



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ – ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ, ΞΕΥΠΝΕΣ ΠΟΛΕΙΣ, ΙΟΤ ΚΑΙ ΠΡΟΗΓΜΕΝΕΣ ΨΗΦΙΑΚΕΣ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	"Ψηφιακή αφήγηση για το θεματικό περίπατο του Μουσείου Αλέκος Φασσιανός στη γειτονιά του Αγίου Παύλου" "Digital storytelling for the thematic tour of the Alekos Fassianos Museum in the neighborhood of Agios Pavlos"
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Δανάη Ζαβερδινού
Πατρώνυμο	Κωνσταντίνος
Αριθμός Μητρώου	ΨΠΟΛ/ 2334
Επιβλέπων	Χρήστος Δουληγέρης, Καθηγητής

Ημερομηνία Παράδοσης **Μαρτιος 2026**

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Χρήστος Δουληγέρης

Δημήτριος Κοτσιφάκος

Δημήτριος Βέργαδος

Καθηγητής

Διδάσκων στο ΠΜΣ

Καθηγητής

Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της μεταπτυχιακής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω:

Το διδάσκοντα του ΠΜΣ Δρ. Κοτσιφάκο Δημήτρη, για την πολύτιμη καθοδήγηση, τη συνεχή υποστήριξη και τις εύστοχες συμβουλές του καθ' όλη την διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας μου.

Τον επιβλέποντα καθηγητή μου, κύριο Δουληγέρη Χρήστο, για την συμβολή του και τις γνώσεις που μου προσέφερε.

Το Μουσείο Αλέκος Φασιανός, για την συνεργασία και τη διάθεση για των απαραίτητων πληροφοριών και δεδομένων που συνέβαλαν ουσιαστικά στην τεκμηρίωση και δημιουργία του αφηγηματικού πλαισίου.

Την οικογένεια μου.



Περίληψη

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή διερευνά τη συμβολή της ψηφιακής αφήγησης στη διατήρηση και ανάδειξη της πολιτιστικής μνήμης, με επίκεντρο το θεματικό περίπατο του Μουσείου Αλέκος Φασσιανός στη γειτονιά του Αγίου Παύλου. Στόχος της έρευνας είναι η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο τα ψηφιακά εργαλεία αφήγησης και χαρτογραφημένης αφήγησης (digital storytelling και story mapping) μπορούν να λειτουργήσουν ως μέσα τεκμηρίωσης, ερμηνείας και βιωματικής πρόσληψης του άυλου πολιτισμού. Η μελέτη εστιάζει στη σύνδεση του καλλιτεχνικού έργου του Αλέκου Φασσιανού με τον αστικό χώρο που το διαμόρφωσε, αναδεικνύοντας τις μνήμες, τις αφηγήσεις και τα ίχνη της καθημερινότητας που δεν αποτυπώνονται σε υλικά τεκμήρια. Μέσα από μια διεπιστημονική προσέγγιση, που συνδυάζει θεωρητικές αναφορές από τη μουσειολογία, την πολιτιστική πληροφορική και τη θεωρία της ψηφιακής αφήγησης, αναπτύσσεται μια ψηφιακή πλατφόρμα θεματικού περιπάτου βασισμένη σε διαδραστικό χάρτη και πολυμεσικό περιεχόμενο. Η ερευνητική μεθοδολογία είναι μεικτή και περιλαμβάνει ποιοτική ανάλυση πολιτιστικών δεδομένων, μελέτη περίπτωσης και τεχνολογική υλοποίηση. Τα αποτελέσματα της διατριβής καταδεικνύουν ότι η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λειτουργήσει ως σύγχρονο εργαλείο πολιτιστικής διαχείρισης, ενισχύοντας τη συμμετοχή του κοινού, τη βιωματική μάθηση και τη δυναμική επανερμηνεία της μνήμης του τόπου.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή αφήγηση, ψηφιακός χάρτης, Αλέκος Φασσιανός

Abstract

This master's thesis investigates the contribution of digital storytelling to the preservation and promotion of cultural memory, focusing on the thematic walk of the Alekos Fassianos Museum in the Agios Pavlos neighborhood of Athens. The research aims to explore how digital storytelling and story mapping tools can function as means of documentation, interpretation, and experiential engagement with intangible cultural heritage. The study centers on the connection between Alekos Fassianos's artistic work and the urban space that shaped him, highlighting memories, narratives, and traces of everyday life that are not captured in tangible artifacts. Through an interdisciplinary approach that combines theoretical perspectives from museology, cultural informatics, and digital storytelling theory, a digital platform for a thematic walk is developed, based on an interactive map and multimedia content. The research methodology is mixed, including qualitative analysis of cultural data, a case study, and technological implementation. The findings of the thesis demonstrate that digital storytelling can serve as a contemporary tool for cultural management, enhancing audience participation, experiential learning, and the dynamic reinterpretation of place-based memory.

Key Words: digital storytelling, digital map, Alekos Fassianos

Πίνακας περιεχομένων

1: Προσωπική εμπλοκή με το θέμα, μεθοδολογία και διάρθρωση της διατριβής.....	1
1.1. Εισαγωγή.....	1
1.2. Ένωση του θέματος με ατομικά βιώματα	1
1.3. Μεθοδολογία Διατριβής	2
1.4. Διάρθρωση διατριβής	3
1.5. Συμπεράσματα	3
1.6. Βιβλιογραφία.....	3
2: Θεμελιώδεις θεωρητικές και μεθοδολογικές αφητηρίες	4
2.1. Εισαγωγή.....	4
2.2. Θεωρητικό πλαίσιο: Ψηφιακή αφήγηση και πολιτιστική τεκμηρίωση	4
2.3. Μεθοδολογία συλλογής και επεξεργασίας δεδομένων	5
2.4. Περιεχόμενο της ψηφιακής αφήγησης: Πολιτισμική και ιστορική τεκμηρίωση.....	7
2.5. Συμπεράσματα	11
2.6. Βιβλιογραφία.....	11
3: Ψηφιακή αφήγηση: Ελληνικά έργα	13
3.1. Εισαγωγή.....	13
3.2. Η Ψηφιακή περιήγηση του Μουσείου Ακρόπολης.....	13
3.3. Η εφαρμογή του MOMus – Μητροπολιτικός Οργανισμός Μουσείων Θεσσαλονίκης... Μουσείο Ακρόπολης (Ελλάδα)	17
MOMus (Ελλάδα).....	19
3.5. Συμπεράσματα	19
3.6. Βιβλιογραφία.....	21
4: Ψηφιακή αφήγηση: Διεθνή έργα	22
4.1. Εισαγωγή.....	22
4.2. Το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης (The Met)	22
4.3. Το Εθνικό Ταχυδρομικό Μουσείο Smithsonian (Smithsonian National Postal Museum)	26
4.4. Συγκριτική ανάλυση	28
The Met (ΗΠΑ).....	28
Smithsonian Postal Museum (ΗΠΑ)	28
4.5. Συμπεράσματα	29
4.6. Βιβλιογραφία.....	29
5: Μοντελοποίηση και Σχεδιασμός	30
5.1. Εισαγωγή.....	30
5.2. Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης (Use Case Diagram)	30
5.3. Διάγραμμα Συστατικών (Component Diagram).....	32
5.4. Διάγραμμα Δραστηριότητας (Activity Diagram).....	33

5.5. Συμπεράσματα	36
5.6. Βιβλιογραφία.....	36
6: Κατασκευαστικά μέρη ψηφιακής αφήγησης	37
6.1. Εισαγωγή.....	37
6.2. Επιλογή τεχνολογιών και εργαλείων	38
6.3. Υλοποίηση της πλατφόρμας.....	40
6.4. Βελτιστοποίηση και δοκιμές.....	43
6.5. Συμπεράσματα	44
6.6. Βιβλιογραφία:.....	45
7: Αξιολόγηση της Πλατφόρμας «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό» (WwAF).....	46
7.1. Εισαγωγή.....	46
7.2. Η Μεθοδολογία αξιολόγησης και η τεχνολογική καινοτομία: Trufflepig AI	46
7.3. Ερευνητικά και επιστημονικά ερωτήματα αξιολόγησης	48
7.4. Αποτελέσματα ανάλυσης.....	50
7.5. Συμπεράσματα αξιολόγησης και επιστημονικός αντίκτυπος.....	51
7.6. Βιβλιογραφία.....	52
8: Συζήτηση και συμπεράσματα	54
8.1. Εισαγωγή.....	54
8.2. Πολιτιστική αξία της πλατφόρμας	54
8.3. Απαντήσεις στα ερευνητικά και επιστημονικά ερωτήματα.....	55
8.4. Δυσκολίες υλοποίησης της έρευνας	56
8.5. Προτάσεις για μελλοντικές εργασίες της έρευνας.....	57
8.6. Συμπεράσματα	58
8.7. Βιβλιογραφία.....	58

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1.1: Concept Map : Μεθοδολογία που ακολουθήθηκε σχηματικά.....	1
Εικόνα 2.1: Καταγραφή των φυσικών σημείων σε περιβάλλον Google Maps.....	6
Εικόνα 2.2: Αποτύπωση γραφήματος από λογισμικό Obsidian.....	7
Εικόνα 3.1: Στιγμιότυπα από την ψηφιακή υλοποίηση των δύο μουσείων (αριστερά: Μουσείο Ακρόπολης, δεξιά: MOMus).....	19
Εικόνα 4.1: Διαδραστικός χάρτης της Αρχαίας Ελλάδας (επεξεργασμένη εικόνα με την εφαρμογή Krita).....	23
Εικόνα 4.2: Timeline και Key Events (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).....	23
Εικόνα 4.3: Προσβασιμότητα για όλους με ακουστική περιγραφή (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).....	24
Εικόνα 4.4: Παιχνίδι προσομοίωσης του Met : Animal Crossing: New Horizons (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).....	25
Εικόνα 4.5: “The Met Stories”, (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).....	26
Εικόνα 4.6: Η εικονική έκθεση «Τραγωδία στο Τούνελ 13», (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).....	27
Εικόνα 5.1: Το Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης, επεξεργασμένο στο draw.io.....	31
Εικόνα 5.2: Το Διάγραμμα συστατικών, επεξεργασμένο στο draw.io.....	32
Εικόνα 5.3: Διάγραμμα δραστηριότητας, επεξεργασμένο στο draw.io.....	34
Εικόνα 5.3: Διάγραμμα δραστηριότητας, επεξεργασμένο στο draw.io.....	38
Εικόνα 6.1: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή Canva.....	38
Εικόνα 6.2: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή Narakeet.....	40
Εικόνα 6.3: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή WIX.....	40
Εικόνα 6.4: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή WIX-«Αρχική».....	41
Εικόνα 6.5: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή WIX-«Μοιράσου».....	42
Εικόνα 6.6: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή ArcGIS Storymaps-Εισαγωγή.....	43
Εικόνα 6.7: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή ArcGIS Storymaps-Σταθμός Μεταουργείο.....	46
Εικόνα 6.8: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή ArcGIS Storymaps-λεζάντες...48	48
Εικόνα 7.1: Στιγμιότυπο από την αλληλεπίδραση χρήστη με το εργαλείο Trufflepig AI μέσω διεπαφής φυσικής γλώσσας.....	48
Εικόνα 7.2: Συνολική θετική απόκριση χρηστών ανά ερώτηση αξιολόγησης.....	49
Εικόνα 7.3: Συνολική θετική απόκριση χρηστών για ευχρηστία, σχεδιασμό και ταχύτητα φόρτωσης.....	49
Εικόνα 7.4: Συνολικά αποτελέσματα ποσοστών προσβασιμότητας.....	49
Εικόνα 7.5 : Συνολικά αποτελέσματα ποσοστών ικανοποίησης και πρόθεσης σύστασης.....	50
Εικόνα 7.6: Οπτικό διάγραμμα της ανάλυσης των αποτελεσμάτων από Trufflepig AI.....	50

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 2.1 : Συλλογή δεδομένων σε Πρωτογενή και Δευτερογενή.....	6
Πίνακας 3.1: Συγκριτική αποτύπωση ψηφιακής αφήγησης στα δύο μουσεία (MOMus, Μουσείο Ακρόπολης).....	19
Πίνακας 4.1: Συγκριτική αποτύπωση ψηφιακής αφήγησης στα δύο μουσεία (MET, Smithsonian).....	28
Πίνακας 7.1: Επιστημονικά ερωτήματα και η περιγραφή τους.....	48
Πίνακας 7.2: Ερευνητικά ερωτήματα και η περιγραφή τους.....	48

1: Προσωπική εμπλοκή με το θέμα, μεθοδολογία και διάρθρωση της διατριβής.

1.1. Εισαγωγή

Η παρούσα διατριβή πραγματεύεται τη δημιουργία και ανάλυση μιας ψηφιακής αφήγησης που συνδέει την τέχνη, τη μνήμη και τον χώρο μέσα από το παράδειγμα του Αλέκου Φασιανού και της γειτονιάς του Αγίου Παύλου. Στόχος είναι η διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες και ειδικότερα τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης και της χαρτογραφημένης αφήγησης (digital storytelling και story mapping), μπορούν να συμβάλουν στη διατήρηση, ανάδειξη και βιωματική κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η μελέτη αυτή δεν περιορίζεται σε μια απλή καταγραφή ή τεχνική αναπαράσταση. Αντίθετα, επιχειρεί να φωτίσει το πώς ο άυλος πολιτισμός, δηλαδή οι μνήμες, οι αφηγήσεις και οι εμπειρίες που δεν αποτυπώνονται σε υλικά τεκμήρια, μπορούν να διατηρηθούν μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας και να αποκτήσουν νέα μορφή παρουσίας στον δημόσιο χώρο. Ειδικότερα, ο “περίπατος” που προτείνεται από το Μουσείο Αλέκος Φασιανός δεν αποτελεί ένα φυσικό ή τυποποιημένο μουσείο υπαίθρου, αλλά μια νοητή διαδρομή που ενεργοποιείται μέσα από τα ίχνη του καλλιτέχνη στον αστικό ιστό. Αυτή η άυλη μορφή πολιτιστικής εμπειρίας αποτέλεσε το έναυσμα για τη δημιουργία μιας ψηφιακής πλατφόρμας που επιχειρεί να γεφυρώσει το χώρο της τέχνης, της ιστορίας και της τεχνολογίας. Η σημασία της ψηφιακής αφήγησης για την πολιτιστική κληρονομιά είναι σήμερα κρίσιμη. Η διαρκής εξέλιξη των τεχνολογιών όπως της επαυξημένης πραγματικότητας (AR), των διαδραστικών χαρτών και των πολυμεσικών εφαρμογών δημιουργεί νέες δυνατότητες για την προσέγγιση του κοινού, τη συμμετοχικότητα και τη βιωματική μάθηση. Η συγκεκριμένη διατριβή, επομένως, τοποθετείται στο πεδίο της ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης, διερευνώντας πώς μια αφήγηση μπορεί να επανασυνδέσει το κοινό με την πόλη, την ιστορία και τον καλλιτέχνη μέσα από την ψηφιακή μεσολάβηση.

1.2. Ένωση του θέματος με ατομικά βιώματα

Η επιλογή του θέματος δεν προέκυψε τυχαία. Η αρχική ιδέα γεννήθηκε ύστερα από μια προσωπική επίσκεψη στο χώρο του Μουσείου Αλέκου Φασιανού, όπου, μέσα από την περιήγηση στις δράσεις του και την αναζήτηση στον ψηφιακό τους ιστότοπο, εντόπισα την εκπαιδευτική δράση “Περίπατος”. Η δράση αυτή προσκαλεί το κοινό να εξερευνήσει τη γειτονιά του Αγίου Παύλου μέσα από τη ματιά του καλλιτέχνη, έναν συνδυασμό αστικού περιβάλλοντος, καλλιτεχνικής μνήμης και βιωμένης εμπειρίας.

Η σύλληψη αυτής της ιδέας μου προκάλεσε έντονο ενδιαφέρον: ένας περίπατος που υπάρχει χωρίς υλική υπόσταση, αλλά συγκροτείται μέσα από αφηγήσεις, εικόνες και μνήμες, εγείρει θεμελιώδη ερωτήματα για τη διατήρηση του άυλου πολιτισμού (Cameron & Kenderdine, 2010). Πώς μπορεί να συντηρηθεί κάτι που δεν είναι απτό; Πώς διατηρείται η μνήμη ενός τόπου όταν τα φυσικά του ίχνη αλλοιώνονται ή χάνονται; Από αυτό το σημείο αφετηρίας, διαμορφώθηκε ο κεντρικός άξονας της παρούσας έρευνας, η διερεύνηση τρόπων ψηφιακής διατήρησης και επανένταξη τέτοιων άυλων πολιτιστικών εμπειριών (Giaccardi, 2012).

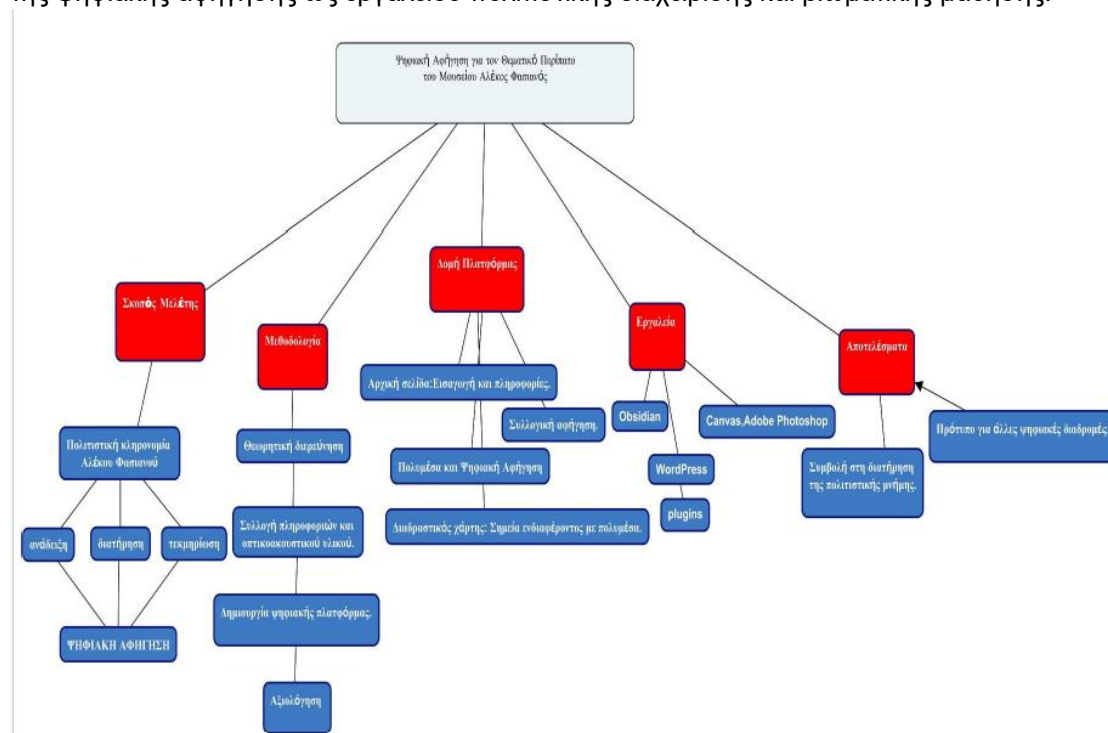
Η προσωπική μου εμπειρία ως συντηρήτρια έργων τέχνης συνέβαλε καθοριστικά στη θεματική επιλογή. Στο πλαίσιο της επαγγελματικής μου δραστηριότητας στο Τμήμα Συντήρησης και Μουσειακών Συλλογών της Τράπεζας της Ελλάδος, είχα την ευκαιρία να έρθω σε άμεση επαφή με έργα τέχνης του ίδιου του Φασιανού, πίνακες, σχέδια και τεκμήρια που αντικατοπτρίζουν τη λεπτότητα της ύλης και την ανάγκη προστασίας της. Η εμπειρία αυτή με οδήγησε να αναστοχαστώ πάνω στα όρια της υλικότητας: η τέχνη, ακόμη και όταν συντηρείται, υπόκειται στη φθορά η μνήμη, αντίθετα, ανανεώνεται μέσα από τη συνεχή αφήγηση. Η ενασχόλησή μου με την ψηφιακή τεχνολογία και τις εφαρμογές της στον πολιτισμό (3D μοντελοποίηση, ψηφιοποίηση, VR/AR) στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού προγράμματος Ψηφιακού Πολιτισμού και Έξυπνων Πόλεων (Πανεπιστήμιο Πειραιώς) προσέφερε ένα νέο εργαλείο όχι μόνο προσέγγισης, αλλά και διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η δυνατότητα δημιουργίας ψηφιακών αποτυπώσεων, επαυξημένων περιβαλλόντων και διαδραστικών εμπειριών άνοιξε το δρόμο για μια νέα αντίληψη της “συντήρησης”: όχι πλέον ως

φυσική διαδικασία διατήρησης της ύλης, αλλά ως διαδικασία ανανέωσης της πολιτιστικής μνήμης μέσω της τεχνολογίας(Lambert, 2013).

1.3. Μεθοδολογία Διατριβής

Η παρούσα διατριβή υιοθετεί μια μεικτή ερευνητική προσέγγιση, η οποία συνδυάζει ποιοτική ανάλυση, μελέτη περίπτωσης και πρακτική εφαρμογή ψηφιακών τεχνολογιών. Η επιλογή της συγκεκριμένης μεθοδολογίας κρίθηκε απαραίτητη, καθώς το ερευνητικό αντικείμενο τοποθετείται στο πεδίο της πολιτιστικής τεκμηρίωσης και της ψηφιακής αφήγησης, όπου η θεωρητική διερεύνηση και η πρακτική υλοποίηση λειτουργούν συμπληρωματικά(Parry, 2007). Κεντρικός άξονας της έρευνας αποτελεί η μελέτη περίπτωσης του Μουσείου Αλέκος Φασιανός και η σύνδεσή του με τον αστικό χώρο της γειτονιάς του Αγίου Παύλου. Η μελέτη περίπτωσης επιλέγεται ως κατάλληλη ερευνητική στρατηγική, καθώς επιτρέπει τη σε βάθος ανάλυση ενός συγκεκριμένου πολιτιστικού παραδείγματος και τη διερεύνηση σύνθετων εννοιών, όπως η μνήμη του τόπου, η άυλη πολιτιστική κληρονομιά και η βιωματική εμπειρία. Η ερευνητική διαδικασία περιλαμβάνει τη συλλογή και ανάλυση ποιοτικών δεδομένων, όπως αρχειακό υλικό, ιστορικές και πολιτιστικές αναφορές, εικαστικό έργο, καθώς και αφηγήσεις που σχετίζονται με τη ζωή και το έργο του καλλιτέχνη. Τα δεδομένα αυτά οργανώνονται και ερμηνεύονται με στόχο τη δημιουργία μιας συνεκτικής ψηφιακής αφήγησης, η οποία συνδέει το έργο του Αλέκου Φασιανού με τον χώρο που τον διαμόρφωσε.

Παράλληλα, η μεθοδολογία περιλαμβάνει τον σχεδιασμό και την υλοποίηση μιας ψηφιακής πλατφόρμας θεματικού περιπάτου, βασισμένης σε εργαλεία ψηφιακής χαρτογράφησης και πολυμεσικού περιεχομένου. Η τεχνολογική διάσταση της έρευνας δεν αντιμετωπίζεται ως απλή τεχνική εφαρμογή, αλλά ως αναπόσπαστο μέρος της ερευνητικής διαδικασίας, μέσω της οποίας εξετάζεται ο τρόπος με τον οποίο η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να ενισχύσει την κατανόηση και την πρόσληψη της πολιτιστικής πληροφορίας(Hooper-Greenhill, 2000). Τέλος, η μεθοδολογία συμπληρώνεται από την αξιολόγηση της ψηφιακής πλατφόρμας, εστιάζοντας στην εμπειρία χρήστη, στη λειτουργικότητα και στη συνολική αφηγηματική συνοχή.(βλ. **Εικόνα 1.1**) Η αξιολόγηση αυτή επιτρέπει την εξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με την αποτελεσματικότητα της ψηφιακής αφήγησης ως εργαλείου πολιτιστικής διαχείρισης και βιωματικής μάθησης.



Εικόνα 1.1: Concept Map: Μεθοδολογία που ακολουθήθηκε σχηματικά.

1.4. Διάρθρωση της διατριβής

Η δομή της διατριβής οργανώθηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει λογική, αναλυτική και θεματική συνέχεια:

- Το Κεφάλαιο 1 λειτουργεί ως θεμέλιο, παρουσιάζοντας την προσωπική και επιστημονική σύνδεση με το θέμα και καθορίζοντας τη μεθοδολογική προσέγγιση.
- Το Κεφάλαιο 2 εισάγει το θεωρητικό πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης, της πολιτιστικής μνήμης και της σχέσης τέχνης–τεχνολογίας.
- Το Κεφάλαιο 3 και 4 εστιάζει στην ανάλυση ελληνικών και ξένων μουσείων, προκειμένου να τεκμηριωθούν οι σύγχρονες τάσεις της ψηφιακής μουσειακής εμπειρίας.
- Το Κεφάλαιο 5 περιγράφει τη μοντελοποίηση και τον σχεδιασμό της πλατφόρμας.
- Το Κεφάλαιο 6 παρουσιάζει την τεχνολογική υλοποίηση και τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν (Wix, ArcGIS, Canva, Narakeet).
- Το Κεφάλαιο 7 αποτυπώνει τη διαδικασία αξιολόγησης με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης και τις προκλήσεις της ανάπτυξης, ενώ,
- το Κεφάλαιο 8 συνοψίζει την προστιθέμενη αξία και τις μελλοντικές προοπτικές του έργου.

Η διάρθρωση αυτή εξυπηρετεί τόσο την αναγνωστική συνοχή, όσο και την επιστημονική τεκμηρίωση της ερευνητικής διαδικασίας. Η σταδιακή μετάβαση από το θεωρητικό υπόβαθρο στην πρακτική εφαρμογή επιτρέπει την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η ψηφιακή τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο πολιτιστικής ερμηνείας και βιωματικής εκπαίδευσης.

1.5. Συμπεράσματα

Το πρώτο κεφάλαιο καθιερώνει τη θεμελιακή βάση της διατριβής, τόσο σε θεωρητικό όσο και σε προσωπικό επίπεδο. Μέσα από την ανάλυση των κινήτρων, της γνωσιακής σύνδεσης και της μεθοδολογικής προσέγγισης, αναδεικνύεται ότι η δημιουργία της ψηφιακής αφήγησης για το “Περίπατο του Αλέκου Φασιανού” δεν αποτελεί απλώς ένα τεχνολογικό εγχείρημα, αλλά μια πράξη διατήρησης και επανερμηνείας της πολιτιστικής μνήμης. Η ενασχόληση με το έργο του Φασιανού και την ιδιαίτερη γειτονιά του Αγίου Παύλου μετατράπηκε σε προσωπική ερευνητική πορεία προς τη σύζευξη του παρελθόντος με το μέλλον. Η τεχνολογία εδώ δεν λειτουργεί ως ουδέτερο μέσο (Jenkins, 2006), αλλά ως δίαυλος συναισθηματικής και πολιτιστικής συνέχειας, επιτρέποντας στις αφηγήσεις να παραμένουν ζωντανές και προσβάσιμες. Έτσι, το κεφάλαιο αυτό λειτουργεί ως εισαγωγικό θεμέλιο της μελέτης, θέτοντας τα ερωτήματα που θα διαπεράσουν όλη τη διατριβή: Πώς μπορεί η τεχνολογία να διασώσει το άυλο; Πώς η μνήμη του τόπου μετατρέπεται σε ψηφιακή εμπειρία; Και τελικά, πώς η προσωπική εμπλοκή του ερευνητή εμπλουτίζει τη διαδικασία της επιστημονικής τεκμηρίωσης;

1.6. Βιβλιογραφία

- Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.). (2010). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. MIT Press.
- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*. Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Routledge.
- Parry, R. (2007). *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. Routledge.

2: Θεμελιώδεις θεωρητικές και μεθοδολογικές αφηγήσεις

2.1. Εισαγωγή

Η παρούσα ενότητα λειτουργεί ως το θεμέλιο για την κατανόηση των εννοιών, θεωριών και μεθοδολογικών εργαλείων που διαμορφώνουν τη βάση της ψηφιακής αφήγησης. Στην υποενότητα § 2.2 δίνεται το θεωρητικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται η ψηφιακή αφήγηση και αναδεικνύεται η αναγκαιότητα σύνθεσης θεωρητικών προσεγγίσεων και πρακτικών εφαρμογών. Στην υποενότητα § 2.3 εξετάζεται η μεθοδολογία συλλογής και επεξεργασίας δεδομένων ενώ στην υποενότητα § 2.4 αναλύονται τα δεδομένα και συντάσσεται το περιεχόμενο της ψηφιακής αφήγησης. Τέλος, στην υποενότητα § 2.5 επεξηγούνται τα συμπεράσματα της ενότητας και στην υποενότητα § 2.6 δίνεται η βιβλιογραφία.

2.2. Θεωρητικό πλαίσιο: Ψηφιακή αφήγηση και πολιτιστική τεκμηρίωση

Η ψηφιακή αφήγηση έχει αναδειχθεί τις τελευταίες δεκαετίες ως ένα δυναμικό εργαλείο μετασχηματισμού στο πεδίο της μουσειακής και πολιτιστικής εκπαίδευσης, προσφέροντας τη δυνατότητα στους φορείς πολιτισμού να υπερβούν τους φυσικούς περιορισμούς των εκθεσιακών τους χώρων και να αναπτύξουν νέες μορφές διαδραστικής επικοινωνίας με το κοινό. Η ενσωμάτωση αφηγηματικών δομών, πολυμεσικών στοιχείων, διαδραστικών διεπαφών και συναισθηματικής εμπλοκής επιτρέπει τη συγκρότηση ενός καινοτόμου περιβάλλοντος εμπειρίας, μέσα από το οποίο τα πολιτιστικά μηνύματα μεταδίδονται όχι απλώς ως πληροφορία, αλλά ως βιωματική γνώση. Η έννοια της ψηφιακής αφήγησης εδραιώθηκε ως πολιτισμική πρακτική από τη δεκαετία του 1990 και συνδέθηκε με το έργο του StoryCenter (πρώην Center for Digital Storytelling), προωθώντας μια μεθοδολογικά δομημένη προσέγγιση παρουσίασης αφηγήσεων μέσω πολυμέσων, όπως κείμενο, εικόνα, ήχος και διαδραστικά στοιχεία (Shiri et al., 2021). Στο πλαίσιο της μουσειακής επικοινωνίας, η ψηφιακή αφήγηση εξυπηρετεί πολλαπλές λειτουργίες, μεταξύ των οποίων η προσβασιμότητα, η εξατομίκευση, η πολυαισθητηριακή εμπλοκή και η ερμηνευτική ανασυγκρότηση του παρελθόντος.

Η προσβασιμότητα αναδεικνύεται ως κεντρικός άξονας. Μέσω της αξιοποίησης πολυμεσικού περιεχομένου, εικονικών περιηγήσεων και διαδραστικών τεχνολογιών, τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί δύνανται να ξεπεράσουν τα γεωγραφικά, κοινωνικά και οικονομικά εμπόδια, καθιστώντας την πολιτιστική εμπειρία προσβάσιμη σε ένα ευρύτερο και πολυπρισματικό κοινό (Μπρατίσης κ.ά., 2024). Οι Falk και Dierking (2016) επισημαίνουν ότι οι ψηφιακές πλατφόρμες διευρύνουν το φάσμα της πολιτιστικής συμμετοχής πέρα από τους φυσικούς χώρους, δημιουργώντας καθηλωτικές εμπειρίες που ενεργοποιούν τη γνωστική και συναισθηματική εμπλοκή του επισκέπτη. Παράλληλα, η εξατομίκευση των ψηφιακών αφηγήσεων επιτρέπει την προσαρμογή του περιεχομένου στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις προηγούμενες γνώσεις του κάθε χρήστη. Η προσέγγιση αυτή στηρίζεται σε θεωρίες μάθησης όπως ο κονστρουκτιβισμός (Vygotsky, 1978), ο οποίος υποστηρίζει ότι η μάθηση είναι πιο αποτελεσματική όταν βασίζεται σε προ υπάρχουσες εμπειρίες και ενεργό νοηματοδότηση. Η εξατομικευμένη αφήγηση, μέσω αλγορίθμων τεχνητής νοημοσύνης και προσαρμοστικών διεπαφών, ενισχύει τη σύνδεση του χρήστη με το περιεχόμενο, δημιουργώντας συνθήκες αυθεντικής εμπλοκής (Falk & Dierking, 2016). Επιπλέον, η πολυαισθητηριακή εμπλοκή, μέσω τεχνολογιών όπως η επαυξημένη (AR) και η εικονική πραγματικότητα (VR), προσφέρει νέες δυνατότητες βίωσης της πολιτιστικής πληροφορίας. Η οπτική, ακουστική και απτική αλληλεπίδραση ενισχύει τη μνημονική επεξεργασία και ενισχύει την αυθεντικότητα της εμπειρίας (Serafin, 2004). Τα μουσεία αξιοποιούν πλέον τη δυνατότητα ανακατασκευής περιβαλλόντων και αντικειμένων, προσφέροντας στον επισκέπτη την αίσθηση συμμετοχής σε μία χρονική-χωρική πραγματικότητα. Η προσθήκη χωρικού ήχου και αφής ενισχύει τη βιωματικότητα και προωθεί την ενσυναίσθηση προς ιστορικά και κοινωνικά συμφραζόμενα, ενώ παράλληλα εξυπηρετεί και σκοπούς προσβασιμότητας.

Η γνωστική θεωρία φορτίου (Sweller, 1994) επισημαίνει τη σημασία του αποτελεσματικού σχεδιασμού ψηφιακών εμπειριών, ιδίως στο πλαίσιο σύνθετων πληροφοριών. Όταν οι αφηγήσεις είναι οπτικοποιημένες, δομημένες και προσαρμοσμένες, ο επισκέπτης δύναται να εμπλακεί ενεργά και να κατανοήσει βαθύτερα το περιεχόμενο. Όπως σημειώνει και η Nielsen

(2017), η αφήγηση λειτουργεί ως δομικό στοιχείο της μουσειακής επικοινωνίας, προάγοντας τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και την ενσυναίσθηση. Τέλος, η ψηφιακή αφήγηση ενισχύει την ερμηνευτική σύνδεση μεταξύ αντικειμένων και περιβάλλοντος χώρου, επιτρέποντας την απορρόφηση ιστορικών πληροφοριών και την επεξεργασία τους ως ανοιχτά ερωτήματα πολιτιστικής σημασίας (Shim et al., 2024). Η ενεργοποίηση πολλαπλών γνωστικών και συναισθηματικών καναλιών καθιστά την αφήγηση περισσότερο αποτελεσματική, καθώς ενισχύει τη δυνατότητα ανάκλησης και κατανόησης (Μπρατίσης κ.ά., 2024).

Η πολιτιστική κληρονομιά, υλική και άυλη, συνιστά ένα δυναμικό σύνολο ιστορικών, κοινωνικών και καλλιτεχνικών μορφών έκφρασης, οι οποίες συγκροτούν τη συλλογική ταυτότητα και τη μνήμη ενός λαού. Η αξιοποίησή της μέσα από σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες δεν περιορίζεται στη διατήρησή της, αλλά αναδεικνύει τη σημασία της ως ζωντανής πολιτισμικής πρακτικής. Η ψηφιακή αφήγηση λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ του παρελθόντος και του παρόντος, παρέχοντας ένα πολυτροπικό πλαίσιο μέσα από το οποίο επαναπροσδιορίζεται η πρόσληψη και η συμμετοχή του κοινού στην πολιτιστική εμπειρία (UNESCO, 2011). Μέσα από τη διαδραστική ανασυγκρότηση αφηγήσεων, τη σύνδεση τόπων, αντικειμένων και μνημών, η πολιτιστική κληρονομιά μεταμορφώνεται από στατική αναφορά σε ενεργό πεδίο πολιτισμικής ερμηνείας (Giaccardi, 2012). Οι ψηφιακές εφαρμογές επιτρέπουν την ευρύτερη διάδοση της πολιτιστικής πληροφορίας, τη συμμετοχή κοινοτήτων στη διαμόρφωση των αφηγήσεων και την ανάδειξη περιθωριοποιημένων φωνών, ενισχύοντας το δημοκρατικό χαρακτήρα της πολιτιστικής τεκμηρίωσης (Simon, 2010). Καθίσταται, επομένως, σαφές ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί απομονωμένο αποθετήριο του παρελθόντος, αλλά ένα πεδίο διαρκούς διάδρασης, αναστοχασμού και επανανοηματοδότησης στο παρόν.

2.3. Μεθοδολογία συλλογής και επεξεργασίας δεδομένων

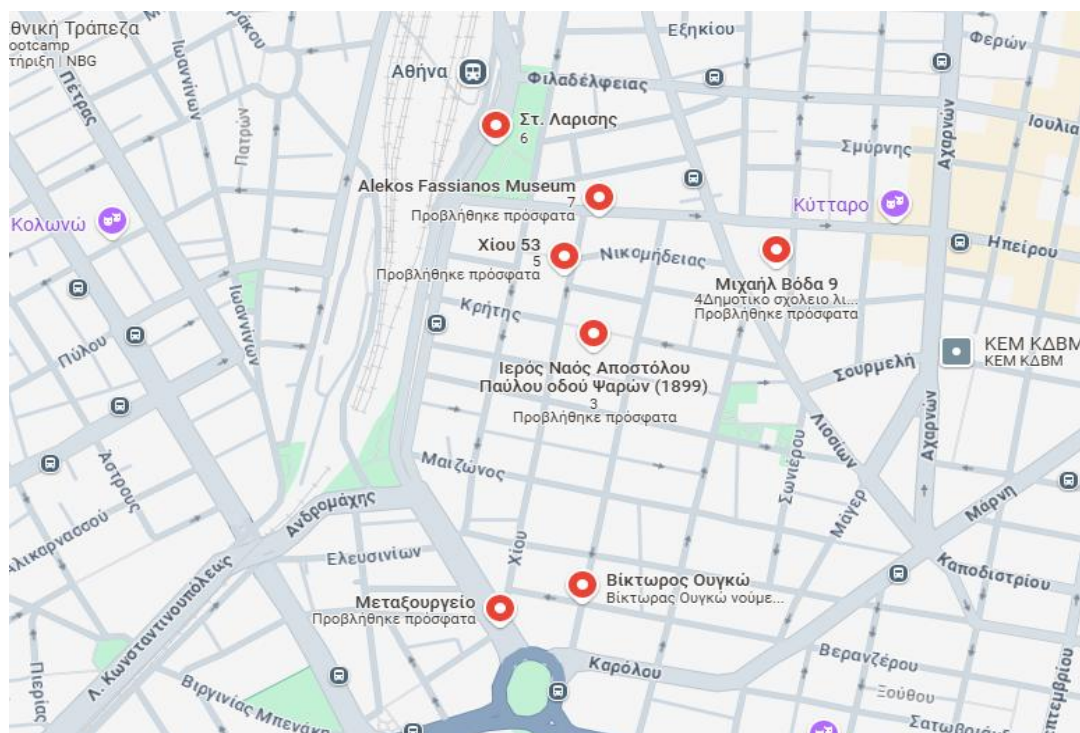
Η παρούσα μελέτη εντάσσεται στο πλαίσιο της ποιοτικής έρευνας, εστιάζοντας στη μελέτη περίπτωσης (case study) και ειδικότερα στην εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling) ως εργαλείου τεκμηρίωσης και ανάδειξης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η μελέτη αφορά τη ζωή και το έργο του καλλιτέχνη Αλέκου Φασιανού, μέσα από την κατασκευή ενός ψηφιακού «Θεματικού Περίπατου» στη γειτονιά του Αγίου Παύλου, όπου γεννήθηκε και έζησε ο καλλιτέχνης. Η ψηφιακή αφήγηση, που θα αποτυπώνεται σε διαδραστική ιστοσελίδα, επιδιώκει να λειτουργήσει συμπληρωματικά προς την εμπειρία της επίσκεψης στο Μουσείο Αλέκος Φασιανός, προτείνοντας έναν νέο τρόπο προσέγγισης της μνήμης και της πολιτιστικής ταυτότητας μέσω της τεχνολογίας.

