλοιώνουν το χαρακτήρα του μνημείου.

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, το ερώτημα εξετάζει αν η χρήση QR codes στο Ισλαχανέ, μπορεί να καλύψει τα κενά της υφιστάμενης έκθεσης (έλλειψη επεξηγηματικών κειμένων, περιορισμένη πληροφόρηση), ενισχύοντας την αυτονομία του επισκέπτη και τη βιωματική διάσταση της επίσκεψης (Susono et al., 2006: 6· Yusof et al., 2012: 4).

Δ. Πώς επηρεάζει η προσθήκη τρίγλωσσου περιεχομένου (ελληνικά- αγγλικά- τουρκικά) την κατανόηση και εμπλοκή διαφορετικών ομάδων επισκεπτών;

Το τέταρτο ερώτημα διερευνά το ρόλο της πολυγλωσσίας στη μουσειακή και πολιτιστική εμπειρία. Η επιλογή τρίγλωσσου περιεχομένου (ελληνικά, αγγλικά, τουρκικά), συνδέεται άμεσα με τον πολυπολιτισμικό χαρακτήρα του Ισλαχανέ και της Άνω Πόλης. Σύμφωνα με τον Μπενέκο (2014) και την Giaccardi (2012), η πολυγλωσσία ενισχύει την προσβασιμότητα και προάγει τη συμπερίληψη διαφόρων πολιτισμικών ομάδων.

Το ερώτημα εξετάζει εάν και πώς η γλωσσική πολυμορφία επηρεάζει την κατανόηση της ιστορικής πληροφορίας και την εμπλοκή διαφορετικών ομάδων επισκεπτών, ενισχύοντας το διαπολιτισμικό διάλογο και την κοινωνική διάσταση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ε. Σε ποιο βαθμό οι ψηφιακές αναπαραστάσεις (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα, ανακατασκευές) βοηθούν τους επισκέπτες να κατανοήσουν καλύτερα την ιστορική εξέλιξη της περιοχής;

Το πέμπτο ερώτημα αφορά στη συμβολή των ψηφιακών αναπαραστάσεων (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα, ανακατασκευές) στην κατανόηση της ιστορικής εξέλιξης της περιοχής. Η βιβλιογραφία υποστηρίζει ότι οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις λειτουργούν ως ερμηνευτικά μέσα, επιτρέποντας την ανασύνθεση χώρων που έχουν αλλοιωθεί ή χαθεί (Addison, 2001: 5· Remondino et al., 2014: 24-25).

Στην περίπτωση του Ισλαχανέ, το ερώτημα εξετάζει σε ποιο βαθμό το 3D μοντέλο βοηθά τον επισκέπτη να αντιληφθεί τη χωρική οργάνωση και τη λειτουργία του συγκροτήματος, ενισχύοντας τη χωρική και ιστορική κατανόηση (Kalay et al., 2008: 18).

ΣΤ'. Με ποιον τρόπο οι ψηφιακές μέθοδοι ενισχύουν την τεκμηρίωση και ανάδειξη του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα της Άνω Πόλης και ειδικότερα του Ισλαχανέ;

Το έκτο ερώτημα εστιάζει στη δυνατότητα των ψηφιακών μεθόδων να ενισχύσουν την τεκμηρίωση και ανάδειξη του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα της Άνω Πόλης και ειδικότερα του Ισλαχανέ. Η ψηφιακή αφήγηση επιτρέπει την παράθεση πολλαπλών οπτικών και ιστορικών αφηγήσεων, στοιχείο κρίσιμο για την κατανόηση σύνθετων πολιτισμικών ταυτοτήτων (Giaccardi, 2012: 3-4).

Η έρευνα εξετάζει πώς τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να λειτουργήσουν ως μέσα ανάδειξης της πολιτισμικής πολυφωνίας, υπερβαίνοντας μονοδιάστατες ιστορικές αφηγήσεις (Mazower, 2005: 135-137· Maksudyan, 2014: 37).

Η. Πώς μπορούν οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες, σε συνδυασμό με σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία, να συμβάλουν στην κατανόηση του παρελθόντος και στη διαμόρφωση της πολιτιστικής ταυτότητας;

Το έβδομο ερώτημα αφορά στο ρόλο των Ανθρωπιστικών Επιστημών στη διαμόρφωση της πολιτιστικής ταυτότητας, όταν αυτές συνδυάζονται με σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία. Σύμφωνα με την Giaccardi (2012), οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες επιτρέπουν τη μετάβαση από την απλή αναπαράσταση του παρελθόντος στη συμμετοχική ερμηνεία της πολιτιστικής μνήμης.

Το ερώτημα εξετάζει πώς η διεπιστημονική αυτή σύζευξη συμβάλλει στην κατανόηση του παρελθόντος και στη σύνδεσή του με το παρόν και το μέλλον της πόλης.

Θ. Μπορεί η ενσωμάτωση ψηφιακών εφαρμογών να αυξήσει το ενδιαφέρον και την επισκεψιμότητα του χώρου;

Το όγδοο ερώτημα συνδέεται άμεσα με τις υποθέσεις της έρευνας και αφορά την πιθανή αύξηση του ενδιαφέροντος και της επισκεψιμότητας μέσω ψηφιακών παρεμβάσεων. Η βιβλιογραφία επισημαίνει ότι οι ψηφιακές εφαρμογές, μπορούν να λειτουργήσουν ως κίνητρο επίσκεψης, ιδιαίτερα για νεότερες ηλικιακές ομάδες (Addison, 2001: 6· Ciolfi et al., 2007: 24).

Στο πλαίσιο του Ισλαχανέ, το ερώτημα επιτρέπει τη διερεύνηση του κατά πόσο η ψηφιακή ενίσχυση μπορεί να συμβάλει στην επανατοποθέτηση του χώρου στον πολιτιστικό χάρτη της πόλης.

I. Πώς οι ψηφιακές παρεμβάσεις επηρεάζουν την αντίληψη του κοινού για την αξία και αναγκαιότητα διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς;

Τέλος, το ένατο ερώτημα εστιάζει στη σχέση μεταξύ ψηφιακών παρεμβάσεων και ευαισθητοποίησης του κοινού σχετικά με τη σημασία της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Σύμφωνα με τους Sylaiou et al. (2010) και τη Giaccardi (2012), οι βιωματικές και διαδραστικές εμπειρίες μπορούν να ενισχύσουν τη συναισθηματική σύνδεση του επισκέπτη με το μνημείο.

Η έρευνα εξετάζει εάν η ψηφιακή ερμηνεία του Ισλαχανέ συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας πιο συνειδητής και ενεργής στάσης απέναντι στην ανάγκη προστασίας και ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Συνολικά, τα ερευνητικά ερωτήματα αυτής της μελέτης συμπληρωματικά και συγκροτούν ένα συνεκτικό πλαίσιο διερεύνησης του ρόλου των ψηφιακών τεχνολογιών στην πολιτιστική κληρονομιά. Μέσα από τη μελέτη του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, τα ερωτήματα αυτά επιδιώκουν να φωτίσουν τόσο τις δυνατότητες όσο και τους περιορισμούς της ψηφιακής παρέμβασης, συμβάλλοντας στη σύγχρονη επιστημονική συζήτηση γύρω από την ψηφιακή ερμηνεία, την πολιτιστική μνήμη και τη βιωματική εμπειρία του επισκέπτη.

6.2.5 Τα Ρίσκα της Έρευνας- Δυσκολίες- Προβλήματα

Η παρούσα έρευνα, η οποία εστιάζει στην αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, ενέχει ορισμένα ρίσκα, δυσκολίες και περιορισμούς, τα οποία συνδέονται τόσο με τη φύση του υπό μελέτη μνημείου, όσο και με τις ιδιαιτερότητες της ψηφιακής ερμηνείας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Πιο συγκεκριμένα, τίθενται ζητήματα όπως:

A. Περιορισμοί σχετικά με την ιστορική τεκμηρίωση

Ένας από τους βασικούς περιορισμούς της έρευνας αφορά στην ελλιπή διατήρηση του μνημειακού συνόλου του Ισλαχανέ. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, μόνο ένα από τα αρχικά κτίρια του συγκροτήματος σώζεται σήμερα, γεγονός που περιορίζει τη δυνατότητα άμεσης παρατήρησης της αρχικής χωρικής και λειτουργικής οργάνωσης του χώρου. Η ανάγκη ανακατασκευής του συγκροτήματος μέσω ψηφιακών αναπαραστάσεων βασίζεται, συνεπώς, σε αποσπασματικές ιστορικές και αρχιτεκτονικές πηγές.

Η βιβλιογραφία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς επισημαίνει ότι οι ψηφιακές αναπαραστάσεις αποτελούν ερμηνευτικές υποθέσεις και όχι απόλυτες αναπαραγωγές της ιστορικής πραγματικότητας (Addison, 2001: 4-5· Kalay et al., 2008: 30-31). Ως εκ τούτου, το

ρίσκο της αναπαράστασης έγκειται στη δυνατότητα παρερμηνείας ή υπεραπλούστευσης ιστορικών δεδομένων, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου οι πηγές είναι περιορισμένες ή ασαφείς.

B. Μεθοδολογικοί περιορισμοί της ποιοτικής έρευνας

Η επιλογή ποιοτικής μεθοδολογίας, αν και ενδεδειγμένη για τη διερεύνηση ζητημάτων εμπειρίας, μνήμης και ερμηνείας, συνεπάγεται συγκεκριμένους περιορισμούς. Η ποιοτική έρευνα δεν αποσκοπεί στη γενίκευση των αποτελεσμάτων, αλλά σε εις βάθος κατανόηση ενός συγκεκριμένου παραδείγματος (Economou & Tost, 2011). Συνεπώς, τα συμπεράσματα της παρούσας μελέτης αφορούν κυρίως στην περίπτωση του Ισλαχανέ και δεν μπορούν να μεταφερθούν αυτούσια σε όλους του πολιτιστικούς χώρους.

Επιπλέον, η ανάλυση περιεχομένου και η ερμηνευτική προσέγγιση εμπεριέχουν αναπόφευκτα τον υποκειμενικό παράγοντα του ερευνητή. Όπως τονίζουν οι Ch'ng, Gaffney & Chapman (2013), η επιλογή, οργάνωση και ψηφιακή ανασύνθεση του περιεχομένου αντανακλά συγκεκριμένες ερμηνευτικές αποφάσεις, οι οποίες, αν και τεκμηριωμένες, δεν παύουν να αποτελούν προϊόν επιστημονικής κρίσης.

Γ. Τεχνολογικοί περιορισμοί και ζητήματα πρόσβασης

Ένα ακόμα σημαντικό ρίσκο της έρευνας αφορά στους τεχνολογικούς περιορισμούς και την πρόσβαση των επισκεπτών στα ψηφιακά εργαλεία. Η χρήση QR codes, διαδικτυακών πλατφορμών και τρισδιάστατων μοντέλων, προϋποθέτει τη διαθεσιμότητα κατάλληλων συσκευών και βασικών ψηφιακών δεξιοτήτων από την πλευρά των χρηστών. Η βιβλιογραφία επισημαίνει ότι η ψηφιακή ανισότητα μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την εμπειρία συγκεκριμένων ομάδων επισκεπτών, όπως άτομα μεγαλύτερης ηλικίας ή χαμηλής ψηφιακής εξοικείωσης (Sylaiou et al., 2010: 11· Giaccardi, 2012: 3).

Η πρόβλεψη για τη δημιουργία εγχειριδίου χρήσης μέσω ξεχωριστού QR code, αποσκοπεί στο μετριασμό αυτού του περιορισμού, χωρίς ωστόσο να μπορεί να εξαλείψει πλήρως τις διαφοροποιήσεις στην ψηφιακή εμπειρία των επισκεπτών.

Δ. Κίνδυνος υπερίσχυσης της τεχνολογίας έναντι του μνημείου

Ένα ακόμη ζήτημα που αναδεικνύεται στη διεθνή βιβλιογραφία αφορά στον κίνδυνο η ψηφιακή τεχνολογία να επισκιάσει το ίδιο το μνημείο. Οι Kalay, Kvan & Affleck (2008) και ο Champion (2015) υπογραμμίζουν ότι οι ψηφιακές εφαρμογές, οφείλουν να λειτουργούν υποστηρικτικά και όχι ανταγωνιστικά προς το φυσικό χώρο.

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, η πρόκληση έγκειται στη διατήρηση της ισορροπίας

μεταξύ ψηφιακής πληροφορίας και άμεσης εμπειρίας του χώρου του Ισλαχανέ, ώστε ο επισκέπτης να μην αποσπάται από το μνημείο, αλλά να ενισχύεται η κατανόηση και η ερμηνεία του.

Ε.Περιορισμοί αξιολόγησης της εμπειρίας του επισκέπτη

Η έρευνα επικεντρώνεται κυρίως στο σχεδιασμό και την εφαρμογή των ψηφιακών εργαλείων και λιγότερο στη συστηματική εμπειρική αξιολόγηση της εμπειρίας των επισκεπτών μέσω ερωτηματολογίων ή συνεντεύξεων. Όπως επισημαίνουν οι Economou & Tost (2011), η αξιολόγηση της εμπειρίας του επισκέπτη αποτελεί σύνθετη διαδικασία που απαιτεί επιπλέον ερευνητικά εργαλεία και χρονικούς πόρους.

Ως εκ τούτου, τα συμπεράσματα, σχετικά με την ενίσχυση της εμπλοκής και της κατανόησης του κοινού, βασίζονται κυρίως στη θεωρητική τεκμηρίωση και στην ανάλυση της ψηφιακής εφαρμογής, και όχι σε εκτενή πρωτογενή δεδομένα από το κοινό.

Παρά τους παραπάνω περιορισμούς, τα ρίσκα και οι δυσκολίες της έρευνας δεν αναιρούν τη συμβολή της, αλλά αντίθετα, αναδεικνύουν την πολυπλοκότητα της ψηφιακής διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Όπως υπογραμμίζει ο Addison (2001), η αξία των ψηφιακών εφαρμογών δεν έγκειται στην απόλυτη αναπαράσταση του παρελθόντος, αλλά στη δυνατότητα δημιουργίας νέων τρόπων κατανόησης και ερμηνείας του.

6.2.6 Το δείγμα

Σύμφωνα με τους Economou & Tost (2011), τα ερωτηματολόγια σε πολιτιστικά περιβάλλοντα μπορούν να αξιοποιηθούν ποιοτικά, ότα εστιάζουν στην εμπειρία του επισκέπτη και στη διαδικασία ερμηνείας του χώρου. Στο πλαίσιο αυτό, το παρόν ερωτηματολόγιο λειτουργεί ως μέσο καταγραφής της πρόσληψης των ψηφιακών εφαρμογών και της επίδρασής τους στην κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Εντάσσεται στο πλαίσιο της ποιοτικής ερευνητικής προσέγγισης όπως αυτή περιγράφηκε στις προηγούμενες ενότητες, λειτουργεί συμπληρωματικά προς την ερμηνευτική ανάλυση και την ανάλυση περιεχομένου. Παρότι περιλαμβάνει ερωτήσεις κλειστού τύπου, ο σχεδιασμός του δεν αποσκοπεί στη στατιστική γενίκευση, αλλά στη διερεύνηση της υποκειμενικής εμπειρίας, των αντιλήψεων και των νοηματοδοτήσεων των επισκεπτών του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης. Έτσι θα δημιουργηθούν ερωτήματα με βάση ορισμένους άξονες, όπως:

A. Συνδυασμός κλειστών και ανοικτών ερωτήσεων

Η δομή του ερωτηματολογίου βασίζεται στο συνδυασμό κλειστών και ανοικτών ερωτήσεων,

στοιχείο που είναι συμβατό με την ποιοτική έρευνα, καθώς επιτρέπει τόσο την ομαδοποίηση εμπειριών, όσο και την ερμηνευτική εμβάθυνση. Οι κλίμακες τύπου Likert χρησιμοποιούνται για να αποτυπώσουν το βαθμό αντίληψης, κατανόησης και εμπλοκής των επισκεπτών, χωρίς να μετατρέπουν τα δεδομένα σε καθαρά ποσοτικά ευρήματα.