Η ερευνητική μεθοδολογία σχεδιάστηκε με σκοπό τη δημιουργία ενός ερμηνευτικού πλαισίου γύρω από το ρόλο που δύναται να διαδραματίσει η ψηφιακή αφήγηση στην πολιτιστική τεκμηρίωση και την ενίσχυση της συλλογικής μνήμης. Υιοθετείται η δομή που περιγράφεται από τη σχετική βιβλιογραφία (Pandey & Pandey, 2015), η οποία περιλαμβάνει τον καθορισμό του ερευνητικού προβλήματος, τη χαρτογράφηση του θεωρητικού πλαισίου, την επιλογή μελέτης περίπτωσης και την εκπόνηση ενός σχεδίου δράσης που καλύπτει τη συλλογή, ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων. Η προσέγγιση της μελέτης είναι ερμηνευτική, με βασικό στόχο τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο ο ψηφιακός χώρος μπορεί να συμβάλλει στη συγκρότηση και αναπαράσταση της πολιτιστικής εμπειρίας. Η επιλογή της γειτονιάς του Αγίου Παύλου δεν είναι τυχαία: συνιστά το βιωματικό και κοινωνικό χώρο του καλλιτέχνη, άρρηκτα συνδεδεμένο με τη θεματολογία και τις μορφές του έργου του. Η έρευνα επικεντρώνεται τόσο στον πολιτισμικό χαρακτήρα του τόπου όσο και στην πρόσληψη του Φασιανού ως μορφή της νεοελληνικής τέχνης. Η συλλογή των δεδομένων οργανώθηκε όπως φαίνεται και στον **Πίνακα 2.1** σε δύο επίπεδα: πρωτογενές και δευτερογενές. Πρωτογενώς, υλοποιήθηκε επιτόπια παρατήρηση δηλαδή καταγραφή των φυσικών σημείων ενδιαφέροντος στη γειτονιά του Αγ. Παύλου με χρήση Google Maps (βλ. **Εικόνα 2.1**) και φωτογραφική τεκμηρίωση της περιοχής με χρήση smartphone. Δευτερογενώς, αξιοποιήθηκε πλήθος αρχειακού και βιβλιογραφικού υλικού, όπως βιογραφικά και καλλιτεχνικά δοκίμια, καταγεγραμμένες συνεντεύξεις του καλλιτέχνη, κριτικά κείμενα και τεκμήρια από εκθέσεις και πολιτιστικούς οργανισμούς. Τα παραπάνω οργανώθηκαν με τη χρήση λογισμικού Obsidian (βλ. **Εικόνα 2.2**) και Zotero.

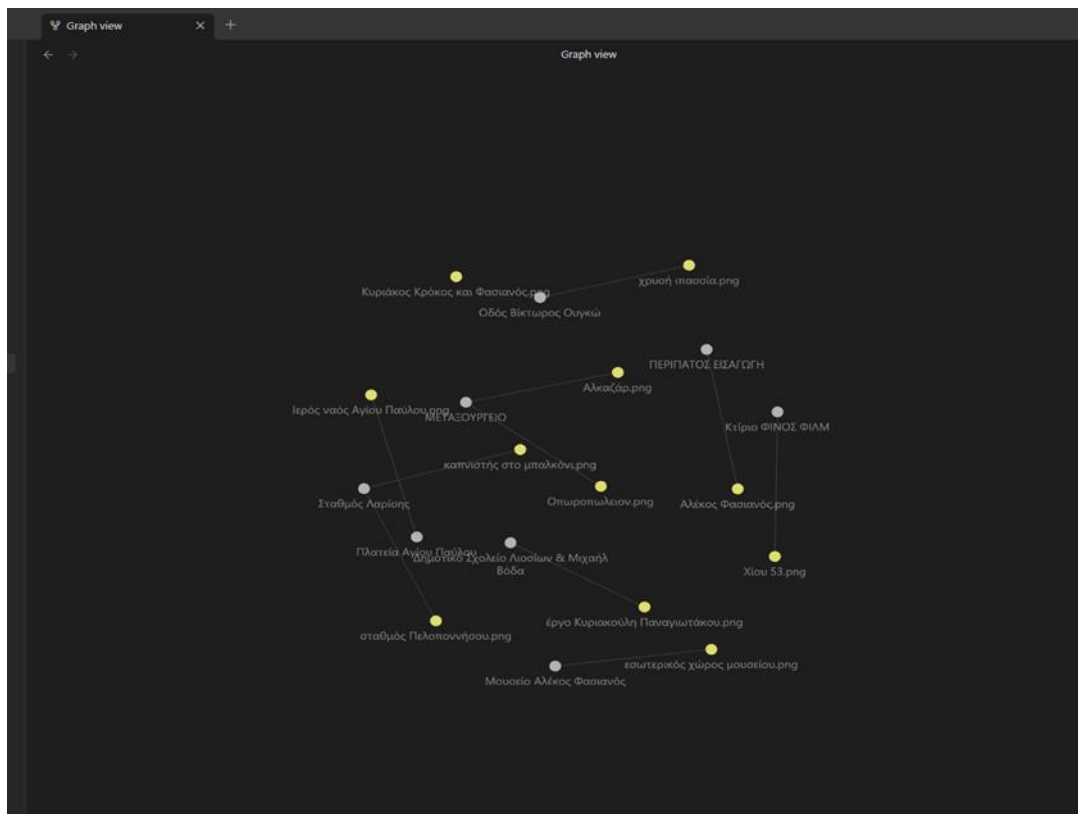
Πίνακας 2.1 : Συλλογή δεδομένων σε Πρωτογενή και Δευτερογενή

Τύπος δεδομένων	Μέθοδος Συλλογής	Περιγραφή	Χρήση ψηφιακών εργαλείων
Πρωτογενή	Επιτόπια παρατήρηση	Καταγραφή φυσικών σημείων ενδιαφέροντος στη γειτονιά του Αγ. Παύλου	Google maps(mapping)
	Φωτογραφική τεκμηρίωση	Λήψεις από χώρους και έργα του Φασσιανού στην περιοχή	smartphone
Δευτερογενή	Αρχαιακή έρευνα	Βιογραφικά, καλλιτεχνικά και ιστορικά δεδομένα από βιβλία, άρθρα, δημοσιεύματα	Obsidian Zotero
	Ψηφιακές συλλογές	Προηγούμενες εκθέσεις, συνεντεύξεις βίντεο, του καλλιτέχνη	Obsidian Zotero

Η διαδικασία ανάλυσης των δεδομένων ακολούθησε θεματική και ερμηνευτική προσέγγιση. Πραγματοποιήθηκε θεματική ανάλυση των αφηγήσεων και των συνεντεύξεων, καθώς και ανάλυση του περιεχομένου. Τα δεδομένα αντιστοιχήθηκαν με χωρικά σημεία ενδιαφέροντος, συνδέοντας το αστικό τοπίο με τις καλλιτεχνικές και προσωπικές διαδρομές του Φασσιανού. Επιπλέον, σε μεταγενέστερο στάδιο προβλέπεται να εξεταστούν και οι τρόποι πλοήγησης και αλληλεπίδρασης των επισκεπτών με τον ψηφιακό περίπατο, μέσω ερωτηματολογίων αξιολογώντας την αποτύπωση της χρήσης. Η αξιοπιστία της έρευνας διασφαλίζεται μέσω της



Εικόνα 2.1: Καταγραφή των φυσικών σημείων σε περιβάλλον Google Maps.



Εικόνα 2.2: Αποτύπωση γραφήματος με χρήση του λογισμικού Obsidian.

διασταύρωση των πηγών (triangulation), της σαφούς τεκμηρίωσης των ερευνητικών σταδίων, καθώς και της εφαρμογής αρχών ποιοτικής εγκυρότητας και ερευνητικής δεοντολογίας. Το ερευνητικό αποτέλεσμα δεν αποσκοπεί στην εξαγωγή γενικεύσεων, αλλά στην εις βάθος κατανόηση μιας μοναδικής περίπτωσης, όπου ο ψηφιακός πολιτισμός συναντά τη βιωματική μνήμη και την καλλιτεχνική έκφραση.

2.4. Περιεχόμενο της ψηφιακής αφήγησης: Πολιτισμική και ιστορική τεκμηρίωση

Η ψηφιακή αφήγηση που συγκροτήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης εστιάζει σε δέκα χαρακτηριστικούς σταθμούς που σηματοδοτούν πτυχές της ζωής, του έργου και της πολιτισμικής μνήμης του Αλέκου Φασσιανού. Η επιλογή των συγκεκριμένων “σταθμών” δεν έγινε αυθαίρετα, βασίστηκε στη μουσειοπαιδαγωγική δράση του Μουσείου Αλέκου Φασσιανού με τίτλο «Περίπατος», η οποία έχει σκοπό να αναδείξει τη βιωματική σχέση του καλλιτέχνη με τη γειτονιά του Αγίου Παύλου. Κάθε σταθμός που παρουσιάζεται παρακάτω, αναλύεται ως κόμβος προσωπικής, κοινωνικής και καλλιτεχνικής σημασίας, ενταγμένος στο ευρύτερο πλαίσιο της ιστορικής τοπογραφίας της Αθήνας. Η ανάλυση αξιοποιεί τεκμήρια αρχιτεκτονικής, μαρτυρίες, εικαστικά έργα και ιστορικές πηγές, προκειμένου να αποτυπωθεί η συμβολική και πολιτισμική σημασία των σημείων αυτών για τον ίδιο το Φασσιανό αλλά και για την πόλη.

Μεταξουργείο: Η συνοικία του Μεταξουργείου συγκροτήθηκε στο δεύτερο μισό του 19ου αιώνα, κυρίως χάρη στην ίδρυση του εργοστασίου μεταξιού του Αθανασίου Δουρούτη το 1854, στη γωνία των οδών Μυλλέρου και Μεγάλου Αλεξάνδρου. Το εργοστάσιο αυτό, έργο του αρχιτέκτονα Χάνσεν (Theophilus Hansen), αποτελεί ένα από τα πρώτα δείγματα βιομηχανικής αρχιτεκτονικής στην Αθήνα και σημάδεψε το χαρακτήρα της περιοχής τόσο πολεοδομικά όσο και κοινωνικά. Η βιομηχανική χρήση της γης δεν περιορίστηκε στο χώρο του Μεταξουργείου. Σταδιακά, κατά μήκος των οδών Μυλλέρου, Θερμοπυλών και Κεραμεικού, εγκαταστάθηκαν εργαστήρια ραπτικής, σιδηρουργεία, μηχανουργεία και υποδηματοποιεία, δημιουργώντας έναν αστικό μικρόκοσμο παραγωγής και χειρωνακτικής τέχνης (Αγριαντώνη & Χατζηϊωάννου, 1995). Αυτό το πολυμορφικό τοπίο, όπου συνυπήρχαν παραγωγή και κατοικία, συνέβαλε στην

ανάδυση μιας λαϊκής αισθητικής που συναντά κανείς και στο εικαστικό έργο του Αλέκου Φασιανού μέσα από τις φιγούρες εργατών, μικροπωλητών και καθημερινών μορφών. Η κοινωνική σύνθεση του Μεταξουργείου ήταν κυρίως μικροαστική και εργατική. Η περιοχή κατοικήθηκε από οικογένειες μεταναστών εσωτερικού, κυρίως από την Πελοπόννησο, τα νησιά και τη Στερεά Ελλάδα(Αγριαντώνη & Χατζηϊωάννου, 1995). Οικιστικά κυριαρχούσαν τα μονώροφα και διώροφα σπίτια με εσωτερικές αυλές – αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά που ο Φασιανός συχνά ανακαλούσε ως μνήμες της δικής του γειτονιάς: της αυλής, της ροδιάς, της ζωής έξω από το σπίτι. Οι αυλές λειτουργούσαν όχι μόνο ως ιδιωτικός χώρος αλλά και ως σημείο κοινοτικής συνύπαρξης(Φασιανός, 2002). Η πολεοδομική μορφή της περιοχής εξελίχθηκε αντιφατικά. Από τη μία πλευρά, υπήρχε μια οργανική ανάπτυξη γύρω από τα εργαστήρια και τις μικρές βιοτεχνίες· από την άλλη, η σταδιακή αποβιομηχάνιση από τα μέσα του 20ού αιώνα προκάλεσε εγκατάλειψη και σταδιακή υποβάθμιση(Αγριαντώνη & Χατζηϊωάννου, 1995). Η εικόνα της παραμέλησης, αλλά και της αντοχής στο χρόνο, που αποπνέει η περιοχή μέχρι σήμερα, μοιάζει να αποτυπώνεται στον τρόπο με τον οποίο ο Φασιανός δούλεψε το αστικό τοπίο: όχι ως εξιδανικευμένη πόλη, αλλά ως χώρο εμποτισμένο με μνήμη, φθορά και καθημερινή ποίηση. Η πρόσφατη απόπειρα ανάπλασης του παλιού εργοστασίου μεταξιού και η μετατροπή του σε χώρο πολιτισμού (Δημοτική Πινακοθήκη Αθηνών), σηματοδοτεί μια πολιτιστική στροφή που επιχειρεί να συνδέσει τη βιομηχανική κληρονομιά με το παρόν(Ρηγόπουλος, 2003). Η διατήρηση της υλικής μνήμης (τούβλο, σίδηρο, παλιός σοβάς) συνδέεται αισθητικά με τις αξίες που διέπνεαν και την αρχιτεκτονική επιλογή του Μουσείου Φασιανού: λιτότητα, εντιμότητα υλικών και αναφορά στο αστικό παρελθόν. Η ανάθεση στο Φασιανό των εικαστικών έργων για το σταθμό Μεταξουργείο του μετρό το 2000 αποτελεί μια κυκλική επιστροφή στις γειτονιές που το διαμόρφωσαν. Το Μεταξουργείο, χώρος με έντονη εργατική και βιοτεχνική ταυτότητα, ήταν γεμάτο από φιγούρες που πρωταγωνίστησαν στην καθημερινότητά του: καστανάδες, μανάβηδες, ρακοσυλλέκτες, ποδηλάτες. Στον εικαστικό του κόσμο, αυτές οι μορφές μετουσιώνονται σε ηρωικές, διαχρονικές φιγούρες, μέσα από παραστατικές και δυναμικές συνθέσεις όπως «Το Οπρωροπωλείο» και «Αλκαζάρ» (Δρόμος Ποίησης, 2022). Η τέχνη του δεν καταγράφει απλώς μνήμες δημιουργεί έναν νέο, αστικό μύθο.

Οδός Βίκτωρος Ουγκώ: Η οδός Βίκτωρος Ούγκο, διακριτική αλλά ουσιαστική παρουσία στον αστικό ιστό της περιοχής του Αγίου Παύλου, συνδέεται βαθιά με τις πρώιμες αναμνήσεις και τα βιώματα του Αλέκου Φασιανού. Βρίσκεται πλησίον της Μιχαήλ Βόδα και της Λιοσίων, κοντά στο Σταθμό Λαρίσης, εντός μιας αστικής ενότητας που καθόρισε τον ψυχισμό και την εικονογραφία του καλλιτέχνη. Στον αριθμό 6 της οδού, βρισκόταν το πατρικό σπίτι της οικογένειας Φασιανού, το οποίο έχει σήμερα κατεδαφιστεί, αλλά για δεκαετίες αποτελούσε τον πυρήνα των παιδικών και εφηβικών του εμπειριών. Σε αυτό το περιβάλλον, ο Φασιανός ήρθε σε επαφή με εικόνες που επρόκειτο να μετασχηματιστούν σε σύμβολα της εικαστικής του γλώσσας: τα λαϊκά επαγγέλματα, το θερινό σινεμά, οι αυλές με τις ροδιές, οι βραδινές περιπλανήσεις στις συνοικίες, οι ήχοι της πόλης, θέατρο σκιών, τα παραμύθια και η σκιά του Καραγκιόζη σε αυτοσχέδια πανιά. Στη μάντρα ενός σπιτιού της Βίκτωρος Ουγκώ είδε για πρώτη φορά άλογο— εμπειρία που άφησε ανεξίτηλο αποτύπωμα στην αφηγηματική διάσταση του έργου του (Φασιανός, 2002). Ο ίδιος συνήθιζε να αναφέρεται στο δρόμο αυτό με βαθιά συναισθηματική φόρτιση, καθώς εδώ βίωσε και ορισμένα από τα τραυματικά ιστορικά γεγονότα της κατοχικής περιόδου. Από τη Βίκτωρος Ουγκώ αντίκρισε για πρώτη φορά τα πολεμικά αεροσκάφη και τον ερχομό των γερμανικών στρατευμάτων. Το αίσθημα της απώλειας και της βίαιης τομής με την παιδική ηλικία διαπερνά την ύλη πολλών έργων του, ιδίως των μεταγενέστερων, όπου ο χρόνος αποκρυσταλλώνεται σε μορφές οικείες, καθημερινές αλλά πάντοτε μυθοποιημένες. Η οδός Βίκτωρος Ουγκώ, όπου έζησε κατά την παιδική του ηλικία ο Αλέκος Φασιανός, δεν αποτελεί μόνο έναν αστικό τοπωνυμικό δείκτη της βορειοδυτικής Αθήνας. Το όνομά της εμπεριέχει ένα ισχυρό συμβολικό φορτίο: αναφέρεται στον Victor Hugo (1802–1885), έναν από τους σημαντικότερους Ευρωπαίους λογοτέχνες του 19ου αιώνα, θεμελιωτή του γαλλικού ρομαντισμού και κοινωνικό στοχαστή με σταθερή φιλελληνική στάση (Hugo, 1829/1999). Η συμβολή του στο φιλελληνικό λόγο είναι ιδιαίτερα αισθητή μέσα από τη συλλογή *Les Orientales*, όπου ποιήματα όπως το «Το Ελληνόπουλο» και ο «Κανάρης» επαναπροσδιορίζουν την ελληνική επανάσταση ως σύμβολο οικουμενικής ελευθερίας(Σαν Σήμερα, χ.χ.). Η μετέπειτα πορεία του Φασιανού, που περιλάμβανε μακρά παραμονή στο Παρίσι και στενές σχέσεις με τον κύκλο του Louis Aragon(Μουσείο Αλέκος Φασιανός, χ.χ.), φαίνεται να αναπτύσσεται εντός ενός διαχρονικού γαλλόφιλου πλαισίου, το οποίο η παιδική εγκατάσταση σε μια οδό με το όνομα του Ουγκώ προοικονομεί σχεδόν ποιητικά. Ο Ουγκώ, ως συνείδηση του ανθρωπισμού και της τέχνης με ηθικό υπόβαθρο, καθρεφτίζει τις ίδιες ιδεολογικές ποιότητες που ο Φασιανός υπηρέτησε στην εικαστική του γλώσσα – μια τέχνη

ανθρωποκεντρική(Μουσείο Αλέκος Φασιανός, χ.χ.), συμβολική, εμπνευσμένη από τη λαϊκή μνήμη και τα ευρωπαϊκά ιδανικά. Η σύνδεση του τόπου με τον πνευματικό του ορίζοντα αποκτά έτσι πολλαπλές διαστάσεις: ο Φασιανός δεν κατοίκησε απλώς σε έναν δρόμο της Αθήνας, αλλά σε έναν συμβολικό κόμβο ανάμεσα στην ελληνική καθημερινότητα και τη γαλλική κουλτούρα, όπου συγκλίνουν η μνήμη, η ιστορία και η τέχνη (Φασιανός, 2008).

Πλατεία Αγίου Παύλου: Ο Ιερός Ναός Αγίου Παύλου, θεμελιωμένος το 1899 και ολοκληρωμένος το 1910, υπήρξε η πνευματική και γεωγραφική καρδιά της γειτονιάς στην οποία μεγάλωσε ο Αλέκος Φασιανός. Στο λύκειο συνδέεται με νέους μαθητές με τους οποίους μοιράζεται το ενδιαφέρον του για την τέχνη, τη συγγραφή και το θέατρο, όπως ο κινηματογραφιστής Θόδωρος Αγγελόπουλος και ο ποιητής Λευτέρης Παπαδόπουλος. Καθ' όλη τη διάρκεια αυτών των ετών, βοηθάει των παππού του στην εκκλησία των Αγίων Αποστόλων και εκείνος τον ενθαρρύνει να ασχοληθεί με τη ζωγραφική. Είναι χαρακτηριστικό ότι κατά τη διάρκεια της γερμανικής Κατοχής, όταν το σχολείο του (9ο Δημοτικό) είχε επιταχθεί, τα παιδιά της γειτονιάς μετέφεραν τα μαθήματά τους στην ίδια την εκκλησία· ο ναός λειτουργούσε όχι μόνο ως χώρος θρησκευτικός αλλά και ως καταφύγιο της κοινότητας, γεγονός που ενίσχυσε το δεσμό του Φασιανού με το συγκεκριμένο τόπο. Για τα θρησκευτικά βιβλία, σχεδιάζει και ζωγραφίζει με χρωματιστά μελάνια, και βινιέτες με βυζαντινά σύμβολα(Μουσείο Αλέκος Φασιανός, χ.χ.). Η παρουσία του παππού του ως ιερέα στο ναό, καθώς και η ιδιότητα του ίδιου ως παπαδοπαίδι, του προσέφερε πρώιμη επαφή με το ρυθμό της εκκλησιαστικής ζωής και τα εικαστικά μοτίβα της βυζαντινής τέχνης (Φασιανός,2002). Το δέσιμο του Φασιανού με το χώρο αυτό δεν υπήρξε μόνον βιωματικό, αλλά και βαθιά αισθητικό. Ο νεαρός καλλιτέχνης βίωνε την εκκλησία όχι απλώς ως τόπο θρησκευτικής πρακτικής ή οικογενειακής αναφοράς, αλλά ως οπτικό και πνευματικό περιβάλλον καλλιτεχνικής μύησης. Οι μορφές, οι επιγραφές, οι τοιχογραφίες και η εικονογραφική αυστηρότητα της βυζαντινής παράδοσης αποτέλεσαν για εκείνον πρώιμα αντικείμενα σιωπηλής μελέτης, τα οποία αργότερα μετουσιώθηκαν στο προσωπικό του εικαστικό ιδίωμα – ένα ιδίωμα που ισορροπεί ανάμεσα στην απλότητα του λαϊκού και στη συμβολική βαρύτητα του ιερού. Χαρακτηριστική είναι η επιθυμία του να διατηρείται η σημειολογική λειτουργία των επιγραφών στο δημόσιο χώρο. Ο ίδιος συνήθιζε να παρατηρεί τις ρήσεις εντός των ναών, όπως η επιγραφή στην εκκλησία του αγίου Παύλου «Οὐδὲν ἄγνοεῖται εὐσεβεῖτε Τὸ ἐγὼ καταγγέλλω ὑμῖν», και επεσήμαινε τη σημασία της εγγενούς παιδευτικής τους διάστασης. Όπως ανέφερε χαρακτηριστικά, θα έπρεπε σε όλη την πόλη να υπάρχουν επιγραφές, ποιήματα ή αποσπάσματα λόγου σημαντικών ανθρώπων, ώστε ακόμη και εκείνοι που δεν διαβάζουν να εκτίθενται στη γνώση και στην αισθητική εμπειρία, μέσω της καθημερινής τριβής με το δημόσιο λόγο (Καθημερινή, 2025).

Δημοτικό Σχολείο Λιοσίων & Μιχαήλ Βόδα: Το 9ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών (σήμερα 55ο), επί των οδών Λιοσίων και Μιχαήλ Βόδα, φιλοξένησε τα πρώτα μαθητικά χρόνια του Φασιανού. Το σχολείο αυτό, σχεδιασμένο από τον Κυριακούλη Παναγιωτάκο το 1932, αποτελεί δείγμα μοντερνιστικής δημόσιας αρχιτεκτονικής. Κατά την Κατοχή, το κτήριο επιτάχθηκε από τις γερμανικές δυνάμεις, με αποτέλεσμα τα παιδιά, ανάμεσά τους και ο Φασιανός, να μετακινήθούν προσωρινά σε αυτοσχέδιες αίθουσες στο ναό του Αγίου Παύλου(Φασιανός, 2002).Οι μνήμες του από το σχολικό συσσίτιο και η πείνα της εποχής αποτελούν βασικά θεμέλια του κοινωνικού και ανθρωποκεντρικού χαρακτήρα της τέχνης του. Το συγκρότημα των δημοτικών αυτών σχολείων, που βρίσκεται κοντά στην πλατεία Βάθης, ανήκει στα έργα αναφοράς του ελληνικού μοντερνισμού. Έργο του πρωτοπόρου αρχιτέκτονα Κυριακούλη Παναγιωτάκου, είναι μέρος του προγράμματος ανέγερσης των σχολικών κτιρίων του '30 από την Τεχνική Υπηρεσία του Υπουργείου Παιδείας. Το συγκρότημα στεγάζει σε έναν ενιαίο όγκο δύο δημοτικά σχολεία που λειτουργούν αυτοδύναμα και αποτελούνται από έξι αίθουσες διδασκαλίας, γραφείο καθηγητών και αίθουσα χειροτεχνίας. Οι τάξεις στρέφονται προς τη μεσημβρία και επικοινωνούν μέσω ανοικτών στεγασμένων διαδρόμων. Υπάρχει δυνατότητα ενοποίησης 2-3 αιθουσών διδασκαλίας μεταξύ τους για την πραγματοποίηση εκδηλώσεων. Η αυλή, η αίθουσα γυμναστικής και το εστιατόριο του συγκροτήματος χρησιμοποιούνται από τους μαθητές και των δύο σχολείων. Η καθαρότητα της μορφής και η απλότητα της σύνθεσης γοήτευσαν τον Le Corbusier ο οποίος επισκεπτόμενος το κτήριο στα 1933 έγραψε στον τοίχο του «Compliments de Le Corbusier »(Grad Review, χ.χ., Culture2000, χ.χ.).

Κτίριο «ΦΙΝΟΣ ΦΙΛΜ»: Στην οδό Χίου 53, σε κοντινή απόσταση από το πατρικό του, ιδρύθηκε το 1954 η Φίνος Φιλμ, σύμβολο της ακμής του ελληνικού κινηματογράφου. Η Φίνος Φιλμ είναι ελληνική εταιρεία παραγωγής ταινιών. Ιδρύθηκε το 1943 από το Φιλοποίμενα Φίνο και λειτούργησε αδιάκοπα μέχρι το θάνατό του, το 1977(Finos Film, χ.χ.). Το 1954 ο Φίνος μεταφέρει για τελευταία φορά την έδρα της εταιρείας του στο παλιό κτήριο σαπωνοποιίας του Παπουτσάνη στην οδό Χίου 53, κοντά στο σταθμό Λαρίσης. Στο νεοκλασικό της οδού Χίου

αναπτύσσονται τα εργαστήρια, από την εμφάνιση μέχρι την τελική κόπια (εμφανιστήρια, μοντάζ, μιξάζ κλπ.) τα γραφεία και ο σχεδιασμός παραγωγής της εταιρείας (Agiopavlitis, 2019). Αν και ο Φασιανός δεν είχε άμεση εμπλοκή με τον κινηματογράφο, το πολιτιστικό αυτό τοπόσημο υπήρξε τμήμα του ίδιου αστικού μικρόκοσμου που το διαμόρφωσε. Οι συνθέσεις του, με την έμφαση στην κίνηση, την αφήγηση και το χαρακτήρα, μοιάζουν με καρέ κινηματογραφικής ταινίας· ακριβώς όπως και οι αστικές ιστορίες που εξελισσόταν στις θρόνες της Φίνος Φιλμ εκείνη την εποχή.

Σταθμός Λαρίσης-Σταθμός Πελοποννήσου: Ο Σιδηροδρομικός Σταθμός Πελοποννήσου, έργο που αποτυπώνει με ακρίβεια τη μετάβαση της Αθήνας στη βιομηχανική εποχή, αποτελεί ένα από τα πλέον αξιόλογα δείγματα αστικής σιδηροδρομικής αρχιτεκτονικής του 19ου αιώνα. Η ανέγερσή του ξεκίνησε το 1884 και ολοκληρώθηκε το 1889, στο πλαίσιο της ευρύτερης πολιτικής εκσυγχρονισμού των μεταφορών που προώθησε ο Χαρίλαος Τρικούπης. Τον σχεδιασμό ανέλαβε ομάδα Γάλλων μηχανικών υπό τον Alfred Rondel, με αρχιμηχανικό τον Abel Gotteland, γεγονός που αντικατοπτρίζει και την ευρωπαϊκή τεχνολογία που ενσωματώθηκε στο έργο. Η τελική μορφή του σταθμού διαμορφώθηκε με την προσθήκη των τριών χαρακτηριστικών τρούλων το 1912–13 από το Γερμανό αρχιτέκτονα Έρνστ Τσίλλερ, ο οποίος εφάρμοσε μία σύνθεση νεοκλασικισμού και διακοσμητικών στοιχείων «art nouveau». Οι μεταλλικές μαρκίζες, η ισχυρή συμμετρία της πρόσοψης και οι λεπτομέρειες της κεντρικής εισόδου παραπέμπουν σε αισθητικές αναζητήσεις της κεντρικής Ευρώπης, χωρίς να χάνεται ο μεσογειακός χαρακτήρας του κτιρίου (Design Lab, 2016). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το εσωτερικό του σταθμού: ξύλινα χωρίσματα με πολύχρωμα τζάμια, μωσαϊκά δάπεδα με γεωμετρικά μοτίβα, μαρμάρινα τζάκια στις αίθουσες αναμονής και κρυστάλλινοι πολυέλαιοι αποκαλύπτουν μια εσωτερική πολυπλοκότητα και λεπτότητα αισθητική, σπάνια για λειτουργικά κτίρια της εποχής. Ακόμα και τα μικρά μεταλλικά στοιχεία, όπως τα πόμολα στις θύρες, ενσωματώνουν συμβολικά μοτίβα, όπως τα φτερά του θεού Ερμή, προστάτη των μεταφορών, υπογραμμίζοντας την ιδεολογική φόρτιση του χώρου (Design Lab, 2016). Σήμερα, ο σταθμός, αν και εκτός λειτουργίας, διατηρεί το χαρακτήρα ενός μνημείου της τεχνικής, αρχιτεκτονικής και πολιτιστικής ιστορίας της πόλης. Έχει χαρακτηριστεί διατηρητέος (ΦΕΚ 391/Β/1985) και αποτελεί σημείο αναφοράς για την ιστορική μνήμη της περιοχής, σε μια γειτονιά που αντιμετωπίζει έντονα φαινόμενα κοινωνικής και οικονομικής αποδιάρθρωσης. Η περίπτωση του σταθμού επιβεβαιώνει τον τρόπο με τον οποίο η υλικότητα του χώρου μπορεί να λειτουργήσει ως φορέας ιστορικών και αισθητικών αξιών, ακόμη και σε συνθήκες εγκατάλειψης ή μεταβολής της χρήσης. Για τον Αλέκο Φασιανό, ο Σταθμός Πελοποννήσου δεν υπήρξε απλώς ένα αρχιτεκτονικό σύνολο με ιστορική βαρύτητα αποτέλεσε τόπο εμπειριών, αισθήσεων και επιθυμιών, οι οποίες εγγράφηκαν στη μετέπειτα εικαστική του γλώσσα. Από μικρή ηλικία συνήθιζε να επισκέπτεται το σταθμό με φίλους του, βοηθούμενος από την κίνηση των τρένων, τους ήχους των μηχανών και την ατμόσφαιρα που δημιουργούσαν οι καπνοί των φουγάρων. Έχει αναφέρει χαρακτηριστικά ότι στεκόταν στην αποβάθρα περιμένοντας να «φουγαριστεί», δηλαδή να καλυφθεί από τον καπνό των τρένων, βιώνοντας μια σχεδόν τελετουργική αίσθηση μύησης στην ταχύτητα, τη δύναμη και το πέρασμα. Αυτή η παιδική εμπειρία φαίνεται να μετουσιώθηκε εικαστικά στη μανία του να αποτυπώνει καπνιστές: φιγούρες καθημερινές, βυθισμένες στο τσιγάρο, παραμορφωμένες μέσα στην κίνηση, στο μεταίχμιο του πραγματικού και του φαντασιακού. Το τσιγάρο και ο καπνός μετατρέπονται σε συμβολικά μοτίβα, φορείς εσωτερικής έντασης και ρυθμού. Το ταξίδι του προς το Παρίσι το 1960, με αφητηρία το Σταθμό Λαρίσης, αλλά με ισχυρές μνήμες από τον όμορο Σταθμό Πελοποννήσου, συνιστά ίσως τη νοητή γέφυρα ανάμεσα στην καθημερινή του εμπειρία και στην καλλιτεχνική του ωρίμανση (Καθημερινή, 2025).

Μουσείο Αλέκος Φασιανός: Η οικογένεια του Αλέκου Φασιανού εγκαταστάθηκε στο σπίτι επί της οδού Αναπήρων Πολέμου στα τέλη της δεκαετίας του 1930. Επρόκειτο για ένα χαρακτηριστικό νεοκλασικό της παλιάς Αθήνας, διώροφο, με κεραμοσκεπή και εσωτερική αυλή, που διέθετε όλα τα μορφολογικά στοιχεία της αστικής λαϊκής κατοικίας της εποχής. Το οικιστικό αυτό περιβάλλον συνιστούσε για το μικρό Φασιανό μήτρα βιωμάτων, παρατήρησης και καλλιτεχνικής ευαισθητοποίησης. Εκεί διαμορφώθηκαν οι πρώτες του αισθήσεις: οι ήχοι, οι υφές, οι μυρωδιές της γειτονιάς. Ο ίδιος έχει αναφερθεί στην καθημερινή του επαφή με τα μικροεπαγγέλματα της εποχής όπως τον κουρέα, τον τσαγκάρη, το γαλατά, ως σπουδές από την ίδια τη ζωή, που επανέρχονται αργότερα στη ζωγραφική του με χαρακτηριστική εικονογραφική πυκνότητα (Καθημερινή, 2025). Η πατρική οικία κατεδαφίστηκε τη δεκαετία του 1970, στο πλαίσιο της εκτεταμένης πολιτικής της αντιπαροχής, η οποία αλλοίωσε σημαντικό μέρος της αθηναϊκής πολεοδομικής φυσιογνωμίας. Όμως η απώλεια αυτή δεν έμεινε χωρίς καλλιτεχνική απάντηση. Ο ίδιος ο Φασιανός, σε συνεργασία με τον αρχιτέκτονα Κυριάκο Κρόκο,

ανέλαβε το σχεδιασμό της αναδόμησης του χώρου ως πολυκατοικίας με εκθεσιακή χρήση, διατηρώντας την ανάμνηση του σπιτιού μέσα από την αρχιτεκτονική του συνέχεια. Το νέο κτίσμα, που ολοκληρώθηκε το 1995, ενοποιεί την απλότητα με την ειλικρίνεια των υλικών: εμφανές σκυρόδεμα, πέτρα, μωσαϊκό, γήινα χρώματα· μια αρχιτεκτονική που δεν επιχειρεί την αναπαράσταση, αλλά την ανάκληση της μνήμης (Κρόκος & Φασιανός, 1995). Το 2023 ο χώρος απέκτησε και επίσημα το χαρακτήρα Μουσείου, ανοίγοντας τις πόρτες του στο κοινό (Μουσείο Αλέκος Φασιανός, χ.χ.). Η συγκεκριμένη μουσειακή σύλληψη δεν απομονώνει το έργο από τη ζωή, αλλά αντίθετα επιχειρεί μια αναπαράσταση της διαδρομής: από την παιδική ηλικία και τις βιωματικές προσλαμβάνουσες μέχρι τη συγκρότηση μιας βαθιά ελληνικής, σύγχρονης και προσωπικής εικαστικής γλώσσας.

2.5. Συμπεράσματα

Το παρόν κεφάλαιο ανέδειξε τη θεωρητική και μεθοδολογική συγκρότηση μιας σύγχρονης προσέγγισης στην πολιτιστική τεκμηρίωση, με επίκεντρο την ψηφιακή αφήγηση ως εργαλείο ενεργοποίησης της μνήμης και ενίσχυσης της πολιτισμικής συμμετοχής. Η ανασκόπηση του θεωρητικού πλαισίου κατέδειξε τη λειτουργικότητα της ψηφιακής αφήγησης όχι μόνο ως τεχνολογικού εργαλείου παρουσίασης, αλλά ως δυναμικού μέσου επικοινωνίας, που εμπλέκει τον επισκέπτη σε μία πολυαισθητηριακή, εξατομικευμένη και ερμηνευτικά ανοιχτή εμπειρία. Οι επιστημόνες γύρω από την προσβασιμότητα, την εξατομίκευση και τη βιωματική εμπλοκή ανέδειξαν το μετασημασιολογικό ρόλο των ψηφιακών τεχνολογιών στην αναπαράσταση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Παράλληλα, η μεθοδολογία της παρούσας ενότητας εδράζεται στην ιδέα ότι η πολιτιστική κληρονομιά δεν αποτελεί στατική οντότητα, αλλά διαμορφώνεται και ανασυγκροτείται διαρκώς μέσα από σύγχρονα μέσα έκφρασης και τεκμηρίωσης. Η ψηφιακή αφήγηση αξιοποιείται ως εργαλείο για να συνδεθεί το παρελθόν με το παρόν, το φυσικό με το ψηφιακό, το προσωπικό με το συλλογικό. Μέσα από τη χρήση εργαλείων χαρτογράφησης, οπτικοακουστικής τεκμηρίωσης και ανάλυσης περιεχομένου, αναδείχθηκε η δυνατότητα κατασκευής μιας ψηφιακής πολιτιστικής διαδρομής, που συνδέει τον καλλιτέχνη με το χώρο, την ιστορία και τη κοινότητα. Η επιλογή της γειτονιάς του Αγίου Παύλου, ως πυρήνα της αφήγησης, ενίσχυσε τη σύνδεση του τοπίου με τη βιωμένη εμπειρία και τη συλλογική μνήμη, αναδεικνύοντας τη σημασία της τοποκεντρικής πολιτιστικής τεκμηρίωσης. Το περιεχόμενο της αφήγησης εστίασε στην αποτύπωση σημείων-σταθμών του βίου και του έργου του Αλέκου Φασιανού, μέσα από μια πολυτροπική και ερμηνευτικά πλούσια προσέγγιση. Η σύνδεση αυτών των σημείων με ευρύτερα ιστορικά και καλλιτεχνικά συμφραζόμενα προσέφερε μια πολυδιάστατη αναπαράσταση της ταυτότητας του καλλιτέχνη, αλλά και της πολιτιστικής δυναμικής του αστικού τοπίου. Συνολικά, η ενότητα ανέδειξε πώς η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να λειτουργήσει ως σύγχρονη μορφή μουσειακής επιμέλειας και πολιτιστικής διαχείρισης. Μέσω της συνδυαστικής αξιοποίησης θεωρητικών εργαλείων, τεκμηριωμένων δεδομένων και καινοτόμων τεχνολογιών, προσφέρει νέους τρόπους πρόσληψης και ερμηνείας της πολιτιστικής κληρονομιάς, ενισχύοντας τη συμμετοχή, τη γνώση και τη μνήμη στο παρόν.

2.6. Βιβλιογραφία

- Agiopavlitēs. (2019, 16 Οκτωβρίου). *Η γειτονιά μας στον ελληνικό κινηματογράφο*. Στον ΆγιοΠαύλο. <https://stonagiopavlo.wordpress.com/2019/10/16/h-γειτονιά-μας-στον-ελληνικό-κινηματογράφο/>
- Αγριαντώνη, Χ., & Χατζηγιάννου, Μ. Χ. (1995). *Το Μεταξουργείο της Αθήνας*. Κέντρο Νεοελληνικών Ερευνών – Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών.
- Αιθεροβάμων. (2022, 20 Ιανουαρίου). *Οι πίνακες του Αλέκου Φασιανού στο μετρό του Μεταξουργείου, της αγαπημένης του γειτονιάς*. Στο Δρόμο της Ποίησης. https://dromospoihs.gr/2022/01/20/fasianos_metro_metaksourgeio/
- Culture2000. (χ.χ.). *Αναφορά σε κτήρια της Αθήνας*. http://www.culture2000.tte.gr/ATHENS/GREEK/BUILDINGS/BUILD_TEXTS/B33_t.html
- Design Lab. (2016, 26 Μαΐου). *Σιδηροδρομικός Σταθμός Πελοποννήσου: Ιστορικό, παρόν, προοπτικές*. <https://www.designlab.gr>
- Finos Film. (χ.χ.). *Αρχική σελίδα*. <https://finosfilm.com/>
- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture*. Routledge.