Όπως επισημαίνουν οι Kalay, Kvan & Affleck (2008), η αξιολόγηση ψηφιακών εφαρμογών σε πολιτιστικούς χώρους απαιτεί εργαλεία που μπορούν να καταγράψουν την ποιότητα της εμπειρίας και όχι μόνο τη συχνότητα χρήσης. Οι ανοικτές ερωτήσεις του ερωτηματολογίου επιτρέπουν στους συμμετέχοντες να εκφράσουν τις προσωπικές τους απόψεις, δυσκολίες και προτάσεις, ενισχύοντας τον ερμηνευτικό χαρακτήρα της έρευνας.

B. Εστίαση στην εμπειρία και τη νοηματοδότηση

Κεντρικός άξονας του ερωτηματολογίου είναι η εμπειρία του επισκέπτη και ο τρόπος με τον οποίο τα ψηφιακά μέσα συμβάλλουν στη νοηματοδότηση του ιστορικού χώρου. Οι ερωτήσεις που αφορούν τα QR codes, το πολυμεσικό υλικό, τις ψηφιακές αναπαραστάσεις και την ψηφιακή αφήγηση, δεν αξιολογούν απλώς τη λειτουργικότητα των εργαλείων, αλλά διερευνούν το κατά πόσο αυτά υποστηρίζουν την κατανόηση της ιστορικής και πολιτισμικής διάστασης του Ισλαχανέ.

Η προσέγγιση αυτή ευθυγραμμίζεται με τη θέση των Ciolfi & Bannon (2007), σύμφωνα με την οποία η εμπειρία σε πολιτιστικούς χώρους συγκροτείται μέσα από τη διαδραστική σχέση φυσικού και ψηφιακού περιβάλλοντος. Το ερωτηματολόγιο καταγράφει ακριβώς αυτήν τη σχέση, εξετάζοντας πως ο επισκέπτης αντιλαμβάνεται και ερμηνεύει το μνημείο μέσα από ψηφιακές παρεμβάσεις.

Γ. Ποιοτική διερεύνηση της πολυπολιτισμικότητας και της προσβασιμότητας

Ιδιαίτερη σημασία στο πλαίσιο της ποιοτικής έρευνας έχει η ενότητα που αφορά στην τρίγλωσση παρουσίαση του περιεχομένου (ελληνικά, αγγλικά, τουρκικά). Οι σχετικές ερωτήσεις επιτρέπουν τη διερεύνηση της εμπειρίας διαφορετικών ομάδων επισκεπτών και της πρόσληψης του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα του Ισλαχανέ.

Η επιλογή αυτή αντανάκλα τη θεωρητική θέση ότι η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί δυναμικό πεδίο πολλαπλών αφηγήσεων (Giaccardi, 2012: 45). Μέσα από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων, η έρευνα δεν αποτιμά απλώς την αποτελεσματικότητα της πολυγλωσσίας, αλλά αναδεικνύει το ρόλο της ως μέσο συμπερίληψης και διαπολιτισμικού διαλόγου.

Δ. Το ερωτηματολόγιο ως μέσο ερμηνευτικής αξιολόγησης των ψηφιακών εργαλείων

Το ερωτηματολόγιο λειτουργεί επίσης ως εργαλείο ερμηνευτικής αξιολόγησης των ψηφιακών εφαρμογών που προτείνονται ή υλοποιούνται στο χώρο του Ισλαχανέ. Οι ερωτήσεις σχετικά με τις ψηφιακές αναπαραστάσεις και τα 3D μοντέλα, επιτρέπουν τη διερεύνηση του κατά πόσο οι επισκέπτες αντιλαμβάνονται τις αναπαραστάσεις αυτές ως βοηθήματα κατανόησης και όχι ως αυθαίρετες ανακατασκευές.

Η προσέγγιση αυτή συνδέεται με τη βιβλιογραφία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, η οποία τονίζει ότι οι ψηφιακές αναπαραστάσεις αποτελούν ερμηνευτικές κατασκευές και πρέπει να αξιολογούνται ως τέτοιες (Addison, 2001:4-6· Remondino et al., 2014: 10-11). Οι ανοικτές ερωτήσεις για προτάσεις βελτίωσης ενισχύουν τον αναστοχαστικό χαρακτήρα της έρευνας.

Ε. Συμβολή στην κατανόηση στάσεων και αντιλήψεων

Τέλος, το ερωτηματολόγιο επιτρέπει την ποιοτική διερεύνηση των στάσεων των επισκεπτών απέναντι στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην αξία των ψηφιακών παρεμβάσεων. Οι ερωτήσεις που σχετίζονται με την επαναπρόθεση επίσκεψης και την ευαισθητοποίηση ως προς την ανάγκη προστασίας του μνημείου, καταγράφουν αντιλήψεις και συναισθηματικές ανταποκρίσεις, ο οποίες αποτελούν βασικό αντικείμενο της ποιοτικής έρευνας (Sylaiou et al., 2010: 10).

Συνολικά, το ερωτηματολόγιο της παρούσας μελέτης αποτελεί συνεπές δείγμα ποιοτικής ερευνητικής πρακτικής καθώς:

- Εστιάζει στην εμπειρία και την ερμηνεία του επισκέπτη
- Αξιοποιεί ανοικτές ερωτήσεις για την ανάδειξη νοημάτων
- Συνδέεται άμεσα με το θεωρητικό πλαίσιο των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών
- Λειτουργεί συμπληρωματικά προς την ανάλυση περιεχομένου και την ερμηνευτική μελέτη

Ως εκ τούτου, δεν αντιμετωπίζεται ως απλό εργαλείο συλλογής δεδομένων, αλλά ως μέσο κατανόησης της σχέσης μεταξύ ψηφιακής τεχνολογίας, πολιτιστικής κληρονομιάς και εμπειρίας του κοινού, στοιχείο που αποτελεί τον κεντρικό άξονα της παρούσας έρευνας.

6.2.7 Ερωτήσεις, ημι- δομημένη συνέντευξη (ερευνητικά ερωτήματα)

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας μελέτης οργανώνονται σε θεματικούς άξονες, οι οποίοι καθορίζουν τη δομή, το περιεχόμενο και τον τύπο των ερωτήσεων του ερωτηματολογίου. Ο σχεδιασμός του ερευνητικού εργαλείου αποσκοπεί στη συστηματική διερεύνηση των αντιλήψεων, εμπειριών και στάσεων των επισκεπτών του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, στο πλαίσιο

μιας ποιοτικής ερευνητικής προσέγγισης με στοιχεία περιγραφικής αποτίμησης. Δημιουργούνται επομένως, ερωτήματα σχετικά με:

A. Σχέση πολιτιστικής κληρονομιάς και ψηφιακών εργαλείων

Τα ερωτήματα που αφορούν στη συμβολή των ψηφιακών εργαλείων στην ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και τις δυνατότητες και προκλήσεις της χρήσης πολυμέσων στοχεύουν στη διερεύνηση της ερμηνευτικής λειτουργίας των ψηφιακών εφαρμογών σε έναν ιστορικό χώρο. Η βιβλιογραφία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς επισημαίνει ότι τα ψηφιακά μέσα δεν λειτουργούν απλώς ως φορείς πληροφορίας, αλλά ως μηχανισμοί νοηματοδότησης του παρελθόντος (Addison, 2001: 8· Kalay et al., 2008: 30-32).

Τα ερευνητικά ερωτήματα μεταφράζονται σε:

- Κλειστές ερωτήσεις αξιολόγησης (π.χ. Βαθμός κατανόησης της ιστορίας μέσω ψηφιακών εργαλείων),
- Ερωτήσεις συμφωνίας/ διαφωνίας σχετικά με την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς,
- Ανοικτές ερωτήσεις που επιτρέπουν στους επισκέπτες να αναδείξουν αντιληπτές δυνατότητες και δυσκολίες

B. Εμπειρία και αλληλεπίδραση των επισκεπτών

Τα ερωτήματα που σχετίζονται με τη βελτίωση της περιήγησης μέσω QR codes και πολυμεσικού υλικού, εστιάζουν στη βιωματική διάσταση της επίσκεψης. Σύμφωνα με τη σχετική βιβλιογραφία, η αλληλεπίδραση και η ενεργή συμμετοχή του επισκέπτη αποτελούν κεντρικά στοιχεία της σύγχρονης μουσειακής εμπειρίας (Ciolfi et al., 2007: 224· Sylaiou et al., 2010: 13).

Παράλληλα, η διερεύνηση της επίδρασης του τρίγωνου περιεχομένου συνδέεται με ζητήματα προσβασιμότητας και συμπερίληψης, ιδιαίτερα σε χώρους με έντονο πολυπολιτισμικό χαρακτήρα (Giaccardi, 2012: 46).

Τα παραπάνω ερευνητικά ερωτήματα οδηγούν στη δημιουργία:

- Ερωτήσεων κλίμακας Likert για την αξιολόγηση της εμπειρίας περιήγησης,
- Ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής για τη γλώσσα χρήσης,
- Ερωτήσεων αξιολόγησης της επίδρασης της πολυγλωσσίας στην κατανόηση του περιεχομένου.

Με αυτόν τον τρόπο, το ερωτηματολόγιο επιτρέπει τη διερεύνηση τόσο της λειτουργικότητας όσο και της βιωματικής διάστασης των ψηφιακών εφαρμογών.

Γ. Ιστορική κατανόηση μέσω ψηφιακών αναπαραστάσεων

Το ερευνητικό ερώτημα που αφορά στη συμβολή των ψηφιακών αναπαραστάσεων (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα, ανακατασκευές) στην κατανόηση της ιστορικής εξέλιξης στοχεύει στη διερεύνηση της ερμηνευτικής αξίας της οπτικοποίησης. Οι ψηφιακές αναπαραστάσεις θεωρούνται κρίσιμα εργαλεία για την ανασύνθεση και κατανόηση χώρων που δεν σώζονται πλήρως (Addison, 2001: 7· Remondino et al., 2014: 14).

Το ερώτημα αυτό οδηγεί στη διαμόρφωση:

- Κλειστών ερωτήσεων αξιολόγησης του βαθμού ιστορικής κατανόησης,
- Ερωτήσεων επιλογής ψηφιακού περιεχομένου που θεωρείται πιο χρήσιμο,
- Ανοικτών ερωτήσεων για προτάσεις βελτίωσης

Η προσέγγιση αυτή επιτρέπει την κατανόηση όχι μόνο της αποτελεσματικότητας, αλλά και της προτίμησης των επισκεπτών ως προς τα μέσα παρουσίασης της ιστορίας.

Δ. Ρόλος των Ανθρωπιστικών Επιστημών

Τα ερωτήματα που αφορούν στο ρόλο των Ανθρωπιστικών Επιστημών και την ανάδειξη του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα του Ισλαχανέ, εστιάζουν στη θεωρητική διάσταση της έρευνας. Σύμφωνα με τους Kalay et al. (2008) και Giaccardi (2012), η πολιτιστική κληρονομιά συγκροτείται μέσα από αφηγήσεις που εδράζονται στην ιστορική, κοινωνική και πολιτισμική ερμηνεία.

Τα ερωτήματα αυτά μετατρέπονται σε:

- Κλίμακες αξιολόγησης της κατανόησης της πολυπολιτισμικότητας,
- Ερωτήσεις αξιολόγησης της συνέργειας ιστορικής τεκμηρίωσης και ψηφιακής παρουσίασης,
- Ανοικτές ερωτήσεις ερμηνευτικού χαρακτήρα.

Οι ανοικτές ερωτήσεις επιτρέπουν την ανάδειξη της υποκειμενικής πρόσληψης του επισκέπτη, στοιχείο κεντρικό στην ποιοτική έρευνα.

Ε. Στόχος προσέλκυσης επισκεπτών και ευαισθητοποίησης

Τα τελευταία ερευνητικά ερωτήματα αφορούν στη δυνατότητα αύξησης της επισκεψιμότητας και την επίδραση των ψηφιακών παρεμβάσεων στη στάση του κοινού απέναντι στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η διεθνής βιβλιογραφία υποστηρίζει ότι οι ψηφιακές εμπειρίες μπορούν να ενισχύσουν το ενδιαφέρον, τη συναισθηματική εμπλοκή και την πρόθεση επανεπίσκεψης (Sylaiou et al., 2010: 14).

Τα ερευνητικά αυτά ερωτήματα οδηγούν στη δημιουργία:

- Ερωτήσεων πρόθεσης επανεπίσκεψης,
- Ερωτήσεων αξιολόγησης της συνολικής επισκεψιμότητας,
- Ανοικτών ερωτήσεων που διερευνούν τη σχέση ψηφιακής εμπειρίας και ευαισθητοποίησης.

Η ανάλυση των ερευνητικών ερωτημάτων καθοδηγεί άμεσα το σχεδιασμό του ερωτηματολογίου, διασφαλίζοντας τη μεθοδολογική συνοχή της έρευνας. Το ερωτηματολόγιο οργανώνεται σε θεματικές ενότητες που αντιστοιχούν στα ερευνητικά ερωτήματα και συνδυάζει κλειστές και ανοικτές ερωτήσεις, επιτρέποντας την κριτική διερεύνηση της εμπειρίας, της κατανόησης και των στάσεων των επισκεπτών απέναντι στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών στο χώρο του Ισλαχανέ. Έτσι, το ερωτηματολόγιο, παίρνει την εξής μορφή:

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

2. Φύλο

- Άνδρας
- Γυναίκα
- Μη δυαδικό / Άλλο
- Δεν επιθυμώ να απαντήσω

3. Ηλικιακή Ομάδα

- 18–24
- 25–34
- 35–44
- 45–54
- 55–64
- 65+

4. Χώρα / Περιοχή προέλευσης (ανοικτή ερώτηση)

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

5. Ανώτατο επίπεδο εκπαίδευσης

- Δευτεροβάθμια εκπαίδευση
- ΙΕΚ / Μεταλυκειακή κατάρτιση
- Προπτυχιακός τίτλος
- Μεταπτυχιακός τίτλος
- Διδακτορικός τίτλος
- Άλλο

6. Σπουδές σχετικές με (πολλαπλές επιλογές)

- Ανθρωπιστικές Επιστήμες
- Κοινωνικές Επιστήμες
- Πληροφορική / Ψηφιακά Μέσα
- Αρχιτεκτονική / Πολιτιστική Κληρονομιά
- Φυσικές Επιστήμες
- Οικονομικές / Διοικητικές επιστήμες
- Άλλο
- Δεν σχετίζονται με κάποιο από τα παραπάνω

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

7. Επαγγελματική κατάσταση

- Εργαζόμενος/η
- Φοιτητής/τρια
- Άνεργος/η
- Συνταξιούχος

- Άλλο

8. Τομέας επαγγελματικής δραστηριότητας (ανοικτή ερώτηση)

ΚΥΡΙΟ ΣΩΜΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ

(Συνδεδεμένο με τα ερευνητικά ερωτήματα)

1. Πολιτιστική κληρονομιά και ψηφιακά εργαλεία

9. Πόσο σας βοήθησαν τα ψηφιακά εργαλεία (QR codes, εικόνες, κείμενα) να κατανοήσετε την ιστορία του Ισλαχανέ;

- Καθόλου – Λίγο – Αρκετά – Πολύ – Πάρα πολύ

10. Τα ψηφιακά εργαλεία συνέβαλαν στην ανάδειξη στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς του χώρου;

- Ναι, σε μεγάλο βαθμό
- Ναι, σε ικανοποιητικό βαθμό
- Λίγο
- Καθόλου

11. Ποιες θεωρείτε ότι είναι οι σημαντικότερες δυνατότητες των ψηφιακών μέσων σε έναν ιστορικό χώρο όπως το Ισλαχανέ; (ανοικτή ερώτηση)

12. Ποιες προκλήσεις ή δυσκολίες εντοπίσατε στη χρήση των ψηφιακών μέσων κατά την περιήγηση;

- Ανοικτή ερώτηση

2. Εμπειρία και αλληλεπίδραση επισκεπτών

13. Η χρήση QR codes βελτίωσε τη συνολική εμπειρία της περιήγησής σας;

- Καθόλου – Λίγο – Αρκετά – Πολύ – Πάρα πολύ

14. Το πολυμεσικό υλικό (φωτογραφίες, επεξηγήσεις, γραφικά) έκανε το περιεχόμενο πιο κατανοητό;

- Καθόλου – Λίγο – Αρκετά – Πολύ – Πάρα πολύ

15. Ο βαθμός κατανόησης του περιεχομένου αυξήθηκε χάρη στην ύπαρξη τρίγλωσσου υλικού (Ελληνικά – Αγγλικά – Τουρκικά);

- Ναι, σημαντικά
- Ναι, σε κάποιο βαθμό
- Όχι ιδιαίτερα
- Όχι, καθόλου

16. Ποια γλώσσα χρησιμοποιήσατε κυρίως κατά την περιήγησή σας;

- Ελληνικά
- Αγγλικά
- Τουρκικά
- Άλλη (διευκρινίστε)

3. Ιστορική κατανόηση μέσω ψηφιακών αναπαραστάσεων

17. Οι ψηφιακές αναπαραστάσεις (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα, ανακατασκευές) σας βοήθησαν να κατανοήσετε την ιστορική εξέλιξη του χώρου;

- Καθόλου – Λίγο – Αρκετά – Πολύ – Πάρα πολύ

18. Ποιο είδος ψηφιακού περιεχομένου θεωρήσατε πιο χρήσιμο για την ιστορική κατανόηση;

- Φωτογραφίες αρχείου
- 3D αναπαραστάσεις
- Κείμενα
- Άλλο

19. Προτείνετε τρόπους με τους οποίους οι ψηφιακές αναπαραστάσεις θα μπορούσαν να βελτιωθούν.