- GRAD Review. (χ.χ.). MA108.17: Δημοτικά Σχολεία Λιοσίων και Μιχαήλ Βόδα. <https://gradreview.gr>
- Hugo, V. (1999). *Les Orientales* (Πρωτότυπη έκδοση: 1829). Gallimard.
- Καθημερινή. (2025). *Περιπλάνηση στην αιώνια Αθήνα του Αλέκου Φασιανού [Βίντεο]*. <https://www.kathimerini.gr/visual/video/563615671/video-periplanisi-stin-aionia-athina-toy-alekoy-fasianoy/>
- Κρόκος, Κ., & Φασιανός, Α. (1995). *Αρχιτεκτονική και μνήμη: Το Μουσείο Φασιανού*. Μεταίχμιο.
- Μπρατίτσης, Θ., Καπανιάρης, Α., & Μουλά, Ε. (2024). *Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση*. ΚΑΛΛΙΠΟΣ.
- Μουσείο Αλέκος Φασιανός. (χ.χ.). *Biography*. <https://www.alekosfassianos.gr/mouseio-alekos-fasianos/>
- Pandey, P., & Pandey, M. (2015). *Research methodology: Tools and techniques*. Bridge Center.
- Ρηγόπουλος, Δ. (2003). *Αποκατάσταση Μεταξουργείου*. Η Καθημερινή.
- Σαν Σήμερα. (χ.χ.). *Βίκτωρ Ουγκώ: Ο σπουδαιότερος συγγραφέας του Γαλλικού Ρομαντισμού*. <https://www.sansimera.gr/biographies/3270>
- Serafin, S., & Serafin, G. (2004). Sound design to enhance presence in photorealistic virtual reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 13(2), 218–231.
- Shiri, A., Howard, D., & Farnel, S. (2021). Indigenous digital storytelling: Digital interfaces supporting cultural heritage preservation and access. *The International Information & Library Review*, 54(2), 93–114. <https://doi.org/10.1080/10572317.2021.1946748>
- Shim, H., Oh, K., O'Malley, C., Jun, J., & Shi, K. (2024). Heritage values, digital storytelling, and heritage communication: The exploration of cultural heritage sites in virtual environments. *Digital Creativity*, 35(2), 171–197. <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2313585>
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- Φασιανός, Α. (2002). *Ο μύθος της γειτονιάς μου*. Καστανιώτης.
- Φασιανός, Α. (2008). *Σημειώσεις για τη ζωή και την τέχνη*. Άγρα.
- Φύλλο Εφημερίδας της Κυβερνήσεως. (1985). *Καθορισμός διατηρητέων κτηρίων στην περιοχή Μεταξουργείου* (ΦΕΚ 391/Β/25-6-1985).
- UNESCO. (2011). *Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage*. <https://ich.unesco.org>

3: Ψηφιακή αφήγηση: Ελληνικά έργα

3.1. Εισαγωγή

Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) αποτελεί έναν καινοτόμο και ραγδαία αναπτυσσόμενο τομέα, ο οποίος συνδυάζει την παραδοσιακή μορφή αφήγησης με τις σύγχρονες τεχνολογίες. Πολλά πρωτοποριακά έργα αποδεικνύουν πώς τα ελληνικά μουσεία και πολιτιστικοί χώροι αξιοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία για να ενισχύσουν τη δημόσια συμμετοχή, να διατηρήσουν τα πολιτιστικά αντικείμενα και να εμπλουτίσουν την εμπειρία των επισκεπτών. Στην παρούσα ενότητα θα παρουσιαστούν ορισμένα από τα πιο καινοτόμα ελληνικά έργα ψηφιακής αφήγησης. Η ανάλυση εστιάζει στη διεπιστημονική προσέγγιση που απαιτείται για την αποτελεσματική ενσωμάτωση αφηγηματικών τεχνολογιών, συνδυάζοντας θεωρητικά μοντέλα, τεχνολογικά εργαλεία και παραδείγματα εφαρμογής. Πιο συγκεκριμένα στην υποενότητα § 3.2 παρουσιάζεται έργο του Μουσείου της Ακρόπολης, στην υποενότητα § 3.3 το έργο του MOMus τα οποία αναλύονται υπό το πρίσμα της τεχνολογικής και αφηγηματικής τους υλοποίησης, σε συνάφεια με τις αρχές της βιωματικής και συμμετοχικής μάθησης. Στην υποενότητα § 3.3, αναλύονται τα τεχνολογικά εργαλεία και οι μεθοδολογικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται στα παραπάνω. Στην υποενότητα § 3.4 γίνεται συγκριτική ανάλυση μεταξύ των ελληνικών έργων. Στην υποενότητα § 3.5 γίνεται μία σύνδεση της ανάλυσης των παραδειγμάτων με την δημιουργία της παρούσας ψηφιακής αφήγησης. Έμφαση δίνεται στην επίδραση στη μεθοδολογία αλλά και στην ανάδειξη του καινοτόμου χαρακτήρα της, καθώς επίσης συνοψίζονται και τα βασικά συμπεράσματα του κεφαλαίου, τεκμηριώνοντας τον κεντρικό ρόλο της διεπιστημονικότητας στην ψηφιακή αφήγηση. Τέλος στην υποενότητα § 3.6 παρουσιάζεται η βιβλιογραφία.

3.2. Η Ψηφιακή περιήγηση του Μουσείου Ακρόπολης.

Η ιστορία του Μουσείου της Ακρόπολης ξεκινά από τον 17ο αιώνα, όταν τα μνημεία παρέμεναν σχεδόν ανέπαφα. Ωστόσο, κατά τον 18ο και 19ο αιώνα, υπέστησαν σημαντικές ζημιές από εκρήξεις, καταστροφές και λεηλασίες (π.χ. από το Λόρδο Elgin). Το 1833, μετά την αποχώρηση των Τούρκων, ξεκίνησαν συζητήσεις για τη δημιουργία ενός μουσείου. Το πρώτο μουσείο χτίστηκε το 1865, αλλά σύντομα αποδείχθηκε μικρό για τις ανασκαφές. Το 1976, ο Κωνσταντίνος Καραμανλής πρότεινε την ανάγκη ενός νέου μουσείου. Μετά από αρκετούς διαγωνισμούς και ανασκαφές (όπως η ανακάλυψη αρχαίου οικισμού στο Μακρυγιάννη), το νέο Μουσείο της Ακρόπολης σχεδιάστηκε από τους Bernard Tschumi και Μιχάλη Φωτιάδη. Εγκαινιάστηκε με εκθεσιακούς χώρους 14.000 τ.μ., δέκα φορές μεγαλύτερους από το παλιό, προσφέροντας σύγχρονες υπηρεσίες και τη δυνατότητα να φιλοξενήσει τα γλυπτά του Παρθενώνα ([Home | Acropolis Museum | Official website](#)).

Το νέο Μουσείο της Ακρόπολης, πέρα από τη διατήρηση και την έκθεση των αρχαιοτήτων, ενσωματώνει αναδυόμενες τεχνολογίες για να προσφέρει μια μοντέρνα και διαδραστική εμπειρία. Αποτελεί λοιπόν ένα εξαιρετικό παράδειγμα πώς η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας. Αξιοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία για να προσφέρει εμπλουτισμένες εμπειρίες στους επισκέπτες του, συνδυάζοντας την παραδοσιακή μουσειακή αφήγηση με σύγχρονα πολυμέσα. Μέσα από τον επίσημο ιστότοπό του, το Μουσείο παρέχει πρόσβαση σε μια σειρά από ψηφιακές εφαρμογές και βίντεο που ενισχύουν την κατανόηση και την αλληλεπίδραση με τα εκθέματά του. Ενδεικτικές είναι οι παρακάτω:

- **Εικονικές Περιηγήσεις:** Οι τρισδιάστατες περιηγήσεις επιτρέπουν στους χρήστες να εξερευνήσουν εικονικά την αίθουσα του Παρθενώνα, την αρχαιολογική ανασκαφή και άλλους χώρους του Μουσείου, προσφέροντας μια καθηλωτική εμπειρία που αναδεικνύει την αρχιτεκτονική και τα εκθέματα.
- **Διαδραστικά Παιχνίδια:** Παιχνίδια όπως το «Θεός, άνθρωπος, ζώο» και «Τα χρώματα της ζωφόρου» ενθαρρύνουν την ενεργή συμμετοχή, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδράσουν με τα εκθέματα με παιγνιώδη τρόπο.
- **Εκπαιδευτικά Εργαλεία:** Εφαρμογές όπως η «Η ζωφόρος του Παρθενώνα» και το «Χρονόγιο» παρέχουν αναλυτικές πληροφορίες και ιστορικά δεδομένα, διευκολύνοντας την κατανόηση της ιστορικής συνέχειας και της σημασίας των εκθεμάτων.

Αναλυτικότερα παρακάτω διακρίνονται οι εφαρμογές του μουσείου που αναπτύχθηκαν με το πρόγραμμα «Δημιουργία Ψηφιακού Μουσείου Ακρόπολης» το οποίο αναδεικνύει τις

πολύπλευρες πτυχές των εκθεμάτων του, προσφέρει μοναδικές εμπειρίες στους μουσειακούς του χώρους και δημιουργεί έναν νέο, συναρπαστικό κόσμο για μικρούς και μεγάλους. Αναλυτικότερα παρακάτω διακρίνονται οι εφαρμογές του μουσείου που αναπτύχθηκαν με το πρόγραμμα «Δημιουργία Ψηφιακού Μουσείου Ακρόπολης το οποίο αναδεικνύει τις πολύπλευρες πτυχές των εκθεμάτων του, προσφέρει μοναδικές εμπειρίες στους μουσειακούς του χώρους και δημιουργεί έναν νέο, συναρπαστικό κόσμο για μικρούς και μεγάλους. Μία από τις βασικές εφαρμογές που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος είναι ο επίσημος ιστότοπος του Μουσείου, ο οποίος λειτουργεί ως σύγχρονη διαδικτυακή πύλη. Μέσω αυτής παρέχονται ολοκληρωμένες πληροφορίες για το Μουσείο, συμπεριλαμβανομένων λεπτομερειών σχετικά με την πρόσβαση στο χώρο, τις περιοδικές εκθέσεις, τις εκπαιδευτικές και πολιτιστικές δραστηριότητες, τις εκδηλώσεις, καθώς και τις δυνατότητες που προσφέρονται σε σχολικές ομάδες και οικογένειες. Επιπλέον, ο ιστότοπος αναδεικνύει το επιστημονικό έργο του οργανισμού, δίνοντας έμφαση στην έρευνα και στη συντήρηση των εκθεμάτων. Παράλληλα, ο καινούριος διαδικτυακός του τόπος: [Acropolis Museum Kids](#) αποτυπώνει με σύγχρονο τρόπο τη λειτουργία και τις δράσεις του, παρέχει πολυδιάστατη ενημέρωση και ψυχαγωγία, καθιστά το σύνολο των συλλογών του ανοιχτό και προσβάσιμο στην παγκόσμια κοινότητα και επιπλέον διαμορφώνει ένα ελκυστικό περιβάλλον, σχεδιασμένο ειδικά για παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών. Η εν λόγω διαδικτυακή πύλη επιχειρεί να εισαγάγει το νεανικό κοινό στον κόσμο του Μουσείου μέσα από μια εμπειρία που συνδυάζει τη μάθηση με τη διασκέδαση. Μέσα από ευφάνταστα παιχνίδια, ελκυστικά βίντεο και πλήθος δημιουργικών δραστηριοτήτων, τα παιδιά ενθαρρύνονται να σκεφτούν κριτικά, να ανακαλύψουν, να πειραματιστούν και να εκφραστούν δημιουργικά, συμβάλλοντας έτσι στην ανάπτυξη της σχέσης τους με τον πολιτισμό και την πολιτιστική κληρονομιά.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει και η εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης με τίτλο «Σκηνές από έναν Γάμο», η οποία αξιοποιεί την τεχνική του animation για να ζωντανέψει μορφές από τις λουτροφόρους του Μουσείου. Οι παραστάσεις αποκτούν χρώμα και κίνηση, μετατρέποντας τα αρχαία αγγεία σε αφηγηματικά μέσα που παρακολουθούν, βήμα προς βήμα, την τελετουργία του γάμου στην αρχαία Αθήνα. Από τη στιγμή της συμφωνίας του γάμου έως και την αφιέρωση των λουτροφόρων – των αγγείων που χρησιμοποιούνταν στο γαμήλιο λουτρό – στο ιερό της Νύμφης του Γάμου, στη νότια πλαγιά της Ακρόπολης, η ταινία ανασυνθέτει με γλαφυρότητα ένα σημαντικό κοινωνικό γεγονός της αρχαιότητας, ενισχύοντας την ερμηνευτική προσέγγιση των αντικειμένων. Στο ίδιο θεματικό πλαίσιο εντάσσεται και η πρωτότυπη εφαρμογή «Gamos Ath.», ένα ψηφιακό ιστολόγιο (blog) που επιχειρεί να αναπαραστήσει το γάμο όπως τελούνταν στην Αθήνα της κλασικής εποχής. Υιοθετώντας τη μορφή και το ύφος ενός σύγχρονου διαδικτυακού ιστολογίου, η εφαρμογή συνδυάζει πληροφόρηση και ψυχαγωγία μέσα από κουίζ, συμβουλές αισθητικής, ιδέες για χτενίσματα και ενδυματολογικές επιλογές, αρώματα, συνταγές, ακόμη και "συνεντεύξεις", διαφημίσεις και οδηγούς αγοράς, όλα εμπνευσμένα από τις γραπτές πηγές και την αγγειογραφική εικονογραφία των λουτροφόρων του Μουσείου. Μέσω αυτής της προσέγγισης, αναδεικνύει με τρόπο ελκυστικό και διαδραστικό τις ποικίλες πτυχές του γαμήλιου εθιμικού στην αρχαία Αθήνα. Η ταινία «Ανακαλύπτοντας το παρελθόν» προσφέρει μια αναλυτική αποτύπωση της αρχαιολογικής διαδικασίας, παρακολουθώντας βήμα προς βήμα την πορεία μιας ανασκαφής. Από την έναρξη των εργασιών έως τη στιγμή που τα ευρήματα αποκτούν μουσειακή υπόσταση και εκτίθενται ως μέρος της μόνιμης συλλογής του Μουσείου Ακρόπολης, η ταινία αναδεικνύει τη μεταμόρφωση της υλικής μαρτυρίας σε πολιτιστικό τεκμήριο. Μέσω της οπτικοακουστικής αφήγησης, ενισχύεται η κατανόηση του επιστημονικού έργου πίσω από την έκθεση των αντικειμένων και αποκαλύπτεται η διαδρομή τους από το υπέδαφος έως τη μουσειακή προθήκη. Η ταινία Ένα πρωινό στην Αρχαία Αθήνα τοποθετείται στην αρχαία γειτονιά που αποκαλύφθηκε κάτω από το σύγχρονο κτήριο του Μουσείου Ακρόπολης και αξιοποιείται ως σκηνικό για την αναπαράσταση της καθημερινής ζωής των παιδιών στην κλασική Αθήνα. Μέσα από τη χρήση κινηματογραφικών τεχνικών, η αφήγηση ζωντανεύει την καθημερινότητα των νεαρών Αθηναίων, φωτίζοντας πτυχές της κοινωνικής και οικογενειακής τους ζωής, των παιχνιδιών, της εκπαίδευσης και των ηθών της εποχής. Η ταινία συμβάλλει όχι μόνο στην προσέγγιση του παρελθόντος με τρόπο βιωματικό, αλλά και στην εμπάθυνση της σχέσης του κοινού με το αρχαιολογικό υπόστρωμα του ίδιου του μουσείου.

Η διαδραστική εφαρμογή «Μυστικά κρυμμένα στο χώμα» προσκαλεί τους χρήστες σε ένα ψηφιακό παιχνίδι αρχαιολογικής εξερεύνησης, το οποίο εκτυλίσσεται στη γειτονιά της αρχαίας Αθήνας που εκτείνεται κάτω από το Μουσείο Ακρόπολης. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του αρχαιολόγου και καλείται να εντοπίσει, να καθαρίσει και να αποκαταστήσει αρχαία αντικείμενα, ενώ στο τέλος έχει τη δυνατότητα να επιμεληθεί τη δική του φανταστική έκθεση. Κάθε στάδιο της ανασκαφής εμπλουτίζεται με νέες αποκαλύψεις και απρόσμενα ευρήματα, καθιστώντας την

εμπειρία καθηλωτική. Μέσα από αυτήν τη συναρπαστική περιπέτεια, το παιχνίδι συνδυάζει τη δράση με τη μάθηση, ενισχύοντας τη βιωματική επαφή του χρήστη με τον αρχαίο κόσμο. Η εφαρμογή «Από τις συλλογές του Μουσείου» αποτελεί ένα διαδραστικό παιχνίδι αφής, σχεδιασμένο ως εισαγωγική εμπειρία για τους επισκέπτες πριν την είσοδό τους στους εκθεσιακούς χώρους. Μέσω της απτικής αλληλεπίδρασης, οι χρήστες έρχονται σε μια πρώτη, ελκυστική επαφή με επιλεγμένα αντικείμενα των συλλογών, γεγονός που ενισχύει την περιέργεια και την προσμονή για την πλήρη περιήγηση στο μουσείο. Το παιχνίδι λειτουργεί ως εισαγωγικό εργαλείο ερμηνείας, διευκολύνοντας την κατανόηση και την εστιασμένη παρατήρηση των εκθεμάτων που ακολουθούν. Η ταινία Ακρόπολη: 6.000 χρόνια σε 10 λεπτά αξιοποιεί ψηφιακά μοντέλα για να παρουσιάσει με συνοπτικό και δυναμικό τρόπο τις διαδοχικές μεταμορφώσεις του ιστορικού τοπίου της Ακρόπολης. Μέσα από την οπτικοποίηση των αρχιτεκτονικών και πολιτισμικών αλλαγών που συντελέστηκαν στο χώρο αυτόν κατά τη διάρκεια χιλιετιών, η ταινία καθιστά προσβάσιμη μια εκτενή χρονολογική περίοδο, ενισχύοντας την κατανόηση της πολυδιάστατης σημασίας της Ακρόπολης στην ιστορία της Αθήνας και του ευρύτερου πολιτισμού.

Το Μουσείο Ακρόπολης προσφέρει στους επισκέπτες του μια πρωτοποριακή ψηφιακή εμπειρία μέσω του διαδραστικού χάρτη «Το Μουσείο Ακρόπολης προτείνει». Ο χάρτης, τοποθετημένος στην έξοδο του μουσείου, καθοδηγεί το κοινό σε έναν αρχαιολογικό περίπατο στην καρδιά της Αθήνας, αναδεικνύοντας τους σημαντικότερους αρχαιολογικούς χώρους και μουσεία της πόλης. Παράλληλα, παρέχει αναλυτικές πληροφορίες και οδηγίες πρόσβασης, διευκολύνοντας την περιήγηση και ενθαρρύνοντας την περαιτέρω γνωριμία με τον πολιτιστικό πλούτο της Αθήνας. Η εφαρμογή «Χρονολόγιο» λειτουργεί ως ψηφιακό εργαλείο που υποστηρίζει το διαδικτυακό επισκέπτη στην κατανόηση της χρονικής αλληλουχίας της ανθρώπινης παρουσίας και δραστηριότητας στο

βράχο της Ακρόπολης, ξεκινώντας από την προϊστορική εποχή και φτάνοντας έως τις σύγχρονες ημέρες. Μέσα από αυτήν την εφαρμογή, επιτυγχάνεται η σύνθεση ενός ιστορικού αφηγήματος που φωτίζει τη διαχρονική σημασία του χώρου. Παράλληλα, η ταινία Μια παράξενη βόλτα στην Ακρόπολη ακολουθεί την ιστορία της Νίκης, ενός δωδεκάχρονου κοριτσιού που επισκέπτεται την Ακρόπολη μαζί με την οικογένειά της. Η Νίκη συναντά το μυστηριώδη Χθόνη, έναν κάτοικο του βράχου με τη μορφή φιδιού, ο οποίος την οδηγεί σε ένα ασυνήθιστο ταξίδι μέσα στο χρόνο. Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησης αυτής, η Νίκη γίνεται μάρτυρας των ιστορικών μεταβολών του τοπίου της Ακρόπολης και ζει μερικές από τις πιο καθοριστικές στιγμές της ιστορίας της. Ωστόσο, κατά την επιστροφή της, παραμένει αμφίβολη ως προς την πραγματικότητα αυτού του ταξιδιού, δημιουργώντας ένα αφήγημα που συνδυάζει την ιστορική γνώση με τη φαντασία και την προσωπική εμπειρία.

Η ταινία «Ο ναός της Αθηνάς Νίκης» εστιάζει στο ομώνυμο μνημείο, ένα μικρό αλλά εξαιρετικής αισθητικής ναό που δεσπόζει στην είσοδο της Ακρόπολης. Κατασκευασμένος κατά τα δύσκολα χρόνια του Πελοποννησιακού πολέμου, ο ναός αποτυπώνει μέσα από το γλυπτό του διάκοσμο τόσο την προσδοκία της νίκης όσο και την περηφάνια των Αθηναίων για τους μέχρι τότε επιτυχημένους πολεμικούς τους αγώνες. Η απεικόνιση θεών, ηρώων, μυθικών και ιστορικών συγκρούσεων, καθώς και των αέρινων, φτερωτών Νικών, χαραγμένων με υψηλή τεχνική στο μάρμαρο, λειτουργεί ως ύμνος προς τη θεά Αθηνά Νίκη και εκπέμπει ισχυρά μηνύματα προς τους εχθρούς της πόλης. Η σειρά βίντεο με τίτλο Η διασπορά των έργων της Ακρόπολης αποτελείται από δώδεκα σύντομα αφηγηματικά βίντεο που αναπαριστούν την ιστορία και τις περιπέτειες δώδεκα σημαντικών γλυπτικών αριστουργημάτων της Ακρόπολης στα νεότερα χρόνια. Οι περιπέτειες αυτές περιλαμβάνουν το διαμελισμό και τη διασπορά σπουδαίων έργων, όπως εκείνων του Παρθενώνα, του Ερεχθείου και του ναού της Αθηνάς Νίκης, σε μουσεία ανά τον κόσμο. Η ψηφιακή επανένωση των γλυπτών, όπως παρουσιάζεται στα βίντεο, αναδεικνύει τόσο το εύρος της διασποράς όσο και την καλλιτεχνική και ιστορική τους αξία. Η εφαρμογή είναι προσβάσιμη στο Κέντρο Πολυμέσων του Μουσείου Ακρόπολης. Η εφαρμογή «Ανακαλύπτουμε τις επιγραφές της Ακρόπολης», που βρίσκεται στον πρώτο όροφο του Μουσείου, παρέχει μια αναλυτική και διαδραστική προσέγγιση στην τέχνη της επιγραφικής των αρχαίων Αθηναίων. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν τον τρόπο χάραξης των επιγραφών, την αριθμητική γραφή, τις τεχνικές διόρθωσης λαθών και, πρωτίστως, τη λειτουργία τους στο πλαίσιο της εσωτερικής και εξωτερικής πολιτικής της Αθηναϊκής Δημοκρατίας κατά τον 5ο και 4ο αιώνα π.Χ. Επιπλέον, αξιοποιεί την τεχνολογία RTI (Reflectance Transformation Imaging), η οποία επιτρέπει την αλλαγή της γωνίας φωτισμού ώστε να αποκαλύπτονται με λεπτομέρεια τα χαραγμένα γράμματα και οι ανάγλυφες μορφές, αναδεικνύοντας τη γοητεία και την πολυπλοκότητα των επιγραφών. Η εφαρμογή-παιχνίδι «Πέτρα - καλέμι – γραφή» καλεί τους επισκέπτες να αναλάβουν το ρόλο του επιγραφολόγου,

προσφέροντας μια βιωματική εμπειρία χάραξης επιγραφών. Μέσα από τέσσερα διασκεδαστικά παιχνίδια και τη συνοδεία ενός χαρακτήρα-ξερόλα, οι συμμετέχοντες καλούνται να λύσουν γρίφους και να εμβαθύνουν στα μυστικά των αρχαίων επιγραφών. Επιπλέον, ένα κόμικς προσφέρει απαντήσεις σε βασικά ερωτήματα σχετικά με τις τεχνικές κατασκευής των επιγραφών, συνδυάζοντας τη μάθηση με τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα. Η εφαρμογή-παιχνίδι «Αποστολή S.A.M.M. – Ένωσε τα γλυπτά του Παρθενώνα» διαδραματίζεται σε ένα υποθετικό μέλλον, το έτος 2050, όπου η κλιματική αλλαγή και οι συνεχείς συγκρούσεις απειλούν την παγκόσμια πολιτιστική κληρονομιά. Σε αυτό το πλαίσιο, μια ομάδα ερευνητών με την ονομασία S.A.M.M. (Save Ancient Monuments Memory) επιδιώκει να διασώσει τουλάχιστον τη μνήμη των μνημείων μέσω της δημιουργίας ψηφιακών αντιγράφων. Ο παίκτης καλείται να ενταχθεί στην ομάδα και να αναλάβει την πρόκληση της αναζήτησης και συγκέντρωσης των ψηφιακών αρχείων των γλυπτών του Παρθενώνα, τα οποία είναι διασκορπισμένα σε μουσεία της Ευρώπης, ενώ τα σχετικά αρχεία έχουν υποστεί σημαντικές καταστροφές. Η εφαρμογή προσφέρει μια διαδραστική εμπειρία που συνδυάζει την εκπαιδευτική αξία με την ψυχαγωγία, υπογραμμίζοντας την ανάγκη για προστασία και διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η ταινία «Αθηνά Παρθένος» εστιάζει στο περίφημο χρυσελεφάντινο άγαλμα της Αθηνάς Παρθένου που βρισκόταν στο εσωτερικό του Παρθενώνα. Η παραγωγή επιχειρεί να απαντήσει σε ερωτήματα σχετικά με την εμφάνιση, το δημιουργό και το κόστος κατασκευής του αγάλματος. Επιπλέον, αποκαλύπτει τους γρίφους που κρύβουν οι αρχαίες επιγραφές που σχετίζονται με το άγαλμα, φωτίζοντας παράλληλα τον τρόπο με τον οποίο η δημοκρατική Αθήνα εξασφάλιζε τη διαφάνεια και τον έλεγχο κατά τη διάρκεια της κατασκευής του. Η ταινία συμβάλλει έτσι στην εμπάθυνση της γνώσης για τις πολιτιστικές και πολιτικές πρακτικές της εποχής. Η ολογραμμιακή προβολή με τίτλο «Ολόγραμμα του αγάλματος της Αθηνάς Παρθένου» αναπαριστά ψηφιακά το χαμένο χρυσελεφάντινο άγαλμα της Αθηνάς Παρθένου, έργο του διάσημου γλύπτη Φειδία, που βρισκόταν στο εσωτερικό του Παρθενώνα. Η προβολή αυτή, η οποία φιλοξενείται στο δεύτερο όροφο του Μουσείου Ακρόπολης, αποτελεί μια μικρής κλίμακας αναδημιουργία βασισμένη σε αρχαία αντίγραφα του αγάλματος, καθώς και σε τεκμηριωμένες αναφορές από τις γραπτές πηγές. Μέσω αυτής της τεχνολογίας, το μνημείο αναβιώνει ψηφιακά, προσφέροντας στο θεατή μια μοναδική ευκαιρία να το προσεγγίσει εικονικά.

Η εφαρμογή-παιχνίδι «Η Γιγαντομαχία» αναπαριστά τη μυθολογική σύγκρουση μεταξύ των θεών του Ολύμπου και των Γιγάντων, οι οποίοι επιδιώκουν να επιφέρουν την καταστροφή στον κόσμο. Η ιστορία ξεκινά από τις απαρχές της κοσμογονίας και εξελίσσεται σε μια μακρά και σκληρή μάχη, στην οποία οι θεοί πολεμούν με γενναιότητα, παρά την αδιάκοπη αντίσταση των Γιγάντων. Ο παίκτης καλείται να αναλάβει το ρόλο του ήρωα Ηρακλή, αποκτώντας τη θρυλική του δύναμη, και να συμμετάσχει ενεργά στη μάχη, σταθμίζοντας την τύχη του κόσμου στην ικανότητά του να υπερασπιστεί το θείο τάγμα. Η εφαρμογή-παιχνίδι «Επιγραφές Ερεχθείου» προσφέρει μια εμπριθή διερεύνηση των οικοδομικών επιγραφών του Ερεχθείου, που εκτίθενται στο Μουσείο Ακρόπολης. Μέσα από αυτήν, εξετάζονται ζητήματα όπως οι ενδεχόμενες καταχρήσεις δημόσιου χρήματος στην αρχαία Αθήνα και οι μηχανισμοί διασφάλισης της διαφάνειας στα μεγάλα δημόσια έργα. Οι χρήστες καλούνται να «διαβάσουν» τις επιγραφές, αποκαλύπτοντας πολύτιμες πληροφορίες για τις οικοδομικές και καλλιτεχνικές εργασίες, τις ειδικότητες των εργαζομένων, τις αμοιβές, τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν, καθώς και τους τρόπους διαχείρισης των οικονομικών πόρων στη δημοκρατική Αθήνα του 5ου αιώνα π.Χ. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη στον πρώτο όροφο του Μουσείου και συμβάλλει στην κατανόηση της δημόσιας διοίκησης της εποχής.

Το βίντεο 360° με τίτλο «Εικονική περιήγηση στο Μουσείο Ακρόπολης» προσφέρει στους διαδικτυακούς επισκέπτες μια συναρπαστική και ρεαλιστική εμπειρία εμπάπτισης στους εκθεσιακούς χώρους του Μουσείου. Μέσω της σφαιρικής προβολής, ο θεατής έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ελεύθερα την κατεύθυνση της θέασης, απολαμβάνοντας μια ψηφιακή περιήγηση που αναπαριστά με ακρίβεια το φυσικό περιβάλλον του μουσείου και ενισχύει την προσβασιμότητα των εκθεμάτων στο ευρύ κοινό. Η «Ακουστική ξενάγηση» αποτελεί ένα πρωτοποριακό μέσο παρουσίασης, προσφέροντας στους επισκέπτες τη δυνατότητα να γνωρίσουν εξήντα επιλεγμένα εκθέματα του Μουσείου Ακρόπολης μέσω ατομικών φορητών συσκευών. Το πρόγραμμα αυτό επιτρέπει έναν βαθύτερο διάλογο με τα εκθέματα, αναδεικνύοντας την ιστορία, την τέχνη και το πνεύμα των αντικειμένων. Επιπλέον, για τους επισκέπτες με περιορισμένο χρόνο, παρέχεται μια συντομευμένη εκδοχή με τριάντα επιλεγμένα εκθέματα, ενώ οι χρήστες με προβλήματα ακοής έχουν πρόσβαση σε αναγνώσιμα κείμενα στην οθόνη των συσκευών, προωθώντας έτσι την προσβασιμότητα και την ισότιμη συμμετοχή όλων.

Η «Οικογενειακή ψηφιακή ξενάγηση» απευθύνεται σε παιδιά και οικογένειες, αναδεικνύοντας με παιγνιώδη τρόπο τα σημαντικότερα εκθέματα του Μουσείου. Η ξενάγηση,

που υλοποιείται μέσω ατομικών φορητών συσκευών, μετατρέπει την επίσκεψη σε μια διαδραστική περιπέτεια αναζήτησης και ανακάλυψης, ενισχύοντας τη γνώση με τους πολιτιστικούς θησαυρούς και προάγοντας την εκπαιδευτική εμπειρία των νεότερων επισκεπτών. Τέλος η ταινία «Το Ερέχθειο» διερευνά την ιδιαιτερότητα του ομώνυμου ναού, τον οποίο οι Αθηναίοι θεωρούσαν το πλέον ιερό οικοδόμημα στην Ακρόπολη. Αναδεικνύονται τα ιδιαίτερα αρχιτεκτονικά και γλυπτικά στοιχεία που το καθιστούν μοναδικό, καθώς και οι αρχαίες λατρείες θεών και ηρώων που φιλοξενούσε. Η ταινία προσεγγίζει την ιστορία και τη σημασία του Ερεχθείου, εστιάζοντας στο χώρο όπου οι Αθηναίοι επιβεβαίωναν την ταυτότητά τους και όπου οι Καρυάτιδες κοσμούσαν την πρόσοψη, προσφέροντας έτσι μια πλήρη εικόνα της θρησκευτικής και πολιτισμικής του αξίας.

Σημαντική πρωτοβουλία που ξεχωρίζει από τα παραπάνω και αξίζει να αναφερθεί είναι η ιστοσελίδα «Acropolis Museum Kids» (<https://acropolismuseumkids.gr>) η οποία αποτελεί μια ειδικά σχεδιασμένη ψηφιακή πλατφόρμα για παιδιά και οικογένειες, με σκοπό τη βιωματική και διαδραστική εξοικείωση με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό. Η πλατφόρμα ενσωματώνει διαδραστικά στοιχεία όπως ψηφιακά παιχνίδια (π.χ. memory, "Ένωσε τα γλυπτά του Παρθενώνα"), εικονικές αποστολές (π.χ. "Μια παράξενη βόλτα στην Ακρόπολη") και δραστηριότητες "Δημιουργώ", όπου τα παιδιά καλούνται να σχεδιάσουν, να ζωγραφίσουν και να κατασκευάσουν. Αυτό δημιουργεί μια βιωματική μαθησιακή εμπειρία, προσαρμοσμένη στη λογική της παιγνιώδους μάθησης (game-based learning). Το περιεχόμενο της είναι πολυμεσικό και περιλαμβάνει βίντεο και οπτικοακουστικές αφηγήσεις, εικονογραφημένες ιστορίες, αφηγηματικά κείμενα σε απλή γλώσσα για παιδιά και ενισχύεται η προσβασιμότητα και η κατανόηση για μικρές ηλικίες. Τεχνικά η σελίδα φαίνεται να είναι αναπτυγμένη με responsive design, προσαρμοσμένο σε συσκευές αφής (κινητά/tablets), κάτι που είναι σημαντικό για το παιδικό κοινό. Χρησιμοποιεί σύγχρονες τεχνολογίες Web όπως για παράδειγμα HTML5, JavaScript, CSS3, με απλό και προσεγμένο UI/UX, εστιάζοντας στη χρήση γραφικών υψηλής ποιότητας και στη βελτιστοποίηση της πλοήγησης χωρίς υπερφόρτωση πληροφοριών καθώς απευθύνεται σε παιδιά. Η πληροφορία αυτή ή αλλιώς το περιεχόμενο συνδυάζει πολιτισμικά στοιχεία (αρχαία τέχνη, αρχαιολογικά ευρήματα), ιστορική γνώση και καλλιτεχνική δημιουργία. Παραδείγματα όπως το πρόγραμμα "Χρονοταξιδιώτες" καλούν τα παιδιά να συμμετάσχουν σε αφηγηματικές ανασκαφές και να "ταξιδέψουν" στο χρόνο, μαθαίνοντας με δημιουργικό και συμμετοχικό τρόπο. Συμπερασματικά το «Acropolis Museum Kids» αποτελεί εξαιρετικό παράδειγμα σύγχρονης, παιδοκεντρικής ψηφιακής πλατφόρμας πολιτιστικής εκπαίδευσης, η οποία συνδυάζει τεχνολογία και παιδαγωγική θεωρία, χρησιμοποιεί ψηφιακή αφήγηση και διαδραστικότητα για την εμπλοκή του παιδιού και ενισχύει τη σύνδεση του ψηφιακού κόσμου με το μουσειακό περιεχόμενο. Αυτό δημιουργεί μια βιωματική μαθησιακή εμπειρία, προσαρμοσμένη στη λογική της παιγνιώδους μάθησης (game-based learning). Το περιεχόμενο της είναι πολυμεσικό και περιλαμβάνει βίντεο και οπτικοακουστικές αφηγήσεις, εικονογραφημένες ιστορίες, αφηγηματικά κείμενα σε απλή γλώσσα για παιδιά προσφέροντας μια συμμετοχική μαθησιακή εμπειρία βασισμένη στις αρχές της παιγνιώδους παιδαγωγικής (Vygotsky, 1978).

3.3. Η εφαρμογή του MOMus – Μητροπολιτικός Οργανισμός Μουσείων Θεσσαλονίκης

Ο Μητροπολιτικός Οργανισμός Μουσείων Εικαστικών Τεχνών Θεσσαλονίκης –MOMus προέκυψε από τη συνένωση τεσσάρων μουσείων/χώρων τέχνης της Θεσσαλονίκης -του Κρατικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης, του Μακεδονικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης, του Μουσείου Φωτογραφίας Θεσσαλονίκης, του Κέντρου Σύγχρονης Τέχνης Θεσσαλονίκης- και ενός στην Αθήνα, του Μουσείου Αλέξη Μυλωνά. Ψηφιακά διακρίνεται η νέα ιστοσελίδα του MOMus, όπως και τα καινούργια ψηφιακά του εργαλεία, πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του έργου «Σύγχρονες Δράσεις Πολιτιστικής Προβολής του Μητροπολιτικού Οργανισμού Μουσείων Εικαστικών Τεχνών Θεσσαλονίκης - MOMus» και η εφαρμογή MOMus που αποτελεί έναν καινοτόμο ψηφιακό εργαλείο πολιτιστικής προσβασιμότητας, σχεδιασμένο να ενισχύσει την εμπειρία των επισκεπτών σε πέντε μουσειακούς χώρους στις πόλεις της Θεσσαλονίκης και της Αθήνας ([MOMus](#)).

Με δίγλωσση υποστήριξη (Ελληνικά, Αγγλικά), η πλατφόρμα συνδυάζει στοιχεία εξερεύνησης, εκπαίδευσης και διαδραστικής ψυχαγωγίας, προσφέροντας μια ολιστική προσέγγιση στη μουσειακή εμπειρία. Σχεδιάστηκε με στόχο τη βελτίωση της πολιτιστικής

προσβασιμότητας και την ενίσχυση της μουσειακής εμπειρίας, υιοθετώντας μια δομή που στηρίζεται σε τρεις βασικές λειτουργίες: την ανακάλυψη, την εξερεύνηση και το διαδραστικό παιχνίδι. Στο πρώτο επίπεδο, η λειτουργία «Ανακάλυψη» (Discover) επιτρέπει στο χρήστη να πλοηγηθεί είτε φυσικά είτε εικονικά στους πολιτιστικούς χώρους, εντοπίζοντας σημεία ενδιαφέροντος, όπως τα διάφορα μουσεία του οργανισμού και άλλα αξιοθέατα. Η εφαρμογή προτείνει προκαθορισμένες διαδρομές, σχεδιασμένες να ανταποκρίνονται στις προσωπικές προτιμήσεις του επισκέπτη, προσφέροντας μια περισσότερο στοχευμένη και εξατομικευμένη εμπειρία περιήγησης. Η δεύτερη λειτουργία, με τίτλο «Εξερεύνηση» (Explore), ενσωματώνει τεχνολογίες επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και σάρωσης QR codes, επιτρέποντας στους επισκέπτες να αποκτούν άμεση πρόσβαση σε εμπλουτισμένες πληροφορίες σχετικά με τα εκθέματα και τους δημιουργούς τους. Σημαντικές συλλογές, όπως αυτή του Ιόλα και του Αλέξη Μυλωνά, παρουσιάζονται μέσα από αφηγηματικά στοιχεία που διευρύνουν την κατανόηση και ερμηνεία του πολιτισμικού περιεχομένου. Η αφήγηση, σε αυτό το επίπεδο, γίνεται πολυτροπική και εμπλουτισμένη, παρέχοντας οπτικοακουστικές, τεκμηριωμένες και διαλογικές ερμηνείες. Η τρίτη και πλέον συμμετοχική λειτουργία της εφαρμογής αφορά το διαδραστικό παιχνίδι. Εδώ, η επίσκεψη μετατρέπεται σε μια εναλλακτική μορφή βιωματικής εκπαίδευσης, μέσα από μια ψηφιακή «θησαυροθήκη». Οι χρήστες καλούνται να αλληλεπιδράσουν με συγκεκριμένα εκθέματα, να επιλύσουν γρίφους και να σαρώσουν QR κωδικούς, ακολουθώντας μια αφηγηματική διαδρομή που ανταμείβει τη συμμετοχή τους. Η ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων επιβραβεύεται με την απόκτηση ενός ψηφιακού σήματος (badge), το οποίο μπορεί να εξαργυρωθεί στο πωλητήριο του μουσείου, προσθέτοντας ένα στοιχείο ενίσχυσης της παρακίνησης και προσωπικής σύνδεσης με την επίσκεψη.