- Ανοικτή ερώτηση

4. Ρόλος των Ανθρωπιστικών Επιστημών

20. Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι τα ψηφιακά εργαλεία ενίσχυσαν την κατανόηση του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα της Άνω Πόλης και του Ισλαχανέ;
- Καθόλου – Λίγο – Αρκετά – Πολύ – Πάρα πολύ
21. Πόσο αποτελεσματικός ήταν ο συνδυασμός ιστορικής τεκμηρίωσης και ψηφιακής παρουσίασης;
- Καθόλου – Λίγο – Αρκετά – Πολύ – Πάρα πολύ
22. Πώς πιστεύετε ότι οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες μπορούν, σε συνδυασμό με τα ψηφιακά μέσα, να συμβάλουν στην κατανόηση του παρελθόντος;
- Ανοικτή ερώτηση

5. Στόχος προσέλκυσης επισκεπτών

23. Η χρήση ψηφιακών εφαρμογών αυξάνει το ενδιαφέρον σας να επισκεφθείτε ξανά τον χώρο;
- Ναι, σε μεγάλο βαθμό
 - Ναι, σε κάποιο βαθμό
 - Όχι ιδιαίτερα
 - Όχι
24. Θεωρείτε ότι τα ψηφιακά στοιχεία μπορούν να αυξήσουν συνολικά την επισκεψιμότητα του χώρου;
- Ναι
 - Ίσως
 - Όχι
25. Με ποιον τρόπο οι ψηφιακές παρεμβάσεις επηρεάζουν την αντίληψή σας για τη σημασία και αναγκαιότητα διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς;
- Ανοικτή ερώτηση

ΤΕΛΙΚΗ ΕΡΩΤΗΣΗ

26. Έχετε κάποια πρόσθετη παρατήρηση σχετικά με τη συνολική εμπειρία σας;

- Ανοικτή ερώτηση

Παρότι ο σχεδιασμός του ερωτηματολογίου και η δομή των ερευνητικών ερωτημάτων παρουσιάζουν μεθοδολογική συνοχή και ευθυγράμμιση με το θεωρητικό πλαίσιο των ΨΑΕ, παρούσα έρευνα εντοπίζεται εντός συγκεκριμένων περιορισμών, οι οποίοι οφείλουν να ληφθούν υπόψη κατά την ερμηνεία των αποτελεσμάτων.

Ένας βασικός περιορισμός αφορά το μέγεθος και σύνθεση του δείγματος. Το ερωτηματολόγιο συμπληρώθηκε από επισκέπτες του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης σε εθελοντική βάση, γεγονός που ενδέχεται να δημιουργεί μεροληψία αυτοεπιλογής. Οι συμμετέχοντες φαίνεται να διαθέτουν, σε μεγάλο βαθμό, αυξημένο μορφωτικό επίπεδο, και σχετική εξοικείωση με πολιτιστικά ή ψηφιακά ζητήματα, στοιχείο που μπορεί να επηρεάζει θετικά την πρόσληψη και αξιολόγηση των ψηφιακών εργαλείων. Κατά συνέπεια, τα ευρήματα δεν αποσκοπούν στη στατιστική γενίκευση, αλλά στην ερμηνευτική κατανόηση της εμπειρίας ενός συγκεκριμένου τύπου επισκεπτών, στο πλαίσιο ποιοτικής έρευνας.

Παρότι το ερωτηματολόγιο συνδυάζει κλειστές και ανοικτές ερωτήσεις, η κυρίαρχη χρήση κλιμάκων τύπου Likert περιορίζει εν μέρει τη δυνατότητα διερεύνησης των βαθύτερων αιτιών πίσω από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων. Οι κλίμακες αποτυπώνουν το βαθμό συμφωνίας ή εμπειρίας, αλλά δεν επιτρέπουν πάντα την πλήρη ανάπτυξη της προσωπικής αφήγησης του επισκέπτη. Επιπλέον, ορισμένες πτυχές της εμπειρίας, όπως η συναισθηματική εμπλοκή, οι συγκρίσεις με άλλους πολιτιστικούς χώρους, ή οι προηγούμενες εμπειρίες χρήσης ψηφιακών εφαρμογών, δεν διερευνώνται συστηματικά μέσω στοχευμένων ερωτήσεων.

Ένας ακόμη σημαντικός περιορισμός αφορά στην απουσία συμπληρωματικών ποιοτικών μεθόδων, όπως ημιδομημένες συνεντεύξεις ή ομάδες εστίασης. Αν και οι ανοικτές ερωτήσεις του ερωτηματολογίου επιτρέπουν την καταγραφή προσωπικών απόψεων και προτάσεων, δεν υποκαθιστούν τη σε βάθος ποιοτική διερεύνηση που προσφέρουν οι συνεντεύξεις. Η έλλειψη αυτών των μεθόδων περιορίζει τη δυνατότητα ανάλυσης των νοηματοδοτήσεων των επισκεπτών σε μεγαλύτερο βάθος και της κατανόησης των μηχανισμών, μέσω των οποίων τα ψηφιακά μέσα επηρεάζουν την εμπειρία.

Ακόμα, η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε σε συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο και υπό συγκεκριμένες συνθήκες επίσκεψης, γεγονός που ενδέχεται να επηρεάσει η σύνθεση του δείγματος (π.χ. Εποχικότητα, τύπος επισκεπτών, διάρκεια παραμονής στο χώρο). Επιπλέον, η έρευνα δεν περιλαμβάνει επαναληπτική μέτρηση ή διαχρονική παρακολούθηση της εμπειρίας των επισκεπτών, ώστε να εξεταστεί η σταθερότητα ή μεταβολή των στάσεων τους απέναντι στα ψηφιακά εργαλεία.

Τέλος, η έρευνα εστιάζει σε συγκεκριμένες μορφές ψηφιακών παρεμβάσεων (QR codes, πολυμεσικό υλικό, ψηφιακές αναπαραστάσεις), χωρίς να εξετάζει άλλες τεχνολογίες, όπως εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας ή διαδραστικές συμμετοχικές πλατφόρμες. Ως εκ τούτου, τα συμπεράσματα αφορούν στο συγκεκριμένο σύνολο ψηφιακών εργαλείων και δεν αποτυπώνουν το πλήρες φάσμα των δυνατοτήτων των ΨΑΕ σε χώρους Πολιτιστικής Κληρονομιάς.

Οι παραπάνω περιορισμού δεν αναιρούν τη μεθοδολογική αξία της έρευνας, αλλά προσδιορίζουν με σαφήνεια το πλαίσιο εντός του οποίου μπορούν να ερμηνευθούν τα αποτελέσματα. Παράλληλα, αναδεικνύουν κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα, όπως η ενίσχυση ποιοτικών μεθόδων, η διερεύνηση του δείγματος και η συγκριτική μελέτη διαφορετικών ψηφιακών παρεμβάσεων σε πολιτιστικούς χώρους.

6.2.8 Ημερολόγιο του ερευνητή

Μια έρευνα όπως αυτή που αναλύεται στην παρούσα εργασία, χρειάζεται και το κατάλληλο πλάνο ώστε να στεφθεί με επιτυχία. Το πλάνο αυτό περιέχει διάφορες φάσεις, ανάλογα με το στάδιο στο οποίο βρίσκεται ο ερευνητής. Πιο συγκεκριμένα:

Α' Φάση: Προετοιμασία ερευνητικού εργαλείου

Διάρκεια: 3 εβδομάδες

Η ερευνητική διαδικασία ξεκίνησε με τη θεωρητική και μεθοδολογική προετοιμασία του ερευνητικού εργαλείου. Στο αρχικό στάδιο πραγματοποιήθηκε εκτενής μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας στον τομέα της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, με έμφαση στις έννοιες της ψηφιακής ερμηνείας, της εμπειρίας του επισκέπτη και της χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών σε πολιτιστικούς χώρους.

Με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα της μελέτης, σχεδιάστηκε το ερωτηματολόγιο ως εργαλείο ποιοτικής έρευνας, συνδυάζοντας κλειστές ερωτήσεις αξιολόγησης (κλίμακες Likert) και ανοικτές ερωτήσεις ερμηνευτικού χαρακτήρα. Ιδιαίτερη μέριμνα δόθηκε στη διατύπωση σαφών και κατανοητών ερωτήσεων, ώστε το εργαλείο να είναι προσβάσιμο σε επισκέπτες με διαφορετικό μορφωτικό και πολιτισμικό υπόβαθρο. Παράλληλα, ελεγχθηκε η αντιστοίχιση κάθε ενότητας του ερωτηματολογίου με τα αντίστοιχα ερευνητικά ερωτήματα, διασφαλίζοντας τη μεθοδολογική συνοχή της έρευνας.

Β' Φάση: Δειγματοληψία – Τοποθέτηση QR codes και κοινοποίηση ερωτηματολογίου

Διάρκεια: 1 μήνας

Στη δεύτερη φάση, η έρευνα μεταφέρθηκε από το θεωρητικό το πεδίο εφαρμογής.

Πραγματοποιήθηκε η τοποθέτηση των QR codes στο χώρο του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, τα οποία παρείχαν πρόσβαση στο ψηφιακό περιεχόμενο (επεξηγηματικά κείμενα, πολυμεσικό υλικό, τρισδιάστατη αναπαράσταση). Η επιλογή των σημείων τοποθέτησης των QR codes έγινε με γνώμονα τη φυσική ροή της περιήγησης, ώστε η ψηφιακή εμπειρία να λειτουργεί συμπληρωματικά και όχι παρεμβατικά.

Γ' Φάση: Συλλογή δεδομένων

Διάρκεια: 1 μήνας

Κατά τη διάρκεια της τρίτης φάσης, πραγματοποιήθηκε η συλλογή ερευνητικών δεδομένων μέσω του ερωτηματολογίου. Οι επισκέπτες του Ισλαχανέ είχαν τη δυνατότητα να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο εθελοντικά, με την περιήγησή τους στο χώρο και την αλληλεπίδραση με το ψηφιακό υλικό.

Η συλλογή δεδομένων εξελίχθηκε σταδιακά, επιτρέποντας την παρατήρηση της ανταπόκρισης των επισκεπτών και την καταγραφή άτυπων παρατηρήσεων σχετικά με τη χρήση των QR codes και των ψηφιακών εφαρμογών. Το στάδιο αυτό ανέδειξε τη σημασία της εμπειρίας του χρήστη και επιβεβαίωσε το ρόλο των ψηφιακών μέσων ως εργαλείων ενεργοποίησης του ενδιαφέροντος και της συμμετοχής.

Δ' Φάση: Ανάλυση δεδομένων

Διάρκεια: 1 μήνας

Στην τέταρτη φάση πραγματοποιήθηκε η ανάλυση των δεδομένων, με έμφαση στην ποιοτική ερμηνεία των απαντήσεων. Οι κλειστές ερωτήσεις αξιοποιήθηκαν για την αποτύπωση γενικών τάσεων, ενώ οι ανοικτές ερωτήσεις αναλύθηκαν θεματικά, με στόχο την ανάδειξη επαναλαμβανόμενων μοτίβων, αντιλήψεων και προβληματισμών των επισκεπτών.

Η ανάλυση επικεντρώθηκε τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ ψηφιακών εργαλείων και εμπειρίας του επισκέπτη, της κατανόησης της ιστορικής πληροφορίας και της πρόσληψης του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα του χώρου. Το στάδιο αυτό λειτούργησε ως γέφυρα μεταξύ θεωρίας και εμπειρικών δεδομένων, επιβεβαιώνοντας τη σημασία της ποιοτικής μεθοδολογίας στην έρευνα της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Ε' Φάση: Συγγραφή τελικής αναφοράς

Διάρκεια: 2 εβδομάδες

Η πέμπτη φάση αφορούσε τη συγγραφή της τελικής αναφοράς της έρευνας. Στο στάδιο αυτό, τα αποτελέσματα της ανάλυσης εντάχθηκαν στο θεωρητικό πλαίσιο της μελέτης, συνδέοντας τα εμπειρικά ευρήματα με τη βιβλιογραφία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς, της ψηφιακής

αφήγησης και της εμπειρίας του επισκέπτη.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην ερμηνεία των αποτελεσμάτων σε σχέση με τους στόχους και τις υποθέσεις της έρευνας, καθώς και την ανάδειξη των δυνατοτήτων και περιορισμών της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε.

ΣΤ' Φάση: Παρουσίαση και αξιοποίηση αποτελεσμάτων

Διάρκεια: 2 εβδομάδες

Η τελική φάση, περιελάμβανε την παρουσίαση των αποτελεσμάτων και τη διερεύνηση τρόπων αξιοποίησής τους. Τα ευρήματα της έρευνας μπορούν να λειτουργήσουν ως βάση για μελλοντικές παρεμβάσεις στο χώρο του Ισλαχανέ, καθώς και ως οδηγός για την εφαρμογή αντίστοιχων ψηφιακών πρακτικών σε άλλους πολιτιστικούς χώρους.

Η διαδικασία αυτή, ολοκληρώνει το ερευνητικό εγχείρημα, αναδεικνύοντας τη δυναμική των ψηφιακών εργαλείων ως μέσων ερμηνείας, εκπαίδευσης και ενίσχυσης της πολιτιστικής μνήμης, σε πλήρη ευθυγράμμιση με τους στόχους της παρούσας μελέτης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στο προηγούμενο κεφάλαιο, αναλύθηκε και το πλάνο που ακολουθήθηκε για το πέρας αυτής της έρευνας. Η τελική φάση της, αφορά στην παρουσίαση και ανάλυση των αποτελεσμάτων, ύστερα από την καταγραφή της εμπειρίας των επισκεπτών μέσω ερωτηματολογίου. Δημιουργήθηκε, επομένως, μια φόρμα ερωτήσεων μέσω Google, στην οποία συμμετείχαν εθελοντικά οι επισκέπτες του Ισλαχανέ:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSePhZPFd0rGCCB1qUYQ06kzJ9RbpSc2xep-a0IIJMMZkciJvg/viewform?usp=header>

Τα αποτελέσματα ποικίλουν σε απαντήσεις, όμως είναι αναγκαία η εξόρυξη στοιχείων που θα κρίνει βέβαια, αν η παρούσα μελέτη ευνοεί τον τομέα του πολιτισμού:

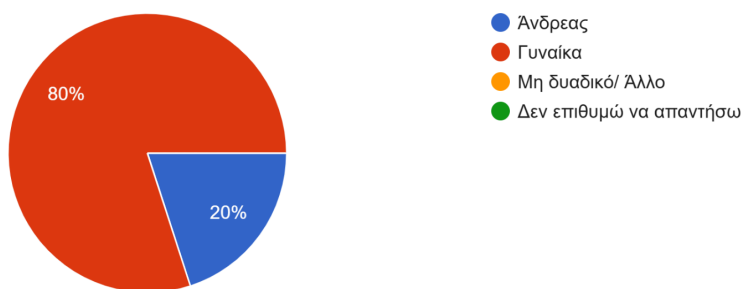
Α. Δημογραφικά στοιχεία

Η συλλογή δημογραφικών δεδομένων δεν έχει στατιστικό χαρακτήρα, αλλά λειτουργεί ερμηνευτικά, σύμφωνα με τις αρχές της ποιοτικής έρευνας. Η ποικιλία φύλου και ηλικιακών ομάδων επιτρέπει την καταγραφή διαφορετικών εμπειριών και αντιλήψεων απέναντι στα ψηφιακά εργαλεία πολιτιστικής κληρονομιάς (Economou & Tost, 2011).

Η παρουσία επισκεπτών διαφορετικής γεωγραφικής προέλευσης, καθιστά ιδιαίτερα κρίσιμη την επιλογή της πολυγλωσσίας, στοιχείο που συνδέεται άμεσα με τον πολυπολιτισμικό χαρακτήρα του Ισλαχανέ και της Άνω Πόλης.

Φύλο

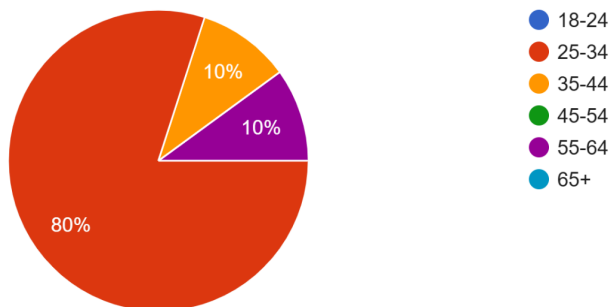
10 responses



Εικόνα 7. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (φύλο).

Ηλικιακή Ομάδα:

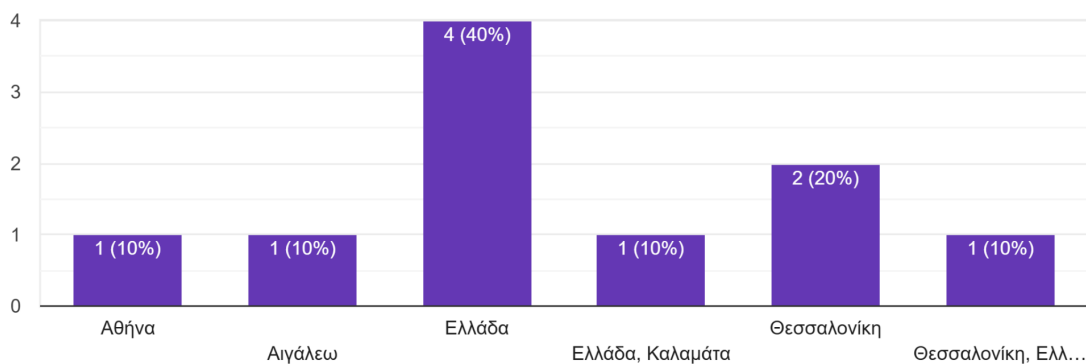
10 responses



Εικόνα 8. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ηλικιακή ομάδα).

Χώρα/ Περιοχή Προέλευσης:

10 responses



Εικόνα 9. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (χώρα/ περιοχή προέλευσης).

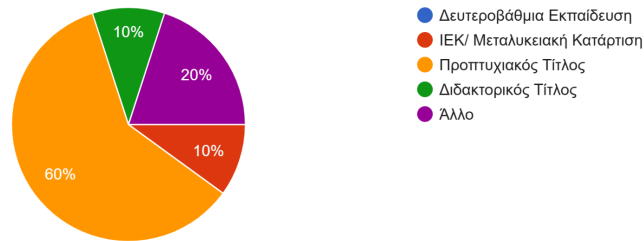
B. Στοιχεία εκπαίδευσης

Το υψηλό μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων και η έντονη παρουσία αποφοίτων Ανθρωπιστικών Επιστημών, επηρεάζει θετικά την ικανότητα ερμηνείας ιστορικού περιεχομένου. Όπως υποστηρίζουν οι Kalay, Kvan & Affleck (2008), η πρόσληψη ψηφιακής πολιτιστικής

πληροφορίας, εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το γνωστικό και πολιτισμικό υπόβαθρο του χρήστη.

Η καταγραφή διαφορετικών επιστημονικών πεδίων επιτρέπει τη διερεύνηση της διατομεακής δυναμικής των ΨΑΕ, βασικό θεωρητικό άξονα της έρευνας.

Ανώτατο Επίπεδο Εκπαίδευσης:
10 responses



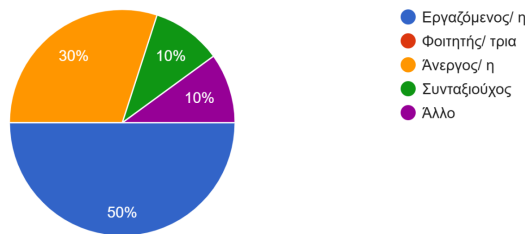
Εικόνα 10. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ανώτατο επίπεδο εκπαίδευσης).

Σπουδές σχετικές με:
10 responses

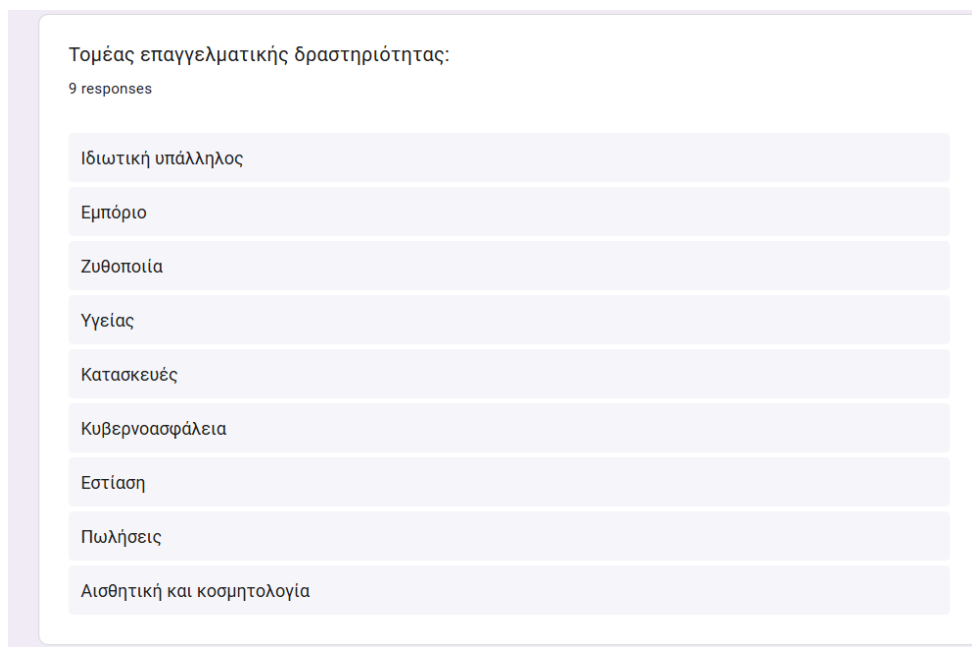


Εικόνα 11. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (σπουδές).

Επαγγελματική κατάσταση:
10 responses



Εικόνα 12. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (επαγγελματική κατάσταση).



Εικόνα 13. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών.

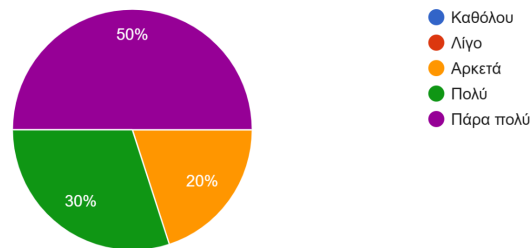
Τα δημογραφικά και εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά των συμμετεχόντων λειτουργούν ως κρίσιμο ερμηνευτικό φίλτρο για την κατανόηση των αποτελεσμάτων της έρευνας. Όπως επισημαίνουν οι Economou & Tost (2011), η εμπειρία του ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου δεν είναι ομοιόμορφη, αλλά εξαρτάται από το κοινωνικό, πολιτισμικό και γνωστικό κεφάλαιο του επισκέπτη. Η παρουσία επισκεπτών διαφορετικών ηλικιακών ομάδων και γεωγραφικής προέλευσης αναδεικνύει την ανάγκη για ερμηνευτικά εργαλεία που υπερβαίνουν το εθνικό ή μονογλωσσικό πλαίσιο.

Γ. Πολιτιστική Κληρονομιά και Ψηφιακά Εργαλεία

Στην ερώτηση *Πόσο σας βοήθησαν τα ψηφιακά εργαλεία (QR codes, εικόνες, κείμενα) να κατανοήσετε την ιστορία του Ισλαχανέ;* οι απαντήσεις δείχνουν ότι τα ψηφιακά εργαλεία συνέβαλαν από “αρκετά” έως “πάρα πολύ” στην κατανόηση της ιστορίας του μνημείου. Το εύρημα αυτό επιβεβαιώνει τον κεντρικό στόχο της έρευνας για αξιοποίηση της τεχνολογίας ως ερμηνευτικού μηχανισμού και όχι απλής πληροφόρησης.

Σύμφωνα με τον Addison (2001), τα ψηφιακά μέσα μετατρέπουν την ιστορική πληροφορία σε βιωματική εμπειρία, ενώ οι Ciolfi & Bannon (2007) υπογραμμίζουν ότι η πρόσβαση σε ψηφιακό περιεχόμενο εντός του φυσικού χώρου, ενισχύει τη νοηματοδότηση του μνημείου.

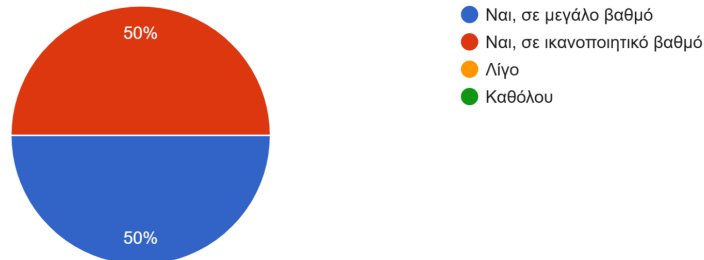
Πόσο σας βοήθησαν τα ψηφιακά εργαλεία (QR codes, εικόνες, κείμενα) να κατανοήσετε την ιστορία του Ισλαχανέ;
10 responses



Εικόνα 14. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ΨΕ).

Στην ερώτηση *Τα ψηφιακά εργαλεία συνέβαλαν στην ανάδειξη στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς του χώρου;* η πλειονότητα των συμμετεχόντων απάντησε θετικά, γεγονός που επιβεβαιώνει την υπόθεση ότι η ψηφιακή τεκμηρίωση και αφήγηση λειτουργεί ενισχυτικά στην προβολή λιγότερο γνωστών μνημείων. Το αποτέλεσμα αυτό συνδέεται με τις θέσεις των Giaccardi (2012) και Lambert (2013) σχετικά με τη δυναμική της ψηφιακής αφήγησης στη διατήρηση της πολιτιστικής μνήμης.

Τα ψηφιακά εργαλεία συνέβαλαν στην ανάδειξη στοιχείων της πολιτιστικής κληρονομιάς του χώρου;
10 responses

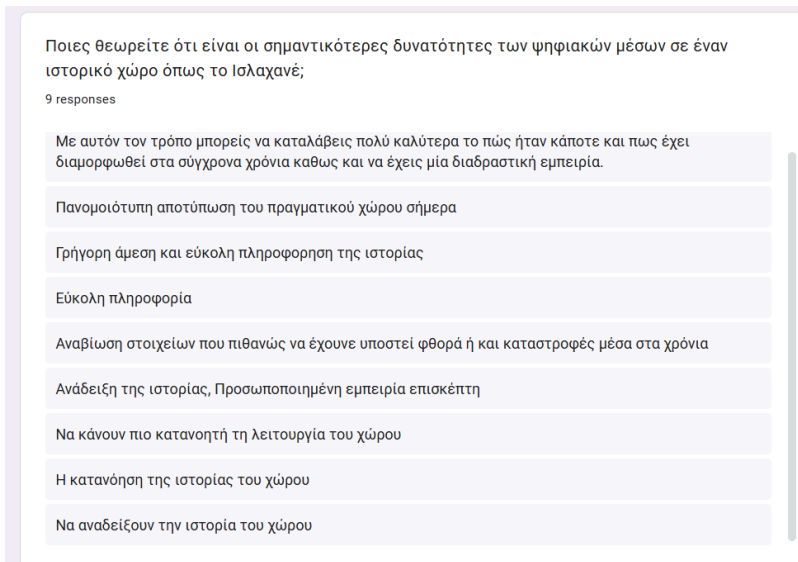


Εικόνα 15. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ΨΕ και ΠΚ).

Τα αποτελέσματα της Ενότητας Γ' επιβεβαιώνουν τον κεντρικό θεωρητικό άξονα της εργασίας: “τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτουργούν ως ουδέτερα μέσα πληροφόρησης, αλλά ως μηχανισμοί ψηφιακής μεσολάβησης που διαμορφώνουν την ιστορική κατανόηση”. Η έντονα θετική αξιολόγηση των QR codes, των κειμένων και των εικόνων συνάδει με τη θέση του Addison (2001), σύμφωνα με την οποία τα ψηφιακά μέσα μετασχηματίζουν την ιστορική πληροφορία σε βιωματική εμπειρία.

Η ανοικτή ερώτηση *Ποιες θεωρείτε ότι είναι οι σημαντικότερες δυνατότητες των ψηφιακών μέσων σε έναν ιστορικό χώρο όπως το Ισλαχανέ;* ανέδειξε ως βασικές δυνατότητες:

- Την άμεση πρόσβαση στην πληροφορία,
- Τη δυνατότητα πολυγλωσσικής παρουσίασης,
- Την κατανόηση μη ορατών πτυχών του χώρου.

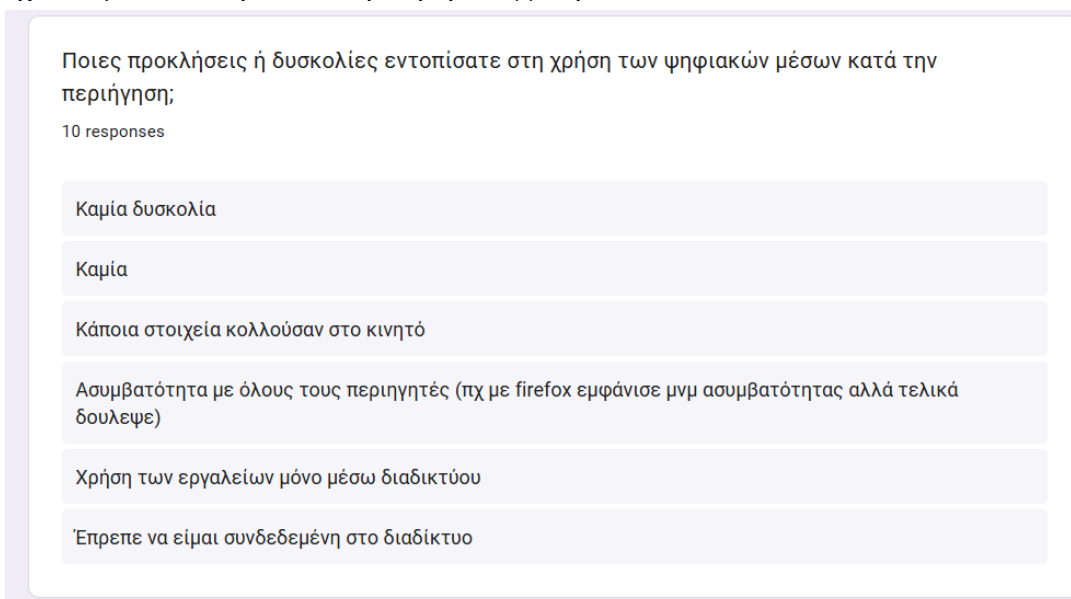


Εικόνα 16. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακά μέσα).