Η επιστημονική και τεχνολογική βάση της εφαρμογής είναι πλήρως εναρμονισμένη με τις πλέον σύγχρονες μεθοδολογίες ψηφιακού πολιτισμού. Η χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας (AR) ενισχύει τη διήγηση προσδίδοντάς της καθηλωτικό χαρακτήρα, ενώ τα συστήματα πλοήγησης εσωτερικών και εξωτερικών χώρων (Indoor/Outdoor Navigation) βελτιστοποιούν την προσανατολιστική εμπειρία των επισκεπτών, προσφέροντας εξατομικευμένες διαδρομές πλοήγησης. Επιπλέον, οι μηχανισμοί παιγνιοποίησης (Gamification Mechanics) συμβάλλουν ουσιαστικά στην ενίσχυση της συμμετοχικής μάθησης και της γνωστικής εμπλοκής, ενσωματώνοντας την επίλυση προβλημάτων και την αλληλεπίδραση σε ένα ψυχαγωγικό αλλά και εκπαιδευτικό πλαίσιο (Shim et al., 2024). Σε αυτό το πλαίσιο, η εφαρμογή του MOMus δεν αποτελεί απλώς ένα βοηθητικό ψηφιακό εργαλείο, αλλά μια ολοκληρωμένη πολιτισμική πλατφόρμα αφήγησης, η οποία ενώνει το μουσειακό περιεχόμενο με την τεχνολογία, δημιουργώντας ένα νέο, δυναμικό πεδίο μάθησης και πολιτιστικής συμμετοχής. Είναι ένα ολοκληρωμένο ψηφιακό εργαλείο πολιτιστικής διάδρασης, που συνδυάζει μουσειολογικές πρακτικές με σύγχρονες τεχνολογικές εφαρμογές. Με στόχο την εκπαίδευση, την προσβασιμότητα και τη διασκέδαση, η πλατφόρμα αναδεικνύει το ρόλο των τεχνολογιών στη σύγχρονη μουσειακή εμπειρία.

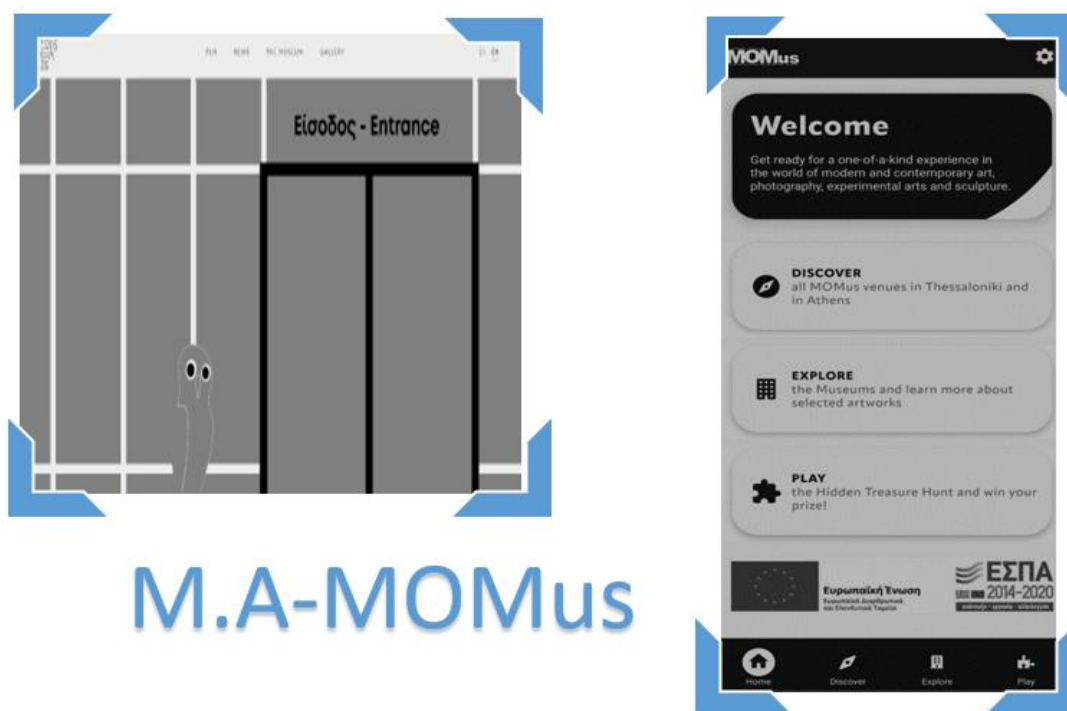
3.4. Συγκριτική ανάλυση

Η συγκριτική μελέτη των ελληνικών παραδειγμάτων που αναλύθηκαν στο παρόν κεφάλαιο αποκαλύπτει κρίσιμες διαφοροποιήσεις στην προσέγγιση της ψηφιακής αφήγησης, τόσο ως προς το σχεδιασμό όσο και ως προς τη στόχευση του κοινού. Το Μουσείο Ακρόπολης και ο οργανισμός MOMus συνιστούν δύο διακριτά μοντέλα υλοποίησης, τα οποία, αν και βασίζονται στις ίδιες αρχές πολυτροπικής εμπλοκής, ακολουθούν διαφορετική αφηγηματική λογική (βλ. **Εικόνα 3.1**). Το Μουσείο Ακρόπολης δίνει έμφαση στη χρονολογική και θεματική ερμηνεία της αρχαιότητας, προωθώντας μια μουσειολογικά τεκμηριωμένη αναπαράσταση του παρελθόντος. Η χρήση εικονικών περιηγήσεων, ολογραμμάτων και πολυμεσικών αφηγήσεων συνοδεύεται από ειδικά σχεδιασμένες εφαρμογές για παιδιά και οικογένειες, στις οποίες η πληροφορία μεταδίδεται με τρόπο παιγνιώδη και συναισθηματικά ενεργοποιημένο, σύμφωνα με τις αρχές της παιδαγωγικής αφήγησης (Vygotsky, 1978). Αντιθέτως, ο MOMus υιοθετεί μια πιο βιωματική, προσωποποιημένη στρατηγική αφήγησης, με σαφείς αναφορές στη σύγχρονη τέχνη και στη βιογραφική ερμηνεία του δημιουργού. Εδώ, η τεχνολογία δεν είναι απλώς μέσο αναπαράστασης, αλλά εργαλείο συμμετοχικής εμπλοκής. Η χρήση επαυξημένης πραγματικότητας (AR), η πλοήγηση μέσω QR codes και η ενσωμάτωση παιχνιδοποιημένων μηχανισμών επιτρέπουν στον επισκέπτη να κινηθεί ενεργά μέσα στο χώρο, να λύσει γρίφους και να «ξεκλειδώσει» πληροφορίες, αποσπώντας εμπειρικά διαμορφωμένες αφηγήσεις (Bratitsis & Mantellou, 2020). Η δομή αυτή δεν αναπαράγει μια αφήγηση, αλλά τη δημιουργεί

σε αλληλεπίδραση με το χρήστη, σε ευθυγράμμιση με τα σύγχρονα μοντέλα «user-authored storytelling» (Roussou & Katifori, 2018). Για την απεικόνιση των παραπάνω, προτείνεται ο παρακάτω συγκριτικός **Πίνακας 3.1** ως συνοπτικό εργαλείο σύνθεσης:

Πίνακας 3.1: Συγκριτική αποτύπωση ψηφιακής αφήγησης στα δύο μουσεία (MOMus, Μουσείο Ακρόπολης).

Μουσείο	Είδος Αφήγησης	Τεχνολογικά Μέσα	Στόχευση κοινού	Εμπλοκή Χρήστη
Μουσείο Ακρόπολης (Ελλάδα)	Ιστορική και θεματική, με χρονολογική διάταξη	Εικονικές περιηγήσεις, AR, ολογράμματα, πολυμεσικά παιχνίδια, ακουστικοί οδηγοί	Τουρίστες, οικογένειες, μαθητές	Μέτρια – διαδραστική εξερεύνηση, αλλά προκαθορισμένη αφήγηση
MOMus (Ελλάδα)	Βιογραφική, θεματική, διαδρομή	Επαυξημένη πραγματικότητα, QR codes, θεματικές διαδρομές, gamification, mobile app	Ενήλικες, φοιτητές, λάτρεις σύγχρονης τέχνης	Υψηλή αφηγηματική συν δημιουργία με διαδραστική συμμετοχή και επιβράβευση



Εικόνα 3.1: Στιγμιότυπα από την ψηφιακή υλοποίηση των δύο μουσείων (αριστερά: Μουσείο Ακρόπολης, δεξιά: MOMus)

3.5. Συμπεράσματα

Η μελέτη των παραδειγμάτων που παρουσιάστηκαν στο κεφάλαιο αυτό διαμόρφωσε κρίσιμα μεθοδολογικά και ερμηνευτικά σημεία στην παρούσα διατριβή. Η εφαρμογή της ψηφιακής

αφήγησης στο θεματικό περίπατο για τον Αλέκο Φασιανό αξιοποιεί επιλεκτικά θεωρητικά εργαλεία, τεχνολογικές πρακτικές και σχεδιαστικά πρότυπα, τα οποία συνιστούν σύγχρονες κατευθύνσεις στην πολιτισμική τεκμηρίωση και την ψηφιακή εμπειρία. Με ιδιαίτερη έμφαση στην ενσωμάτωση διαδραστικών εργαλείων χαρτογράφησης, το έργο φιλοδοξεί να μετασχηματίσει τη σχέση του επισκέπτη με το αστικό περιβάλλον σε μια εμπειρία πολιτιστικής εμπύθισης και ενεργητικής συμμετοχής. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη χρήση διαδραστικών χαρτογραφικών εργαλείων, όπως εκείνων που συναντά κανείς στο περιβάλλον του MOMus, με στόχο την ενίσχυση της βιωματικής προσέγγισης της πολιτιστικής εμπειρίας. Η ένταξη χαρτογραφημένων σημείων ενδιαφέροντος με εμπλουτισμένο περιεχόμενο (εικόνες, βίντεο, αφηγήσεις, τεκμήρια) στο θεματικό περίπατο για το Φασιανό ενσωματώνει το στοιχείο της χωρικής αφήγησης, μετατρέποντας τη γειτονιά σε ένα ανοικτό, πολιτισμικά φορτισμένο αφήγημα. Κάθε τοποθεσία λειτουργεί ως αφηγηματικός κόμβος που εντάσσεται σε μία ευρύτερη διαδρομή, η οποία δεν είναι στατική αλλά δυναμική, επιτρέποντας στο χρήστη να αλληλεπιδρά και να "συμμετέχει" ενεργά στην εμπειρία. Η επιλογή του εργαλείου ArcGISStoryMapJS για την υλοποίηση των χαρτών στη δική μου πλατφόρμα προέκυψε από την ανάγκη για συνδυασμό γεωγραφικής πλοήγησης και αφηγηματικής σύνδεσης. Το μοντέλο αυτό ακολουθεί σε μεγάλο βαθμό την προσέγγιση του MOMus, όπου η πλοήγηση στους χώρους γίνεται είτε φυσικά είτε εικονικά, με συνοδευτικό αφηγηματικό και οπτικοακουστικό υλικό. Αντίστοιχα, στην περίπτωση του έργου για το Φασιανό, ο επισκέπτης καλείται να περιηγηθεί όχι απλώς σε έναν ψηφιακό χάρτη, αλλά σε έναν πολιτισμικό χώρο ερμηνείας, ο οποίος έχει ως αφετηρία τη ζωή, το έργο και τα βιώματα του καλλιτέχνη στην αστική γειτονιά της Αθήνας.

Το έργο του Μουσείου Ακρόπολης ανέδειξε τη σημασία της πολυτροπικής εμπειρίας στην εκπαιδευτική και ψυχαγωγική προσέγγιση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Εφαρμογές όπως τα διαδραστικά παιχνίδια («Μυστικά κρυμμένα στο χώμα», «Γιγαντομαχία»), οι εικονικές περιηγήσεις και οι θεματικές οπτικοακουστικές αφηγήσεις αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για τη δική μου πλατφόρμα. Αντίστοιχα, στην περίπτωση του περιπάτου για το Φασιανό, οι αφηγήσεις ενσωματώνονται σε ένα πλαίσιο πολιτιστικής διάδρασης, με στόχο την ενίσχυση της συναισθηματικής σύνδεσης του επισκέπτη με το χώρο και το δημιουργό. Επιπλέον, η παιγνιώδης λογική (game-based learning), η οποία εντοπίζεται τόσο στις εφαρμογές του Acropolis Museum Kids όσο και στη διαδραστική λειτουργία της εφαρμογής του MOMus (π.χ. απονομή badges, QR κωδικοί, γρίφοι), εισάγεται και στη δική μου μελέτη ως στοιχείο παρακίνησης και ενίσχυσης της εμπλοκής του χρήστη. Το έργο του Φασιανού προτείνεται έτσι όχι ως στατικό αρχείο, αλλά ως μία εξελισσόμενη, διαδραστική διαδρομή. Συμπερασματικά η ελληνική εμπειρία και πρακτική στο πεδίο της ψηφιακής αφήγησης αποδείχθηκε καθοριστική στη διαμόρφωση της παρούσας πλατφόρμας, προσφέροντας όχι μόνο τεχνολογικά και μεθοδολογικά πρότυπα, αλλά και ένα παραδειγματικό μοντέλο σύνδεσης πολιτιστικής ταυτότητας με το σύγχρονο ψηφιακό κόσμο. Η παρούσα ψηφιακή αφήγηση διαφοροποιείται από τις υπάρχουσες πρακτικές, μέσω της μεταφοράς της από το μουσειακό χώρο, στο δημόσιο αστικό χώρο. Ενώ τα περισσότερα ψηφιακά αφηγήματα εστιάζουν σε εσωτερικούς χώρους έκθεσης, εδώ η αφήγηση ενσωματώνεται στον ίδιο τον τόπο καταγωγής, δημιουργίας και έμπνευσης του καλλιτέχνη, προσφέροντας μια επιτοπική, βιωματική εμπειρία. Ο επισκέπτης, μέσα από την περιήγηση, συμμετέχει ενεργά στην κατασκευή του νοήματος, διασχίζοντας τον ίδιο χώρο που συγκρότησε τη φυσιογνωμία του Αλέκου Φασιανού. Επιπροσθέτως, η προσθήκη δυνατοτήτων συλλογικής αφήγησης καθιστά την πλατφόρμα ζωντανή και εξελισσόμενη. Η ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς επιτελείται όχι μόνο ως μονόλογος αλλά ως ανοιχτός διάλογος ανάμεσα στο κοινό και τον πολιτιστικό χώρο, με όχημα τη τεχνολογία.

Η παρούσα ενότητα ανέδειξε την καθοριστική σημασία της διεπιστημονικότητας στην εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στο πεδίο της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η σύγκλιση επιστημονικών πεδίων όπως η μουσειολογία, η εκπαιδευτική τεχνολογία, η ιστορία της τέχνης και ο σχεδιασμός διαδραστικών εμπειριών δεν αποτελεί μόνο απαραίτητη συνθήκη, αλλά και το υπόβαθρο για την παραγωγή βιωματικών, συμμετοχικών και παιδαγωγικά αποτελεσματικών ψηφιακών αφηγήσεων. Η ψηφιακή αφήγηση, όπως προκύπτει από τα παραδείγματα της μελέτης, δεν αφορά απλώς στην τεχνική παρουσίαση πολιτισμικού υλικού, αλλά διαμορφώνει ένα πλαίσιο πολιτισμικής και παιδαγωγικής διάδρασης, όπου η τεχνολογία μετατρέπεται σε μέσο εμπάθισης, εν συναίσθησης και προσωπικής ανάπτυξης της εμπειρίας. Η προσβασιμότητα, η συναισθηματική εμπλοκή, η ενεργητική μάθηση και η ερμηνευτική ελευθερία συνιστούν τους βασικούς πυλώνες αυτής της μεθοδολογικής στροφής, καθιστώντας το ψηφιακό αφήγημα ένα από τα σημαντικότερα εργαλεία της σύγχρονης μουσειολογίας και

πολιτισμικής εκπαίδευσης. Καθώς οι τεχνολογίες εξελίσσονται, νέα ερωτήματα αναδύονται σχετικά με την αποτελεσματικότητα, τη προσαρμοστικότητα και τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα τέτοιων αφηγηματικών μοντέλων. Προτείνεται, επομένως, η ενίσχυση της διεπιστημονικής συνεργασίας μεταξύ τεχνολόγων, μουσειολόγων, παιδαγωγών και καλλιτεχνών, με στόχο την παραγωγή ψηφιακών εμπειριών που δεν εξαντλούνται στη φόρμα, αλλά εμπλουτίζουν την ουσία της πολιτιστικής επικοινωνίας (Hooper-Greenhill, 2007).

3.6. Βιβλιογραφία

- Bratitsis, T., & Mantellou, M. (2020). Using digital storytelling for teaching the subtraction algorithm to 2nd grade pupils. <https://dshutkinedtech.education/wp-content/uploads/2022/02/bratitsismantellou2020digitalstorytellingsubtractionalgorithm2ndgrade.pdf>
- Hooper-Greenhill, E. (2007). *Museums and education: Purpose, pedagogy, performance*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203937525>
- MOMus. (χ.χ.). *Επίσημος ιστότοπος*. <https://www.momus.gr>
- Μουσείο Ακρόπολης. (χ.χ.). *Αρχική σελίδα*. <https://www.theacropolismuseum.gr>
- Roussou, M., & Katifori, A. (2018). Flow, staging, wayfinding, personalization: Evaluating user experience with mobile museum narratives. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 32. <https://doi.org/10.3390/mti2020032>
- Shim, H., Oh, K., O'Malley, C., Jun, J., & Shi, K. (2024). Heritage values, digital storytelling, and heritage communication: The exploration of cultural heritage sites in virtual environments. *Digital Creativity*, 35(2), 171–197. <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2313585>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvjf9vz4>

4: Ψηφιακή αφήγηση: Διεθνή έργα

4.1. Εισαγωγή

Η ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών στον τομέα του πολιτισμού δεν περιορίζεται μόνο στην Ελλάδα, αλλά επεκτείνεται και σε διεθνές επίπεδο, με πολλές πρωτοποριακές πρωτοβουλίες που ενισχύουν τη συμμετοχή του κοινού, την προσβασιμότητα και την κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Στην παρούσα υποενότητα, θα παρουσιαστούν μερικά από τα πιο καινοτόμα διεθνή έργα ψηφιακής αφήγησης που αναδεικνύουν τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών στον τομέα του πολιτισμού και της τέχνης.

Πιο συγκεκριμένα στην υποενότητα § 4.2 παρουσιάζεται έργο του Μητροπολιτικού Μουσείου Τέχνης (The Met), στη Νέα Υόρκη και στην ενότητα § 4.3 το έργο του Εθνικού Ταχυδρομικού Μουσείου Smithsonian (Smithsonian National Postal Museum) Στην υποενότητα § 4.3, αναλύονται τα τεχνολογικά εργαλεία και οι μεθοδολογικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται στα παραπάνω. Στην υποενότητα § 4.4 γίνεται συγκριτική ανάλυση μεταξύ των διεθνών έργων. Και στην § 4.5 γίνεται μία σύνδεση της ανάλυσης των παραδειγμάτων με την δημιουργία της παρούσας ψηφιακής αφήγησης. Τέλος στο υποκεφάλαιο §4.6 παρουσιάζεται η βιβλιογραφία.

4.2. Το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης (The Met)

Το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης (The Met), στη Νέα Υόρκη, είναι ένα εγκυκλοπαιδικό μουσείο τέχνης και το μεγαλύτερο στην Αμερική ως προς την έκταση. Καταλαμβάνοντας την τέταρτη θέση παγκοσμίως σε μέγεθος, αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους πολιτιστικούς θεσμούς του κόσμου. Το 2023, κατέγραψε 5,36 εκατομμύρια επισκέπτες, γεγονός που το καθιστά το πιο δημοφιλές μουσείο στις ΗΠΑ και το πέμπτο παγκοσμίως σε επισκεψιμότητα (MET). Το Met δεν είναι μόνο ένας χώρος φύλαξης και έκθεσης έργων τέχνης, αλλά και ένας πρωτοπόρος στη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενίσχυση της εμπειρίας των επισκεπτών. Η πλατφόρμα “Heilbrunn Timeline of Art History” του Metropolitan Museum of Art (The Met) (<https://www.metmuseum.org/essays/timeline-of-art-history>) αποτελεί ένα εξαιρετικό παράδειγμα εφαρμογής της ψηφιακής αφήγησης στη μουσειακή εκπαίδευση. Συνδυάζοντας διαδραστικούς χάρτες, χρονολογίες, εικονογραφημένες αναλύσεις και επιστημονικά κείμενα, επιτρέπει στους χρήστες να εξερευνήσουν την ιστορία της τέχνης με έναν δυναμικό και προσαρμοσμένο τρόπο. Η Heilbrunn Timeline of Art History ακολουθεί μια θεματική και χρονολογική αφήγηση, όπου κάθε περίοδος της ιστορίας της τέχνης παρουσιάζεται μέσω διαδοχικών ενοτήτων που περιλαμβάνουν:

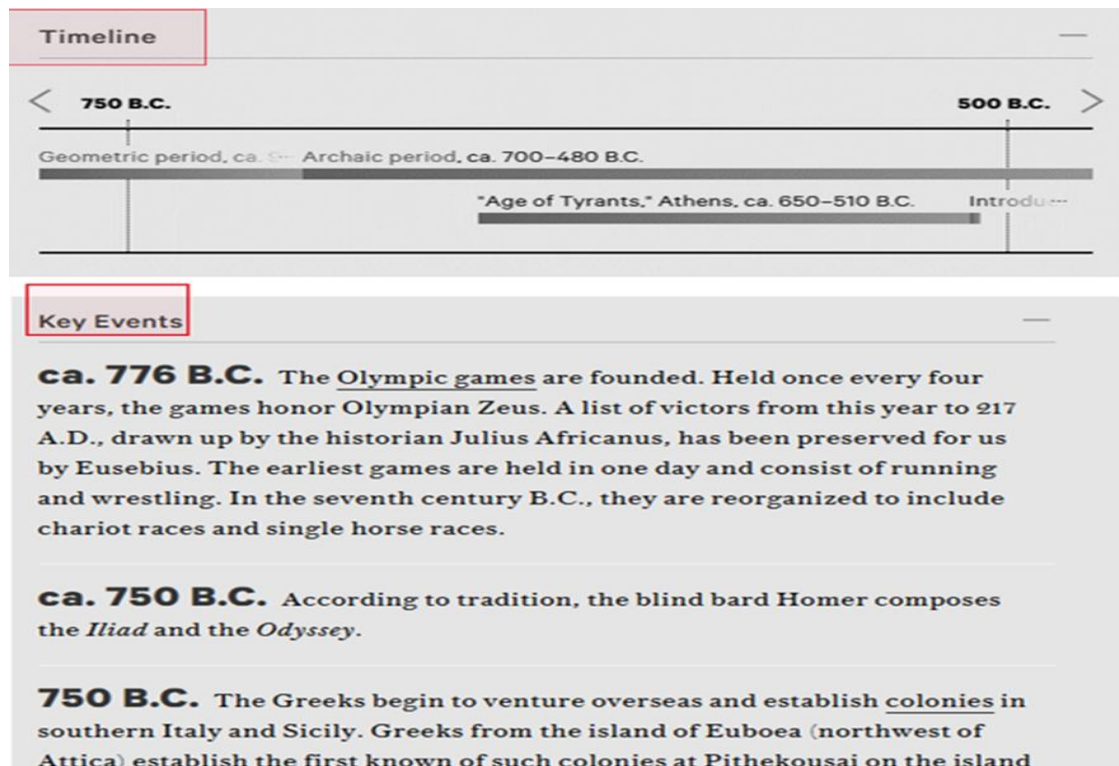
- Ιστορικά γεγονότα και κοινωνικά συμφραζόμενα, τα οποία παρέχουν το υπόβαθρο για την εξέλιξη της τέχνης,
- ανάλυση καλλιτεχνικών τάσεων και τεχνοτροπιών, παρουσιάζοντας πώς διαφορετικές περιοχές επηρεάζονταν μεταξύ τους,
- διασύνδεση με εμβληματικά έργα τέχνης από τη συλλογή του μουσείου, που επιτρέπουν στο χρήστη να δει συγκεκριμένα δείγματα κάθε εποχής.

Αυτό το μοντέλο αφήγησης ακολουθεί την πολυτροπική προσέγγιση της ψηφιακής αφήγησης, όπως προαναφέρθηκε, καθώς χρησιμοποιεί οπτικά, κειμενικά και διαδραστικά μέσα. Ένα από τα ισχυρότερα στοιχεία της πλατφόρμας είναι ο διαδραστικός χάρτης, ο οποίος λειτουργεί ως ένα εργαλείο γεωγραφικής και χρονικής πλοήγησης. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει διαφορετικές περιοχές (όπως Κεντρική Ευρώπη, Ιταλία, Σκανδιναβία, Ανατολική Ευρώπη) και να εξερευνήσει το πώς διαμορφώθηκε η τέχνη σε κάθε τοπικό πολιτισμικό πλαίσιο. Αυτό συνδέεται άμεσα με τη θεωρία της χωρικής και χρονικής αφήγησης (Liestol, 2014), όπου η χρήση ψηφιακών χαρτών (βλ. **Εικόνα 4.1**) ενισχύει την ιστορική αντίληψη, καθώς επιτρέπει τη βιωματική διαχρονική εξέλιξη της ιστορίας μέσα από οπτικοποιημένες πληροφορίες. Οι διαδραστικοί χάρτες που συνοδεύουν τις ενότητες λειτουργούν ως ένα εργαλείο αφηγήσεων πολλαπλών επιπέδων, επιτρέποντας στους χρήστες να προηγηθούν σε διαφορετικούς χρονικούς και γεωγραφικούς σταθμούς. Επομένως αντί να ακολουθούν μια γραμμική, στατική παρουσίαση γεγονότων, μπορούν να αλληλεπιδράσουν με το περιεχόμενο, να επιλέξουν περιοχές ενδιαφέροντος και να εμβαθύνουν στις αντίστοιχες ιστορικές- καλλιτεχνικές εξελίξεις της κάθε περιόδου.



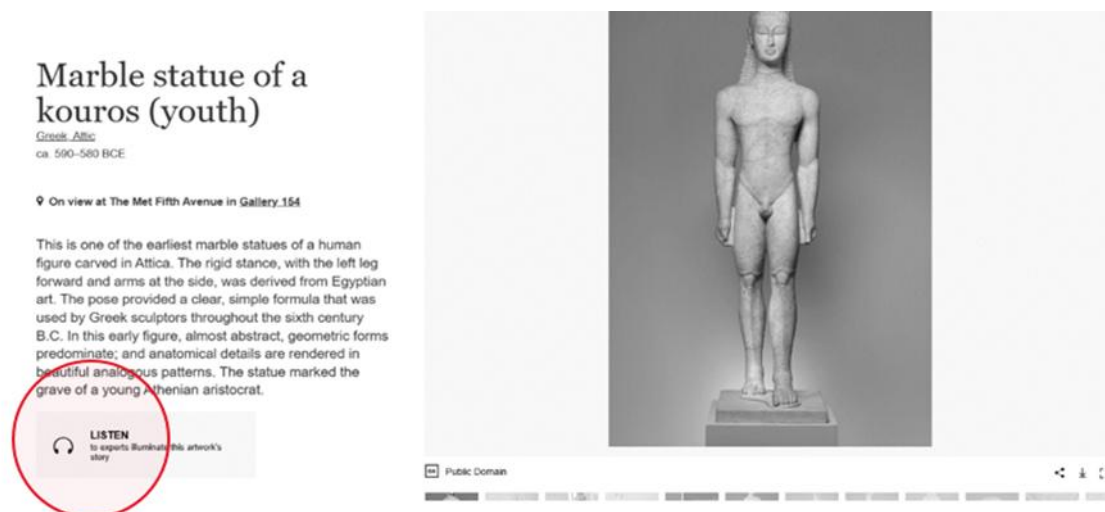
Εικόνα 4.1: Διαδραστικός χάρτης της Αρχαίας Ελλάδας (επεξεργασμένη εικόνα με την εφαρμογή Krita).

Επιπλέον αξιοποιείται η διεπαφή και εξατομίκευση δηλαδή δίνεται η δυνατότητα της επιλογής μεταξύ διαφορετικών τύπων παρουσίασης (χρονολογική, θεματική, γεωγραφική), να διαβάσουν συνοπτικά ή εκτενή επιστημονικά άρθρα “essays” (<https://www.metmuseum.org/essays>) που είναι διαθέσιμα στην πλατφόρμα, ανάλογα με το βάθος πληροφορίας που επιθυμούν να αλληλεπιδράσουν, με υψηλής ανάλυσης εικόνες έργων τέχνης, αξιοποιώντας εργαλεία “zoom” και τις περιγραφές. Ακόμα διακρίνεται συνοπτικό “timeline” αλλά και αντίστοιχα “key events” (βλ. **Εικόνα 4.2**) με τα κύρια χρονικά ιστορικά,



Εικόνα 4.2: Timeline και Key Events (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).

γεγονότα, τα οποία αποτελούν στοιχεία ψηφιακής αφήγησης και διευκολύνουν τη γρήγορη πρόσβαση και αφομοίωση της πληροφορίας από το χρήστη. Όσον αφορά την προσβασιμότητα υποστηρίζεται ακουστική περιγραφή (βλ. **Εικόνα 4.3**) στα μουσειακά αντικείμενα, μαζί με



Εικόνα 4.3: Προσβασιμότητα για όλους με ακουστική περιγραφή (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).

στοιχεία κειμενικής πληροφορίας (χρονολογικά, γεωγραφικά και ιστορικά) αλλά και οπτικής πληροφορίας, μία σύνθεση πλήρης για μία πολυαισθητηριακή εμπειρία.

Συνεπώς γίνεται κατανοητή και προσβάσιμη η πληροφορία τόσο σε άτομα με αντίστοιχη αναπηρία αλλά και σύμφωνα με τις αρχές του Universal Design for Learning (Rose & Meyer, 2002), η χρήση αυτών των πολλαπλών τρόπων παρουσίασης πληροφοριών καθιστά το περιεχόμενο πιο προσιτό σε χρήστες με διαφορετικές μαθησιακές προτιμήσεις. Συμπερασματικά το Heilbrunn Timeline of Art History δεν είναι απλώς ένα εργαλείο αρχειοθέτησης, αλλά μια ψηφιακή πλατφόρμα εκπαίδευσης που επιτρέπει προσωποποιημένη μάθηση. Αυτή η μορφή αυτοκαθοδηγούμενης μάθησης (Piaget, 1973) συνδέεται με τις κονστρουκτιβιστικές θεωρίες (Constructivist Learning) (Vygotsky, 1978), καθώς ο επισκέπτης συνθέτει τη δική του εκπαιδευτική εμπειρία, επιλέγοντας ποιες ενότητες θα εξερευνήσει και πώς θα συνδέσει τις πληροφορίες μεταξύ τους. Μελλοντικές βελτιώσεις θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν την ενσωμάτωση 3D απεικονίσεων, επαυξημένης πραγματικότητας (AR), τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης (AI) για προσωποποιημένες προτάσεις περιεχομένου, και την ανάπτυξη ακουστικών αφηγήσεων (audio storytelling) που θα εμπλουτίσουν τη συνολική εμπειρία του χρήστη.

Παράλληλα το MET διερευνά επίσης την επαυξημένη πραγματικότητα (AR) και τις καθηλωτικές ψηφιακές εμπειρίες για να εμβαθύνει τη συμμετοχή του κοινού. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της πρακτικής αποτελεί η συνεργασία του Metropolitan Museum of Art (The Met) με το Animal Crossing: New Horizons, ένα δημοφιλές βιντεοπαιχνίδι προσομοίωσης ζωής, το οποίο επιτρέπει στους παίκτες να προσαρμόζουν τα νησιά τους με εικονικά έργα τέχνης μέσω της τεχνολογίας "QR codes". Το Animal Crossing: New Horizons, (<https://www.metmuseum.org/perspectives/animal-crossing-new-horizons-qr-code>) που κυκλοφόρησε από τη Nintendo, δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να σαρώνουν QR codes και να εισάγουν προσαρμοσμένα σχέδια στα ρούχα, στα έπιπλα και στις διακοσμήσεις των χώρων τους. Αυτή η λειτουργία επιτρέπει την ενσωμάτωση στοιχείων από τον πραγματικό κόσμο, δημιουργώντας ένα επαυξημένο ψηφιακό περιβάλλον που προάγει τη μουσειακή αλληλεπίδραση. Το The Met, αξιοποιώντας αυτή τη δυνατότητα, ανέπτυξε ένα διαδικτυακό εργαλείο μέσω του οποίου οι χρήστες μπορούν να περιηγηθούν στη συλλογή του μουσείου, να επιλέξουν έργα τέχνης και να τα μεταφέρουν στο παιχνίδι μέσω QR codes. Ο παίκτης σαρώνει τον κωδικό μέσω της εφαρμογής Nintendo Switch Online, και στη συνέχεια μπορεί να χρησιμοποιήσει το έργο τέχνης ως μέρος της εικονικής του εμπειρίας. Επιπλέον, η πρωτοβουλία αυτή του The Met μπορεί να εξεταστεί υπό το πρίσμα της θεωρίας της πολυμεσικής αφήγησης (transmedia storytelling) (Jenkins, 2006), όπου μία ιστορία ή μία πολιτιστική εμπειρία διαχέεται σε διαφορετικές πλατφόρμες, επιτρέποντας στους χρήστες να αλληλεπιδρούν με αυτή σε πολλαπλά περιβάλλοντα. Η ενσωμάτωση της τέχνης σε ένα παιχνίδι

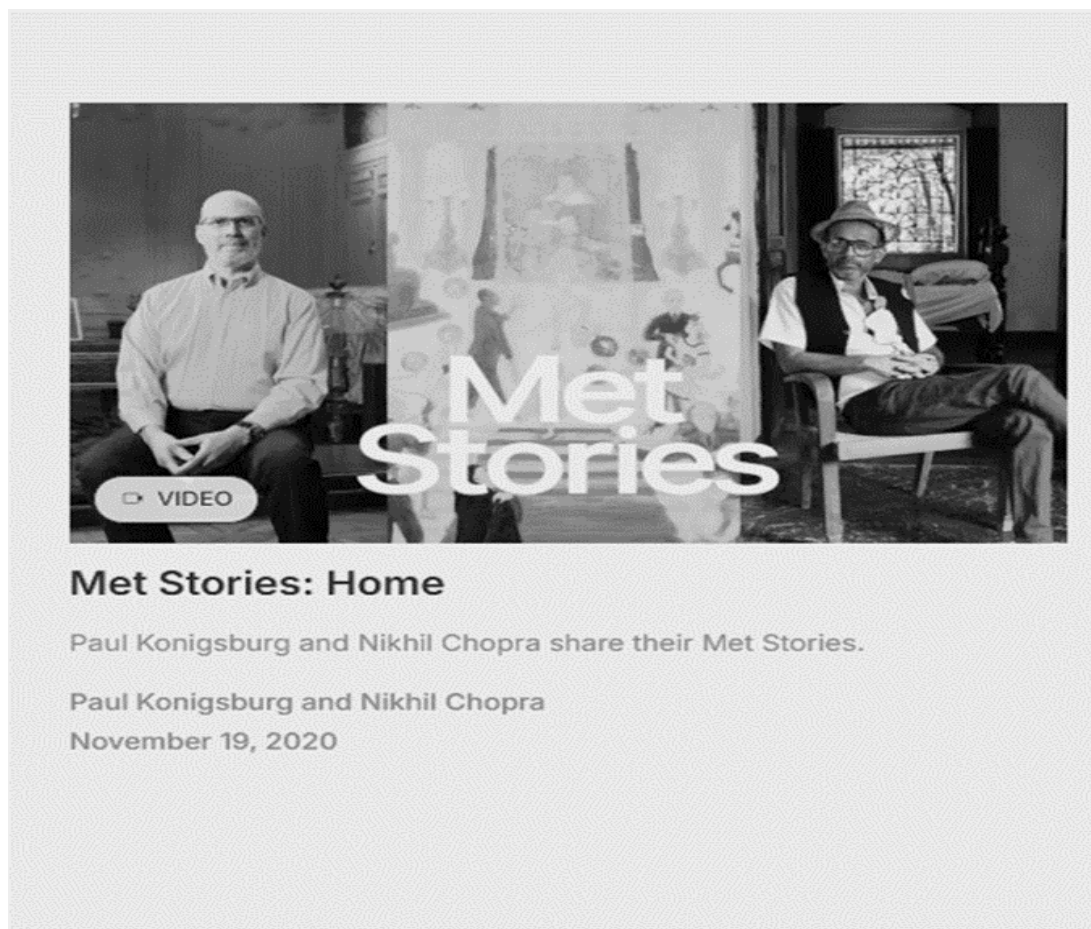
προσομοίωσης, όπου οι παίκτες μπορούν να προσαρμόσουν και να "κατοικήσουν" σε ένα εικονικό μουσείο (βλ. **Εικόνα 4.4**) στο νησί τους, λειτουργεί ως μία καινοτόμα εκπαιδευτική πρακτική, μετατρέποντας την τέχνη από στατικό αντικείμενο σε δυναμικό στοιχείο της ψηφιακής καθημερινότητας. Η τάση αυτή συνδέεται επίσης με τις αρχές της πολυαισθητηριακής εμπλοκής (Moreno & Mayer, 2007), σύμφωνα με τις οποίες η συνδυαστική χρήση οπτικών, ακουστικών και διαδραστικών ερεθισμάτων ενισχύει τη γνωστική επεξεργασία και την απομνημόνευση. (Ραϊνίο, 1986) Στην περίπτωση του Animal Crossing, οι παίκτες δεν αρκούνται στο να παρατηρούν ένα έργο τέχνης, αλλά το ενσωματώνουν στο περιβάλλον τους, δημιουργώντας έναν προσωπικό, βιωματικό δεσμό με αυτό. Αυτή η προσέγγιση αποδεικνύεται ιδιαίτερα σημαντική για νεανικό κοινό, καθώς μετατρέπει την τέχνη σε ένα παιχνίδι εξερεύνησης και δημιουργικότητας. Σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, η συνεργασία του The Met με το Animal Crossing αποτελεί μία ένδειξη της μεταβαλλόμενης φύσης των μουσειακών εμπειριών στη ψηφιακή εποχή. Με την αξιοποίηση διαδραστικών τεχνολογιών και πλατφορμών κοινωνικής συμμετοχής, τα μουσεία μπορούν να προσεγγίσουν νέες γενιές επισκεπτών, προωθώντας τη συμμετοχική πολιτιστική εκπαίδευση. Αυτή η καινοτόμος προσέγγιση επαναπροσδιορίζει τη συμμετοχή των μουσείων, ευθυγραμμιζόμενη με τις σύγχρονες αρχές.



Εικόνα 4.4: Παιχνίδι προσομοίωσης του Met : Animal Crossing: New Horizons (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).

Το Μητροπολιτικό Μουσείο Τέχνης (MET) χρησιμοποιεί ακόμα μια μορφή ψηφιακής αφήγησης για να εξατομικεύσει την ερμηνεία της τέχνης και να κάνει τις ιστορικές αφηγήσεις πιο ιδιαίτερες τη πρωτοβουλία "Met Stories" (βλ. **Εικόνα 4.5**), (<https://www.metmuseum.org/perspectives/series/met-stories>) η οποία παρουσιάζει από πρώτο χέρι μαρτυρίες επισκεπτών που αντικατοπτρίζουν τις αλληλεπιδράσεις τους με έργα τέχνης. Η αφηγηματική εξατομικέωση: Η ψηφιακή αφήγηση στο MET κινείται πέρα από τις

αντικειμενικές περιγραφές, ενσωματώνοντας αφηγήσεις σε πρώτο πρόσωπο που εξανθρωπίζουν τη μουσειακή εμπειρία (Μπρατίσης, 2024). Ένα αντίστοιχο παράδειγμα εκείνο της Barbara G. για τα χρυσάνθεμα του Monet, όπου μετά την επίσκεψη της και την επαφή της με το έργο άλλαξε η ζωή της και έγινε και η ίδια καλλιτέχνης. Αυτές οι προσωπικές ιστορίες



λειτουργούν ως γέφυρα μεταξύ των αντικειμένων τέχνης και των υποκειμενικών εμπειριών του κοινού, ενισχύοντας τη συναισθηματική σύνδεση και την εν συναίσθηση (Economou, 2015).