Με βάση το ερώτημα *Ποιες προκλήσεις ή δυσκολίες εντοπίσατε στη χρήση των ψηφιακών μέσων κατά την περιήγηση;* ως προκλήσεις επισημάνθηκαν:

- Τεχνικά ζητήματα,
- Ανάγκη σαφέστερων οδηγιών,
- Διαφοροποίηση ψηφιακών δεξιοτήτων των επισκεπτών.

Τα ευρήματα επιβεβαιώνουν ότι η τεχνολογία δεν είναι ουδέτερη, αλλά απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό και ανθρωποκεντρική προσέγγιση.

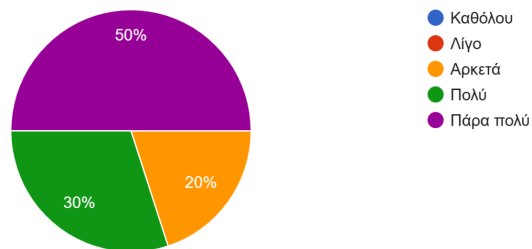


Εικόνα 17. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (προκλήσεις).

Δ. Εμπειρία και Αλληλεπίδραση Επισκεπτών

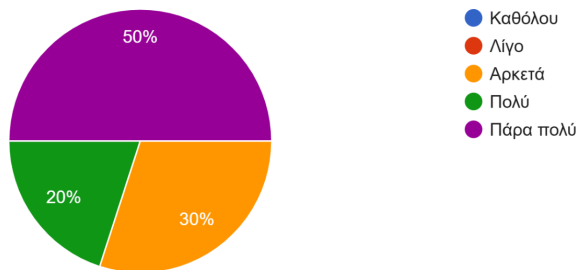
Στην ερώτηση *Η χρήση QR codes βελτίωσε τη συνολική εμπειρία της περιήγησής σας; η πλειονότητα των συμμετεχόντων δήλωσε ότι η εμπειρία βελτιώθηκε “πολύ” ή “πάρα πολύ”. Το αποτέλεσμα αυτό ενισχύει τη θέση ότι τα QR codes λειτουργούν αποτελεσματικά ως σύνδεσμοι φυσικού και ψηφιακού χώρου.*

Η χρήση QR codes βελτίωσε τη συνολική εμπειρία της περιήγησής σας;
10 responses



Εικόνα 18. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (QR codes).

Το πολυμεσικό υλικό (φωτογραφίες, επεξηγήσεις, γραφικά) έκανε το περιεχόμενο πιο κατανοητό;
10 responses

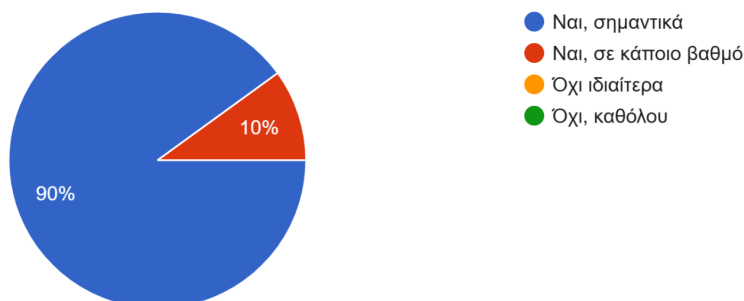


Εικόνα 19. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (πολυμεσικό υλικό).

Στην ερώτηση *Ο βαθμός κατανόησης του περιεχομένου αυξήθηκε χάρη στην ύπαρξη τρίγλωσσου υλικού (Ελληνικά- Αγγλικά- Τουρκικά); η θετική αποτίμηση της πολυγλωσσίας, επιβεβαιώνει το στόχο της έρευνας για συμπερίληψη και προσβασιμότητα. Η χρήση ελληνικών, αγγλικών και τουρκικών λειτουργεί ως εργαλείο διαπολιτισμικού διαλόγου, στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικό για ένα μνημείο οθωμανικής περιόδου.*

Ο βαθμός κατανόησης του περιεχομένου αυξήθηκε χάρη στην ύπαρξη τρίγλωσσου υλικού (Ελληνικά- Αγγλικά- Τουρκικά);

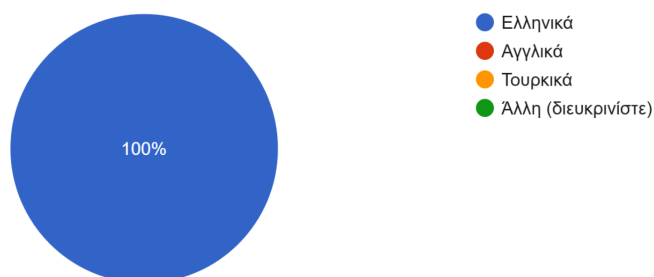
10 responses



Εικόνα 20. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (τρίγλωσσο υλικό).

Ποια γλώσσα χρησιμοποιήσατε κυρίως κατά την περιήγησή σας;

10 responses



Εικόνα 21. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (γλώσσα προτίμησης).

Η θετική αποτίμηση της χρήσης QR codes και πολυμεσικού υλικού αναδεικνύει τη σημασία της υβριδικής εμπειρίας, όπου φυσικός και ψηφιακός κόσμος συνυπάρχουν. Τα QR codes λειτουργούν ως “γέφυρες ερμηνείας”, μετατρέποντας την περιήγηση σε ενεργή διαδικασία νοηματοδότησης, στοιχείο που εντάσσεται πλήρως στο θεωρητικό πλαίσιο των ΨΑΕ.

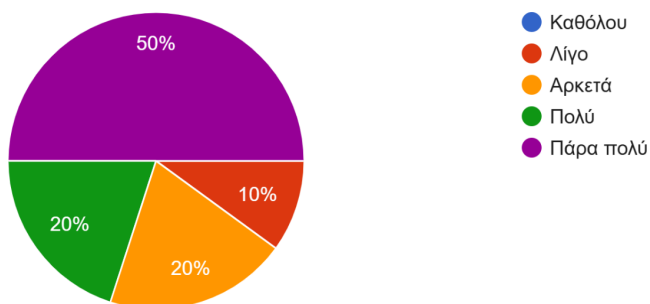
Η αξιολόγηση της τρίγλωσσης παρουσίασης του περιεχομένου επιβεβαιώνει τη σημασία της πολυγλωσσίας, ως εργαλείου συμπερίληψης και διαπολιτισμικού διαλόγου. Σύμφωνα με τη Smith (2006), η κληρονομιά συγκροτείται μέσα από πρακτικές λόγου και αναγνώρισης, και η γλώσσα αποτελεί βασικό μηχανισμό διαμόρφωσης της ερμηνείας. Στην περίπτωση του Ισλαχανέ, η πολυγλωσσική προσέγγιση λειτουργεί ως ερμηνευτική στρατηγική ανάδειξης του πολυπολιτισμικού παρελθόντος της Θεσσαλονίκης.

Ε. Ιστορική κατανόηση μέσω Ψηφιακών Αναπαραστάσεων

Στο ερώτημα *Οι ψηφιακές αναπαραστάσεις (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα, ανακατασκευές) σας βοήθησαν να κατανοήσετε την ιστορική εξέλιξη του χώρου;* οι απαντήσεις δείχνουν ότι τα 3D μοντέλα και το φωτογραφικό υλικό θεωρούνται τα πιο αποτελεσματικά εργαλεία. Το εύρημα αυτό, επιβεβαιώνει τις θέσεις των Addison (2001) και Remondino & Campana (2014) ότι οι ψηφιακές ανακατασκευές επιτρέπουν την κατανόηση χαμένων ή αλλοιωμένων χώρων.

Οι ψηφιακές αναπαραστάσεις (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα, ανακατασκευές) σας βοήθησαν να κατανοήσετε την ιστορική εξέλιξη του χώρου;

10 responses



Εικόνα 22. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακές αναπαραστάσεις).

Ποιο είδος ψηφιακού περιεχομένου θεωρήσατε πιο χρήσιμο για την ιστορική κατανόηση;

9 responses



Εικόνα 23. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακό περιεχόμενο).

Προτείνετε τρόπους με τους οποίους οι ψηφιακές αναπαραστάσεις θα μπορούσαν να βελτιωθούν:

7 responses

- Καμία βελτίωση
- Να μπουν μαθήματα στις σχολές αρχαιολογίας και ιστορίας
- Πρόσβαση σε πληροφορία
- Πιο ευχάριστα και ευδιάκριτα για χρήση από κινητό
- ψηφιακός οδηγός κατά την περιήγηση
- Παραπάνω φωτογραφικό υλικό
- Περισσότερες λεπτομέρειες

Εικόνα 24. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (βελτίωση ψηφιακών αναπαραστάσεων).

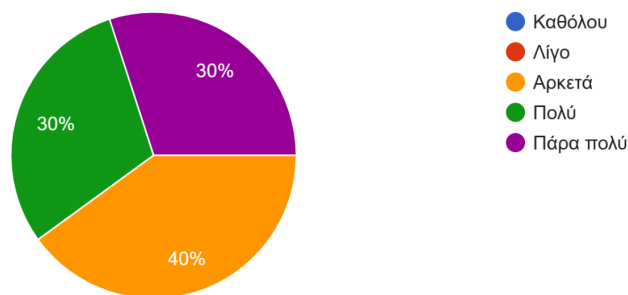
Η προτίμηση των επισκεπτών στα 3D μοντέλα και στο φωτογραφικό υλικό επιβεβαιώνει τη θεωρητική θέση ότι οι ψηφιακές αναπαραστάσεις επιτρέπουν την κατανόηση χωρικών και χρονικών διαστάσεων που δεν είναι άμεσα αντιληπτές στο φυσικό χώρο. Οι Addison (2001) και Remondino & Campana (2014) υποστηρίζουν ότι οι ψηφιακές ανακατασκευές δεν αναπαριστούν απλώς το παρελθόν, αλλά το ερμηνεύουν, καθιστώντας ορατές αλλοιωμένες ή χαμένες φάσεις του μνημείου.

Οι προτάσεις των επισκεπτών για βελτίωση του ψηφιακού περιεχομένου αναδεικνύουν τη δυναμική και μη στατική φύση της ψηφιακής ερμηνείας, στοιχείο που συνδέεται με την έννοια της “ευέλικτης ερμηνευτικής” των Rockwell & Sinclair (2008).

ΣΤ'. Ρόλος Ανθρωπιστικών Επιστημών

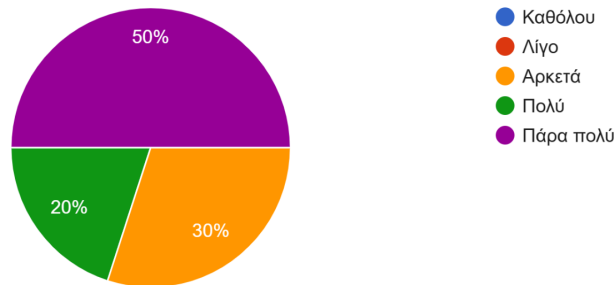
Στο ερώτημα *Πόσο αποτελεσματικός ήταν ο συνδυασμός ιστορικής τεκμηρίωσης και ψηφιακής παρουσίασης;* η ιδιαίτερα θετική αξιολόγηση του συνδυασμού αυτού επιβεβαιώνει το θεωρητικό πυρήνα των ΨΑΕ, όπου η τεχνολογία λειτουργεί ως μέσο ερμηνείας και όχι υποκατάστατο της επιστημονικής γνώσης.

Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι τα ψηφιακά εργαλεία ενίσχυσαν την κατανόηση του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα της Άνω Πόλης και ειδικότερα του Ισλαχανέ;
10 responses



Εικόνα 25. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ΨΕ και πολυπολιτισμικός χαρακτήρας).

Πόσο αποτελεσματικός ήταν ο συνδυασμός ιστορικής τεκμηρίωσης και ψηφιακής παρουσίασης;
10 responses



Εικόνα 26. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ιστορική τεκμηρίωση και ψηφιακή παρουσίαση).

Πώς πιστεύετε ότι οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες μπορούν, σε συνδυασμό με τα ψηφιακά μέσα, να συμβάλουν στην κατανόηση του παρελθόντος;
9 responses

Μπορείς να αποκτήσεις μια καλύτερη κατανόηση των αρχικών ευρημάτων με τις 3D αναπαραστάσεις

Λόγω της απόλυτης αποτύπωσης του χώρου και του χρόνου, συμβάλλουν σε πολύ σημαντικό βαθμό

Πολύ γιατί δίνουν την απεικόνιση του παρελθόντος με πολύ ενδιαφέρον

Οι ανθρωπιστικές επιστήμες είναι σαν ένας ζωντανός οργανισμός που προσαρμόζεται στην εξέλιξη, όσο εξελίσσονται τα ψηφιακά μέσα τόσο πιο κοντά στην πραγματικότητα μπορεί να έρθει η αναπαράσταση του παρελθόντος.

Παρά πολύ με σωστή αναπαράσταση

Μεταφέρουν στοιχεία τα οποία με άλλους τρόπους θα ήταν δύσκολο να αναπαραχθούν και τα κρατάνε ιστορικά τεκμηριωμένα.
Σίγουρα το interactive κομμάτι. Επίσης με τα ψηφιακά μέσα κάτι άλλο που μπορεί να είναι πάρα πολύ βοηθητικό είναι ότι μπορεί να υπάρχει περισσότερη επαφή σε μεγαλύτερο κοινό γεφυρώνοντας το γλωσσικό χάσμα με περισσότερες μεταφράσεις.

Εικόνα 27. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (Ανθρωπιστικές επιστήμες και ψηφιακά μέσα).

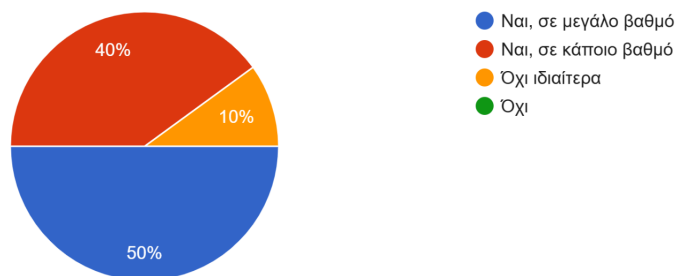
Η ιδιαίτερα θετική αξιολόγηση του συνδυασμού ιστορικής τεκμηρίωσης και ψηφιακής παρουσίας επιβεβαιώνει το θεωρητικό πυρήνα των ΨΑΕ, σύμφωνα με τον οποίο η τεχνολογία λειτουργεί υποστηρικτικά και ερμηνευτικά. Όπως τονίζει η Drucker (2012), τα ψηφιακά έργα ενσωματώνουν θεωρητικές επιλογές και αξίες και αποκτούν επιστημονική εγκυρότητα μόνο όταν βασίζονται σε τεκμηριωμένο ανθρωπιστικό περιεχόμενο.

Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι επισκέπτες αναγνωρίζουν τη σημασία της ιστορικής αφήγησης ως πλαισίου νοηματοδότησης των ψηφιακών μέσων, επιβεβαιώνοντας τη θέση της Δημητρούλια (2023) για τη σύμπραξη θεωρίας και πράξης στις ΨΑΕ.