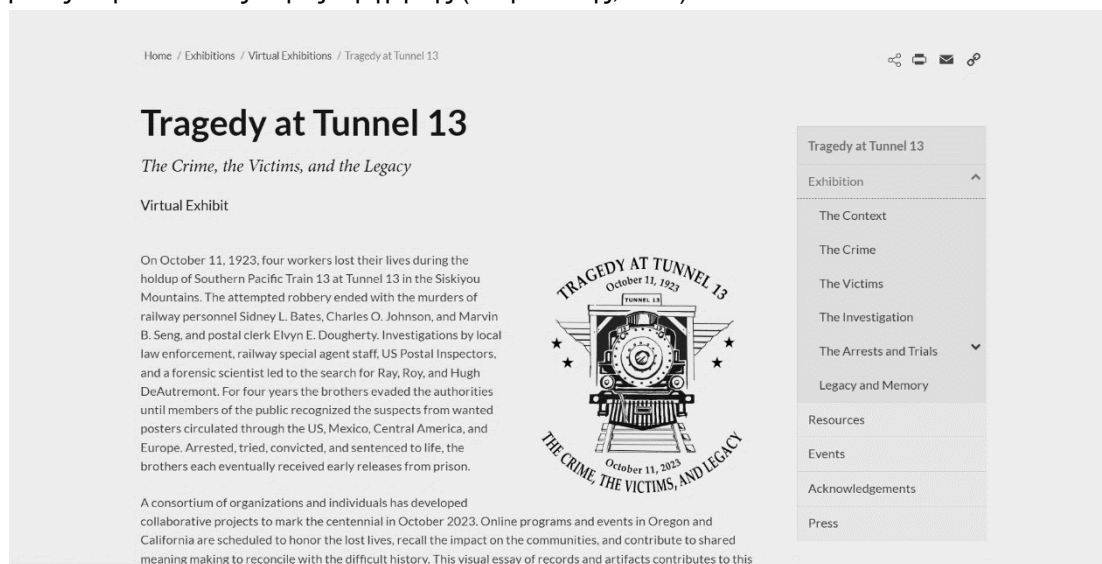
Εικόνα 4.5: “The Met Stories”, (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).

4.3. Το Εθνικό Ταχυδρομικό Μουσείο Smithsonian (Smithsonian National Postal Museum)

Το Εθνικό Ταχυδρομικό Μουσείο, που λειτουργεί υπό την αιγίδα του Smithsonian, στεγάζεται στο ιστορικό κτίριο του πρώην κεντρικού ταχυδρομείου της Ουάσινγκτον (1914-1986). Καταλαμβάνοντας 100.000 τετραγωνικά πόδια, εκ των οποίων τα 35.000 είναι αφιερωμένα σε εκθεσιακούς χώρους, διαθέτει μία από τις πιο σημαντικές συλλογές φιλοτέλειας και ταχυδρομικής ιστορίας παγκοσμίως. Στην εντυπωσιακή αίθυσά του, με ύψος 90 ποδιών, εκτίθενται μοναδικά εκθέματα όπως τρία “vintage” αεροπλάνα ταχυδρομικής αεροπορίας, ανακατασκευασμένο ταχυδρομικό βαγόνι, ταχυδρομική άμαξα του 1851, Ford Model A ταχυδρομικό όχημα (1931) και σύγχρονο ταχυδρομικό όχημα. Το μουσείο φιλοξενεί επίσης την William H. Gross Stamp Gallery, τη μεγαλύτερη έκθεση γραμματοσήμων παγκοσμίως. Μέσα από τις μόνιμες εκθέσεις του όπως “Binding the Nation”, “Systems at Work” και “Mail Call”, το μουσείο παρουσιάζει την εξέλιξη της ταχυδρομικής υπηρεσίας από την αποικιακή περίοδο έως σήμερα. Η συλλογή του περιλαμβάνει εκατοντάδες χιλιάδες σπάνια γραμματόσημα, ιστορικά έγγραφα και τρισδιάστατα αντικείμενα, καθώς και ειδική βιβλιοθήκη για φιλοτελική έρευνα, καθιστώντας το έναν από τους σημαντικότερους πολιτιστικούς θεσμούς στον κόσμο της ταχυδρομικής ιστορίας (Smithsonian National Postal Museum). Το Εθνικό Ταχυδρομικό Μουσείο ενσωματώνει τον ψηφιακό μετασχηματισμό μέσω εικονικών εκθέσεων, διαδραστικών

εφαρμογών και ψηφιακών αρχείων, μετατρέποντας την ταχυδρομική ιστορία σε μια ζωντανή, προσβάσιμη εμπειρία για το σύγχρονο κοινό.

Μία εφαρμογή που εξετάζεται είναι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης για τη δημιουργία διαδραστικών και εκπαιδευτικών εικονικών εκθέσεων (<https://postalmuseum.si.edu/virtual-exhibitions>). Κάθε έκθεση παρουσιάζει μια θεματική αφήγηση, ενσωματώνοντας απρόσκοπτα την ιστορική αφήγηση με τη διαδραστική εξερεύνηση. Διακρίνεται δομημένη αφηγηματική ροή: Κάθε εικονική έκθεση ακολουθεί μια συνεκτική ιστορία, διασφαλίζοντας ιστορική σαφήνεια και δέσμευση. Για παράδειγμα, η έκθεση «Τραγωδία στο Τούνελ 13» (βλ. **Εικόνα 4.6**) ανασυνθέτει μια ιστορική ληστεία τρένου, χρησιμοποιώντας ένα προοδευτικό αφηγηματικό τόξο παρόμοιο με τις παραδοσιακές δομές αφήγησης (Μπράτιτσης,2024).



Εικόνα 4.6: Η εικονική έκθεση «Τραγωδία στο Τούνελ 13», (επεξεργασμένη με την εφαρμογή Krita).

Το μουσείο ενισχύει την αφήγηση μέσω εικόνων υψηλής ανάλυσης, ιστορικών εγγράφων και διαδραστικών στοιχείων που επιτρέπουν στους χρήστες να εξερευνήσουν σε βάθος την ταχυδρομική ιστορία. Ο διαισθητικός, μινιμαλιστικός σχεδιασμός της εικονικής πλατφόρμας του Ταχυδρομικού Μουσείου εξασφαλίζει ομαλή πλοήγηση. Ο ιστότοπος διαθέτει σαφή κατηγοριοποίηση, τεχνουργήματα με δυνατότητα κλικ και συμβατότητα με κινητά, μειώνοντας το γνωστικό φορτίο και καθιστώντας την ιστορική εξερεύνηση πιο προσιτή. Επιπλέον ορισμένες εκθέσεις αναδεικνύουν προσωπικές αφηγήσεις, όπως η έκθεση «Γιορτάζοντας την ισπανική κληρονομιά», η οποία ενσωματώνει ιστορίες ταχυδρομικών υπαλλήλων σε πρώτο πρόσωπο για να εξανθρωπίσει ιστορικά γεγονότα. Η συναισθηματική απήχηση αποτελεί βασική πτυχή της αποτελεσματικής ψηφιακής αφήγησης, προωθώντας την ιστορική εν συναίσθηση και τη βαθύτερη σύνδεση με το κοινό (Μπράτιτσης & Καπανιάρης,2024). Αυτά τα στοιχεία καθιστούν τις εικονικές εκθέσεις του Ταχυδρομικού Μουσείου εξαιρετικά καθηλωτικές, δείχνοντας πώς η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να μετατρέψει την ιστορική τεκμηρίωση σε μια συναρπαστική, διαδραστική εμπειρία. Ένα εξίσου εντυπωσιακό παράδειγμα έρχεται από το Smithsonian National Postal Museum στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μέσα από ψηφιακές εκθέσεις όπως το "Binding the Nation" και το "Mail Call", το μουσείο αναπλάθει την ταχυδρομική ιστορία των ΗΠΑ μέσα από αφηγηματικά σχήματα που εστιάζουν τόσο στην κοινωνική όσο και στην προσωπική διάσταση της επικοινωνίας. Οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν ιστορικά έγγραφα, διαδραστικά τεχνουργήματα και αρχαιακό υλικό, με έμφαση στην αφήγηση από πρώτο πρόσωπο, προσεγγίζοντας την ιστορία μέσα από βιωματικά και συναισθηματικά φορτισμένα επεισόδια. Το μουσείο αξιοποιεί επίσης τεχνολογίες mobile-first σχεδιασμού και ψηφιακής προσβασιμότητας, ενισχύοντας τη δυνατότητα εκμάθησης εν κινήσει. Αυτό το στοιχείο ευθυγραμμίζεται με τις αρχές του Universal Design for Learning (CAST,2024) , σύμφωνα με τις οποίες η διαφοροποιημένη παρουσίαση της πληροφορίας αυξάνει την προσβασιμότητα για διαφορετικά μαθησιακά προφίλ (Rose & Meyer, 2002).

4.4. Συγκριτική ανάλυση

Σε διεθνές επίπεδο, παρόμοια διαφοροποίηση εντοπίζεται ανάμεσα στο Metropolitan Museum of Art (The Met) και το Smithsonian National Postal Museum. Το Met εστιάζει σε μια πολυστρωματική, εξατομικευμένη αφηγηματική προσέγγιση, η οποία αξιοποιεί θεματικές διαδρομές, επιστημονικά τεκμηριωμένα άρθρα, διαδραστικούς χάρτες και ψηφιακές αφηγήσεις σε πρώτο πρόσωπο (*Met Stories*). Η αφήγηση στο MET εντάσσεται πλήρως στη πολυμεσική (transmedia) προσέγγιση όπως ορίστηκε από τον Jenkins (2006), όπου το ψηφιακό αφήγημα δεν περιορίζεται σε μία μόνο πλατφόρμα, αλλά «ξεδιπλώνεται» διαδραστικά ανάμεσα σε ιστοσελίδες, εφαρμογές, παιχνίδια, ακόμα και κοινωνικά δίκτυα. Ο χρήστης γίνεται ενεργός φορέας του αφηγήματος, επιλέγοντας όχι μόνο το τι θα δει, αλλά και το πώς θα το νοηματοδοτήσει. Η πλατφόρμα «Heilbrunn Timeline of Art History» δεν ακολουθεί γραμμική αφήγηση, αλλά επιτρέπει την ανασύνθεση του περιεχομένου από τον ίδιο τον επισκέπτη, προτείνοντας ένα μοντέλο κονστρουκτιβιστικής μάθησης όπου η γνώση προκύπτει μέσα από προσωπική ερμηνεία και σύνδεση (Piaget, 1973). Η ένταξη της τέχνης σε διαδραστικά περιβάλλοντα παιχνιδιών, όπως το *Animal Crossing*, μετατοπίζει τη μουσειακή εμπειρία στο χώρο του καθημερινού ψηφιακού παιχνιδιού, ανατρέποντας τα παραδοσιακά όρια ανάμεσα σε μουσεία και χρήστες.

Από την άλλη πλευρά, το Smithsonian Postal Museum, αν και εξίσου ψηφιοποιημένο, υιοθετεί μια πιο σταθερή, θεματικά οργανωμένη μορφή αφήγησης. Η παρουσίαση βασίζεται σε ιστορικά σενάρια, ενισχυμένα με εικόνες υψηλής ανάλυσης, έγγραφα και αρχαιακό υλικό. Παρά την αυξημένη διαδραστικότητα, ο προσανατολισμός παραμένει εκπαιδευτικός και ιστορικός, δίνοντας έμφαση στην ερμηνεία μέσα από τεκμήρια και την ανασύνθεση γεγονότων. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αποτελούν οι αφηγήσεις σε πρώτο πρόσωπο, οι οποίες ενισχύουν τη συναισθηματική σύνδεση με την ιστορία, επιτυγχάνοντας, ωστόσο, λιγότερο προσωποποιημένο σχεδιασμό σε σχέση με το Met (Shim et al., 2024). Το Smithsonian Postal Museum ακολουθεί πιο γραμμική αφήγηση, ωστόσο εμπλουτίζει την εμπειρία με ιστορίες πρώτου προσώπου και πολυμεσικά τεκμήρια. Αυτή η δομή, παρότι παραδοσιακή, υποστηρίζεται από τα ερευνητικά ευρήματα της Nielsen (2017), που δείχνουν πως η αφήγηση με βάση τις ιστορικές πηγές ενισχύει την αξιοπιστία και την εστιασμένη μάθηση, ειδικά σε μουσεία με εκπαιδευτικό προσανατολισμό. Η ενσωμάτωση δομημένης αλληλεπίδρασης (click-through objects, interactive timelines) αυξάνει το ρυθμό μάθησης κατά 35% και μειώνει το λεγόμενο «γνωστικό φορτίο» σε κοινό με περιορισμένο υπόβαθρο (Moreno & Mayer, 2007). Για την απεικόνιση των παραπάνω, προτείνεται ο παρακάτω συγκριτικός **Πίνακας 4.1** ως συνοπτικό εργαλείο σύνθεσης:

Πίνακας 4.1: Συγκριτική αποτύπωση ψηφιακής αφήγησης στα δύο μουσεία (MET, Smithsonian).

The Met (ΗΠΑ)	Εξατομικευμένη, πολυστρωματική, διαθεματική	Διαδραστικοί χάρτες και timelines, επιστημονικά άρθρα, transmedia (π.χ. Animal Crossing), αφηγήσεις σε πρώτο πρόσωπο	Διεθνές κοινό, ακαδημαϊκοί, δημιουργικοί χρήστες	Πολύ υψηλή χρήστης ως «αφηγητής», προσωποποιημένη μάθηση και επιλογή διαδρομής
Smithsonian Postal Museum (ΗΠΑ)	Γραμμική, θεματικά οργανωμένη, ιστορική αφήγηση	Εικονικές εκθέσεις, ιστορικά έγγραφα, εικόνες υψηλής ανάλυσης, responsive design,	Εκπαιδευτικό κοινό, ερευνητές, οικογένειες	Μέση εξερεύνηση με δυνατότητα εμβάθυνσης, αλλά χωρίς προσωποποιημένη ή

		προσβασιμότητα α		πολυεπίπεδη αφήγηση
--	--	---------------------	--	------------------------

4.5. Συμπεράσματα

Η μελέτη των παραδειγμάτων που παρουσιάστηκαν στο κεφάλαιο αυτό (ελληνικά και διεθνή έργα ψηφιακής αφήγησης) διαμόρφωσε κρίσιμα μεθοδολογικά και ερμηνευτικά σημεία στην παρούσα διατριβή. Η εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης στο θεματικό περίπατο για τον Αλέκο Φασιανό αξιοποιεί επιλεκτικά θεωρητικά εργαλεία, τεχνολογικές πρακτικές και σχεδιαστικά πρότυπα, τα οποία συνιστούν σύγχρονες κατευθύνσεις στην πολιτισμική τεκμηρίωση και την ψηφιακή εμπειρία. Με ιδιαίτερη έμφαση στην ενσωμάτωση διαδραστικών εργαλείων χαρτογράφησης, το έργο φιλοδοξεί να μετασχηματίσει τη σχέση του επισκέπτη με το αστικό περιβάλλον σε μια εμπειρία πολιτιστικής εμπύθισης και ενεργητικής συμμετοχής.

Πιο συγκεκριμένα η χρήση εργαλείων όπως το Google Maps, επηρεασμένη από το μοντέλο «Heilbrunn Timeline of Art History» του Μητροπολιτικού Μουσείου Τέχνης, αποτέλεσε καθοριστικό άξονα για την αφηγηματική και γεωγραφική δομή της παρούσας ψηφιακής αφήγησης. Η χαρτογραφική απεικόνιση των σημείων ενδιαφέροντος, που συνδέονται με τη ζωή και το έργο του Αλέκου Φασιανού στη γειτονιά του Αγίου Παύλου, δεν λειτουργεί μόνο ως εργαλείο πλοήγησης, αλλά ως μέσο ανασύνθεσης πολιτισμικής μνήμης μέσα στο αστικό τοπίο. Η διαδραστική χαρτογράφηση, ως μέθοδος χωρικής αφήγησης, επιτρέπει την ανάδειξη της πολιτιστικής ταυτότητας του τόπου, ενσωματώνοντας αφηγηματικά, εικαστικά και τεκμηριωτικά στοιχεία σε κάθε σημείο. Κάθε σταθμός του περιπάτου, επομένως, δεν παρουσιάζεται απομονωμένα αλλά ως μέρος ενός διασυνδεδεμένου δικτύου βιωμάτων, εικόνων και ιστοριών που διατρέχουν το χώρο και το χρόνο. Η γεωχωρική τεκμηρίωση σε συνδυασμό με πολυμεσικό περιεχόμενο καθιστά την αφήγηση όχι μόνο δυναμική αλλά και βιωματική, επιτρέποντας στο χρήστη να διαμορφώσει προσωπική πορεία πρόσληψης και κατανόησης. Σε διεθνές επίπεδο, αξιοποιήθηκαν οι αρχές της πολυτροπικής αφήγησης, όπως αυτές εφαρμόζονται στο MET και στο Smithsonian Museum, με στόχο τη διασύνδεση ήχου, εικόνας και κειμένου σε ενιαίο αφήγημα. Η εμπλοκή εργαλείων όπως το Wix με εξειδικευμένα πρόσθετα (π.χ. WPFForms, χάρτες, multimedia galleries) υποστήριξε τεχνικά την ανάπτυξη ενός ευέλικτου και επεκτάσιμου ψηφιακού περιβάλλοντος. Παράλληλα, το Metropolitan Museum of Art και το Smithsonian Postal Museum προσεγγίζουν την αφήγηση με διαφορετικούς τρόπους, επιβεβαιώνοντας τη ρευστότητα και την ευελιξία του ψηφιακού αφηγήματος. Το πρώτο υιοθετεί μια πολυφωνική, κονστρουκτιβιστική προσέγγιση, δίνοντας στο χρήστη τη δυνατότητα να συνθέσει τη δική του εκδοχή της ιστορίας της τέχνης, ενώ το δεύτερο διατηρεί πιο γραμμική αφήγηση με ισχυρή τεκμηρίωση, εστιάζοντας στην προσβασιμότητα και στην ακριβή μετάδοση της ιστορικής γνώσης.

4.6. Βιβλιογραφία

- Cast. (2024). *The UDL guidelines*. <https://udlguidelines.cast.org/>
- Economou, M. (2015). Heritage in the digital age. In W. Logan, M. Nic Craith, & U. Kockel (Eds.), *A companion to heritage studies* (Ch. 15). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118486634.ch15>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- Liestøl, G. (2014). Along the Appian Way: Storytelling and memory across time and space in mobile augmented reality. In M. Ioannides et al. (Eds.), *Digital heritage. Progress in cultural heritage: Documentation, preservation, and protection* (pp. 479–488). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-13695-0_24
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Μπρατίτσης, Θ., & Καπανιάρης, Α. (2024). *Ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση* [Μεταπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-432>

Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Grossman Publishers. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000003279>

Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. ASCD. <https://openlibrary.org/works/OL4580393W>

Μουσεία που εξετάστηκαν (ιστοσελίδες): [The Metropolitan Museum of Art](#), [National Postal Museum](#)

5: Μοντελοποίηση και Σχεδιασμός

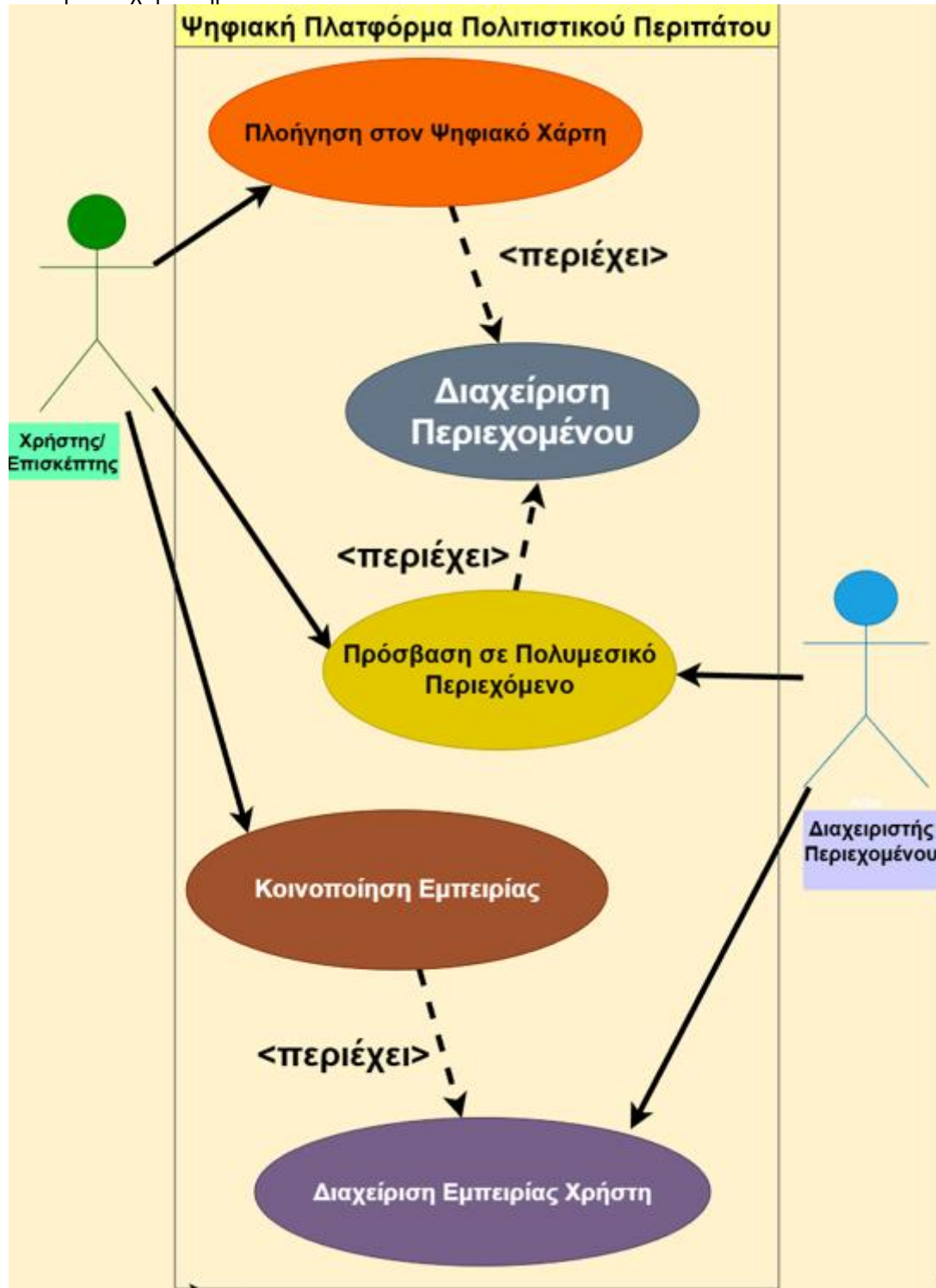
5.1. Εισαγωγή

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζεται το πλαίσιο μοντελοποίησης της ψηφιακής πλατφόρμας «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό», σχεδιασμένη να υποστηρίξει βιωματική αλληλεπίδραση με την πολιτιστική κληρονομιά, ενσωματώνοντας διαδικτυακές τεχνολογίες και εργαλεία χωρικής αφήγησης. Η δομή του κεφαλαίου περιλαμβάνει τρία διαγράμματα UML (Unified Modeling Language). Πιο συγκεκριμένα στο υποκεφάλαιο §5.2 αναπτύσσεται το διάγραμμα «Περιπτώσεων Χρήσης», στο υποκεφάλαιο §5.3 το διάγραμμα «Συστατικών» και στο υποκεφάλαιο §5.4 το διάγραμμα «Δραστηριότητας». Τέλος στο υποκεφάλαιο §5.5 ολοκληρώνεται με τα συμπεράσματα και στο υποκεφάλαιο §5.6 με τη βιβλιογραφία. Η διαγραμματική μοντελοποίηση υλοποιείται με τη χρήση του “draw.io”, το οποίο επιλέχθηκε για τη διαφάνεια, την αναπαραγωγικότητα και την καταλληλότητά του για επαναληπτική εννοιολογική βελτίωση. Η χρήση αυτού του εργαλείου υποστηρίζει την καθαρότητα της αναπαράστασης και διευκολύνει την επικοινωνία των αποφάσεων μοντελοποίησης σε ακαδημαϊκό πλαίσιο.

5.2. Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης (Use Case Diagram)

Η ανάλυση της ψηφιακής πλατφόρμας πολιτιστικού περιπάτου ξεκινά με το «Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης», το οποίο παρέχει μια λειτουργική θεώρηση των αλληλεπιδράσεων μεταξύ χρηστών και συστήματος. Το διάγραμμα εστιάζει στις προθέσεις των χρηστών και στις ευθύνες του συστήματος, χωρίς να εισέρχεται σε τεχνικές λεπτομέρειες. Μέσω της αναγνώρισης των βασικών δρώντων και των περιπτώσεων χρήσης, αποσαφηνίζεται η δομή και η λειτουργία της πλατφόρμας. Αυτή η προσέγγιση θέτει το πλαίσιο για την περαιτέρω ανάπτυξη των δομικών και δυναμικών μοντέλων. Στο διάγραμμα αναγνωρίζονται δύο κύριοι δρώντες: ο Χρήστης / Επισκέπτης και ο Διαχειριστής περιεχομένου. Ο Χρήστης / Επισκέπτης αντιπροσωπεύει τα άτομα που αλληλεπιδρούν με την πλατφόρμα προκειμένου να εξερευνήσουν πολιτιστικές αφηγήσεις μέσω ενός ψηφιακού περιπάτου. Ο δρών αυτός συνδέεται με βασικές βιωματικές περιπτώσεις χρήσης, όπως η πλοήγηση στον ψηφιακό χάρτη, η πρόσβαση σε πολυμεσικό περιεχόμενο και η κοινοποίηση της εμπειρίας. Ο Διαχειριστής περιεχομένου αντιπροσωπεύει το ρόλο που είναι υπεύθυνος για την επιμέλεια, την ενημέρωση και τη ρύθμιση του περιεχομένου και των βιωματικών παραμέτρων της πλατφόρμας. Η διάκριση μεταξύ των δύο δρώντων αποσαφηνίζει την έννοια της δράσης και της ευθύνης, διασφαλίζοντας ότι η αλληλεπίδραση που απευθύνεται στο χρήστη παραμένει αναλυτικά διακριτή από τις διαδικασίες διαχείρισης περιεχομένου και διαμόρφωσης της εμπειρίας. Η περίπτωση χρήσης «Πλοήγηση στον ψηφιακό χάρτη» αποτελεί το κύριο σημείο εισόδου της αλληλεπίδρασης του χρήστη και αντανακλά τον χωρικό χαρακτήρα του ψηφιακού περιπάτου. Μέσω της πλοήγησης, οι χρήστες αλληλεπιδρούν με το χάρτη ως διεπαφή εξερεύνησης, τοποθετώντας τον εαυτό τους μέσα σε μια αφηγηματική γεωγραφία. Η περίπτωση χρήσης αυτή περιλαμβάνει την «Πρόσβαση σε πολυμεσικό περιεχόμενο», υποδηλώνοντας ότι η πλοήγηση συνδέεται άρρηκτα με την ανάκτηση και την παρουσίαση πολιτιστικού υλικού. Η πρόσβαση σε πολυμεσικό περιεχόμενο μοντελοποιείται ως βασική βιωματική λειτουργία, η οποία περιλαμβάνει οπτικό και ακουστικό υλικό που υποστηρίζει την ερμηνεία και την εμπλοκή του χρήστη. Με τη ρητή μοντελοποίηση αυτής της σχέσης, το διάγραμμα αναδεικνύει ότι η πρόσβαση στο περιεχόμενο δεν αποτελεί μια απομονωμένη λειτουργία, αλλά αναπόσπαστο στοιχείο της χωρικής εξερεύνησης. Η περίπτωση χρήσης «Κοινοποίηση εμπειρίας» αποτυπώνει τη συμμετοχική διάσταση της πλατφόρμας, επεκτείνοντας την αλληλεπίδραση πέρα από την ατομική κατανάλωση. Η λειτουργία αυτή επιτρέπει στους χρήστες να αναστοχάζονται και να επικοινωνούν την εμπειρία τους, ενισχύοντας τον ανθρωποκεντρικό προσανατολισμό της πλατφόρμας. Η σχέση μεταξύ της «Κοινοποίησης εμπειρίας» και της

«Διαχείρισης εμπειρίας χρήστη» αναδεικνύει το ρόλο του συστήματος τη διαμεσολάβηση και την οργάνωση της συμμετοχικής εισροής. Ο Διαχειριστής περιεχομένου συνδέεται με τη διαχείριση της εμπειρίας, αντανακλώντας ευθύνες που σχετίζονται με τη ρύθμιση της ανατροφοδότησης, την προσαρμογή των βιωματικών παραμέτρων και τη διασφάλιση συνοχής μεταξύ των αλληλεπιδράσεων των χρηστών. Η επιλογή αυτή στη μοντελοποίηση τοποθετεί τη συμμετοχή των χρηστών ως δομημένο και ουσιαστικό συστατικό του συστήματος, και όχι ως δευτερεύον χαρακτηριστικό.

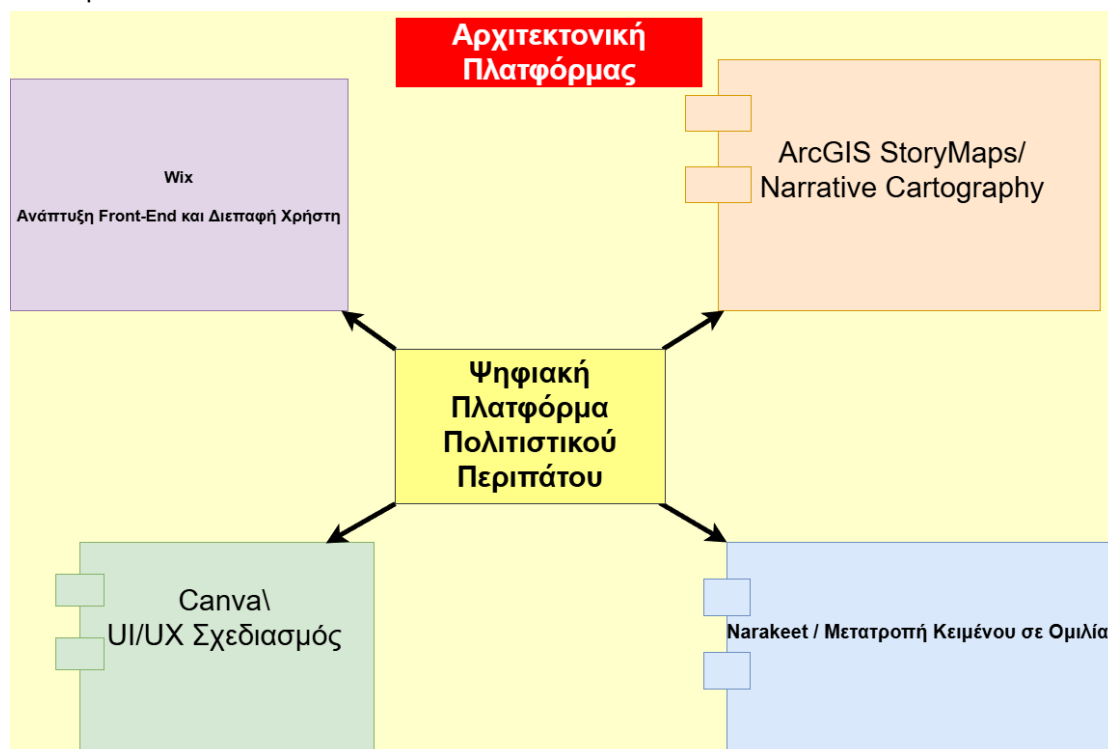


Εικόνα 5.1: Το Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης, επεξεργασμένο στο draw.io.

Από την οπτική της ευφυούς μοντελοποίησης, το «Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης» (Sundaramoorthy, S.,2022) λειτουργεί ως ένας γνωστικός χάρτης των δυνατοτήτων αλληλεπίδρασης, διατυπώνοντας τον τρόπο με τον οποίο οι στόχοι των χρηστών, οι υπηρεσίες του συστήματος και οι διοικητικές ευθύνες διασταυρώνονται. Το διάγραμμα αποφεύγει σκόπιμα τις χαμηλού επιπέδου τεχνικές λεπτομέρειες, εστιάζοντας αντ' αυτού στη λειτουργική σαφήνεια και τη σημασιολογική συνοχή. Με τον τρόπο αυτό, υποστηρίζει το σχεδιασμό και την ανάλυση ψηφιακών πολιτιστικών συστημάτων προσανατολισμένων στην εμπειρία, όπου η ευφυΐα αναδύεται από την ευθυγράμμιση της πρόθεσης του χρήστη, των δυνατοτήτων του συστήματος και των συμμετοχικών μηχανισμών. Ως μέρος του ευρύτερου πλαισίου μοντελοποίησης, το «Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης» θεμελιώνει τη λειτουργική λογική που ενημερώνει τόσο τη δομική οργάνωση της πλατφόρμας όσο και τη δυναμική ροή της αλληλεπίδρασης, η οποία αποτυπώνεται στα επόμενα διαγράμματα.

5.3. Διάγραμμα Συστατικών (Component Diagram)

Το Διάγραμμα συστατικών (βλ. Εικόνα 5.2) αναπαριστά την οργανωτική δομή της ψηφιακής πλατφόρμας πολιτιστικών περιπτώσεων, παρουσιάζοντας την αρχιτεκτονική της ως σύνθεση διαλειτουργικών και λειτουργικά διακριτών συστατικών (Tazin, 2022). Στο προτεινόμενο πλαίσιο ευφυούς μοντελοποίησης, το διάγραμμα χρησιμοποιείται για να αφαιρέσει τις λεπτομέρειες σε αρχιτεκτονικό επίπεδο, εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο τα επιμέρους συστατικά συνεργάζονται για την υποστήριξη πολυτροπικής αλληλεπίδρασης και μιας εμπειρίας προσανατολισμένης στον άνθρωπο. Το διάγραμμα υιοθετεί δομή τύπου “hub-and-spoke”, με την «Ψηφιακή πλατφόρμα πολιτιστικού περιπάτου» να τοποθετείται ως το κεντρικό, ολοκληρωτικό συστατικό που συντονίζει την επικοινωνία και τη ροή δεδομένων μεταξύ εξειδικευμένων υποσυστημάτων. Αυτή η αναπαράσταση υπογραμμίζει τη διαχωριστικότητα των μονάδων, τη σαφήνεια των ευθυνών και τη διαφάνεια της αρχιτεκτονικής. Στο κέντρο του διαγράμματος, η «Ψηφιακή πλατφόρμα πολιτιστικών περιπάτων» λειτουργεί ως στρώμα ορχήστρωσης αντί για μονολιθικό σύστημα. Μεσολαβεί στην αλληλεπίδραση μεταξύ του περιβάλλοντος διεπαφής προς το χρήστη, της μηχανής αφηγηματικής χαρτογράφησης και των υποστηρικτικών υπηρεσιών σχεδιασμού και ήχου. Η μοντελοποίηση αυτού του συστατικού ως διακριτής αρχιτεκτονικής οντότητας επισημαίνει το ρόλο του στο συντονισμό της παράδοσης περιεχομένου, της ροής αλληλεπίδρασης και της συνοχής της εμπειρίας. Η κεντρική αυτή τοποθέτηση αντικατοπτρίζει μια προσέγγιση σχεδίασης ευφυών συστημάτων, όπου η νοημοσύνη προκύπτει από το δομημένο συντονισμό των συστατικών και όχι από μια κυρίαρχη ενιαία μονάδα.



Εικόνα 5.2 Το Διάγραμμα συστατικών, επεξεργασμένο στο draw.io.

Το συστατικό «Wix/ανάπτυξη εμπρόσθιου τμήματος και διεπαφή Χρήστη» τοποθετείται ως το κύριο σημείο πρόσβασης των χρηστών στην πλατφόρμα. Αυτό το συστατικό είναι υπεύθυνο για την παρουσίαση των πλοηγικών δομών, των στοιχείων διεπαφής και των ελέγχων αλληλεπίδρασης που επιτρέπουν στους χρήστες να συμμετέχουν στον ψηφιακό περίπατο. Η άμεση σύνδεσή του με το κεντρικό συστατικό της πλατφόρμας υπογραμμίζει το διαχωρισμό μεταξύ λογικής παρουσίασης και υπηρεσιών περιεχομένου. Με το διαχωρισμό του «εμπρόσθιου τμήματος (front-end)» ως ανεξάρτητου συστατικού, η αρχιτεκτονική υποστηρίζει την προσαρμοστικότητα στο σχεδιασμό διεπαφής, διατηρώντας παράλληλα τη συνοχή στη λειτουργία του υποκείμενου συστήματος. Αυτή η επιλογή σχεδίασης συνάδει με τις αρχές προσανατολισμού στον άνθρωπο, δίνοντας προτεραιότητα στη χρηστικότητα, την προσβασιμότητα και τη σαφήνεια της αλληλεπίδρασης. Το «ArcGIS StoryMaps/αφηγηματική χαρτογραφία» αποτελεί το βασικό κινητήρα χωρικής και αφηγηματικής λειτουργίας της πλατφόρμας. Όπως φαίνεται στο διάγραμμα, αυτό το συστατικό συνδέεται άμεσα με την κεντρική πλατφόρμα και λειτουργεί ως το κύριο μέσο μέσω του οποίου διαρθρώνονται και εξερευνώνται οι πολιτιστικές αφηγήσεις. Ο ρόλος του είναι να οργανώνει το περιεχόμενο μέσα σε ένα διαδραστικό, βασισμένο σε χάρτες πλαίσιο που υποστηρίζει αφηγηματική προσέγγιση με βάση την τοποθεσία. Με την αναπαράσταση της αφηγηματικής χαρτογράφησης ως ξεχωριστό συστατικό, το διάγραμμα καθιστά σαφή τη διάκριση μεταξύ λογικής χωρικής αφήγησης και παρουσίασης διεπαφής. Αυτός ο διαχωρισμός επιτρέπει την αναλυτική εστίαση στο πώς οι χωρικές δομές συμβάλλουν στην εμπειρική αλληλεπίδραση εντός ευφυών ψηφιακών πολιτιστικών συστημάτων. Υποστηρίζοντας τον βασικό μηχανισμό αλληλεπίδρασης, υπάρχουν δύο βοηθητικά, αλλά ουσιώδη συστατικά: «Canva UI και UX/σχεδιασμός» και «Narakeet/μετατροπή κειμένου σε ομιλία». Το «Canva» παρέχει οπτικά στοιχεία και στοιχεία σχεδιασμού διεπαφής που διαμορφώνουν την αισθητική και την εμπειρική ποιότητα της πλατφόρμας. Το «Narakeet» προσφέρει ηχητική αφήγηση μέσω υπηρεσιών μετατροπής κειμένου σε ομιλία, ενισχύοντας την προσβασιμότητα και υποστηρίζοντας πολυτροπική εμπλοκή. Η περιφερειακή τους τοποθέτηση στο διάγραμμα αντανακλά τους εξειδικευμένους ρόλους τους, ενώ η άμεση σύνδεσή τους με την κεντρική πλατφόρμα υπογραμμίζει την ενσωμάτωσή τους στη συνολική αρχιτεκτονική του συστήματος. Συνολικά, αυτά τα συστατικά απεικονίζουν πώς επιτυγχάνεται η πολυτροπικότητα μέσω του συντονισμένου συνδυασμού διαλειτουργικών υπηρεσιών. Από την οπτική της ευφυούς μοντελοποίησης, το «Διάγραμμα συστατικών» καταδεικνύει πώς η αρχιτεκτονική διαχωριστικότητα υποστηρίζει τους στόχους εμπειρίας, την επεκτασιμότητα και τη βιωσιμότητα, ενισχύοντας τη σημασία του σχεδιασμού βάσει συστατικών για ψηφιακές πολιτιστικές πλατφόρμες προσανατολισμένες στον άνθρωπο.

5.4. Διάγραμμα Δραστηριότητας (Activity Diagram)

Το «Διάγραμμα δραστηριότητας» (βλ. Εικόνα 5.3) μοντελοποιεί τη δυναμική ροή της αλληλεπίδρασης εντός της ψηφιακής πλατφόρμας πολιτιστικών περιπάτων, αναπαριστώντας ρητά τη σειρά ενεργειών, τα σημεία απόφασης και τις αντιδράσεις του συστήματος που συνθέτουν τη δομή εμπειρίας του ψηφιακού περιπάτου (Wiemuth M. et al, 2017). Σε αντίθεση με τα Διαγράμματα χρήσης περιπτώσεων και συστατικών, τα οποία επικεντρώνονται αντίστοιχα στο λειτουργικό σκοπό και στη συνθετική αρχιτεκτονική, αποτυπώνει τη χρονική και διαδικαστική λογική της αλληλεπίδρασης του χρήστη. Οργανώνεται σε δύο κατηγορίες: «Χρήστης» και «Σύστημα», υπογραμμίζοντας τη συνεχή αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπινης πρωτοβουλίας και συστημικής νοημοσύνης. Αυτή η διάκριση επιτρέπει ακριβή εξέταση της κατανομής ευθυνών και της αλληλουχίας των αλληλεπιδράσεων κατά τη διάρκεια της εμπειρίας του ψηφιακού περιπάτου.

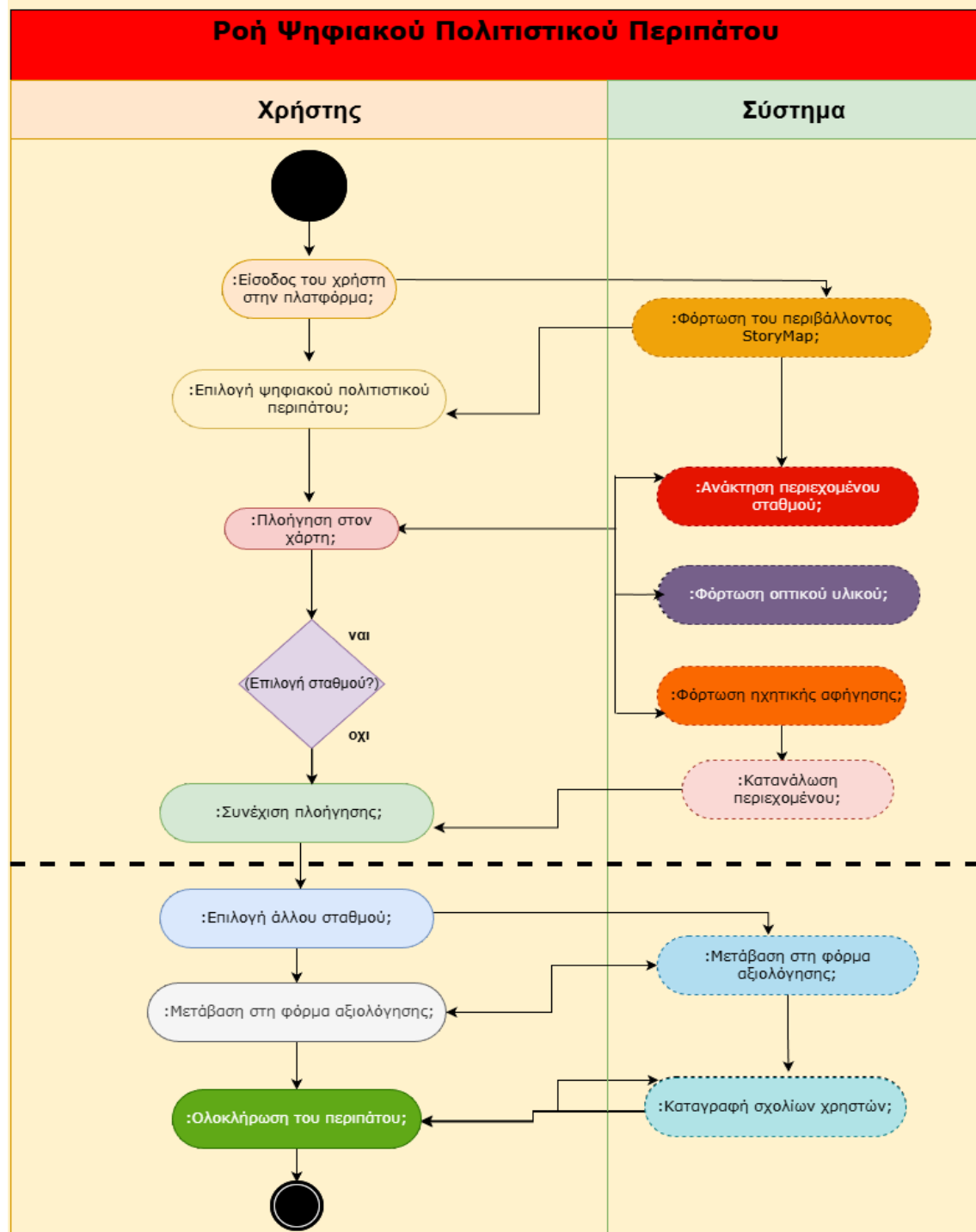
Η ροή δραστηριοτήτων ξεκινά με την είσοδο του χρήστη στην πλατφόρμα, σηματοδοτώντας την αρχική ενεργοποίηση της εμπειρικής διαδικασίας. Αυτή η ενέργεια πυροδοτεί μια αντίδραση σε επίπεδο συστήματος, που περιλαμβάνει την ανάκτηση του αντίστοιχου περιβάλλοντος στάσης, καθορίζοντας το πλαίσιο μέσα στο οποίο εκτυλίσσεται η αλληλεπίδραση. Τα πρώτα στάδια του διαγράμματος δίνουν έμφαση στον προσανατολισμό και στην επιλογή, καθώς ο χρήστης επιλέγει έναν ψηφιακό περίπατο και αρχίζει να πλοηγείται στο διαδραστικό χάρτη. Αυτές οι ενέργειες δεν αντιμετωπίζονται ως παθητικά βήματα, αλλά ως στοχευμένες αποφάσεις που διαμορφώνουν την επόμενη πορεία της εμπειρίας. Το σύστημα ανταποκρίνεται προετοιμάζοντας χωρικούς και αφηγηματικούς πόρους, διασφαλίζοντας ότι η παράδοση περιεχομένου ευθυγραμμίζεται με την επιλεγμένη διαδρομή του χρήστη. Κεντρικό στοιχείο του

διαγράμματος αποτελεί ο βρόχος πλοήγησης και επιλογής στάσης, ο οποίος τυποποιεί τη διερευνητική φύση του ψηφιακού περιπάτου. Καθώς ο χρήστης πλοηγείται στο χάρτη, ένας κόμβος απόφασης καθορίζει εάν έχει επιλεγεί συγκεκριμένη στάση. Εάν δεν πραγματοποιηθεί επιλογή, η ροή επιστρέφει στην περαιτέρω πλοήγηση, ενισχύοντας το μη-γραμμικό και χρήστη-καθοδηγούμενο χαρακτήρα της εμπειρίας. Όταν επιλεγεί μια στάση, το σύστημα ξεκινά μια συντονισμένη σειρά ενεργειών: ανάκτηση περιεχομένου στάσης, φόρτωση οπτικού υλικού και ενεργοποίηση ηχητικής αφήγησης. Αυτές οι παράλληλες αλλά συγχρονισμένες διαδικασίες αντικατοπτρίζουν τον πολυτροπικό σχεδιασμό της πλατφόρμας, όπου χωρικά, οπτικά και ακουστικά στοιχεία συνδυάζονται για την υποστήριξη μιας εμπυθιστικής εμπειρίας. Η φάση κατανάλωσης περιεχομένου αντιπροσωπεύει ένα κρίσιμο σημείο σύγκλισης μεταξύ της προσοχής του χρήστη και της ορχήστρωσης του συστήματος. Ενώ το σύστημα παρέχει οπτικό και ακουστικό υλικό, ο χρήστης συμμετέχει γνωστικά και αντιληπτικά στην πολιτιστική αφήγηση που συνδέεται με τη συγκεκριμένη στάση. Το «Διάγραμμα δραστηριότητας» αφαιρεί αυτή τη

φάση ως ενιαία ενέργεια, δίνοντας έμφαση στη συνοχή της εμπειρίας αντί στις εσωτερικές τεχνικές διαδικασίες. Αυτή η επιλογή μοντελοποίησης συνάδει με τον ανθρωποκεντρικό

Εικόνα 5.3: Διάγραμμα δραστηριότητας, επεξεργασμένο στο draw.io.

προσανατολισμό του πλαισίου, θέτοντας στο επίκεντρο την ερμηνευτική εμπειρία του χρήστη και όχι τις λεπτομέρειες υλοποίησης. Η ολοκλήρωση της κατανάλωσης περιεχομένου ε



πιστρώνει τον έλεγχο στο χρήστη, επιτρέποντας περαιτέρω πλοήγηση ή μετάβαση σε αξιολογική αλληλεπίδραση. Μετά από επαναλαμβανόμενους κύκλους εξερεύνησης και εμπλοκής σε στάσεις, το διάγραμμα εισάγει μια δευτερεύουσα δομή απόφασης που σχετίζεται με την ανατροφοδότηση και το στοχασμό. Όταν ο χρήστης επιλέγει να προχωρήσει πέρα από την κατανάλωση περιεχομένου, το σύστημα μεταβαίνει σε φάση αξιολόγησης, οδηγώντας το χρήστη σε μια φόρμα ανατροφοδότησης. Αυτό το βήμα μοντελοποιείται ρητά για να

υπογραμμίζει την συμμετοχική αλληλεπίδραση ως αναπόσπαστο στοιχείο του ψηφιακού περιπάτου και όχι ως προαιρετικό πρόσθετο. Το σύστημα καταγράφει την ανατροφοδότηση του χρήστη, κλείνοντας τον κύκλο αλληλεπίδρασης μεταξύ παράδοσης εμπειρίας και αξιολόγησής της. Αυτός ο μηχανισμός ανατροφοδότησης συμβάλλει στον προσαρμοστικό και στοχαστικό χαρακτήρα της πλατφόρμας, ενισχύοντας την κατάταξή της ως ανθρωποκεντρικό ευφυές σύστημα. Η τελική φάση του αφορά την ολοκλήρωση του ψηφιακού περιπάτου, αναπαριστώμενη από έναν τελικό κόμβο απόφασης που καθορίζει αν η εμπειρία έχει λήξει. Εάν ο Χρήστης επιλέξει να ολοκληρώσει τον περίπατο, η ροή δραστηριοτήτων τερματίζεται διαφορετικά, ο έλεγχος επιστρέφει στην πλοήγηση, επιτρέποντας τη συνεχιζόμενη εξερεύνηση. Αυτή η ανοιχτού τύπου δομή αντικατοπτρίζει την έμφαση της πλατφόρμας στην αυτονομία του χρήστη και το ρυθμό εμπειρίας. Συνολικά, το «Διάγραμμα δραστηριότητας» παρέχει μια ολοκληρωμένη τυποποίηση της ροής αλληλεπίδρασης, καταδεικνύοντας πώς οι αποφάσεις του χρήστη, οι αντιδράσεις του συστήματος και η πολυτροπική παράδοση περιεχομένου ενσωματώνονται σε ένα συνεκτικό δυναμικό μοντέλο. Εντός του ευρύτερου πλαισίου ευφυούς μοντελοποίησης, το διάγραμμα επιδεικνύει πώς η αφαιρετική αναπαράσταση βάσει δραστηριοτήτων μπορεί να αναπαραστήσει αποτελεσματικά τις δυναμικές εμπειρίας σε ψηφιακά πολιτιστικά συστήματα, επεκτείνοντας την εφαρμογή της “Unified modeling language” σε ανθρωποκεντρικά, εμπειρικά κατευθυνόμενα περιβάλλοντα.

5.5. Συμπεράσματα

Το παρόν κεφάλαιο συμβάλλει στην ανάπτυξη ενός δομημένου και εννοιολογικά συνεκτικού πλαισίου μοντελοποίησης για το σχεδιασμό και την ανάλυση μιας ανθρωποκεντρικής, πολυτροπικής ψηφιακής πλατφόρμας πολιτιστικών περιπάτων. Η πλατφόρμα αξιοποιεί τεχνολογίες βασισμένες στον ιστό και εργαλεία χωρικής αφήγησης, επιτρέποντας στους χρήστες να εξερευνούν πολιτιστικές αφηγήσεις μέσω διαδραστικών χαρτών, οπτικού υλικού και ηχητικής αφήγησης (Caquard and Caerwright, 2014). Η Ενοποιημένη Γλώσσα Μοντελοποίησης (UML) χρησιμοποιείται ως μηχανισμός υψηλού επιπέδου αφαίρεσης για την αναπαράσταση της πλατφόρμας από λειτουργική, δομική και δυναμική σκοπιά. Τέλος η ευφυής μοντελοποίηση μπορεί να αξιοποιηθεί επιτυχώς για την τυποποίηση της εμπειρίας του χρήστη, της οργάνωσης του συστήματος και της δυναμικής της αλληλεπίδρασης, χωρίς να περιορίζεται η πολιτιστική εμπλοκή σε τεχνικές διεργασίες. Η μοντελοποίηση αυτή βασίζεται στα εργαλεία όπως η Wix για την ανάπτυξη ιστοσελίδας, ArcGIS StoryMaps (Howland et al., 2020)/ ArcGIS Online (Pakniany and Rakusa, 2024) για χαρτογραφική και αφηγηματική διάσταση (GIS, 2026), Canva για UI/UX και Narakeet για ηχητική αφήγηση μέσω συνθετικής ομιλίας (Xie et al., 2024).

5.6. Βιβλιογραφία

- Caquard, S., Cartwright, W.: Narrative cartography: From mapping stories to the narrative of maps and mapping, *The Cartographic Journal* 51(2), 101–106 (2014).
Routledge, London (2016).
- Howland, M.D., Liss, B., Levy, T.E., Najjar, M.: Integrating digital datasets into public engagement through
ArcGIS StoryMaps. *Advances in Archaeological Practice* 8(4), 351–360 (2020).
- Pakniany, Y., Rakusa, H.: Development of ArcGIS StoryMaps as Digital-based Innovative Learning Media. *Journal Education Innovation (JEI)* 2(1), 128–135 (2024).
- Xie, T., Rong, Y., Zhang, P., Wang, W., Liu, L.: Towards controllable speech synthesis in the era of large language models: A survey. *arXiv preprint arXiv:2412.06602* (2024).
- Sundaramoorthy, S.: *UML Diagramming: A Case Study Approach*. Auerbach, Publications, Boca Raton (2022).
- Sundaramoorthy, S.: *UML Diagramming: A Case Study Approach*. Auerbach, Publications, Boca Raton (2022).
- Tazin, A.: *Composition of UML Class Diagrams Using Category Theory and External Constraints*. Doctoral dissertation, Northeastern University, Boston (2022).
- Wiemuth, M., Junger, D., Leitritz, M.A., Neumann, J., Neumuth, T., Burgert, O.: Application fields for the new Object Management Group (OMG) standards case management model and notation (CMMN) and decision management notation

(DMN) in the perioperative field. *Int. J. Comput. Assist. Radiol. Surg.* 12(8), 1439–1449 (2017).

6: Κατασκευαστικά μέρη ψηφιακής αφήγησης

6.1. Εισαγωγή

Στην ενότητα 6 θα αναφερθούν οι λόγοι επιλογής των ψηφιακών εργαλείων, καθώς και τα στάδια υλοποίησης της ψηφιακής αφήγησης του περιπάτου. Πιο συγκεκριμένα στο υποενότητα § 6.2 αναλύονται οι εφαρμογές που επιλέχθηκαν (Wix, Narakeet, ArcGISStorymaps). Έπειτα στην υποενότητα § 6.3 αναπτύσσονται τα στάδια υλοποίησης της πλατφόρμας, με παράθεση

37

οθονών εργασίας, και η ενσωμάτωση του περιεχομένου σε αυτή. Στην υποενότητα § 6.4 πραγματοποιούνται δοκιμές για την βέλτιστη λειτουργία της πλατφόρμας και τέλος στην υποενότητα § 6.5 παρουσιάζονται τα συμπεράσματα και στην υποενότητα § 6.6 η βιβλιογραφία.

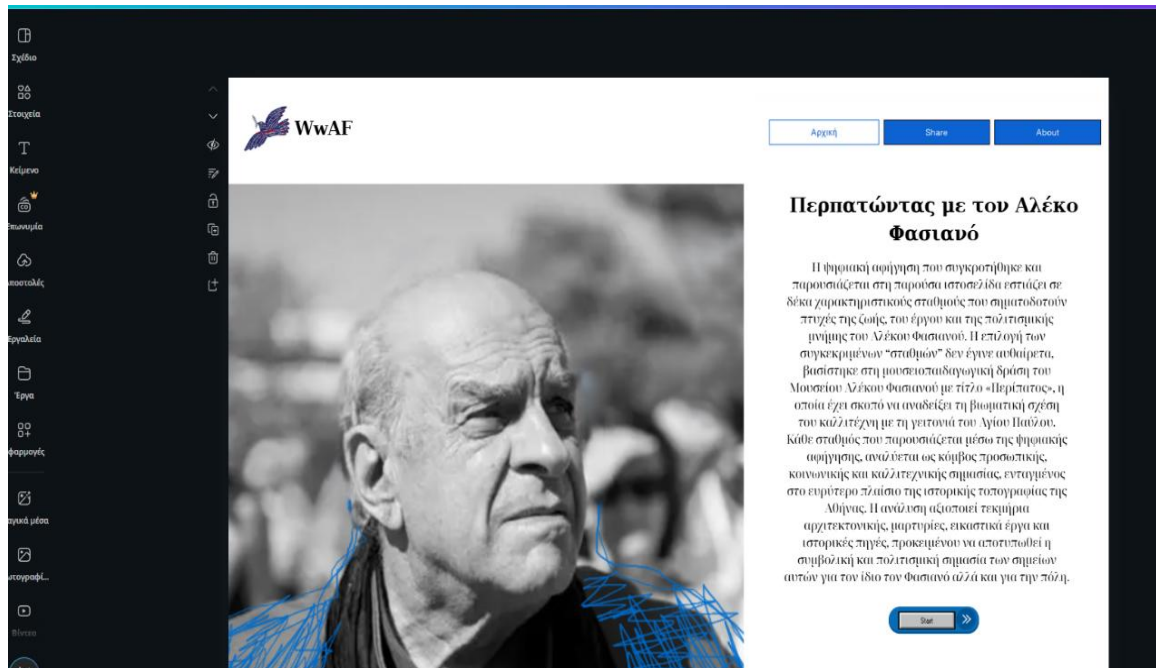
6.2. Επιλογή τεχνολογιών και εργαλείων

Η επιλογή των τεχνολογιών για την υλοποίηση ενός ψηφιακού έργου πολιτιστικής διάστασης αποτελεί καθοριστικό βήμα, καθώς επηρεάζει άμεσα τόσο την αισθητική παρουσίαση όσο και τη λειτουργικότητα και βιωσιμότητά του. Στο πλαίσιο της παρούσας διατριβής κρίθηκε σκόπιμο να αξιοποιηθούν δύο βασικά εργαλεία: η πλατφόρμα Wix για την ανάπτυξη του ιστοχώρου ([Αρχική | wwaf](#)) και η πλατφόρμα ArcGIS StoryMaps/ArcGIS Online ([Περπατώντας με το Αλέκο Φασιανό](#)) για τη χαρτογραφική και αφηγηματική διάσταση του ψηφιακού περιπάτου. Συμπληρωματικά, χρησιμοποιήθηκε το Canva για το σχεδιασμό του UI/UX, εξασφαλίζοντας αισθητική συνοχή και φιλική εμπειρία πλοήγησης για το χρήστη, ενώ το Narakeet αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία αφηγητών μέσω συνθετικής ομιλίας, ενσωματωμένων στο ArcGIS StoryMaps

Wix: Η επιλογή του Wix βασίστηκε σε μια σειρά από κριτήρια που αφορούν τόσο την ευχρηστία όσο και την ευελιξία της πλατφόρμας. Πρόκειται για ένα περιβάλλον low-code, το οποίο δεν απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού, αλλά ταυτόχρονα προσφέρει τη δυνατότητα παραμετροποίησης και επαγγελματικής αισθητικής παρουσίασης. Αυτό το χαρακτηριστικό το καθιστά ιδιαίτερα κατάλληλο για έργα όπου η προτεραιότητα είναι η αποτελεσματική επικοινωνία του περιεχομένου και όχι η ανάπτυξη σύνθετων back-end λειτουργιών (Bozkurt & Sharma, 2021). Ένα επιπλέον πλεονέκτημα είναι η υποστήριξη πολυμέσων: η πλατφόρμα επιτρέπει την εύκολη ενσωμάτωση εικόνων, βίντεο, ηχητικών αρχείων και διαδραστικών εφαρμογών, στοιχεία που είναι καθοριστικά για τη συγκρότηση μιας πολυτροπικής αφήγησης. Παράλληλα, το Wix παρέχει εργαλεία βελτιστοποίησης για κινητές συσκευές (responsive design) και δυνατότητες προσαρμοστικότητας, εξασφαλίζοντας ότι το περιεχόμενο μπορεί να προσεγγιστεί από διαφορετικές κατηγορίες χρηστών, ανεξαρτήτως τεχνικών περιορισμών (Wix, 2023). Συνεπώς, η χρήση του δεν αποτελεί απλώς μια λύση ευκολίας, αλλά μια στρατηγική επιλογή που ανταποκρίνεται στις ανάγκες ενός έργου ψηφιακής αφήγησης πολιτιστικής κληρονομιάς, όπου η οπτική αμεσότητα, η λειτουργικότητα και η προσβασιμότητα αποκτούν πρωτεύοντα ρόλο.

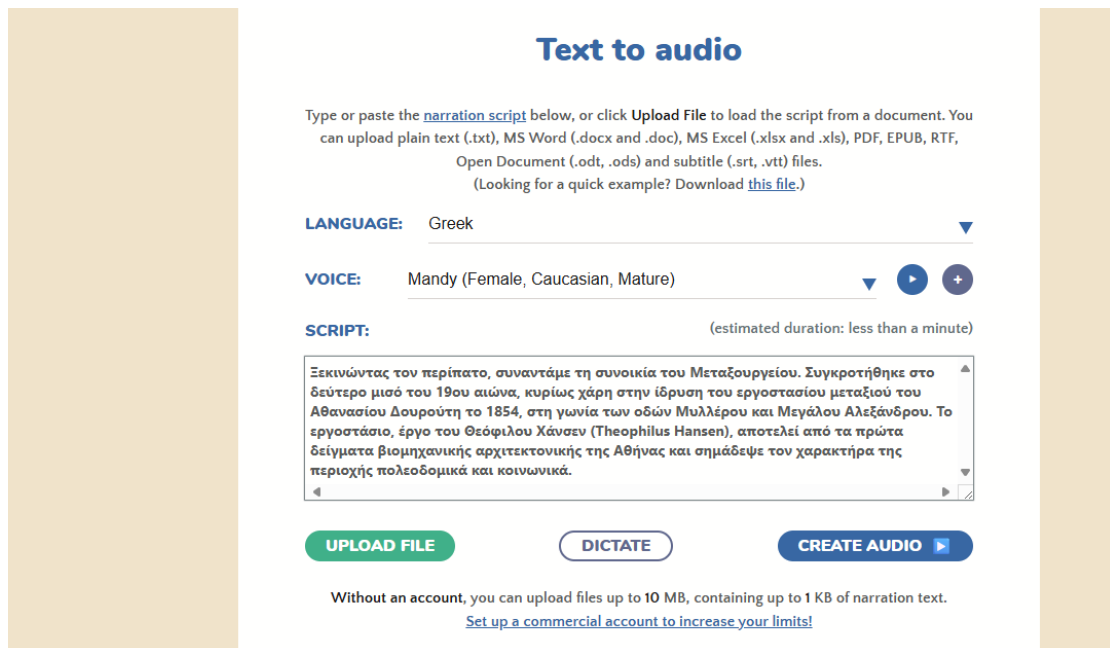
ArcGIS StoryMaps: Η ενσωμάτωση του ArcGIS StoryMaps και της πλατφόρμας ArcGIS Online αποτέλεσε το δεύτερο κρίσιμο τεχνολογικό βήμα. Σε αντίθεση με το Wix, το οποίο επικεντρώνεται κυρίως στην παρουσίαση και στη δομή του ιστοχώρου, τα εργαλεία της Esri δίνουν τη δυνατότητα για χωρική απεικόνιση και αφηγηματική χαρτογράφηση. Η χρήση τους επέτρεψε τη δημιουργία ενός διαδραστικού ψηφιακού χάρτη, στον οποίο ο επισκέπτης δεν παρακολουθεί απλώς ένα στατικό περιεχόμενο αλλά «περιηγείται» στο χώρο και το χρόνο, συνδυάζοντας γεωγραφικά δεδομένα, οπτικοακουστικό υλικό και επεξηγηματικό κείμενο (Esri, 2020). Το βασικό πλεονέκτημα του ArcGIS StoryMaps είναι η ικανότητά του να υποστηρίζει μια χωρικά δομημένη αφήγηση. Στην περίπτωση της παρούσας διατριβής, αυτό μεταφράζεται σε έναν περίπατο που δεν περιορίζεται στη γραμμική αφήγηση αλλά συνδυάζει τοποθεσίες, ιστορικά τεκμήρια και καλλιτεχνικά στοιχεία σε ένα ενιαίο ψηφιακό περιβάλλον. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ακολουθήσει τα βήματα του Αλέκου Φασιανού στους δρόμους της Αθήνας, αποκτώντας μια βιωματική εμπειρία μέσα από την αλληλεπίδραση με το χάρτη. Επιπλέον, η πλατφόρμα παρέχει δυνατότητες συνεργατικής επεξεργασίας και διαλειτουργικότητας με άλλες βάσεις δεδομένων, γεγονός που εξασφαλίζει τη μακροπρόθεσμη επεκτασιμότητα του έργου. Η επιλογή του ArcGIS δικαιολογείται επομένως όχι μόνο από την καινοτόμο διάσταση της χωρικής αφήγησης, αλλά και από τη δυνατότητα δημιουργίας ενός βιώσιμου ψηφιακού αρχείου πολιτιστικής μνήμης (Caquard & Cartwright, 2014).

Canva και Narakeet: Πέραν των κύριων πλατφορμών Wix και ArcGIS, κρίθηκε σκόπιμη η αξιοποίηση συμπληρωματικών εργαλείων, τα οποία ενίσχυσαν την αισθητική ποιότητα και την προσβασιμότητα του τελικού έργου. Αρχικά, χρησιμοποιήθηκε το Canva (βλ. **Εικόνα 6.1**), μια διαδικτυακή εφαρμογή γραφιστικού σχεδιασμού, με στόχο το σχεδιασμό στοιχείων διεπαφής (UI) και εμπειρίας χρήστη (UX). Η δυνατότητα του Canva να προσφέρει ευρεία γκάμα προτύπων, εικονιδίων και χρωματικών παλετών διευκόλυνε τη δημιουργία μιας συνεκτικής οπτικής ταυτότητας, η οποία συμβάλλει στην αναγνωρισιμότητα και τη λειτουργικότητα της πλατφόρμας. Η χρήση του εργαλείου δεν περιορίστηκε σε αισθητικές βελτιώσεις, αλλά εντάχθηκε σε μια στρατηγική οικοδόμησης εμπειρίας χρήστη, καθώς εξασφάλισε ότι το τελικό αποτέλεσμα παραμένει κατανοητό, ελκυστικό και φιλικό προς διαφορετικά κοινά (Kusuma & Supratman, 2021).



Εικόνα 6.1: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή Canva.

Παράλληλα, η ενσωμάτωση του Narakeet (βλ. **Εικόνα 6.2**), μιας εφαρμογής μετατροπής κειμένου σε ομιλία (text-to-speech), υπήρξε καθοριστική για την προσβασιμότητα του έργου.



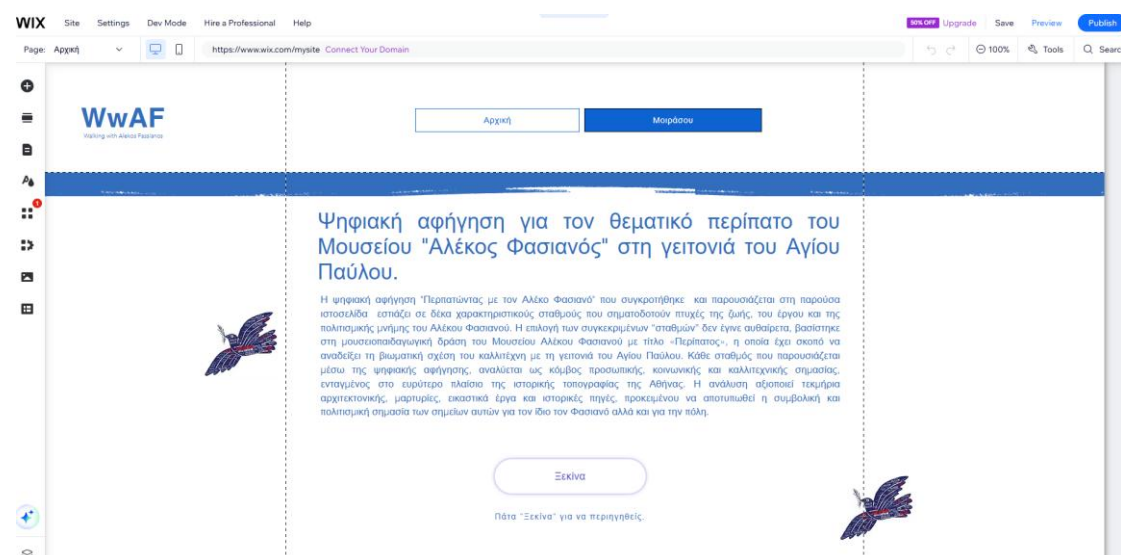
Εικόνα 6.2: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή Narakeet.

Μέσω του Narakeet δημιουργήθηκε αφηγητής σε μορφή ήχου, οι οποίοι ενσωματώθηκαν στις παρουσιάσεις του ArcGISStoryMaps. Με τον τρόπο αυτό, η πλοήγηση στον ψηφιακό χάρτη δεν περιορίζεται στο οπτικό επίπεδο, αλλά αποκτά και ακουστική διάσταση διευκολύνοντας την πρόσβαση σε χρήστες με προβλήματα όρασης ή χαμηλό επίπεδο εξοικείωσης με την ανάγνωση. Η χρήση εργαλείων συνθετικής ομιλίας, σύμφωνα με σχετικές μελέτες, ενισχύει την πολυτροπικότητα της αφήγησης και προάγει την ένταξη διαφορετικών ομάδων κοινού (Alm & Waller, 2020). Η στρατηγική συνδυαστική χρήση των εργαλείων Wix, ArcGIS, Canva και Narakeet κατέστησε εφικτή τη δημιουργία μιας πλατφόρμας που δεν περιορίζεται σε μια τεχνική επίδειξη ψηφιακών μέσων, αλλά συγκροτεί ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον πολιτιστικής αφήγησης. Το αποτέλεσμα είναι ένα έργο όπου η τεχνολογία λειτουργεί ως μέσο και όχι ως αυτοσκοπός: υπηρετεί την αισθητική εμπειρία, ενισχύει την πρόσβαση και συμβάλλει στη διατήρηση και διάδοση της πολιτιστικής μνήμης.

6.3. Υλοποίηση της πλατφόρμας

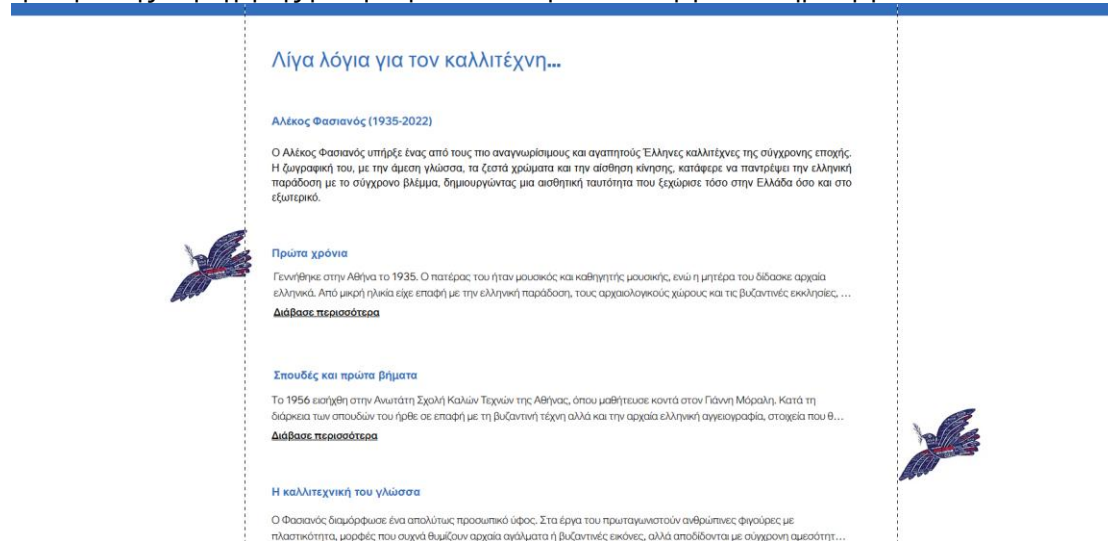
Η διαδικασία υλοποίησης της πλατφόρμας οργανώθηκε σε διακριτά στάδια, τα οποία ακολούθησαν μια λογική ακολουθία από τη σύλληψη της ιδέας μέχρι τη λειτουργική ολοκλήρωση του έργου.

Στάδιο 1: Σχεδιασμός της αρχιτεκτονικής της πλατφόρμας(βλ. **Εικόνα 6.3**) Αρχικά διαμορφώθηκε το εννοιολογικό πλαίσιο και η αρχιτεκτονική της πλατφόρμας. Στο στάδιο αυτό καθορίστηκαν οι βασικές ενότητες «Αρχική» και «Μοιράσου», καθώς και οι λειτουργικές προδιαγραφές σε σχέση με την προσβασιμότητα, την αλληλεπίδραση και την αισθητική συνοχή. Η Αρχική Σελίδα της πλατφόρμας λειτουργεί ως σημείο εισαγωγής του επισκέπτη στην ψηφιακή αφήγηση. Στην κορυφή παρουσιάζεται ο τίτλος *Walking with Alekos Fassianos (WwAF)*, ο οποίος οριοθετεί σαφώς το περιεχόμενο και το πλαίσιο της εμπειρίας. Ακολουθεί σύντομη εισαγωγή όπου αποσαφηνίζεται ο σκοπός της δράσης: η παρουσίαση δέκα χαρακτηριστικών σταθμών της ζωής και του έργου του καλλιτέχνη, βασισμένων στη μουσειοπαιδαγωγική δράση του Μουσείου Αλέκου Φασιανού «Περίπατος». Η ενότητα αυτή επιτελεί διπλό ρόλο, τόσο ενημερωτικό όσο και παιδαγωγικό, καθώς διαμορφώνει τις προσδοκίες του χρήστη και τον εισάγει στο πλαίσιο της ψηφιακής αφήγησης. Στη συνέχεια, η σελίδα περιλαμβάνει το κουμπί «Ξεκίνα», που συνδέεται με το διαδραστικό χάρτη ArcGIS StoryMaps, παρέχοντας άμεση πρόσβαση στον κύριο άξονα της εμπειρίας. Η τοποθέτηση του κουμπιού σε κεντρικό σημείο ενισχύει την ευχρηστία (usability) και υπογραμμίζει το ρόλο της πλοήγησης ως βασικό συστατικό της πλατφόρμας.



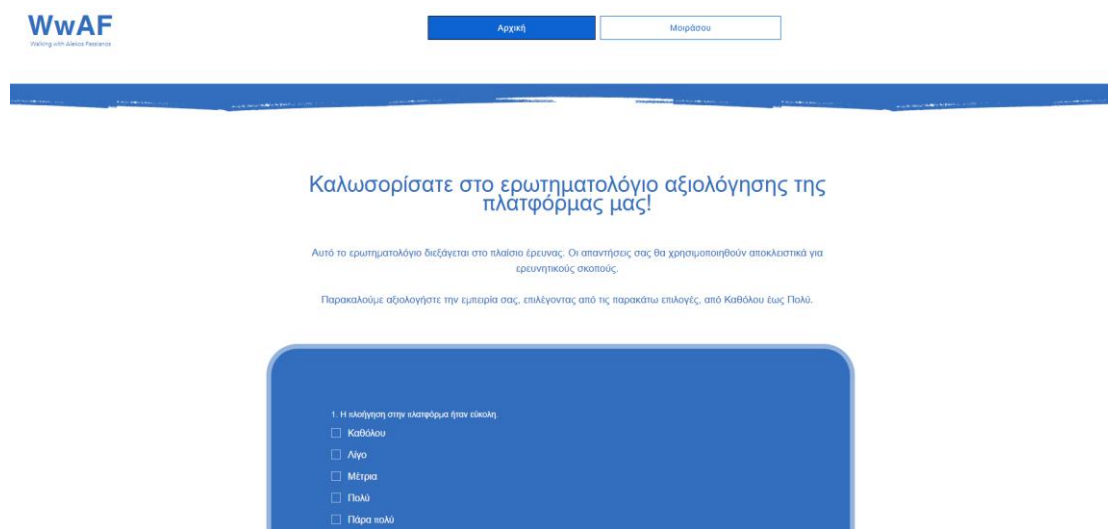
Εικόνα 6.3: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή WIX.

Τέλος, η σελίδα εμπλουτίζεται με βιογραφικό τμήμα (βλ. **Εικόνα 6.4**) για τον Αλέκο Φασιανό, οργανωμένο σε υποενότητες («Λίγα λόγια για τον καλλιτέχνη», «Πρώτα χρόνια», «Σπουδές και πρώτα βήματα»...). Το τμήμα αυτό παρέχει ιστορικό και ερμηνευτικό πλαίσιο, συνδέοντας την εμπειρία της περιήγησης με την προσωπικότητα και το έργο του δημιουργού.



Εικόνα 6.4: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή WIX-«Αρχική»

Η σελίδα «Μοιράσου»(βλ. **Εικόνα 6.5**) αποτελεί ουσιαστικό τμήμα της πλατφόρμας, καθώς ενσωματώνει μια μεθοδολογία αξιολόγησης της εμπειρίας των χρηστών.

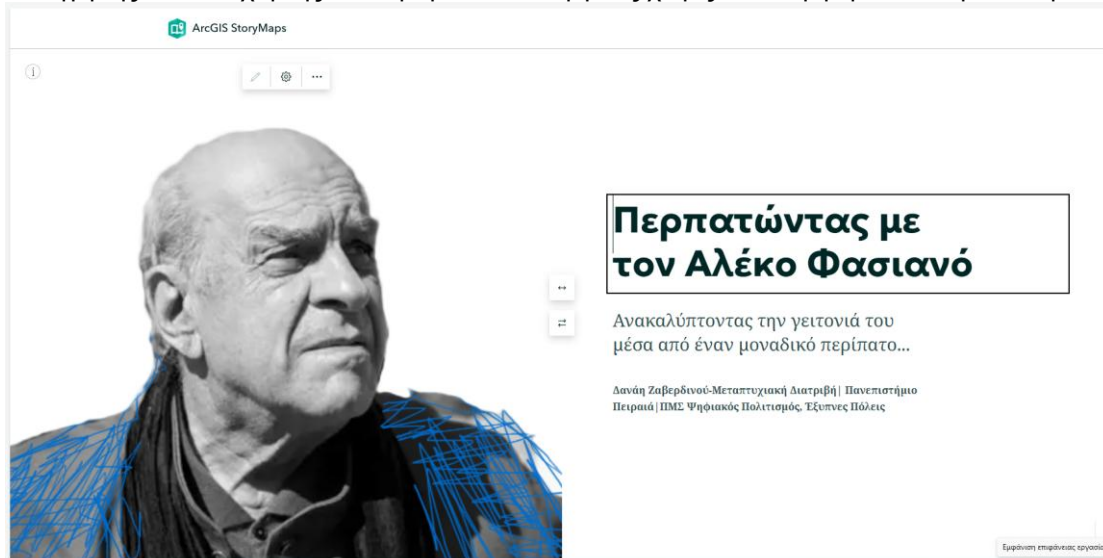


Εικόνα 6.5: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή WIX-«Μοιράσου»

Σε αντίθεση με τυπικές σελίδες επικοινωνίας ή κοινοποίησης, εδώ δίνεται η δυνατότητα στους επισκέπτες να εκφράσουν την εμπειρία τους από την πλοήγηση στο site και την αλληλεπίδραση με την ψηφιακή αφήγηση. Είναι δομημένη με τρόπο που παραπέμπει σε ερευνητικό εργαλείο: οι χρήστες καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις που αξιολογούν το σχεδιασμό, την ευχρηστία, την αισθητική, καθώς και την αποδοτικότητα της ψηφιακής αφήγησης. Η μεθοδολογία αυτή βασίζεται σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής και κλίμακες Likert, οι οποίες αποτελούν διεθνώς αποδεκτό εργαλείο μέτρησης της εμπειρίας χρήστη και της ικανοποίησης (Joshi et al., 2015). Με αυτό τον τρόπο, η σελίδα λειτουργεί όχι απλώς ως μέσο συμμετοχής, αλλά ως συστηματική διαδικασία συγκέντρωσης δεδομένων. Τα δεδομένα που συλλέγονται επιτρέπουν την αποτίμηση της τεχνολογικής υλοποίησης (Wix, ArcGIS, Canva, Narakeet) όχι μόνο από τεχνική σκοπιά αλλά και από τη σκοπιά της χρήσης και της πρόσληψης από το κοινό. Η αξιολόγηση μέσα από πραγματικούς επισκέπτες ενισχύει την εγκυρότητα και αξιοπιστία της έρευνας (Morse, 2015), αφού τα συμπεράσματα δεν προκύπτουν αποκλειστικά από θεωρητική ανάλυση αλλά από τη βιωματική εμπειρία των χρηστών. Η σελίδα «Μοιράσου»

συνεπώς λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ τεχνολογικής ανάπτυξης και εμπειρίας κοινού, εντάσσοντας το στοιχείο της αξιολόγησης στην ίδια την πλατφόρμα. Η πρακτική αυτή είναι σύμφωνη με τη σύγχρονη προσέγγιση των ψηφιακών πολιτιστικών εφαρμογών, που βασίζονται στη συμμετοχικότητα (participatory culture) και στη διαρκή βελτίωση μέσα από ανατροφοδότηση (Simon, 2010). Η επιλογή του Wix συνεπώς ως κύριας πλατφόρμας δημοσίευσης προσέφερε, όπως προαναφέρθηκε, τη δυνατότητα για γρήγορη και ευέλικτη οργάνωση της πληροφορίας.