Z. Στόχος προσέλκυσης επισκεπτών

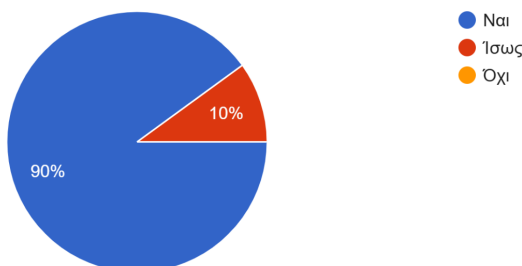
Στην τελευταία ενότητα του ερωτηματολογίου, στο ερώτημα *Η χρήση ψηφιακών εφαρμογών αυξάνει το ενδιαφέρον σας να επισκεφθείτε ξανά το χώρο;* η θετική στάση των επισκεπτών επιβεβαιώνει την υπόθεση ότι οι ψηφιακές παρεμβάσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως μοχλός ενίσχυσης της επισκεψιμότητας και της βιωσιμότητας του πολιτιστικού χώρου.

Η χρήση ψηφιακών εφαρμογών αυξάνει το ενδιαφέρον σας να επισκεφθείτε ξανά το χώρο;
10 responses



Εικόνα 28. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακές εφαρμογές και επισκεψιμότητα).

Θεωρείτε ότι τα ψηφιακά στοιχεία μπορούν να αυξήσουν συνολικά την επισκεψιμότητα του χώρου;
10 responses



Εικόνα 29. Γράφημα από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (ψηφιακά στοιχεία και επισκεψιμότητα).

Σχετικά με την αντίληψη για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, οι ανοικτές απαντήσεις δείχνουν ότι οι ψηφιακές εφαρμογές ενισχύουν την ευαισθητοποίηση των επισκεπτών σχετικά με την ανάγκη προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Το εύρημα αυτό συνδέεται άμεσα με τον παιδευτικό ρόλο των Ανθρωπιστικών Επιστημών και τη συμβολή τους στη διαμόρφωση της πολιτιστικής διαχείρισης (Lambert, 2013· Robin, 2008).

Με ποιον τρόπο οι ψηφιακές παρεμβάσεις επηρεάζουν στην αντίληψή σας για τη σημασία και αναγκαιότητα διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς;
9 responses

- Προσφέρουν οπτικές γωνίες που ίσως μόνο με μία επίσκεψη στον χώρο να μην είχαν παρατηρηθεί και έρχονται σε αρμονία με την τεχνολογία που οι νέοι έχουν συνηθίσει
- Στην κατανόηση της τότε εποχής σε πολύ μεγαλύτερο βαθμό λόγω της απόλυτης αποτύπωσης
- Μου δίνουν αμεσότητα για τον χώρο και αντίληψη για το παρελθόν
- Κάθε νέο εργαλείο που χρησιμοποιείται για τη διάδοση της γνώσης είναι κάτι παραπάνω από θεμιτό, είναι απαραίτητο για την προσέγγιση νέων ανθρώπων και κατ'επέκταση την κατανόηση του παρελθόντος και της σημαντικότητας του
- Παρά πολύ
- Γίνεται πιο ξεκάθαρη η λειτουργία που είχε ο χώρος
- Οι ψηφιακές παρεμβάσεις ενισχύουν σημαντικά την αντίληψη και την αναγκαιότητας διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς μετατρέπουν το παρελθόν από κάτι μακρινό και στατικό σε μια ζωντανή, κατανοητή και βιωματική εμπειρία.

Εικόνα 30. Απαντήσεις από το ερωτηματολόγιο των επισκεπτών (αντίληψη).

Η αυξημένη πρόθεση επανεπίσκεψης και η ενίσχυση της ευαισθητοποίησης για τη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς αναδεικνύουν τον παιδευτικό και κοινωνικό ρόλο των ψηφιακών εφαρμογών. Όπως υποστηρίζουν οι Lambert (2013) και Robin (2008), η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει τη συναισθηματική εμπλοκή και μετατρέπει τον επισκέπτη σε ενεργό φορέα πολιτισμικής μνήμης.

Τα ευρήματα επιβεβαιώνουν ότι οι ψηφιακές παρεμβάσεις μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία βιώσιμης πολιτιστικής διαχείρισης, ενισχύοντας τόσο την επισκεψιμότητα, όσο και τη μακροπρόθεσμη κοινωνική αξία του μνημείου.

Τα ευρήματα της έρευνας επιβεβαιώνουν σε μεγάλο βαθμό το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας, σύμφωνα με το οποίο η ψηφιακή τεχνολογία δεν λειτουργεί ως ουδέτερο μέσο μετάδοσης πληροφορίας, αλλά ως ενεργός ερμηνευτικός μηχανισμός που διαμεσολαβεί τη σχέση του επισκέπτη με το μνημείο και το παρελθόν του. Η έντονα θετική αποτίμηση των ψηφιακών εργαλείων από τους επισκέπτες του Ισλαχανέ αποδεικνύει ότι η κατανόηση της ιστορίας του χώρου ενισχύεται όταν η πληροφορία εντάσσεται σε ένα πολυτροπικό, χωρικά εντοπισμένο και βιωματικό πλαίσιο, όπως υποστηρίζει ο Addison (2001).

Η συμβολή των QR codes, των επεξηγηματικών κειμένων και του πολυμεσικού υλικού συνάδει με τις προσεγγίσεις των Ciolfi & Bannon (2007), σύμφωνα με τις οποίες η πρόσβαση σε ψηφιακό περιεχόμενο εντός του φυσικού χώρου του μνημείου ενισχύει τη νοηματοδότηση και μετατρέπει την περιήγηση σε διαδικασία ερμηνευτικής εμπλοκής. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι επισκέπτες δεν προσλαμβάνουν τα ψηφιακά εργαλεία ως συμπληρωματικές πληροφοριακές προσθήκες, αλλά ως βασικά στοιχεία κατανόησης της ιστορικής λειτουργίας και της κοινωνικής σημασίας του Ισλαχανέ.

Ιδιαίτερη σημασία αποκτά η θετική αξιολόγηση της πολυγλωσσίας, η οποία επιβεβαιώνει τις θέσεις σχετικά με την ανάγκη πολυφωνικής προσέγγισης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Όπως επισημαίνει η Smith (2006), η κληρονομιά συγκροτείται μέσα από πρακτικές λόγου και συμπερίληψης, ενώ η γλωσσική προσβασιμότητα λειτουργεί ως μηχανισμός αποδόμησης μονοδιάστατων εθνικών αφηγήσεων. Στην περίπτωση του Ισλαχανέ, η χρήση ελληνικών, αγγλικών και τουρκικών, δεν λειτουργεί απλώς πρακτικά, αλλά ως ερμηνευτική δήλωση αναγνώρισης του πολυπολιτισμικού παρελθόντος της Θεσσαλονίκης.

Τα ευρήματα σχετικά με τις ψηφιακές αναπαραστάσεις (φωτογραφικό υλικό, 3D μοντέλα και ανακατασκευές), επιβεβαιώνουν τη θεωρητική θέση ότι οι ψηφιακές τεχνικές καθιστούν ορατές πτυχές του παρελθόντος που δεν είναι άμεσα αντιληπτές στο φυσικό χώρο. Οι Remondino & Campana (2014) υπογραμμίζουν ότι τα 3D μοντέλα λειτουργούν ως ερμηνευτικά εργαλεία και όχι ως ουδέτερες αναπαραστάσεις, θέση που επιβεβαιώνεται από την προτίμηση των επισκεπτών προς τα μέσα που διευκολύνουν τη χωρική και χρονική κατανόηση της εξέλιξης του μνημείου.

Παράλληλα, οι επισημανθείσες προκλήσεις- τεχνικά ζητήματα, ανάγκη σαφέστερων οδηγιών και διαφοροποίηση ψηφιακών δεξιοτήτων- αναδεικνύουν τα όρια της ψηφιακής μεσολάβησης και επιβεβαιώνουν τη θέση ότι η τεχνολογία δεν είναι αυτοτελώς επαρκής. Όπως επισημαίνει η

Drucker (2012), τα ψηφιακά περιβάλλοντα ενσωματώνουν αξίες, επιλογές και περιορισμούς που απαιτούν συνειδητό και ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό. Η ανάγκη καθοδήγησης και προσαρμογής των εργαλείων στις δεξιότητες των χρηστών συνδέεται άμεσα με την έννοια της “ευέλικτης ερμηνευτικής” (Rockwell & Sinclair, 2016: 6-8).

Ο ρόλος των Ανθρωπιστικών Επιστημών, όπως διατυπώνεται στα αποτελέσματα, επιβεβαιώνει το θεωρητικό πυρήνα των ΨΑΕ: “η τεχνολογία λειτουργεί ως μέσο ερμηνείας και όχι ως υποκατάστατο της επιστημονικής γνώσης”. Η θεωρητική αποτίμηση του συνδυασμού ιστορικής τεκμηρίωσης και ψηφιακής παρουσίασης συνάδει με τη θέση της Δημητρούλια (2023) ότι τα ψηφιακά έργα αποκτούν επιστημονική εγκυρότητα μόνο όταν στηρίζονται σε τεκμηριωμένο ανθρωπιστικό περιεχόμενο.

Συνολικά, τα ευρήματα της έρευνας επιβεβαιώνουν ότι η ψηφιακή μεσολάβηση, όταν εντάσσεται σε ένα σαφές ερμηνευτικό και θεωρητικό πλαίσιο, μπορεί να λειτουργήσει ως ουσιαστικό εργαλείο ανάδειξης, κατανόησης και κοινωνικής ενεργοποίησης της πολιτιστικής κληρονομιάς, ιδιαίτερα σε χώρους με σύνθετο ιστορικό και πολυπολιτισμικό φορτίο, όπως το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8. ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η ενσωμάτωση ψηφιακών τεχνολογιών στην ανάδειξη και ερμηνεία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς, όπως εφαρμόζεται στην περίπτωση του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, συνιστά ένα σύνθετο εγχείρημα που συνδυάζει τεχνολογική καινοτομία, επιστημονική τεκμηρίωση και μουσειολογική ερμηνεία. Όπως προκύπτει τόσο από τη διεθνή βιβλιογραφία όσο και από την εμπειρική εφαρμογή της παρούσας έρευνας, τα ψηφιακά εργαλεία - QR codes, τρισδιάστατες αναπαραστάσεις και εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας- προσφέρουν σημαντικές δυνατότητες ενίσχυσης της κατανόησης, της συμμετοχής και της προσβασιμότητας του κοινού (Addison, 2001: 3-5· Kalay et al., 2008: 2-5· Sylaiou et al., 2010: 12).

Παράλληλα, ωστόσο, η χρήση των ψηφιακών εφαρμογών σε ιστορικούς χώρους ενέχει και συγκεκριμένα ρίσκα, τα οποία αφορούν τόσο τεχνικές παραμέτρους (λειτουργικότητα, βιωσιμότητα, συμβατότητα), όσο και ερμηνευτικά και κοινωνικά ζητήματα, όπως η υπεραπλούστευση της ιστορικής πληροφορίας, η αποσπασματική αφήγηση, η άνιση πρόσβαση λόγω ψηφιακού χάσματος και η πιθανή επισκίαση του ίδιου του μνημείου από την τεχνολογία (Ciolfi et al., 2007: 15-18· Economou et al., 2011: 214-219).

Ιδιαίτερα στον τομέα των τρισδιάστατων αναπαραστάσεων και της επαυξημένης πραγματικότητας, η βιβλιογραφία επισημαίνει τον κίνδυνο σύγχυσης μεταξύ επιστημονικά τεκμηριωμένων δεδομένων και ερμηνευτικών υποθέσεων, γεγονός που μπορεί να επηρεάσει την ιστορική εγκυρότητα και την αντίληψη του κοινού για το παρελθόν (Apollonio et al., 2012: 43-48· Remondino et al., 2006: 9-15). Αντίστοιχα, η εξάρτηση από τις διαδικτυακές υποδομές και ψηφιακούς συνδέσμους ενέχει τον κίνδυνο τεχνολογικής απαξίωσης ή ασυνέχειας της εμπειρίας, αν δεν προβλεφθούν μηχανισμοί συντήρησης και μακροχρόνιας διαχείρισης (Grant, 2009: 6-9· Champion, 2015: 61-63).

Στο πλαίσιο αυτό, οι προτάσεις βελτίωσης που ακολουθούν δεν προκύπτουν απλώς ως επέκταση της τεχνολογικής χρήσης, αλλά ως απάντηση στα εντοπισμένα ρίσκα και περιορισμούς του εγχειρήματος. Στόχος τους είναι να διασφαλίσουν ότι η τεχνολογία θα λειτουργεί υποστηρικτικά και όχι ανταγωνιστικά προς την Πολιτιστική Κληρονομιά, ενισχύοντας την επιστημονική εγκυρότητα, τη βιωματική εμπειρία και την κοινωνική αποδοχή της κοινωνικής παρέμβασης.

Οι προτάσεις που αναλύονται εντάσσονται σε ένα πλαίσιο βιώσιμης ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης, το οποίο λαμβάνει υπόψη:

- Τις ανάγκες και τις δυνατότητες του κοινού,
- Τους περιορισμούς του ιστορικού χώρου,
- Τις σύγχρονες θεωρήσεις των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών.

Με τον τρόπο αυτό, η έρευνα φιλοδοξεί όχι μόνο να αξιολογήσει την εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων στο Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, αλλά και να συμβάλει στον ευρύτερο επιστημονικό

διάλογο για το ρόλο της τεχνολογίας στη διατήρηση, ερμηνεία και ανάδειξη της πολιτιστικής μνήμης.

A. Ενίσχυση της ερμηνευτικής και αφηγηματικής συνοχής της ψηφιακής εμπειρίας

Παρότι η έρευνα αξιολογεί επιτυχώς QR codes και τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, προκύπτει η ανάγκη για πιο συνεκτική ψηφιακή αφήγηση, που να συνδέει τα επιμέρους ψηφιακά στοιχεία σε ένα ενιαίο ερμηνευτικό πλαίσιο. Σύμφωνα με τους Lambert (2013) και Robin (2008), η ψηφιακή αφήγηση είναι πιο αποτελεσματική όταν οργανώνεται γύρω από αφηγηματικούς άξονες και όχι αποσπασματικές πληροφορίες.

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας προτείνεται:

- **Η διαμόρφωση θεματικών ψηφιακών διαδρομών (π.χ. Κοινωνική πρόνοια, εκπαίδευση και πολυπολιτισμικότητα):** ευθυγραμμίζεται πλήρως με τη λογική της ψηφιακής αφήγησης που υιοθετείται στην έρευνα. Όπως αναδεικνύεται από τη μελέτη του Ισλαχανέ, τον μνημείο δεν αποτελεί μονοδιάστατο χώρο, αλλά ένα σύνθετο κοινωνικό και ιστορικό σύνολο με πολλαπλά επίπεδα νοήματος. Η θεματική οργάνωση του ψηφιακού περιεχομένου επιτρέπει στον επισκέπτη να επιλέξει διαδρομή που ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντά του, ενισχύοντας τη συμμετοχικότητα και τη βιωματική εμπλοκή.
- **Η σύνδεση των QR codes μεταξύ τους μέσω αφηγηματικής συνέχειας:** μετατρέπει την περιήγηση από αποσπασματική κατανάλωση πληροφορίας σε συνεκτική εμπειρία αφήγησης. Σύμφωνα με τους Ciolfi και Bannon (2007), η νοηματοδότηση ενός πολιτιστικού χώρου ενισχύεται όταν το ψηφιακό περιεχόμενο σχεδιάζεται ως “διαδρομή εμπειρίας” και όχι ως μεμονωμένες πληροφοριακές ενότητες.

B. Περαιτέρω αξιοποίηση της επαυξημένης πραγματικότητας ως εργαλείου ερμηνείας

Η χρήση επαυξημένης πραγματικότητας στο Ισλαχανέ χαρακτηρίζεται από ήπια και διακριτική εφαρμογή, στοιχείο που συνάδει με τις σύγχρονες θεωρήσεις προστασίας μνημείων. Ωστόσο, η βιβλιογραφία επισημαίνει ότι η AR μπορεί να λειτουργήσει όχι μόνο ως εργαλείο οπτικοποίησης, αλλά και ως εργαλείο ερμηνευτικής σύγκρισης.

Στο πλαίσιο της έρευνας θα μπορούσε να ενισχυθεί:

- **Η δυνατότητα εναλλαγής μεταξύ διαφορετικών ιστορικών φάσεων του συγκροτήματος:** απαντά άμεσα σε ένα από τα βασικά προβλήματα που εντοπίστηκαν στην έρευνα: τη σημερινή αποσπασματική παρουσία του Ισλαχανέ. Μέσω της τρισδιάστατης αναπαραστάσης, ο επισκέπτης μπορεί να κατανοήσει τη διαχρονική

εξέλιξη του χώρου και να αντιληφθεί τις απώλειες και τις μεταβολές που υπέστη (Kalay et al., 2008: 30).

- **Η οπτική επισήμανση στοιχείων που δεν διασώζονται σήμερα και η διάκριση μεταξύ τεκμηριωμένων και υποθετικών στοιχείων:** αποτελεί κρίσιμη πρακτική επιστημονικής δεοντολογίας στην ψηφιακή κληρονομιά. Όπως επισημαίνουν οι Apollonio, Gaiani και Sun (2012), η διαφάνεια στην ερμηνεία προστατεύει τον επισκέπτη από την ψευδαίσθηση της απόλυτης ιστορικής ακρίβειας και ενισχύει την κριτική πρόσληψη του παρελθόντος.

Γ. Συστηματικότερη τεκμηρίωση της επιστημονικής εγκυρότητας των ψηφιακών αναπαραστάσεων

Η έρευνα επισημαίνει ορθά τη διάκριση μεταξύ ιστορικά επιβεβαιωμένων και ερμηνευτικών στοιχείων στις 3D αναπαραστάσεις. Ωστόσο, η βιβλιογραφία προτείνει την περαιτέρω θεσμοθέτηση αυτής της διάκρισης μέσω μεταδεδομένων και επεξηγηματικών επιπέδων.

Προτείνεται:

- **Η συνοδεία των 3D μοντέλων από σύντομες επεξηγήσεις τεκμηρίωσης και η αναφορά στις πηγές κάθε τμήματος της αναπαράστασης:** συνδέεται άμεσα με τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στην έρευνα. Όπως ήδη αναφέρεται, η τρισδιάστατη αναπαράσταση αντιμετωπίζεται ως επιστημονική υπόθεση και όχι ως πιστή αναπαραγωγή της πραγματικότητας.
- **Η σαφής επισήμανση υποθετικών ανακατασκευών:** ενισχύει την αξιοπιστία του εγχειρήματος και εναρμονίζεται με τις αρχές της ψηφιακής τεκμηρίωσης που προτείνουν οι Remondino και El-Hakim (2006). Με τον τρόπο αυτό, το ψηφιακό εργαλείο λειτουργεί όχι μόνο ερμηνευτικά, αλλά και παιδαγωγικά, ενισχύοντας την ιστορική σκέψη του επισκέπτη.

Δ. Διεύρυνση της πολυγλωσσικής στρατηγικής πέρα από τη μετάφραση

Η υιοθέτηση τρίγλωσσου περιεχομένου (ελληνικά, αγγλικά, τουρκικά), αποτελεί σημαντικό πλεονέκτημα της έρευνας. Ωστόσο, σύμφωνα με τον Μπενέκο (2014) και τους Ch' ng, Gaffney & Charman (2013), η πολυγλωσσία μπορεί να λειτουργήσει πιο ουσιαστικά όταν συνοδεύεται από πολιτισμική προσαρμογή του περιεχομένου.

Προτείνεται:

- **Η διαφοροποίηση της αφήγησης ανά γλωσσική ομάδα και η ανάδειξη διαφορετικών πολιτιστικών αναφορών:** αποτελεί βασικό εύρημα της έρευνας, δεδομένης της

πολυπολιτισμικής φυσιογνωμίας του Ισλαχανέ και της σύνθεσης του κοινού. Η ενσωμάτωση διαφορετικών πολιτισμικών διαφορών και στοιχείων συλλογικής μνήμης, ενισχύει τη διαπολιτισμική κατανόηση και ανταποκρίνεται στις αρχές των ΨΑΕ.

Η προσέγγιση αυτή απομακρύνει την αφήγηση από ένα ενιαίο, κυρίαρχο ιστορικό αφήγημα και αναδεικνύει τη συνύπαρξη διαφορετικών εμπειριών και μνημών, στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικό για μνημεία οθωμανικής κληρονομιάς στη σύγχρονη ελληνική πόλη.

Ε. Ενίσχυση της μεθοδολογικής διάστασης της αξιολόγησης του κοινού

Η έρευνα στηρίζεται στη συλλογή εμπειριών επισκεπτών, ωστόσο προκύπτει η ανάγκη για πιο συστηματική και επαναλαμβανόμενη αξιολόγηση της ψηφιακής εφαρμογής. Όπως επισημαίνουν οι Economou & Tost (2011), η αξιολόγηση αποτελεί αναπόσπαστο στάδιο του σχεδιασμού ψηφιακών πολιτιστικών εφαρμογών.

Προτείνεται:

- **Η επαναληπτική χρήση ερωτηματολογίων σε διαφορετικές χρονικές φάσεις και η συνδυαστική χρήση ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων:** ενισχύεται η δυναμική αξιολόγηση της εφαρμογής και επιτρέπεται η προσαρμογή της με βάση τις ανάγκες του κοινού. Η συνδυαστική χρήση ποιοτικών και ποσοτικών δεδομένων ευθυγραμμίζεται με τη μεθοδολογική προσέγγιση της έρευνας και ενισχύει την εγκυρότητα των συμπερασμάτων.
- **Η ενσωμάτωση ανοιχτών ερωτήσεων ανατροφοδότησης:** λειτουργούν ως μηχανισμός συμμετοχικότητας, επιτρέποντας στο κοινό να συνδιαμορφώνει έμμεσα την ψηφιακή εμπειρία.

ΣΤ'. Ενίσχυση της προσβασιμότητας και της ψηφιακής ισότητας

Η δημιουργία εγχειριδίου χρήσης αποτελεί σημαντικό βήμα, ωστόσο, η βιβλιογραφία τονίζει την ανάγκη για σχεδιασμό καθολικής πρόσβασης (Giaccardi, 2012). Στο πλαίσιο της έρευνας, προκύπτει ως πρόταση:

- **Η ενσωμάτωση ηχητικών αφηγήσεων, σε συνδυασμό με την πρόβλεψη απλοποιημένων εκδόσεων περιεχομένου και τη σχεδίαση φιλικών διεπαφών για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες:** η βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι η καθολική πρόσβαση δεν εξασφαλίζεται μόνο μέσω οδηγιών. Η ενσωμάτωση ηχητικών αφηγήσεων, απλοποιημένων εκδόσεων περιεχομένου και φιλικών διεπαφών για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, μειώνουν τον κίνδυνο του ψηφιακού αποκλεισμού.

Η πρόταση αυτή συνδέεται άμεσα με τα ρίσκα που εντοπίστηκαν στην έρευνα σχετικά με

τη διαφορετική ψηφιακή εξοικείωση των επισκεπτών.

Z. Μακροχρόνια στρατηγική βιωσιμότητας των ψηφιακών εφαρμογών

Η έρευνα αναδεικνύει εύστοχα τα ζητήματα συντήρησης και λειτουργικότητας των ψηφιακών συνδέσμων. Σύμφωνα με τους Champion (2015) και Trant (2009), η βιωσιμότητα αποτελεί βασικό ζητούμενο των ψηφιακών πολιτιστικών έργων.

Προτείνεται:

- **Η δημιουργία σχεδίου μακροχρόνιας διαχείρισης του ψηφιακού περιεχομένου:** αποτελεί καθοριστικό παράγοντα βιωσιμότητας του εγχειρήματος. Η τεκμηρίωση διαδικασιών ενημέρωσης και ανανέωσης, καθώς και η θεσμική υποστήριξη από το φορέα διαχείρισης, απαντούν στα οργανωτικά ρίσκα που επισημαίνονται στη βιβλιογραφία Champion, 2015: 65). Χωρίς τέτοιου είδους σχεδιασμό, οι ψηφιακές εφαρμογές κινδυνεύουν να απαξιωθούν, υπονομεύοντας τη συνολική αξία της παρέμβασης.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι παραπάνω προτάσεις βελτίωσης δεν αναιρούν την επιτυχία τη έρευνας, αλλά αναδεικνύουν τις δυνατότητες εξέλιξής της. Η μελέτη του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης λειτουργεί ως πρότυπο εφαρμογής ψηφιακών τεχνολογιών σε μνημεία νεότερης πολιτιστικής κληρονομιάς, ενώ οι προτεινόμενες κατευθύνσεις ενισχύουν τη θεωρητική, μεθοδολογική και πρακτική της πληρότητα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η παρούσα έρευνα εξερεύνησε τη σχέση μεταξύ πολιτιστικής κληρονομιάς και ψηφιακών εργαλείων, με επίκεντρο τη μελέτη περίπτωσης του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης, ενός χώρου με ιδιαίτερη ιστορική, κοινωνική και πολυπολιτισμική σημασία. Η προσέγγιση αυτή εντάσσεται στο ευρύτερο θεωρητικό πλαίσιο των ΨΑΕ, οι οποίες αντιμετωπίζουν την ψηφιακή τεχνολογία όχι απλώς ως μέσο αναπαράστασης, αλλά ως ενεργό παράγοντα παραγωγής γνώσης και ιστορικής ερμηνείας (Berry, 2012: 2-5· Schreiberman, Siemens & Unsworth, 2016: 10-12). Παράλληλα, αντλεί από τη μουσειολογική θεωρία και τις σύγχρονες προσεγγίσεις της πολιτισμικής διαχείρισης, όπου η ψηφιακή διαμεσολάβηση νοείται ως εργαλείο ενίσχυσης της εμπειρίας του επισκέπτη και της κοινωνικής λειτουργίας της πολιτιστικής κληρονομιάς (Cameron & Kenderdine, 2007: 3-7· Harrison, 2013: 14-18).

Η μεθοδολογική προσέγγιση της έρευνας βασίστηκε στην εφαρμογή ψηφιακών εργαλείων, όπως τα QR codes, οι πολυμεσικές εφαρμογές, η ψηφιακή αφήγηση και οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, σε πραγματικό πολιτιστικό περιβάλλον. Η επιλογή αυτή ευθυγραμμίζεται με τη διεθνή βιβλιογραφία, η οποία υπογραμμίζει τη σημασία της εμπειρικής αξιολόγησης ψηφιακών παρεμβάσεων *in situ*, μέσα από την οπτική των ίδιων των χρηστών (Economou & Tost, 2011: 214-219· Trant, 2009: 6-9). Η συλλογή δεδομένων μέσω ερωτηματολογίου επέτρεψε την αποτύπωση της εμπειρίας, της κατανόησης και του βαθμού εμπλοκής των επισκεπτών, συνδέοντας τα ερευνητικά ερωτήματα με μετρήσιμες αλλά και ερευνητικές διαστάσεις της ψηφιακής περιήγησης.

Η ανάλυση των δεδομένων, σε συνδυασμό με την ελληνική και διεθνή βιβλιογραφία, ανέδειξε ότι τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτουργούν απλώς ως τεχνολογικά βοηθήματα πληροφόρησης, αλλά ως ενεργοί φορείς νοηματοδότησης του παρελθόντος και διαμόρφωσης της πολιτισμικής εμπειρίας (Giaccardi, 2012: 5-9· Kalay, Kvan & Affleck, 2008: 1-7). Παράλληλα, κατέστη σαφές ότι η αποτελεσματικότητα τέτοιων εγχειρημάτων εξαρτάται από κρίσιμους παράγοντες, όπως η συνοχή της ψηφιακής αφήγησης, η επιστημονική τεκμηρίωση των ψηφιακών αναπαραστάσεων, η προσβασιμότητα και η πολιτισμική ευαισθησία του περιεχομένου, καθώς και η βιωσιμότητα των ψηφιακών εφαρμογών (Addison, 2001: 3-8· Champion, 2015: 61-68· Ciolfi & Bannon, 2007: 15-26).

Στο πλαίσιο αυτό, τα συμπεράσματα που ακολουθούν, δεν περιορίζονται σε μια περιγραφική σύνοψη των ευρημάτων, αλλά συνιστούν συνθετική αποτίμηση της ερευνητικής διαδικασίας. Συνδέουν το θεωρητικό υπόβαθρο με τα εμπειρικά δεδομένα και αναδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη βιωματική ανάδειξη, την ιστορική κατανόηση και τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η περίπτωση του Ισλαχανέ λειτουργεί, έτσι, τόσο ως παράδειγμα καλής πρακτικής ψηφιακής πολιτιστικής παρέμβασης, όσο και ως πεδίο κριτικού αναστοχασμού για το σχεδιασμό μελλοντικών

εφαρμογών στο χώρο της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς (Smith, 2006: 44-48· Mazower, 2005: 3-6).

Το πρώτο βασικό συμπέρασμα της έρευνας είναι ότι τα ψηφιακά εργαλεία, και ειδικότερα τα QR codes και οι πολυμεσικές εφαρμογές, λειτουργούν ως αποτελεσματικά μέσα ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης. Η δυνατότητα άμεσης πρόσβασης στο επεξηγηματικό περιεχόμενο εμπλουτίζει την εμπειρία του επισκέπτη και ενισχύει την κατανόηση της ιστορικής σημασίας του χώρου. Όπως επισημαίνει ο Μπενέκος (2014), τα ψηφιακά πολυμέσα επιτρέπουν τη μετάβαση από την παθητική θέαση στη βιωματική πρόσληψη της πολιτιστικής πληροφορίας, γεγονός που επιβεβαιώνεται και από τα ευρήματα της έρευνας.

Ακόμα, η έρευνα αναδεικνύει ότι η χρήση QR codes βελτιώνει ουσιαστικά την εμπειρία περιήγησης στο χώρο, καθιστώντας την πιο ευέλικτη, εξατομικευμένη και αυτοκαθοδηγούμενη. Οι επισκέπτες μπορούν να επιλέγουν το ρυθμό και το βάθος πληροφόρησης που επιθυμούν, γεγονός που συνάδει με τις σύγχρονες μουσειολογικές πρακτικές (Καρούνη, 2023: 87-90· Economou & Tost, 2011: 216-218). Παράλληλα, η έρευνα επιβεβαιώνει ότι τα QR codes λειτουργούν αποτελεσματικά ως γέφυρα μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου, μειώνοντας το γνωστικό φορτίο, που συχνά συνοδεύει την παραδοσιακή μουσειακή εμπειρία.

Ένα ακόμα κρίσιμο συμπέρασμα αφορά το ρόλο της ψηφιακής αφήγησης στη συναισθηματική σύνδεση του επισκέπτη με το χώρο. Η ενσωμάτωση βίντεο, αφηγηματικών κειμένων, μαρτυριών και λογοτεχνικών αποσπασμάτων, ενισχύει την ανθρώπινη διάσταση της ιστορίας του Ισλαχανέ, επιτρέποντας στους επισκέπτες να αντιληφθούν το χώρο όχι μόνο ως μνημείο, αλλά ως ζωντανό κοινωνικό οργανισμό. Το εύρημα αυτό ευθυγραμμίζεται με τις θεωρίες του Digital Storytelling (Lambert, 2013: 19-25· Robin, 2008: 222-224), σύμφωνα με τις οποίες η αφήγηση αποτελεί βασικό μηχανισμό κατανόησης και ενσυναίσθησης.

Επιπλέον, η χρήση φωτογραφικού υλικού και τρισδιάστατων αναπαραστάσεων συμβάλλει σημαντικά στην κατανόηση της ιστορικής εξέλιξης του Ισλαχανέ και της ευρύτερης περιοχής της Άνω Πόλης. Οι ψηφιακές ανακατασκευές βοηθούν τους επισκέπτες να οπτικοποιήσουν στοιχεία που δεν διασώζονται σήμερα, γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ παρόντος και παρελθόντος (Addison, 2001: 6-8· Remondino & Campana, 2014: 7-12). Ωστόσο, η έρευνα αναδεικνύει την ανάγκη σαφούς διάκρισης μεταξύ τεκμηριωμένων και υποθετικών στοιχείων, ώστε να διασφαλίζεται η επιστημονική εγκυρότητα και η δεοντολογική χρήση της τεχνολογίας.