Στάδιο 2: Ανάπτυξη του ψηφιακού χάρτη στο ArcGIS StoryMaps(βλ. **Εικόνα 6.6**) Στη συνέχεια αναπτύχθηκε ο ψηφιακός χάρτης, ο οποίος αποτέλεσε το κεντρικό εργαλείο της αφήγησης. Με χρήση του ArcGIS StoryMaps ενσωματώθηκαν οι επιλεγμένοι σταθμοί του «Περιπάτου», συνοδευόμενοι από κείμενο, εικόνες και ηχητικό περιεχόμενο. Η πρόκληση στο στάδιο αυτό αφορούσε την ισορροπία μεταξύ πληρότητας πληροφορίας και ευκολίας πλοήγησης, ώστε ο χάρτης να παραμένει λειτουργικός χωρίς να υπερφορτώνεται με δεδομένα.



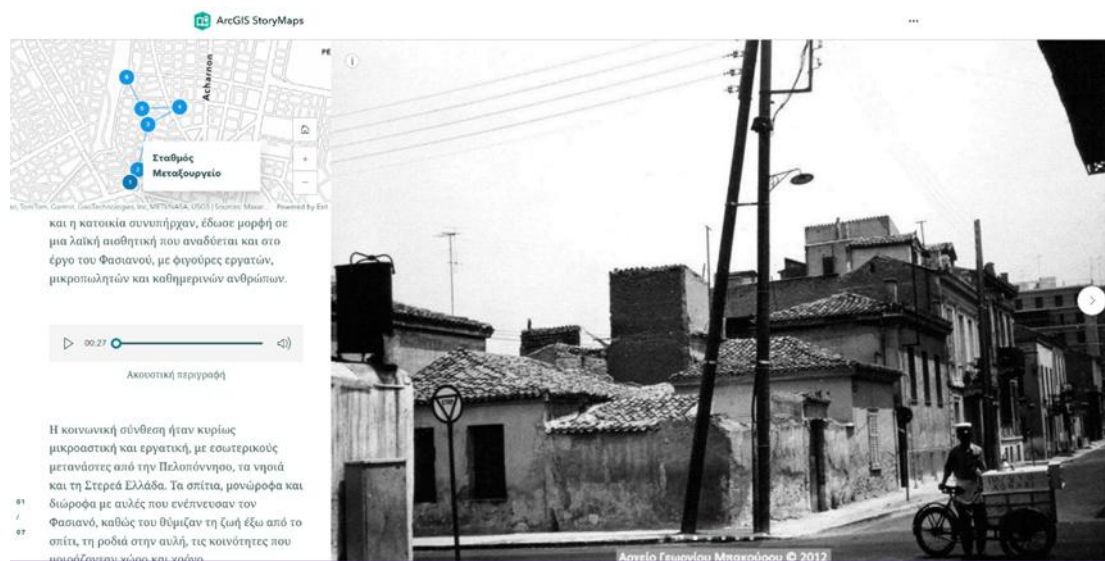
Εικόνα 6.6: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή *ArcGIS Storymaps-Εισαγωγή*

Στάδιο 3: Σχεδιασμός οπτικής ταυτότητας και διεπαφής: Με τη χρήση του Canva δημιουργήθηκαν γραφιστικά στοιχεία, εικονογραφήσεις και πρότυπα διεπαφής (UI/UX), τα οποία ενσωματώθηκαν στο Wix και στο ArcGIS. Στόχος ήταν να διαμορφωθεί μια ενιαία αισθητική ταυτότητα, εμπνευσμένη από τη χρωματική παλέτα και τα εικαστικά μοτίβα του Αλέκου Φασιανού, ώστε η εμπειρία του χρήστη να αποκτά και μια συμβολική διάσταση.

Στάδιο 4: Ενσωμάτωση πολυμεσικού και αφηγηματικού περιεχομένου: Το τελικό στάδιο αφορούσε την προσθήκη πολυμεσικών στοιχείων: κείμενα, φωτογραφίες, βίντεο και ηχητικές αφηγήσεις(βλ. **Εικόνα 6.7**). Η χρήση του Narakeet για τη δημιουργία αφηγητών συνέβαλε στην ενίσχυση της πολυτροπικότητας, προσφέροντας ακουστική τεχνική πρόκληση, καθώς απαιτούσε συμβατότητα μορφοτύπων και προσαρμογή της διάσταση στην φήγηση. Η ενσωμάτωση των ηχητικών αρχείων στο ArcGIS αποτέλεσε μια διάρκεια των ηχογραφήσεων στο αντίστοιχο αφηγηματικό τμήμα.

Κατά την υλοποίηση αναδείχθηκαν ορισμένες προκλήσεις. Αρχικά, η διαχείριση του όγκου των δεδομένων (κειμένων, εικόνων, ηχητικών) οδήγησε σε προβλήματα απόδοσης, τα οποία απαιτούσαν βελτιστοποίηση μεγέθους αρχείων. Επίσης, η προσαρμογή του περιεχομένου σε πολλαπλές συσκευές (υπολογιστές, tablets, κινητά) παρουσίασε δυσκολίες, καθώς έπρεπε να εξασφαλιστεί ομοιογένεια εμπειρίας ανεξάρτητα από το μέσο πρόσβασης. Τέλος, η διασφάλιση της αφηγηματικής συνέχειας μέσα σε μια πολυμεσική πλατφόρμα αποτέλεσε σύνθετη διαδικασία, αφού απαιτούσε συνεχή έλεγχο και αναπροσαρμογή των επιμέρους τμημάτων. Η υπέρβαση των δυσκολιών αυτών δεν ήταν μόνο τεχνικό ζήτημα, αλλά και δημιουργικό: η εναρμόνιση των εργαλείων και η σύνθεση των επιμέρους μέσων κατέστησαν δυνατή τη συγκρότηση μιας πλατφόρμας που ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της ψηφιακής αφήγησης και αναδεικνύει την πολιτιστική μνήμη με τρόπο ζωντανό και συμμετοχικό. Η ενσωμάτωση του

περιεχομένου αποτέλεσε το πιο κρίσιμο στάδιο, καθώς από αυτήν εξαρτάται η συνοχή, η ελκυστικότητα και η παιδευτική αξία της ψηφιακής αφήγησης. Η διαδικασία κινήθηκε σε πολλαπλά επίπεδα: οπτικοακουστικό, αφηγηματικό και διαδραστικό.



Εικόνα 6.7: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή ArcGIS Storymaps-Σταθμός Μεταξουργείο

Στην πλατφόρμα ενσωματώθηκαν εικόνες, βίντεο και ηχητικά αρχεία που λειτουργούν συμπληρωματικά προς το κείμενο. Οι φωτογραφίες απεικονίζουν ιστορικά κτήρια, σημεία ενδιαφέροντος της γειτονιάς και έργα του Αλέκου Φασιανού, ενώ τα βίντεο αξιοποιούνται για να αποδώσουν την ατμόσφαιρα του αστικού τοπίου. Η χρήση ήχου υπήρξε ιδιαίτερα καθοριστική: με την εφαρμογή Narakeet δημιουργήθηκαν αφηγηματικές φωνές, οι οποίες ενσωματώθηκαν στο ArcGIS και προσέδωσαν πολυτροπικότητα στην εμπειρία. Η ηχητική αφήγηση επέτρεψε την πρόσβαση και σε χρήστες με οπτικές δυσκολίες, ενισχύοντας τη διάσταση της συμπερίληψης και της προσβασιμότητας.

Η δομή του περιεχομένου ακολούθησε τη λογική ενός «ψηφιακού περιπάτου». Κάθε σταθμός παρουσιάστηκε ως κόμβος αφήγησης, όπου συνδυάζονται ιστορικά στοιχεία, μνήμες του καλλιτέχνη και πολιτισμικά συμφραζόμενα. Το κείμενο πλαισιώθηκε από πολυμέσα που ενίσχυαν τη νοηματική του διάσταση για παράδειγμα, οι εικόνες των εργατικών συνοικιών συνοδεύονταν από αποσπάσματα που αναφέρονται στη λαϊκή ζωή, ενώ στο Μουσείο Φασιανού η αφήγηση συνδυάστηκε με εικόνες από την εσωτερική του διαμόρφωση.

6.4. Βελτιστοποίηση και δοκιμές

Η φάση της βελτιστοποίησης και των δοκιμών υπήρξε απαραίτητη για να εξασφαλιστεί ότι η πλατφόρμα του ψηφιακού περιπάτου δεν περιορίζεται σε μια απλή καταγραφή περιεχομένου, αλλά λειτουργεί ως ένα ολοκληρωμένο εργαλείο πολιτιστικής εμπειρίας. Η ανάπτυξη στο περιβάλλον Wix προσέφερε δυνατότητες προσαρμογής που αξιοποιήθηκαν για τη βελτίωση της ταχύτητας φόρτωσης και της προσβασιμότητας. Εφαρμόστηκαν τεχνικές συμπίεσης εικόνων, βελτιστοποίησης πολυμέσων και περιορισμού του περιττού κώδικα, ώστε η πλοήγηση να είναι ομαλή ακόμη και σε συσκευές με χαμηλή απόδοση. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην προσβασιμότητα. Εκτός από την προσθήκη αφηγηματικών φωνών μέσω του Narakeet, εφαρμόστηκαν περιγραφικές λεζάντες (βλ. **Εικόνα 6.8**) για τις εικόνες και σωστή ιεράρχηση επικεφαλίδων, εξασφαλίζοντας τη συμβατότητα με screen readers.



Εικόνα 6.8: Στιγμιότυπο από οθόνη εργασίας στην εφαρμογή ArcGIS Storymaps-λεζάντες.

Με αυτόν τον τρόπο, το περιεχόμενο είναι διαθέσιμο σε χρήστες με οπτικές ή άλλες δυσκολίες. Η πλατφόρμα δοκιμάστηκε σε πολλαπλές συσκευές (desktop, tablet, smartphone) και σε διαφορετικά λειτουργικά συστήματα (Windows, MacOS, Android, iOS). Οι δοκιμές αποκάλυψαν μικρές διαφοροποιήσεις στην απεικόνιση γραμματοσειρών και στην ταχύτητα φόρτωσης σε παλαιότερες συσκευές, οι οποίες διορθώθηκαν μέσω ρυθμίσεων στο responsive design του Wix. Επιπλέον, πραγματοποιήθηκαν cross-browser tests (Chrome, Firefox, Edge, Safari) για την επιβεβαίωση της συμβατότητας.

Μετά τις προσαρμογές, η πλατφόρμα παρουσιάζει:

- Γρήγορη φόρτωση σε μέσο χρόνο <3 δευτερολέπτων.
- Πλήρη συμβατότητα με κινητές συσκευές.
- Ομαλή ενσωμάτωση πολυμέσων χωρίς διακοπές.
- Διασφάλιση ισότιμης πρόσβασης σε διαφορετικές κατηγορίες χρηστών.

Η διαδικασία βελτιστοποίησης δεν λειτούργησε μόνο τεχνικά, αλλά και παιδαγωγικά, καθώς ενίσχυσε την κατανόηση του πώς οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να συνδυάσουν την αισθητική, την απόδοση και την κοινωνική διάσταση της προσβασιμότητας σε ένα ενιαίο σύστημα ψηφιακής πολιτιστικής εμπειρίας.

6.5. Συμπεράσματα

Η ανάπτυξη της πλατφόρμας του ψηφιακού περιπάτου ανέδειξε τον τρόπο με τον οποίο οι σύγχρονες τεχνολογίες μπορούν να συμβάλουν στη διατήρηση, ερμηνεία και διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η συνδυαστική χρήση εργαλείων όπως το Wix, το ArcGIS StoryMaps, το Canva και το Narakeet αποδείχθηκε καθοριστική για την επιτυχία του εγχειρήματος, καθώς κάθε τεχνολογία προσέφερε διαφορετικά πλεονεκτήματα που αλληλοσυμπληρώθηκαν. Το Wix διευκόλυνε τη δημιουργία μιας λειτουργικής και ελκυστικής πλατφόρμας, προσφέροντας ένα περιβάλλον low-code που επιτρέπει την οργάνωση πολυμεσικού περιεχομένου χωρίς υψηλές τεχνικές απαιτήσεις. Το ArcGIS λειτούργησε ως βασικός άξονας για τη χωρική απεικόνιση και τη χαρτογραφική αφήγηση, παρέχοντας διαδραστικά εργαλεία που μετέτρεψαν τον περίπατο σε μια ζωντανή εμπειρία εξερεύνησης. Παράλληλα, το Canva συνέβαλε καθοριστικά στη διαμόρφωση του γραφιστικού και οπτικού ύφους, ενισχύοντας τη συνοχή του περιεχομένου και την ελκυστικότητα του UI/UX. Τέλος, το Narakeet, μέσω της δημιουργίας αφηγηματικών φωνών, επέλυσε ζητήματα προσβασιμότητας

και ενίσχυσε την πολυτροπικότητα της εμπειρίας. Η ενσωμάτωση αυτών των εργαλείων κατέδειξε ότι η διεπιστημονικότητα αποτελεί βασικό παράγοντα επιτυχίας σε έργα ψηφιακής πολιτιστικής διαχείρισης: η τεχνολογία δεν περιορίζεται σε υποστηρικτικό ρόλο, αλλά συνδιαμορφώνει την ίδια την πολιτιστική εμπειρία. Τα στάδια της υλοποίησης, από το σχεδιασμό έως τη βελτιστοποίηση, ανέδειξαν επίσης τη σημασία της ευελιξίας: η δυνατότητα προσαρμογής στις τεχνικές προκλήσεις και η αξιοποίηση πολλαπλών εργαλείων ενίσχυσαν τη βιωσιμότητα του έργου. Συνολικά, η εμπειρία αυτή προσφέρει ένα πρότυπο πρακτικής για το πώς μπορεί να οργανωθεί και να υλοποιηθεί μια ψηφιακή αφήγηση με μουσειακό και παιδαγωγικό χαρακτήρα. Η σύνθεση εργαλείων διαφορετικής φύσης –από web design έως γεωχωρική χαρτογράφηση και από γραφιστική έως φωνητική απόδοση– απέδειξε ότι η τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει ως φορέας διατήρησης της άυλης μνήμης, ενισχύοντας τη βιωσιμότητα και τη διαχρονικότητα της πολιτιστικής κληρονομιάς.

6.6. Βιβλιογραφία:

- ArcGIS StoryMaps. (2023). *Tell remarkable stories with maps*. Esri. <https://storymaps.arcgis.com/>
- Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2021). Education in digital culture: The impact of digital tools on learning and heritage. *Online Learning Journal*, 25(1), 281–298.
- Canva. (2023). *Canva Pty Ltd*. <https://www.canva.com/>
- Caquard, S., & Cartwright, W. (2014). Narrative cartography: From mapping stories to the narrative of maps and mapping. *The Cartographic Journal*, 51(2), 101–106.
- Esri. (2020). *ArcGIS StoryMaps: User guide*. Esri Press.
- Google Developers. (2022). *Search engine optimization (SEO) starter guide*. Google. <https://developers.google.com/search/docs>
- Narakeet. (2023). *Text to speech video maker*. Narakeet. <https://www.narakeet.com/>
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. K. (2015). Likert scale: Explored and explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403. <https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975>
- Morse, J. M. (2015). Data were saturated.... *Qualitative Health Research*, 25(5), 587–588. <https://doi.org/10.1177/1049732315576699>
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (2018). *Web content accessibility guidelines (WCAG) 2.1*. World Wide Web Consortium (W3C). <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>
- Wix. (2023). *Create a website without limits*. Wix.com Ltd. <https://www.wix.com/>
- Wix. (2023). *Wix accessibility & design features*. Wix.com.

7: Αξιολόγηση της Πλατφόρμας «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό» (WwAF)

7.1. Εισαγωγή

Η αξιολόγηση της πλατφόρμας «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό» (“Walking with Alekos Fassianos - WwAF”) αποτελεί τη δοκιμαστική φάση της παρούσας διατριβής, επιτελώντας διττό σκοπό: αφενός την αποτίμηση της τεχνολογικής υλοποίησης (λειτουργικότητα και ευχρηστία), αφετέρου την ανάλυση της ερευνητικής αποτελεσματικότητας (πολιτιστική και παιδαγωγική συμβολή). Η διαδικασία αξιολογήθηκε μέσα από τη συλλογή δεδομένων χρήσης και την ανάλυση των αντίστοιχων αποτελεσμάτων, ώστε να τεκμηριωθεί η συνολική λειτουργικότητα του εγχειρήματος τόσο από τεχνική όσο και από ερευνητική σκοπιά. Η φάση αυτή δεν αντιμετωπίστηκε ως στατικό στάδιο, αλλά ως δυναμικός μηχανισμός βελτίωσης, ο οποίος συνέβαλε στη βελτίωση της εμπειρίας χρήστη, της ταχύτητας και της προσβασιμότητας της πλατφόρμας. Πιο συγκεκριμένα στην υποενότητα § 7.2 αναφέρεται η τεχνολογική καινοτομία trufflerig AI η οποία αξιοποιήθηκε και στην υποενότητα § 7.3 αναλύονται τα ερευνητικά και επιστημονικά ερωτήματα της αξιολόγησης. Στη συνέχεια στην υποενότητα 7.4 αναλύονται τα αποτελέσματα, ενώ τα συμπεράσματα και ο επιστημονικός αντίκτυπος της αξιολόγησης στην υποενότητα 7.5. Τέλος, στην υποενότητα 7.6 αναφέρεται η βιβλιογραφία.

7.2. Η Μεθοδολογία αξιολόγησης και η τεχνολογική καινοτομία: Trufflerig AI

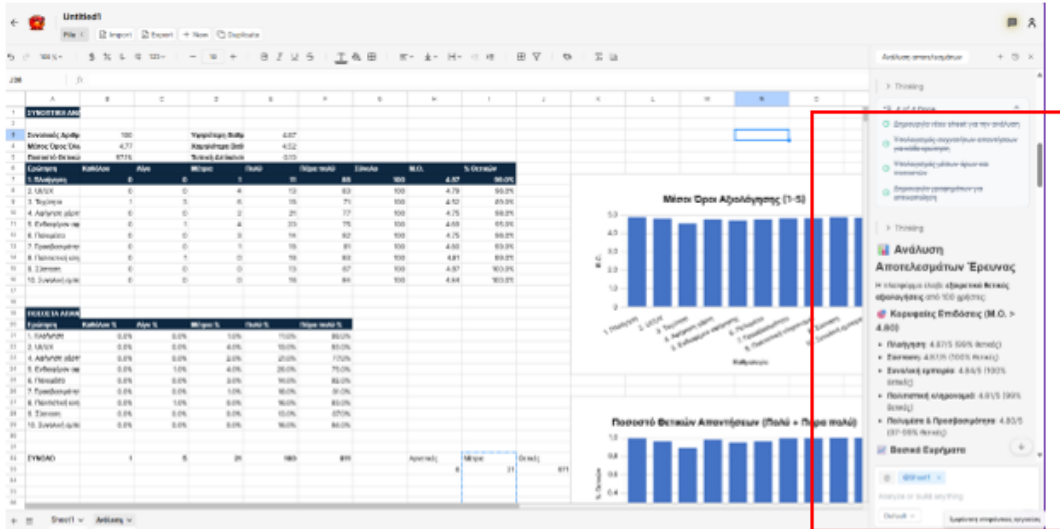
Η αξιολόγηση της πλατφόρμας πραγματοποιήθηκε με συνδυασμό ποσοτικών και ποιοτικών μεθόδων ανάλυσης, προκειμένου να αποτυπωθεί η εμπειρία των χρηστών και να εντοπιστούν οι τομείς βελτίωσης. Μετά τη συλλογή των απαντήσεων μέσω του διαδικτυακού ερωτηματολογίου στην ενότητα «Μοιράσου» της πλατφόρμας, τα δεδομένα αποτέλεσαν τη βάση για περαιτέρω επεξεργασία και ανάλυση μέσω του Trufflerig, ενός εργαλείου ανάλυσης δεδομένων βασισμένου στην τεχνητή νοημοσύνη, το οποίο αξιοποιεί αλγορίθμους μηχανικής μάθησης για ομαδοποίηση, ταξινόμηση και ανίχνευση προτύπων στα δεδομένα χρηστών (Trufflerig, n.d.). Το Trufflerig αποτελεί ένα AI-first εργαλείο ανάλυσης δεδομένων, το οποίο συνδυάζει τη λειτουργικότητα παραδοσιακών υπολογιστικών φύλλων με προηγμένες δυνατότητες τεχνητής νοημοσύνης. Η βασική διεπαφή του περιλαμβάνει έναν πίνακα ελέγχου (dashboard) όπου οι χρήστες μπορούν να ανεβάσουν τα δεδομένα τους, να τα οργανώσουν σε πίνακες και να δημιουργήσουν γραφήματα και οπτικοποιήσεις με ελάχιστη χειροκίνητη παρέμβαση(βλ. **Εικόνα 7.1**).

Μία από τις κεντρικές λειτουργίες του, είναι η ενσωματωμένη δυνατότητα chat, η οποία επιτρέπει την αλληλεπίδραση με το εργαλείο μέσω φυσικής γλώσσας. Μέσω αυτής της διεπαφής, οι χρήστες μπορούν να ζητούν συγκεκριμένες αναλύσεις, όπως υπολογισμούς μέσων όρων, διασπορών, ή την εξαγωγή στατιστικών δεικτών από δεδομένα Likert, να αναζητούν μοτίβα ή συσχετίσεις, και να λαμβάνουν προτάσεις για βελτίωση της οπτικοποίησης των αποτελεσμάτων. Η επικοινωνία με το chat είναι αμφίδρομη: το σύστημα κατανοεί τις εντολές σε φυσική γλώσσα, τις μετατρέπει σε λειτουργίες υπολογιστικού φύλλου και επιστρέφει τα αποτελέσματα σε μορφή πίνακα ή γραφήματος, διευκολύνοντας την ανάλυση χωρίς απαιτήσεις τεχνικής γνώσης προγραμματισμού. Διαθέτει επίσης λειτουργίες αυτόματης ομαδοποίησης και ταξινόμησης δεδομένων, καθώς και εντοπισμού προτύπων μέσω αλγορίθμων μηχανικής μάθησης. Αυτές οι δυνατότητες επιτρέπουν τη γρήγορη ανάλυση μεγάλων όγκων δεδομένων, αναδεικνύοντας τάσεις και κρίσιμα σημεία ενδιαφέροντος που θα ήταν δύσκολο να εντοπιστούν με παραδοσιακά υπολογιστικά φύλλα. Επιπλέον, το εργαλείο παρέχει προτάσεις για διορθώσεις σφαλμάτων και βελτιστοποίηση τύπων, ενισχύοντας την ακρίβεια και την αξιοπιστία της ανάλυσης. Συνολικά, η χρήση του Trufflerig συνδυάζει τρεις βασικές λειτουργίες:

- α) ανάλυση δεδομένων με αυτόματη επεξεργασία και στατιστική ανάλυση,
- β) οπτικοποίηση με δημιουργία γραφημάτων, dashboards και αναφορών σε πραγματικό χρόνο,

γ) ερμηνεία και αλληλεπίδραση μέσω chat με δυνατότητα φυσικής γλώσσας για ερωτήματα, οδηγίες και ερμηνεία αποτελεσμάτων, καθιστώντας το εργαλείο προσίτο ακόμη και σε χρήστες χωρίς προηγούμενη εμπειρία στην ανάλυση δεδομένων.

Με αυτό τον τρόπο, το Trufflerig λειτουργεί ως ένα υβριδικό εργαλείο ανάλυσης και ερμηνείας, όπου η τεχνητή νοημοσύνη δεν περιορίζεται στην υπολογιστική διαδικασία αλλά συμμετέχει ενεργά στην κατανόηση και εξαγωγή νοήματος από τα δεδομένα.



Εικόνα 7.1: Στιγμιότυπο από την αλληλεπίδραση χρήστη με το εργαλείο Trufflerig AI μέσω διεπαφής φυσικής γλώσσας.

Η επιλογή του Trufflerig εντάσσεται στη γενικότερη τάση των AI-assisted spreadsheets και των AI-driven UX research tools, τα οποία χρησιμοποιούνται για την αντιμετώπιση της πολυπλοκότητας και του όγκου των δεδομένων στην έρευνα (Jotform, 2025). Ως AI-first spreadsheet εφαρμογή, μετατρέπει τα ακατέργαστα δεδομένα σε δομημένους πίνακες και οπτικοποιήσεις έτοιμες προς ερμηνεία (Trufflerig, n.d.). Η χρήση του στην παρούσα διατριβή τεκμηριώνεται σε τρεις βασικούς άξονες:

α) Αυτοματοποίηση ποσοτικής ανάλυσης (Statistical Accuracy): Το εργαλείο επιταχύνει τη μετατροπή των απαντήσεων κλίμακας Likert σε στατιστικά δεδομένα (μέσοι όροι, διασπορά), μειώνοντας την πιθανότητα ανθρώπινου σφάλματος σε χειροκίνητες διαδικασίες και εξασφαλίζοντας υψηλή αντικειμενικότητα.

β) Ανίχνευση προτύπων και τεχνολογική βάση: Η ενσωματωμένη τεχνητή νοημοσύνη αξιοποιεί αλγόριθμους ML για ομαδοποίηση, ταξινόμηση και αναγνώριση μοτίβων στα δεδομένα χρηστών. Η αξιοπιστία της τεχνολογικής υποδομής ενισχύεται από τη συμμετοχή της εταιρείας σε ευρωπαϊκά έργα κυβερνοασφάλειας, όπως το CAIDAN, όπου η αξιολόγηση δεδομένων απαιτεί αυστηρά πρότυπα ασφαλείας (Trufflerig IT-Forensics, 2023).

γ) Ενίσχυση της διαφάνειας: Παρέχοντας άμεσα οπτικοποιημένα dashboards, το εργαλείο βελτιώνει την ερμηνευσιμότητα των αποτελεσμάτων και επιτρέπει την ταχεία αναγνώριση σημείων δυσκολίας, όπως απαιτεί η προσέγγιση του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού (International Organization for Standardization, 2019).

Τα AI-assisted spreadsheets συνιστούν μια αναδυόμενη κατηγορία εργαλείων που συνδυάζει τις παραδοσιακές λειτουργίες υπολογιστικών φύλλων με δυνατότητες τεχνητής νοημοσύνης, επιτρέποντας την αυτόματη δημιουργία, επεξεργασία και ανάλυση δεδομένων με ελάχιστη ανθρώπινη παρέμβαση. Σε αντίθεση με τα κλασικά συστήματα, που απαιτούν χειροκίνητο ορισμό τύπων και λειτουργιών, τα σύγχρονα «έξυπνα φύλλα εργασίας» αξιοποιούν μεγάλα γλωσσικά μοντέλα (LLMs) για τη μετατροπή φυσικής γλώσσας σε εντολές, την πρόβλεψη τύπων, την ανίχνευση λαθών και την πρόταση διορθώσεων (Singh & Lin, 2021; Ferdowsi et al., 2023). Έτσι, τα spreadsheets εξελίσσονται σε περιβάλλοντα end-user programming, μειώνοντας το γνωστικό φορτίο και τα σφάλματα (Thorne, 2024). Παράλληλα, η ακαδημαϊκή συζήτηση επισημαίνει ζητήματα εμπιστοσύνης, διαφάνειας και εξηγήσιμης λειτουργίας όταν το AI αναλαμβάνει κρίσιμες αναλυτικές αποφάσεις (Ferdowsi et al., 2023, Gulati et al., 2024). Συνολικά, η ενσωμάτωση AI μετατρέπει τα εργαλεία ανάλυσης δεδομένων

σε συνεργατικούς, ευφυείς χώρους εργασίας που ενισχύουν την αυτονομία των χρηστών και την αποτελεσματικότητα στη λήψη αποφάσεων.

Τα AI-driven UX research tools αποτελούν τη νεότερη εξέλιξη στη μεθοδολογία αξιολόγησης εμπειρίας χρήστη, χρησιμοποιώντας μηχανική μάθηση και γενετικά μοντέλα για την αυτόματη συλλογή, ανάλυση και ερμηνεία δεδομένων χρήσης. Πλατφόρμες όπως το Maze AI και το Userlytics AI εφαρμόζουν τεχνικές επεξεργασίας φυσικής γλώσσας (NLP) για να αναλύσουν σχόλια χρηστών, να εξαγάγουν θεματικές κατηγορίες και να παράγουν συναισθηματικούς δείκτες, δίνοντας τη δυνατότητα στους ερευνητές UX να εντοπίζουν μοτίβα εμπειρίας σε πραγματικό χρόνο (Shibuya et al., 2022). Η χρήση αυτών των εργαλείων πρέπει να συνοδεύεται από ανθρώπινη εποπτεία και μεθοδολογική αυστηρότητα, ώστε να διασφαλίζεται η εγκυρότητα των ερμηνειών και να αποφεύγονται προκαταλήψεις των μοντέλων (Piller et al., 2024, Gulati et al., 2024). Η συνδυαστική χρήση AI και παραδοσιακών UX μεθόδων προωθεί ένα υβριδικό μοντέλο αξιολόγησης, όπου τα αυτόματα ευρήματα λειτουργούν ως «πρώτο επίπεδο ανάλυσης», το οποίο εμπλουτίζεται με ποιοτική διερεύνηση, εξασφαλίζοντας αποδοτικότητα και εγκυρότητα (Heuer, 2021). Η εφαρμογή αυτών των εργαλείων σε πολιτιστικές ή εκπαιδευτικές πλατφόρμες ενισχύει την κατανόηση της αλληλεπίδρασης και της συναισθηματικής εμπλοκής των χρηστών, συμβάλλοντας σε μια ανθρωποκεντρική και δεδομένοκεντρική αξιολόγηση. Με την παραπάνω προσέγγιση, το Trufflerig λειτουργεί ταυτόχρονα ως αναλυτικό και ερμηνευτικό εργαλείο, συνδυάζοντας τη μετρησιμότητα των AI-assisted spreadsheets με τη νοηματοδότηση των AI-driven UX platforms, προσφέροντας μια μορφή «intelligent mixed-methods» ανάλυσης (Shibuya et al., 2022, Piller et al., 2024). Έτσι, μπορεί να τοποθετηθεί στη βιβλιογραφική ταξινόμηση ως ένα υβριδικό εργαλείο αξιολόγησης δεδομένων και εμπειρίας, όπου η τεχνητή νοημοσύνη λειτουργεί όχι μόνο ως μηχανισμός υπολογισμού αλλά και ως συν-αναλυτής της ανθρώπινης εμπειρίας.

7.3. Ερευνητικά και επιστημονικά ερωτήματα αξιολόγησης

Η αξιολόγηση μιας ψηφιακής πλατφόρμας μέσω ερωτηματολογίου αποτελεί κρίσιμο στάδιο στη διαδικασία ελέγχου της λειτουργικότητας, της ευχρηστίας και της συνολικής εμπειρίας του χρήστη. Μέσα από τη συλλογή πρωτογενών δεδομένων, το ερωτηματολόγιο επιτρέπει τόσο την ποσοτική αποτίμηση των τεχνικών και λειτουργικών χαρακτηριστικών, όσο και την ποιοτική ερμηνεία των εμπειριών, συναισθημάτων και στάσεων των χρηστών. Σύμφωνα με τη σύγχρονη βιβλιογραφία στην αλληλεπίδραση ανθρώπου με υπολογιστή (HCI) και την έρευνα εμπειρίας χρήστη (UX), τα ερωτήματα αξιολόγησης διακρίνονται σε «επιστημονικά» και «ερευνητικά» (Wronikowska et al., 2021; Shibuya et al., 2022). Τα επιστημονικά ερωτήματα επικεντρώνονται στη μέτρηση συγκεκριμένων, επαναλήψιμων παραμέτρων, όπως η ταχύτητα απόκρισης, η ευκολία πλοήγησης ή η σταθερότητα λειτουργιών και επιδιώκουν τη συγκέντρωση αντικειμενικών, μετρήσιμων δεδομένων που μπορούν να επαληθευτούν στατιστικά. Αντίθετα, τα ερευνητικά ερωτήματα στοχεύουν στην κατανόηση υποκειμενικών εμπειριών, δηλαδή στο πώς οι χρήστες νοηματοδοτούν την αλληλεπίδρασή τους με το σύστημα, πώς αντιλαμβάνονται την αισθητική, την αφήγηση και τη συναισθηματική διάσταση της χρήσης (Heuer, 2021, Piller et al., 2024). Η σύγχρονη μεθοδολογία αξιολόγησης προτείνει το συνδυασμό των δύο κατηγοριών ερωτημάτων μια μεικτή (hybrid) προσέγγιση που επιτρέπει την αναγνώριση προτύπων μέσα από ποσοτικά δεδομένα και τη συμπλήρωσή τους με ερμηνευτικές ποιοτικές πληροφορίες (Gulati et al., 2024). Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται μια ολιστική αποτίμηση της πλατφόρμας, η οποία δεν περιορίζεται στην τεχνική απόδοση αλλά επεκτείνεται στην κατανόηση της ανθρώπινης εμπειρίας, της εκπαιδευτικής ή πολιτιστικής αξίας του έργου, καθώς και των συνθηκών εμπιστοσύνης και διαφάνειας όταν ενσωματώνονται εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στην αλληλεπίδραση (Piller et al., 2024). Επομένως, η αξιολόγηση μέσω ερωτηματολογίου δεν αποτελεί απλώς μια στατιστική διαδικασία, αλλά μια συνθετική ερευνητική πράξη που συνδυάζει τη μετρησιμότητα των δεδομένων με τη νοηματοδότηση της εμπειρίας, συμβάλλοντας έτσι στην αξιόπιστη και ουσιαστική κατανόηση της αποτελεσματικότητας και της ποιότητας της πλατφόρμας.

Το ερωτηματολόγιο, το οποίο συμπληρώθηκε από αντιπροσωπευτικό δείγμα χρηστών που περιηγήθηκαν στην πλατφόρμα, οργανώθηκε γύρω από τους άξονες της Ευχρηστίας, Λειτουργικότητας και Αισθητικής/Συναισθηματικής εμπειρίας. Η επιλογή της κλίμακας Likert επέτρεψε τη στατιστική ανάλυση των απαντήσεων (Boone & Boone, 2012, ενώ λειτούργησε και ως εργαλείο ενεργής συμμετοχής του κοινού. Τα δέκα ερωτήματα διαμορφώθηκαν με βάση τις αρχές της αξιολόγησης εμπειρίας χρήστη (UX evaluation) όπως ορίζονται από το πρότυπο ISO

9241-210:2019 (International Organization for Standardization, 2019). Τα ερωτήματα χωρίστηκαν σε Επιστημονικά/Τεχνολογικά και Ερευνητικά/Πολιτιστικά, ώστε να καλύψουν το διπλό σκοπό της διατριβής. Πιο συγκεκριμένα τα επιστημονικά ερωτήματα αξιολόγησαν την τεχνική υλοποίηση και τη συμμόρφωση της πλατφόρμας με τις διεθνείς προδιαγραφές (βλ. **Πίνακα 7.1**).

Πίνακας 7.1: Επιστημονικά ερωτήματα και η περιγραφή τους.

Ερώτημα	Άξονας Αξιολόγησης	Περιγραφή
1. Η πλοήγηση στην πλατφόρμα ήταν εύκολη.	Ευχρηστία (Usability)	Αξιολογεί την αποτελεσματικότητα και την ικανοποίηση του χρήστη, βασικά κριτήρια του Ανθρωποκεντρικού Σχεδιασμού (ISO 9241-210:2019).
2. Ο σχεδιασμός και η αισθητική του site (UI/UX) ήταν ελκυστικά.	Αισθητική (Aesthetics)	Η αισθητική ποιότητα (UI/UX) συνδέεται ισχυρά με τη συνολική ικανοποίηση του χρήστη και την αντιληπτή αξία του πολιτιστικού περιεχομένου ((Lam et al., 2021)).
3. Η ταχύτητα φόρτωσης και λειτουργίας της πλατφόρμας ήταν ικανοποιητική.	Λειτουργική Αξιοπιστία	Δείκτης κρίσιμος για τη διατήρηση της ροής της εμπειρίας (flow), καθώς η ενσωμάτωση πολυμέσων μπορεί να επηρεάσει την απόδοση.
6. Η ενσωμάτωση πολυμέσων βελτίωσε την εμπειρία μου.	Πολυμεσική Συνεκτικότητα	Ελέγχει την επιτυχή τεχνική ολοκλήρωση ετερογενών πλατφορμών (Wix, ArcGIS, Narakeet), αξιολογώντας εάν λειτούργησε ως προστιθέμενη αξία.
7. Η χρήση αφήγησης με φωνή βελτίωσε την προσβασιμότητα.	Προσβασιμότητα (Accessibility)	Αξιολογεί τη συμμόρφωση με τις Οδηγίες Προσβασιμότητας Περιεχομένου Ιστού (WCAG 2.1) (W3C, 2021) και τις αρχές της Ψηφιακής Συμπερίληψης (UNESCO, 2021).
10. Συνολικά, η εμπειρία μου με την πλατφόρμα ήταν θετική.	Συνολική Εμπειρία (Overall UX)	Συνοπτική μέτρηση της γνωστικής και συναισθηματικής επίδρασης του έργου, ως τελικό κριτήριο της τεχνικής επιτυχίας.

Τα ερευνητικά έπειτα αξιολόγησαν τον πυρήνα της διατριβής: την αποτελεσματικότητα της ψηφιακής αφήγησης στη μεταφορά πολιτιστικής γνώσης (βλ. **Πίνακα 7.2**).

Πίνακας 7.2: Ερευνητικά ερωτήματα και η περιγραφή τους.

Ερώτημα	Άξονας Αξιολόγησης	Περιγραφή
4. Η ψηφιακή αφήγηση στο χάρτη ήταν κατανοητή.	Αφηγηματική Κατανόηση	Αξιολογεί εάν ο διαδραστικός χάρτης λειτούργησε ως αποτελεσματικός αφηγηματικός κόμβος, ελέγχοντας τη συμμόρφωση με τις αρχές της Χαρτογραφικής Ευχρηστίας (Web Map Heuristics) (Marquez et al., 2024).
5. Η αφήγηση κράτησε το ενδιαφέρον μου.	Συναισθηματική Εμπλοκή	Διερευνά το βαθμό δέσμευσης του χρήστη, κρίσιμος παράγοντας για τη μακροχρόνια αφομοίωση της πολιτιστικής πληροφορίας.
8. Η πλατφόρμα με βοήθησε να γνωρίσω καλύτερα την πολιτιστική κληρονομιά του Αλέκου Φασιανού.	Παιδαγωγική/Πολιτιστική Αποτελεσματικότητα	Το πρωταρχικό ερευνητικό ερώτημα της διατριβής. Αξιολογεί κατά πόσο το ψηφιακό έργο πληροί τους εκπαιδευτικούς και πολιτιστικούς στόχους (UNESCO, 2020).
9. Είναι πιθανό να προτείνω την πλατφόρμα σε άλλους.	Ικανοποίηση / Σύσταση (Net Promoter Score)	Δείκτης αφοσίωσης (loyalty) και υψηλού βαθμού ικανοποίησης. Υψηλό σκορ NPS υποδηλώνει ότι η πλατφόρμα έχει βιωσιμότητα.