Ένα από τα σημαντικότερα συμπεράσματα της έρευνας είναι ότι τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να λειτουργήσουν ως μέσα ανάδειξης του πολυπολιτισμικού χαρακτήρα της Θεσσαλονίκης και ειδικότερα του Ισλαχανέ. Μέσα από την πολυγλωσσική παρουσίαση (ελληνικά, αγγλικά, τουρκικά) και την προβολή διαφορετικών πολιτιστικών αφηγήσεων, ο χώρος αναδεικνύεται ως τόπος συνάντησης κοινοτήτων και ιστορικών εμπειριών. Το εύρημα αυτό επιβεβαιώνει τις προσεγγίσεις των Ashworth & Tunbridge (2007) και της Laurajane Smith (2006), που τονίζουν τη σημασία της πολυφωνίας στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η έρευνα καταδεικνύει ότι η ύπαρξη τρίγλωσσου περιεχομένου ενισχύει την κατανόηση και τη συμμετοχή διαφορετικών ομάδων επισκεπτών, ιδιαίτερα αλλοδαπών και επισκεπτών με πολιτισμικούς δεσμούς στο χώρο. Παράλληλα, αποδεικνύεται ότι η απλή μετάφραση δεν επαρκεί, αλλά απαιτείται πολιτισμικά προσαρμοσμένη αφήγηση, ώστε να αποφεύγεται η επιφανειακή προσέγγιση της ιστορίας (Giaccardi, 2012: 7-9· Cowan, 2000: 45- 47).

Επίσης, η έρευνα επιβεβαιώνει ότι οι Ανθρωπιστικές Επιστήμες, σε συνδυασμό με τα σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία, διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στη διατήρηση της συλλογικής μνήμης και της πολιτιστικής ταυτότητας. Η ψηφιακή τεχνολογία δεν υποκαθιστά την επιστημονική ερμηνεία, αλλά λειτουργεί ως μέσο ενίσχυσής της, σύμφωνα με τις αρχές των ΨΑΕ (Berry, 2012: 3-5· Schreibman et al., 2016: 19-22).

Τα ευρήματα της έρευνας δείχνουν ότι η ενσωμάτωση ψηφιακών εφαρμογών αυξάνει το ενδιαφέρον των επισκεπτών και λειτουργεί ως κίνητρο επαναλαμβανόμενης επίσκεψης. Η ψηφιακή εμπειρία ενισχύει την ελκυστικότητα του χώρου, συμβάλλοντας στη βιώσιμη πολιτιστική ανάπτυξη και στην ενδυνάμωση της τοπικής πολιτιστικής ταυτότητας (Πούλιος κα., 2015: 58-60· World Heritage Centre, 2013: 12-15).

Τέλος, παρά τα θετικά αποτελέσματα, η έρευνα αναδεικνύει και πιθανούς κινδύνους, όπως η τεχνολογική απαξίωση, οι ανισότητες ψηφιακής πρόσβασης και η ανάγκη συνεχούς ενημέρωσης του περιεχομένου. Η βιωσιμότητα των ψηφιακών εφαρμογών απαιτεί θεσμική υποστήριξη, στρατηγικό σχεδιασμό και μακροχρόνια διαχείριση (Champion, 2015: 64-68· Trant, 2009: 8-10).

Συνολικά, η παρούσα έρευνα καταδεικνύει ότι τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να λειτουργήσουν ως δυναμικές πλατφόρμες ερμηνείας, εκπαίδευσης και πολιτιστικής διαχείρισης, όταν εντάσσονται σε ένα τεκμηριωμένο και ανθρωποκεντρικό πλαίσιο. Η περίπτωση του Ισλαχανέ Θεσσαλονίκης αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του πώς η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να συμβάλει ουσιαστικά στη διάσωση, ανάδειξη και βιωματική προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς, χωρίς να υποκαθιστά την ιστορική και επιστημονική της αξία.

Βιβλιογραφία

Ακολουθούν οι βιβλιογραφικές αναφορές (πηγές) της Εργασίας:

- Βακαλόπουλος(1972), *Ιστορία της Θεσσαλονίκης*, Θεσσαλονίκη: ΙΜΧΑ.
- Βοσινάκης Σ. (2015), *Εικονικοί Κόσμοι*, Κάλλιπος.
- Δεληβογιατζή, Α. (2017). *Θεσσαλονίκη: Η πολυπολιτισμική μητρόπολη των Βαλκανίων*. Αθήνα: Gutenberg.
- Δημητριάδης Β. (1983), *Τοπογραφία της Θεσσαλονίκης κατά την εποχή της Τουρκοκρατίας (1430-1912)*, Θεσσαλονίκη.
- Δημητρούλια Τ., Γούτσος Δ., Φραγκάκη Γ. (2023), *Εισαγωγή στις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες. Ένας πρακτικός οδηγός*, Καρδαμίτσα.
- Δημούλας Χ. (2015), *Τεχνολογίες συγγραφής και διαχείρισης πολυμέσων*, Κάλλιπος.
- Δούρος, Π., & Καλδής, Π. (2024). *Πολιτιστική διαχείριση κληρονομιάς και σύγχρονης δημιουργίας και βιώσιμη οικονομική ανάπτυξη*. Κάλιπος.
- Δρακούλης Δ. (2012), *The spatial organization of Ottoman Selanik (Thessaloniki), according to Evliya Celebi*, Θεσσαλονίκη.
- Ζαφείρης Χ., *Η Θεσσαλονίκη των Οθωμανών: Ιστορία – Κοινωνία – Μνημεία – Μουσεία*, εκδ. Επίκεντρο, 2019.
- Καλλιώρα Αικ. (2019), *Η εικόνα της Θεσσαλονίκης μέσα από τα μνημεία, την περίοδο της Οθωμανικής κατάκτησης, 1430-1912*, Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη.
- Καπιδάκης (2024), *Τα μουσεία ως φορείς πολιτισμικής κληρονομιάς*, Κάλιπος.
- Καραμπίνης, Θ. (2019). *3D Τεχνολογίες και Πολιτιστική Κληρονομιά*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Trant, J. (2009). "Emerging Convergence? Thoughts on Museums, Archives, Libraries, and Professional Training." *Museum Management and Curatorship*
- Καρούνη Σ. (2023), *Μουσειακές πρακτικές και διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς του «Άλλου»: η περίπτωση των οθωμανικών μνημείων της Ελλάδας*, Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα.
- Καρπόζηλος, Α. (επιμ.) (1997), *Θεσσαλονίκη: Ιστορία και Πολιτισμός*, Θεσσαλονίκη: Δήμος Θεσσαλονίκης.
- Κυριάκη- Μάνεση Δ., Κουλούρης Α. (2015), *Διαχείριση ψηφιακού περιεχομένου*, Κάλλιπος.
- Λεοντσίνης, Γ. (2012), *Η Θεσσαλονίκη και οι μεταμορφώσεις της στον 20ό αιώνα*, Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Μακρής, Γ. (2018), *Οι Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες και η ελληνική έρευνα: Τάσεις και προοπτικές*, Νέα Εστία.

- Μαρκέλλου, Μ. (2023). *Προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς (εθνικό πλαίσιο)*. Στο Μ. Μαρκέλλου & Φ. Σαλμούκα (Επιμ.), *Δίκαιο και Πολιτισμός* [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλιπος.
- Μπενέκος, Θ. (2014). *Ψηφιακή Πολιτιστική Κληρονομιά και Πολυμέσα*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Μπουμπάρης Ν. (2024), *Πολιτισμός και πολυμέσα*, Κάλιπος.
- Μπούνια Α., Καταπότη Δ.(2021), *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, Αλεξάνδρεια.
- Νικολαΐδης, Ι. & Σπυριδάκης Κ. (επιμ.) (2020). *Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην Ελλάδα: Θεωρία και Πράξη*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Παπαγεωργίου, Χρ. (2002), *Η ιστορία της Θεσσαλονίκης: Από την ίδρυση έως τον 20ό αιώνα*. Αθήνα: Ερμής.
- Πούλιος, Ι., Αλιβιζάτου, Μ., Αραμπατζής, Γ., Γιαννακίδης, Α., Καραχάλης, Ν., Μάσχα, Ε., Μούλιου, Μ., Παπαδάκη, Μ., Προσύλης, Χ., & Τουλούπα, Σ. (2015). *Πολιτισμική διαχείριση, τοπική κοινωνία και βιώσιμη ανάπτυξη*. Κάλιπος.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2015). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Πληροφορίας: Το Ψηφιακό Storytelling στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Σταματόπουλος, Ν. (2012). *Ψηφιακά Πολυμέσα: Θεωρία και Εφαρμογές*. Αθήνα: Κλειδάριθμος
- Συλαίου Σ. (2025), *Μουσεία, Ψηφιακότητα και Πολιτισμός*, Κάλιπος.
- Συλλογικό (2021), *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, Αλεξάνδρεια.
- Συλλογικό (2022), *ΙΣΛΑΧΑΝΕ – Ένας τόπος συνάντησης πολιτισμών*, Εκδόσεις Άπαρσις, Αθήνα.
- Σφυρόερας, Β. (1997), *Η Θεσσαλονίκη των Μουσουλμάνων*, Αθήνα: Εστία.
- Ταγαράκης Ι. (1992), *Το φιλανθρωπικό έργο στην Ελληνική Ορθόδοξη Κοινότητα Θεσσαλονίκης (1840-1928)*, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Φωτοπούλου, Β. (2018). *Η διαφύλαξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και η προστασία των νεότερων μνημείων: πρόληψη και αντιμετώπιση κινδύνων*. Αθήνα.
- Χαϊδεμένου Στ. (2017), *Κοινωνιολογικές συνιστώσες στην πολεοδομική ιστορία της Θεσσαλονίκης*, Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Αθήνα.
- Χαραλαμπίδης, Γ. (2018). *Εφαρμογές QR Codes στην Εκπαίδευση και στον Πολιτισμό*. Αθήνα: Νήσος.
- Χριστοφορίδου Σ., Κονδυλίδου Α., Μεσοχωρίτη Ε., Συργιάννη Α., Βαλαβανίδου Α. (2014), *Το Ισλαχανέ της Θεσσαλονίκης. Ένα Νεώτερο Μνημείο, τεκμήριο της τεχνικής εκπαίδευσης ως εργαλείο επαγγελματικής αποκατάστασης των ορφανών παιδιών*, Θεσσαλονίκη.
- Addison, A. C. (2001), *Virtual Heritage: Technology in the Service of Culture*, UNESCO World Heritage Review
- Apollonio, F. I., Gaiani, M., & Sun, Z. (2012). "3D Modeling and Data Enrichment in Digital Reconstruction of Architectural Heritage." *International Journal of Architectural Computing*
- Ashworth, Graham & Tunbridge (2007), *Pluralising Pasts*, Pluto Press.

- Berry, D. M. (2012). *Understanding Digital Humanities*. London: Palgrave Macmillan.
- Betker, J. et al. (2023), *Improving Image Generation with Better Captions*.
- Brightman, D., & Brightman, A. (2013). *The SketchUp Workflow for Architecture*. Wiley.
- Burdea, G. C., & Coiffet, P. (2003). *Virtual Reality Technology*. Wiley
- Cameron, F. & Kenderdine, S. (επιμ.) (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. MIT Press.
- Champion, E. (2015). *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Routledge.
- Chapman, N. & Chapman, J. (2009). *Digital Multimedia*. Wiley.
- Ch'ng, E., Gaffney, V., & Chapman, H. (2013), *Visual Heritage in the Digital Age*, Springer.
- Ciolfi, L., & Bannon, L. J. (2007). "Designing Hybrid Places: Merging Interaction Design, Ubiquitous Technologies and Geographies of the Museum Space." *Computers and Composition*
- Cowan, J. K. (2000), *Culture and Rights: Anthropological Perspectives on Multiculturalism in Thessaloniki*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Drucker, J. (2013). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.
- Economou, M., & Tost, L. P. (2011), *Evaluating the Use of Augmented Reality for Cultural Heritage*, International Journal of Heritage Studies
- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*. Routledge.
- Harrison R. (2013), *Heritage: Critical Approaches*, Routledge.
- Jockers, M. (2013). *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. Urbana: University of Illinois Press.
- Kalay, Y. E., Kvan, T., & Affleck, J. (επιμ.) (2008). *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. Routledge.
- Kaptelinin, V. & Nardi, B. (2006). *Acting with Technology: Activity Theory and Interaction Design*. Cambridge, MA: MIT Press
- Keitumetse S. (2006), *Unesco 2003 Convention in Intangible Heritage Practical Implications for Heritage Management Approaches in Africa*, South African Archaeological Society.
- Kelsey, J. (2015). *Rendering in SketchUp: From Modeling to Presentation for Architecture, Landscape Architecture, and Interior Design*. Routledge.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Routledge.
- Laurajane Smith (2006), *Uses of Heritage*, Routledge.
- Law, C., So, S., & Yuen, A. (2010). *Exploring the Use of QR Codes in Mobile Learning*, Proceedings of the International Conference on Mobile Learning.
- López, C., & Lamata, M. T. (2015), *QR Codes in Education and Cultural Heritage*, Procedia Computer Science
- Lowenthal D. (1995), *The Past is a Foreign Country*, Cambridge University Press.

- Maksudyan N. (2014), *Orphans and Destitute Children in the Late Ottoman Empire*. Syracuse University Press.
- Malachtari E. (1984), *City form and its transformations: the case of Thessaloniki*, M. S. Thesis, MIT.
- Mazower, M. (2005). *Θεσσαλονίκη, Πόλη των Φαντασμάτων: Χριστιανοί, Μουσουλμάνοι και Εβραίοι, 1430–1950*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Ramesh, A. et al. (2021), *Zero-Shot Text-to-Image Generation*, Proceedings of the International Conference on Machine Learning (ICML).
- Remondino, F., & Campana, S. (επιμ.) (2014). *3D Recording and Modelling in Archaeology and Cultural Heritage*. Archaeopress.
- Remondino, F., & El-Hakim, S. (2006). "Image-Based 3D Modelling: A Review." *The Photogrammetric Record*
- Robin, B. R. (2008). "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom." *Theory Into Practice*
- Rodney Harrison (2013), *Heritage: Critical Approaches*, Routledge.
- Schreibman, S., Siemens, R., & Unsworth, J. (επιμ.) (2016). *A New Companion to Digital Humanities*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016), *Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality*, Frontiers in Robotics and AI
- Smith L., Waterton E. (2009), *Heritage, Communities and Archaeology*, Bloomsbury.
- Susono, H., & Shimomura, T. (2006), *Using Mobile Phones and QR Codes for Formative Class Assessment*, Current Developments in Technology-Assisted Education.
- Sylaiou, S., Mania, K., Karoulis, A., & White, M. (2010), *Exploring the Relationship Between Presence and Enjoyment in a Virtual Museum*, International Journal of Human-Computer Studies
- Tal, D. (2016). *SketchUp for Site Design: A Guide to Modeling Site Plans, Terrain, and Architecture*. Wiley.
- Terras, M., Nyhan, J., & Vanhoutte, E. (επιμ.) (2013). *Defining Digital Humanities: A Reader*. Farnham: Ashgate.
- Vaughan, T. (2010). *Multimedia: Making It Work*. New York: McGraw-Hill.
- Wojciechowski, R., et al. (2004). "Building Virtual and Augmented Reality Museum Exhibitions." *Proceedings of Web3D*.
- World Cultural Heritage Centre (2013), *Managing Cultural World Heritage*, Unesco.
- Yusof, A. F., Ismail, N., & Sarman, S. R. (2012). "QR Code Generator Application for Mobile Learning." *Procedia - Social and Behavioral Sciences*