7.4. Αποτελέσματα ανάλυσης

Η ανάλυση των απαντήσεων από το Trufflerig AI παρείχε μια τεκμηριωμένη και δεδομενοκεντρική αποτίμηση, παρουσίασε ιδιαίτερα θετικά αποτελέσματα και στα δύο επίπεδα: τεχνικό και πολιτιστικό. Πιο συγκεκριμένα η συνολική θετική απόκριση έφτασε το 97,1%, με μέσο όρο βαθμολογίας 4,77/5 σε όλες τις ερωτήσεις (βλ. **Εικόνα 7.2**).

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ									
Συνολικός Αριθμός Συμμετεχόντων:	100		Υψηλότερη Βαθμολογία:	4,87					
Μέσος Όρος Όλων των Ερωτήσεων:	4,77		Χαμηλότερη Βαθμολογία:	4,52					
Ποσοστό Θετικών Απαντήσεων (Μ.Ο.):	97,1%		Τυπική Απόκλιση:	0,10					
Ερώτηση	Καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Πολύ	Πάρα πολύ	Σύνολο	Μ.Ο.	% Θετικών	
1. Πλοήγηση	0	0		1	11	88	100	4,87	99,0%
2. UI/UX	0	0		4	13	83	100	4,79	96,0%
3. Ταχύτητα	1	3		6	18	71	100	4,52	89,0%
4. Αφήγηση χάρτη	0	0		2	21	77	100	4,75	98,0%
5. Ενδιαφέρον αφήγησης	0	1		4	20	75	100	4,69	95,0%
6. Πολυμέσα	0	0		3	14	82	100	4,75	96,0%
7. Προσβασιμότητα	0	0		1	18	81	100	4,80	99,0%
8. Πολιτιστική κληρονομιά	0	1		0	16	83	100	4,81	99,0%
9. Σύσταση	0	0		0	13	87	100	4,87	100,0%
10. Συνολική εμπειρία	0	0		0	16	84	100	4,84	100,0%

Εικόνα 7.2: Συνολική θετική απόκριση χρηστών ανά ερώτηση αξιολόγησης.

Η Ευχρηστία και ο Σχεδιασμός αναδείχθηκαν ως τα ισχυρότερα σημεία της πλατφόρμας. Η πλοήγηση (E1) έλαβε 99,0% θετικές απαντήσεις, ενώ η αισθητική (E2) 96,0%. Τα ευρήματα αυτά επιβεβαιώνουν ότι ο σχεδιασμός UI/UX ικανοποιεί τις απαιτήσεις του ISO 9241-210:2019 (International Organization for Standardization, 2019), και ότι η σχεδιαστική στρατηγική λειτούργησε αποτελεσματικά. Η ταχύτητα φόρτωσης (E3) ήταν ο μόνος δείκτης με χαμηλότερο θετικό ποσοστό (89,0%), γεγονός που εντοπίστηκε από το Trufflerig AI ως ένα «σημείο τριβής» (friction point) που χρήζει άμεσης παρέμβασης. (βλ. Εικόνα 7.3)

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ									
Συνολικός Αριθμός Συμμετεχόντων:	100		Υψηλότερη Βαθμολογία:	4,87					
Μέσος Όρος Όλων των Ερωτήσεων:	4,77		Χαμηλότερη Βαθμολογία:	4,52					
Ποσοστό Θετικών Απαντήσεων (Μ.Ο.):	97,1%		Τυπική Απόκλιση:	0,10					
Ερώτηση	Καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Πολύ	Πάρα πολύ	Σύνολο	Μ.Ο.	% Θετικών	
1. Πλοήγηση	0	0		1	11	88	100	4,87	99,0%
2. UI/UX	0	0		4	13	83	100	4,79	96,0%
3. Ταχύτητα	1	3		6	18	71	100	4,52	89,0%
4. Αφήγηση χάρτη	0	0		2	21	77	100	4,75	98,0%
5. Ενδιαφέρον αφήγησης	0	1		4	20	75	100	4,69	95,0%
6. Πολυμέσα	0	0		3	14	82	100	4,75	96,0%
7. Προσβασιμότητα	0	0		1	18	81	100	4,80	99,0%
8. Πολιτιστική κληρονομιά	0	1		0	16	83	100	4,81	99,0%
9. Σύσταση	0	0		0	13	87	100	4,87	100,0%
10. Συνολική εμπειρία	0	0		0	16	84	100	4,84	100,0%

Εικόνα 7.3: Συνολική θετική απόκριση χρηστών για ευχρηστία, σχεδιασμό και ταχύτητα φόρτωσης.

Η Προσβασιμότητα (E7) μέσω φωνητικής αφήγησης κατέγραψε 99,0% θετικές απαντήσεις, ενώ η ενσωμάτωση πολυμέσων (E6) άγγιξε το 96,0% βλ. **Εικόνα 7.4** Η σχεδόν καθολική θετική απόκριση στην προσβασιμότητα αποτελεί την κομβική υπέρβαση του έργου. Η χρήση της φωνητικής αφήγησης (μέσω του εργαλείου Narakeet) επιβεβαιώθηκε ως αποτελεσματικό

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ									
Συνολικός Αριθμός Συμμετεχόντων:	100		Υψηλότερη Βαθμολογία:	4,87					
Μέσος Όρος Όλων των Ερωτήσεων:	4,77		Χαμηλότερη Βαθμολογία:	4,52					
Ποσοστό Θετικών Απαντήσεων (Μ.Ο.):	97,1%		Τυπική Απόκλιση:	0,10					
Ερώτηση	Καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Πολύ	Πάρα πολύ	Σύνολο	Μ.Ο.	% Θετικών	
1. Πλοήγηση	0	0		1	11	88	100	4,87	99,0%
2. UI/UX	0	0		4	13	83	100	4,79	96,0%
3. Ταχύτητα	1	3		6	18	71	100	4,52	89,0%
4. Αφήγηση χάρτη	0	0		2	21	77	100	4,75	98,0%
5. Ενδιαφέρον αφήγησης	0	1		4	20	75	100	4,69	95,0%
6. Πολυμέσα	0	0		3	14	82	100	4,75	96,0%
7. Προσβασιμότητα	0	0		1	18	81	100	4,80	99,0%
8. Πολιτιστική κληρονομιά	0	1		0	16	83	100	4,81	99,0%
9. Σύσταση	0	0		0	13	87	100	4,87	100,0%
10. Συνολική εμπειρία	0	0		0	16	84	100	4,84	100,0%

εργαλείο για τη συμμόρφωση με τις αρχές του WCAG 2.1 (W3C, 2021) και της Ψηφιακής Συμπερίληψης (UNESCO, 2021), προωθώντας τον κοινωνικά συμπεριληπτικό χαρακτήρα του έργου.

Εικόνα 7.4: Συνολικά αποτελέσματα ποσοστών προσβασιμότητας.

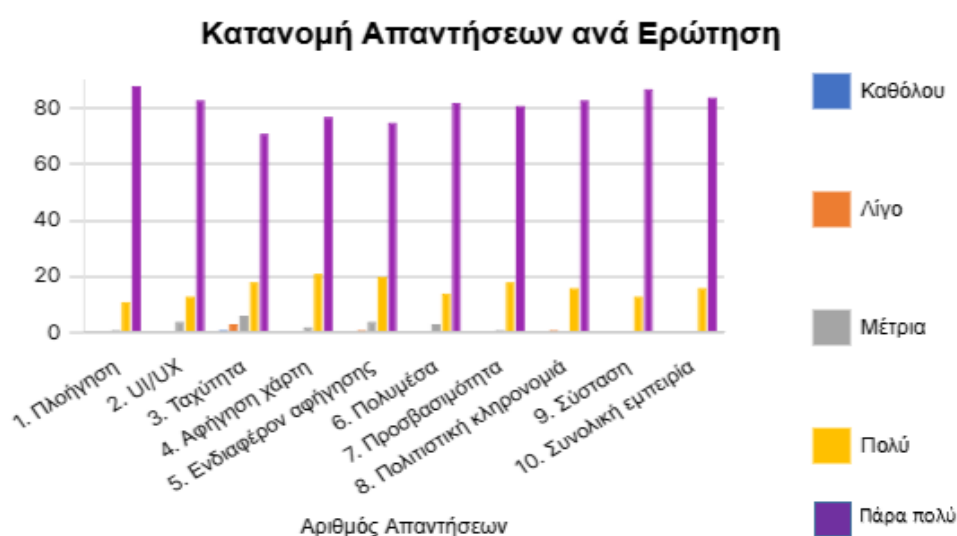
Στη συνέχεια επιτεύχθηκε ο παιδαγωγικός στόχος μέσω του κεντρικού ερευνητικού ερωτήματος (Ε8) σχετικά με τη συμβολή στη γνώση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς το οποίο έλαβε ποσοστό θετικών απαντήσεων 99,0%, επικυρώνοντας την κύρια υπόθεση της διατριβής. Η χαρτογραφική αφήγηση (Ε4) συγκέντρωσε 98,0% θετικές απαντήσεις, γεγονός που δείχνει την επιτυχή χρήση του χάρτη ως αφηγηματικού εργαλείου και την επιτυχία του σχεδιασμού (Marquez et al., 2024), και τέλος η πρόθεση σύστασης (Ε9) έλαβε 100% θετικές απαντήσεις, αποτυπώνοντας υψηλό βαθμό ικανοποίησης και αποδοχής (βλ. **Εικόνα 7.5**).

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ									
Συνολικός Αριθμός Συμμετεχόντων:	100	Υψηλότερη Βαθμολογία:	4,87						
Μέσος Όρος Όλων των Ερωτήσεων:	4,77	Χαμηλότερη Βαθμολογία:	4,52						
Ποσοστό Θετικών Απαντήσεων (Μ.Ο.):	97,1%	Τυπική Απόκλιση:	0,10						
Ερώτηση	Καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Πολύ	Πάρα πολύ	Σύνολο	Μ.Ο.	% Θετικών	
1. Πλοήγηση	0	0	1	11	88	100	4,87	99,0%	
2. UI/UX	0	0	4	13	83	100	4,79	96,0%	
3. Ταχύτητα	1	3	6	18	71	100	4,52	89,0%	
4. Αφήγηση χάρτη	0	0	2	21	77	100	4,75	98,0%	
5. Ενδιαφέρον αφήγησης	0	1	4	20	75	100	4,69	95,0%	
6. Πολυμέσα	0	0	3	14	82	100	4,75	96,0%	
7. Προσβασιμότητα	0	0	1	18	81	100	4,80	99,0%	
8. Πολιτιστική κληρονομιά	0	1	0	16	83	100	4,81	99,0%	
9. Σύσταση	0	0	0	13	87	100	4,87	100,0%	
10. Συνολική εμπειρία	0	0	0	16	84	100	4,84	100,0%	

Εικόνα 7.5: Συνολικά αποτελέσματα ποσοστών ικανοποίησης και πρόθεσης σύστασης.

7.5. Συμπεράσματα αξιολόγησης και επιστημονικός αντίκτυπος

Η φάση της αξιολόγησης και οι βελτιώσεις που ακολούθησαν ανέδειξαν τη δυναμική φύση της πλατφόρμας. Το έργο απέδειξε ότι η δημιουργία ψηφιακών πολιτιστικών εφαρμογών δεν αποτελεί στατική διαδικασία, αλλά ένα συνεχές πεδίο πειραματισμού. Η διατριβή αναδεικνύεται ως ένα αποτελεσματικό παράδειγμα βιωματικής πολιτιστικής εφαρμογής, ικανό να εμπνεύσει και να εκπαιδεύσει. Η συντριπτικά θετική ανταπόκριση στο Ε8 αποδεικνύει ότι ο συνδυασμός διαδραστικής χαρτογραφίας και πολυμεσικής αφήγησης αποτελεί μια αποτελεσματική παιδαγωγική στρατηγική για τη μετάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς (UNESCO, 2020). Η χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης μέσω της εφαρμογής Trufflerig προσέφερε ένα νέο επίπεδο



αντικειμενικής και δεδομενοκεντρικής αποτίμησης, επιτρέποντας τη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων για τη βελτίωση της εμπειρίας του χρήστη. Η ανάλυση αυτή (βλ. **Εικόνα 7.6**) επιβεβαίωσε την αξία των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στην ανάλυση πολιτιστικών δεδομένων.

Εικόνα 7.6: Οπτικό διάγραμμα της ανάλυσης των αποτελεσμάτων από Trufflepig AI.

Οι δυσκολίες που παρουσιάστηκαν, όπως οι μικρές καθυστερήσεις στη φόρτωση πολυμέσων, αντιμετωπίστηκαν ως πεδία μάθησης και οδήγησαν σε δημιουργική υπέρβαση. Η διαδικασία αξιολόγησης δεν αντιμετωπίστηκε ως τυπική φάση, αλλά ως βασικός μηχανισμός ανανέωσης και διασφάλισης ποιότητας. Η συνεχής επαναξιολόγηση και ανατροφοδότηση, σε συνδυασμό με τη συνεργασία διαφορετικών ειδικοτήτων (διεπιστημονική συνεργασία), ενίσχυσαν την πολυεπιστημονική φύση του έργου. Τέλος, η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων κατέδειξε τη σημασία της αφηγηματικής συνοχής και συναισθηματικής εμπλοκής, επιβεβαιώνοντας ότι ο επιτυχημένος ψηφιακός πολιτιστικός σχεδιασμός δεν περιορίζεται στα τεχνικά χαρακτηριστικά, αλλά εδράζεται στη σχέση του χρήστη με το περιεχόμενο. Οι δυσκολίες της ανάπτυξης μετατράπηκαν σε αφετηρία βελτίωσης, οδηγώντας στη δημιουργία μιας πλατφόρμας προσβάσιμης, λειτουργικής και πολιτιστικά ευαίσθητης. Συνολικά, τα αποτελέσματα (βλ. Εικόνα 7.2, Εικόνα 7.3, Εικόνα 7.4, Εικόνα 7.5), καταδεικνύουν ότι η πλατφόρμα επιτυγχάνει σε υψηλό βαθμό τους βασικούς της στόχους: ευχρηστία, λειτουργικότητα και προσβασιμότητα. Η χρήση της εφαρμογής Trufflepig επιβεβαίωσε την αξία των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στην ανάλυση πολιτιστικών δεδομένων, προσφέροντας μια τεκμηριωμένη αποτίμηση της εμπειρίας του χρήστη.

7.6. Βιβλιογραφία

- Boone, H.N. and Boone, D.A. (2012) Analyzing Likert Data. *The Journal of Extension*, 50, 1-5. <https://joe.org/joe/2012april/tt2.php>
- Lam, D., Hoang, T., & Sajjanhar, A. (2021). Identification of usability issues of interactive technologies in cultural heritage through heuristic evaluations and usability surveys. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(12), 75. <https://doi.org/10.3390/mti5120075>
- Ferdowsi, K., et al. (2023). *ColDeco: An end user spreadsheet inspection tool for AI-generated code*. Microsoft Research.
- Gulati, S., McDonagh, J., Sousa, S. C., & Lamas, D. (2024). *Trust models and theories in human-computer interaction: A systematic literature review*. *Computers in Human Behavior Reports*, 16, 100495. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100495>
- Heuer, S. (2021). *Hybrid methodologies in UX evaluation: Bridging quantitative and qualitative inquiry*. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(14), 1315–1329.
- International Organization for Standardization. (2019). *Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centered design for interactive systems (ISO 9241-210:2019)*. ISO. <https://www.iso.org/standard/77520.html>.
- Jotform. (2025). *The 7 best AI tools for UX research in 2025*. Retrieved from <https://www.jotform.com/ai/agents/ai-for-ux-research/>
- Piller, F. T., Srour, M., & Marion, T. J. (2024). *Generative AI, innovation, and trust*. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 60(5), 1-10. <https://doi.org/10.1177/00218863241285033>
- Marquez, J. O., Meirelles, P., & Silva da Silva, T. (2024). *Validation and refinement of usability heuristics for interactive web mapping systems*. In **Proceedings of the International Conference on ...** (pp. xx–xx). ScitePress. <https://www.scitepress.org/Papers/2024/126913/126913.pdf>
- Shibuya, Y., Hamm, A., & Cerratto Pargman, T. (2022). *Mapping HCI research methods for studying social media interaction: A systematic literature review*. *Computers in Human Behavior*, 129, 107131. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107131>
- Singh, R., & Lin, M. (2021). *Predicting spreadsheet formulas from semi-structured contexts*. Google Research.
- Thorne, S. (2024, July 4). *Understanding and evaluating trust in generative AI and large language models for spreadsheets* (Paper presented at the EuSpRIG 2024 Conference “Spreadsheet Productivity & Risks”, Cardiff, UK).

- <https://doi.org/10.48550/arXiv.2412.14062> UNESCO. (2020). *Guidelines for evaluating digital heritage projects*. UNESCO Publishing.
- Trufflepig IT-Forensics. (2023, November 17). *Trufflepig supports AI-powered cybersecurity project (CAIDAN)*. Retrieved from <https://trufflepig-forensics.de/en-de/blog/trufflepig-unterstutzt-projekt-fur-ki-gestutzte-cybersicherheit-caidan/>
- Trufflepig. (n.d.). *AI-first spreadsheet*. Retrieved from <https://trufflepig.ai/pricing>
- UNESCO. (2021). *Digital inclusion and universal access: Guidelines for digital heritage projects*. UNESCO Publishing.
- W3C. (2021). *Web content accessibility guidelines (WCAG) 2.1*. World Wide Web Consortium. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>
- Wronikowska, M. W., Malycha, J., Morgan, L. J., Westgate, V., Petrinic, T., Young, J. D., & Watkinson, P. J. (2021). *Systematic review of applied usability metrics within usability evaluation methods for hospital electronic healthcare record systems: Metrics and evaluation methods for eHealth systems*. *Journal of Evaluation in Clinical Practice*, 27(6), 1403-1416. <https://doi.org/10.1111/jep.13582>
- Trufflepig IT-Forensics. (2023, November 17). *Trufflepig supports AI-powered cybersecurity project (CAIDAN)*. Retrieved from <https://trufflepig-forensics.de/en-de/blog/trufflepig-unterstutzt-projekt-fur-ki-gestutzte-cybersicherheit-caidan/>
- Trufflepig. (n.d.). *AI-first spreadsheet*. Retrieved from <https://trufflepig.ai/pricing>

8: Συζήτηση και συμπεράσματα

8.1. Εισαγωγή

Το όγδοο κεφάλαιο της παρούσας διατριβής πραγματεύεται τη μετα-αξιολογική διάσταση του έργου, δηλαδή την εκτίμηση της συνολικής αξίας που προκύπτει από την υλοποίηση της ψηφιακής πλατφόρμας «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό». Σε αυτό το κρίσιμο στάδιο, η έρευνα μετατοπίζεται από την εσωτερική ανάλυση της λειτουργικότητας και της εμπειρίας χρήστη προς την εκτίμηση του ευρύτερου αντικτύπου του έργου στην πολιτιστική κληρονομιά, στη συμμετοχή του κοινού και στις μελλοντικές δυνατότητες αξιοποίησης και επέκτασής του. Η δομή του κεφαλαίου αποσκοπεί στην ολοκληρωμένη παρουσίαση της τελικής αξίας, στην καταγραφή των προκλήσεων και στη διατύπωση ενός σαφούς οδικού χάρτη για τη μελλοντική ερευνητική εξέλιξη του έργου. Πιο συγκεκριμένα, η υποενότητα § 8.2 εξετάζει τη συνολική πολιτιστική αξία της πλατφόρμας, εστιάζοντας στη συμβολή της στη διατήρηση της μνήμης και τη δημοκρατικοποίηση της πρόσβασης. Στη συνέχεια, η υποενότητα § 8.3 παρέχει τις απαντήσεις στα επιστημονικά και ερευνητικά ερωτήματα, σημειώνοντας παράλληλα τη συνολική προστιθέμενη αξία του άρθρου σε κοινωνικό και ερευνητικό επίπεδο. Η υποενότητα § 8.4 αναλύει τις δυσκολίες έρευνας και τις δυσκολίες υλοποίησης του έργου, προσφέροντας γνώση για μελλοντικά παρόμοια εγχειρήματα. Ακολουθεί η υποενότητα § 8.5, όπου διατυπώνονται οι πλήρεις προτάσεις για τις μελλοντικές εργασίες της έρευνας, συμπεριλαμβανομένης της τεχνολογικής επέκτασης και της εκπαιδευτικής αξιοποίησης. Τέλος, η υποενότητα § 8.6 συγκεντρώνει τα τελικά συμπεράσματα του έργου, ενώ η υποενότητα § 8.7 περιλαμβάνει την ενημερωμένη Βιβλιογραφία.

8.2. Προστιθέμενη αξία της πλατφόρμας

Η δημιουργία της ψηφιακής πλατφόρμας συνιστά μια καινοτόμο πολιτιστική πράξη, θεμελιωμένη στην επιδίωξη της διατήρησης και ανάδειξης της μνήμης του Αλέκου Φασιανού, αξιοποιώντας τα εργαλεία της ψηφιακής αφήγησης. Η αξία του έργου δεν περιορίζεται αποκλειστικά στο αισθητικό ή καλλιτεχνικό περιεχόμενό του, αλλά επεκτείνεται στην ικανότητά του να λειτουργεί ως ψηφιακό αποθετήριο μνήμης. Το αποθετήριο αυτό επιτελεί το κρίσιμο έργο της διασύνδεσης του υλικού χώρου της πόλης με το άυλο πολιτιστικό απόθεμα της καλλιτεχνικής δημιουργίας.

Η μεθοδολογία του έργου βασίζεται στην έννοια της πολιτιστικής χαρτογράφησης (cultural mapping), όπως αυτή ορίζεται από την UNESCO (2020) ως μια διαδικασία αποτύπωσης της αλληλεπίδρασης μεταξύ ανθρώπου, τόπου και πολιτισμού. Στο πλαίσιο αυτό, κάθε σταθμός του ψηφιακού περιπάτου αναδεικνύεται σε «κόμβο πολιτισμικής μνήμης», φωτίζοντας πτυχές της ζωής και του έργου του Φασιανού που είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με την ιστορική τοπογραφία της Αθήνας. Μέσω αυτής της χωρικής προσέγγισης, το έργο συνεισφέρει ουσιαστικά στην ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας και στη διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με σύγχρονους ψηφιακούς όρους (Parry, 2019). Η προσέγγιση αυτή επιτρέπει την κατανόηση της τέχνης όχι ως απομονωμένου εκθέματος, αλλά ως οργανικού τμήματος του αστικού περιβάλλοντος και της κοινωνικής ιστορίας. Η συμβολή της πλατφόρμας επεκτείνεται δυναμικά στον τομέα της πολιτιστικής τουριστικής προβολής. Η περιοχή του Αγίου Παύλου, η οποία παραδοσιακά είναι λιγότερο αναγνωρίσιμη από άλλες αθηναϊκές συνοικίες, μέσω της οργανωμένης ψηφιακής αφήγησης μετατρέπεται σε έναν συγκεκριμένο και ελκυστικό πολιτιστικό προορισμό. Η αφήγηση συνδυάζει την τοπική ιστορία, την καλλιτεχνική μνήμη και τη σύγχρονη τεχνολογία, δημιουργώντας έναν ψηφιακό χώρο περιήγησης. Αυτός ο χώρος μπορεί να αξιοποιηθεί πολλαπλώς από μουσεία, σχολεία και πολιτιστικούς οργανισμούς, καθιστώντας τον έναν ευέλικτο πόρο για τη διάδοση της γνώσης.

Η προσβασιμότητα της πλατφόρμας λειτουργεί ως καταλυτικός παράγοντας για τη δημοκρατικοποίηση της πολιτιστικής εμπειρίας. Το κοινό μπορεί να εξερευνήσει τον «περίπατο» άμεσα, υπερβαίνοντας γεωγραφικούς ή φυσικούς περιορισμούς (Giaccardi, 2012). Η πλατφόρμα λειτουργεί, επίσης, ως ένα ουσιαστικό εργαλείο ερμηνευτικής συντήρησης, διευρύνοντας την έννοια της διατήρησης πέρα από το υλικό αντικείμενο, προς την άυλη μνήμη και το βιωματικό περιεχόμενο. Όπως τονίζουν οι Styliani et al. (2009), οι ψηφιακές τεχνολογίες αποτελούν πλέον βασικό παράγοντα για τη βιώσιμη πολιτιστική ανάπτυξη, καθώς επιτρέπουν την αναπαράσταση, τη διάδοση και την κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς με έναν πολυτροπικό και δυναμικό τρόπο. Η πλατφόρμα ενσαρκώνει αυτή τη λογική, συνδυάζοντας την

ψηφιακή αφήγηση με την επιστημονική τεκμηρίωση και προσφέροντας μια νέα, βιωματική μορφή πρόσληψης της τέχνης και του τόπου.

Επιπλέον η συστηματική εφαρμογή της UML ως μηχανισμού ευφυούς αφαίρεσης για εμπειρικά-κατευθυνόμενα ψηφιακά συστήματα, επεκτείνει τη χρήση της, πέρα από τα συμβατικά πλαίσια μηχανικής λογισμικού. Μέσω της ολοκληρωμένης χρήσης των Διαγραμμάτων Χρήσης Περιπτώσεων, Συστατικών και Δραστηριότητας, το πλαίσιο ενσωματώνει λειτουργικές, δομικές και δυναμικές προοπτικές, αποδεικνύοντας πώς μπορούν να τυποποιηθούν σύνθετες πολιτιστικές εμπειρίες χωρίς να μειώνεται η εμπειρική τους πολυπλοκότητα. Η προτεινόμενη προσέγγιση θέτει στο επίκεντρο την πρωτοβουλία του χρήστη, τη διαδικασία λήψης αποφάσεων και την αλληλουχία εμπειρίας, ευθυγραμμίζοντας τη μοντελοποίηση ευφυών συστημάτων με τις αρχές του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού. Σε αυτό το πλαίσιο, η μελέτη προάγει το μεθοδολογικό διάλογο στα ευφυή ψηφιακά συστήματα, δείχνοντας ότι η μοντελοποίηση μπορεί να λειτουργεί όχι μόνο ως εργαλείο τεχνικών προδιαγραφών, αλλά και ως εννοιολογικός φακός για την κατανόηση της αλληλεπίδρασης, της δημιουργίας νοήματος και της συμμετοχής σε ψηφιακά πολιτιστικά περιβάλλοντα.

Σε ερευνητικό επίπεδο, το πλαίσιο καταδεικνύει ότι η αλληλεπίδραση του χρήστη μπορεί να μοντελοποιηθεί ως αλληλουχία σκόπιμων ενεργειών και όχι ως απομονωμένα συμβάντα του συστήματος, ότι τα αρχιτεκτονικά συστατικά μπορούν να θεωρηθούν ως ένα διαλειτουργικό οικοσύστημα που υποστηρίζει αφηγηματική και χωρική εμπλοκή, και ότι η ροή συμπεριφοράς μπορεί να τυποποιηθεί χωρίς να περιορίζεται η εξερευνητική αλληλεπίδραση. Συλλογικά, τα ευρήματα αυτά επιβεβαιώνουν ότι η ευφυής μοντελοποίηση μπορεί να γεφυρώσει τον εμπειρικά-κατευθυνόμενο σχεδιασμό και την τυπική αναπαράσταση συστημάτων. Η μελέτη επιτυγχάνει επίσης τον καθορισμένο ερευνητικό στόχο της, δηλαδή την ανάπτυξη ενός συνεκτικού πλαισίου μοντελοποίησης ικανού να υποστηρίξει τον εννοιολογικό σχεδιασμό εμπειρικά-κατευθυνόμενων ψηφιακών πολιτιστικών συστημάτων. Ευθυγραμμίζοντας την προσέγγιση μοντελοποίησης με τους θεματικούς άξονες των ευφυών ψηφιακών συστημάτων και της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-μηχανής, το πλαίσιο δημιουργεί άμεση σύνδεση μεταξύ αφηρημένης νοημοσύνης συστήματος και ενσωματωμένης εμπειρίας χρήστη. Το «Διάγραμμα χρήσης περιπτώσεων» τυποποιεί τη συμμετοχική αλληλεπίδραση και τη λειτουργική πρόθεση, το «Διάγραμμα συστατικών» διατυπώνει το μονολιθικό και διαλειτουργικό χαρακτήρα της αρχιτεκτονικής της πλατφόρμας, και το «Διάγραμμα δραστηριότητας» αποτυπώνει τη χρονική λογική της εμπειρικής εμπλοκής. Μαζί, αυτές οι αναπαραστάσεις καταδεικνύουν ότι η ανθρωποκεντρική νοημοσύνη μπορεί να ενσωματωθεί σε επίπεδο μοντελοποίησης, διαμορφώνοντας τη λογική του συστήματος πριν ληφθούν αποφάσεις υλοποίησης. Η συμβολή αυτή είναι ιδιαίτερα σχετική με τις σύγχρονες ερευνητικές μελέτες που δίνουν έμφαση στην ερμηνεία, την εμπιστοσύνη του χρήστη και τη συνοχή της εμπειρίας σε ευφυή συστήματα.

8.3. Απαντήσεις στα ερευνητικά και επιστημονικά ερωτήματα

Η παρούσα υποενοότητα αποτελεί τη σύνθεση των ευρημάτων της αξιολόγησης (Κεφάλαιο 7) με τους αρχικούς στόχους της διατριβής, επικυρώνοντας τη συνολική προστιθέμενη αξία του έργου και παρέχοντας απαντήσεις στα επιστημονικά και ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν αναλυτικά στην αρχική φάση της έρευνας. Η πλατφόρμα «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό» υπερβαίνει την απλή υλοποίηση, διαθέτοντας μια πολυεπίπεδη προστιθέμενη αξία με σαφές κοινωνικό, πολιτιστικό και ερευνητικό αποτύπωμα. Πολιτιστικά και Κοινωνικά, το έργο συμβάλλει στη διατήρηση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς του καλλιτέχνη, ενώ η έμφαση στη διαδραστικότητα καθιστά το χρήστη ενεργό συμπαραγωγό νοήματος (co-producer of meaning), ενισχύοντας τη συμμετοχικότητα και τη συλλογική αφήγηση. Ερευνητικά, η πλατφόρμα αποτελεί ένα ισχυρό πρότυπο ψηφιακής εφαρμογής. Συνδυάζει επιτυχώς την ψηφιακή αφήγηση, την πολιτιστική χαρτογράφηση και τη διαδραστικότητα, παρέχοντας μια μεθοδολογική βάση για μελλοντικά πολιτιστικά εγχειρήματα που επιδιώκουν την επανανοηματοδότηση του αστικού χώρου. Τεχνολογικά, η επιτυχής ενσωμάτωση ετερογενών πλατφορμών (ArcGIS, Wix, Narakeet), όπως επικυρώνεται από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, αποδεικνύει τη δυνατότητα δημιουργίας τεχνολογικά άρτιων, προσβάσιμων λύσεων με χαμηλό κόστος ανάπτυξης, καθιστώντας το μοντέλο βιώσιμο. Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης επιβεβαιώνουν τη βασική ερευνητική υπόθεση, διαχωρίζοντας τις απαντήσεις ανάλογα με τον άξονα. Τα επιστημονικά ερωτήματα (Πίνακας 7.1) επικεντρώθηκαν στην ποσοτική αποτίμηση της τεχνικής υλοποίησης και της συμμόρφωσης με διεθνείς προδιαγραφές. Η υψηλή ικανοποίηση που εκφράστηκε για την ευκολία πλοήγησης (E1) και την

αισθητική του σχεδιασμού (E2), επικυρώνει τη συμμόρφωση του έργου με τις αρχές του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού (ISO 9241-210:2019). Η ικανοποιητική βαθμολογία στη λειτουργική αξιοπιστία (E3) και την πολυμεσική συνεκτικότητα (E6) επιβεβαιώνει την τεχνική επιτυχία στην ολοκλήρωση των ετερογενών πλατφορμών, διατηρώντας τη ροή της εμπειρίας. Επιπλέον, η επιβεβαίωση από τους χρήστες (E7) ότι η χρήση αφήγησης με φωνή βελτίωσε την προσβασιμότητα, επικυρώνει τη συμμόρφωση του έργου με τις οδηγίες WCAG 2.1 (W3C, 2021) και το στόχο της ψηφιακής συμπερίληψης (UNESCO, 2021). Τα ερευνητικά ερωτήματα (Πίνακας 7.2) διερεύνησαν τον πυρήνα της διατριβής: αφηγηματική κατανόηση και συναισθηματική εμπλοκή: Η υψηλή βαθμολογία στην κατανόηση της αφήγησης (E4) επιβεβαιώνει ότι ο διαδραστικός χάρτης λειτούργησε ως αποτελεσματικός αφηγηματικός κόμβος, τηρώντας τις αρχές της χαρτογραφικής ευχρηστίας. Παράλληλα, η υψηλή βαθμολογία στο E5 (συναισθηματική εμπλοκή) υποδηλώνει ότι η αφήγηση πέτυχε υψηλό βαθμό δέσμευσης, κρίσιμο για τη μακροχρόνια αφομοίωση της πολιτιστικής πληροφορίας. Παιδαγωγική/πολιτιστική αποτελεσματικότητα: Το πρωταρχικό ερευνητικό συμπέρασμα επικυρώνεται από την απάντηση στο Ερώτημα 8, όπου οι χρήστες δήλωσαν ότι η πλατφόρμα τους βοήθησε να γνωρίσουν καλύτερα την πολιτιστική κληρονομιά του Αλέκου Φασιανού. Αυτό πιστοποιεί ότι το ψηφιακό έργο πληροί τους εκπαιδευτικούς και πολιτιστικούς στόχους του (UNESCO, 2020). Ικανοποίηση και σύσταση: Τέλος, η υψηλή πιθανότητα σύστασης της πλατφόρμας σε άλλους (E9) λειτουργεί ως δείκτης υψηλού βαθμού αφοσίωσης και ικανοποίησης, πιστοποιώντας την κοινωνική και εμπορική βιωσιμότητα της πλατφόρμας.

Συμπερασματικά, η αξιολόγηση επιβεβαίωσε ότι η ψηφιακή αφήγηση, όταν είναι τεχνικά άρτια και συμπεριληπτική, μπορεί να αποτελέσει ένα εξαιρετικά αποτελεσματικό και βιώσιμο εργαλείο για την εκπαιδευτική και πολιτιστική μετάδοση γνώσης. Η συνολική προστιθέμενη αξία έγκειται στην επιτυχή σύνθεση της τεχνολογικής καινοτομίας με την επίτευξη των ανθρωποκεντρικών και πολιτιστικών στόχων του έργου.

8.4. Δυσκολίες υλοποίησης της έρευνας

Η εκπόνηση ενός ερευνητικού έργου με τόσο σύνθετο αντικείμενο, που συνδυάζει την επιστημονική τεκμηρίωση με την ψηφιακή δημιουργία, εμφάνισε σημαντικές προκλήσεις. Η καταγραφή και η ανάλυση αυτών των δυσκολιών είναι απαραίτητη για την ερευνητική διαφάνεια και την παροχή χρήσιμης γνώσης για μελλοντικά, παρόμοια έργα. Η πολυπλοκότητα της άυλης κληρονομιάς: Το έργο αφορούσε την ανάδειξη της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς του Αλέκου Φασιανού, όπως αυτή αποτυπώνεται στον αστικό ιστό της Αθήνας. Αυτό απαιτούσε τη σύνθεση πληροφοριών, η διασπορά των πηγών και η ανάγκη για επαλήθευση της σύνδεσης κάθε «κόμβου μνήμης» με τη βιωματική εμπειρία του καλλιτέχνη, αποτέλεσε μια χρονοβόρα και απαιτητική ερευνητική διαδικασία. Η ανάγκη για διεπιστημονική γνώση κατά την οποία η έρευνα απαιτούσε εξειδίκευση σε διαφορετικά πεδία: ιστορία της τέχνης, αστική τοπογραφία, μουσειολογία και τεχνολογίες ψηφιακής αφήγησης. Η σύνθεση αυτών των πεδίων σε ένα συνεκτικό αφηγηματικό πλαίσιο αύξησε την πολυπλοκότητα της ερευνητικής τεκμηρίωσης. Θέματα Πνευματικών Δικαιωμάτων (Copyright): Η χρήση φωτογραφικού υλικού, αποσπασμάτων έργων τέχνης την ενίσχυσε της ψηφιακής αφήγησης, δημιούργησε σημαντικά ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων. Η εξασφάλιση των αδειών χρήσης για ένα έργο που διαθέτει δυναμικό εμπορικής αξιοποίησης και προορίζεται για δημόσια πρόσβαση, επέβαλε την αυστηρή τήρηση των νομικών πλαισίων και την εξισορρόπηση μεταξύ ακαδημαϊκής ελευθερίας και εμπορικών περιορισμών.

Οι δυσκολίες τεχνικής υλοποίησης και σχεδιασμού: Το έργο βασίστηκε σε μία αρχιτεκτονική που ενσωμάτωσε τρεις διαφορετικές πλατφόρμες (ArcGIS StoryMaps, Narakeet, Wix/Canva). Η βασική τεχνική δυσκολία ήταν η διασφάλιση της ομαλής ροής και της αδιάλειπτης λειτουργικότητας του τελικού σχηματισμού για το χρήστη. Η επίτευξη ενός ενιαίου αισθητικού αποτελέσματος και η διατήρηση της «αισθητικής συνοχής» μεταξύ διαφορετικών τεχνολογικών περιβαλλόντων απαιτήσε λεπτομερή προσαρμογή. Ακόμα η τεχνική υλοποίηση προσβασιμότητας (WCAG Compliance): Η υιοθέτηση των προδιαγραφών WCAG 2.1 για την επίτευξη υψηλής προσβασιμότητας δεν ήταν μόνο μια σχεδιαστική επιλογή, αλλά μια τεχνική πρόκληση. Η διασφάλιση της σωστής λειτουργίας των ακουστικών αφηγήσεων (text-to-speech) σε όλα τα λειτουργικά συστήματα και η τήρηση των προδιαγραφών για τη χρωματική αντίθεση και την τυπογραφία σε ένα πολυτροπικό περιβάλλον, απαιτούσε συνεχείς τεχνικούς ελέγχους. Στη συνέχεια δεδομένης της φύσης του «περιπάτου» ως εμπειρίας στο φυσικό χώρο, η βελτιστοποίηση της εμπειρίας χρήστη για κινητά τηλέφωνα και tablets (mobile responsiveness)

ήταν κρίσιμη. Ο σχεδιασμός έπρεπε να εξισορροπήσει τον πλούτο των πληροφοριών με τη σαφήνεια και την ευκολία πλοήγησης σε μικρή οθόνη, μειώνοντας το γνωστικό φόρτο που προκαλείται από την ταυτόχρονη κίνηση και την πρόσληψη πληροφορίας. Η επιτυχής υπέρβαση αυτών των δυσκολιών πιστοποιεί την τεχνολογική ωριμότητα του έργου και ενισχύει την ερευνητική του αξία ως ενός μοντέλου που έχει επιλύσει σύνθετα προβλήματα ενσωμάτωσης και προσβασιμότητας.

8.5. Προτάσεις για μελλοντικές εργασίες της έρευνας

Η ολοκλήρωση της πλατφόρμας αποτελεί την αφετηρία για μια σειρά από μελλοντικές εργασίες και επεκτάσεις, οι οποίες μπορούν να μετατρέψουν το έργο σε ένα δυναμικό φορέα πολιτιστικής βιωσιμότητας και συμμετοχικής γνώσης. Οι προτάσεις αυτές εστιάζουν στην κλιμάκωση της μεθοδολογίας, στην ενσωμάτωση των αιχμής τεχνολογιών και στην οργανική σύνδεση με το εκπαιδευτικό και εμπορικό περιβάλλον, διασφαλίζοντας την αρχή της digital sustainability (Parry, 2019). Η μεθοδολογία που αναπτύχθηκε, η οποία συνδυάζει την πολιτιστική χαρτογράφηση με την πολυτροπική αφήγηση, διαθέτει όλες τις προϋποθέσεις για να λειτουργήσει ως πρότυπο για τη δημιουργία δικτύου ψηφιακών πολιτιστικών περιπάτων. Για παράδειγμα στην επέκταση σε άλλους καλλιτέχνες/προσωπικότητες: Η άμεση προτεραιότητα είναι η εφαρμογή της μεθοδολογίας σε άλλες σημαντικές πολιτιστικές προσωπικότητες της νεότερης Ελλάδας (π.χ., Τσαρούχη, Μόραλη, Χατζηκυριάκο-Γκίκα). Κάθε νέα πλατφόρμα θα λειτουργεί ως θεματικός περίπατος, συνδέοντας τις περιοχές ζωής και δημιουργίας τους με την αστική μνήμη.

Ένα ακόμα ψηφιακό εγχείρημα θα ήταν ένας ενιαίος ψηφιακός χάρτης και ανοικτό αρχείο δηλαδή η δημιουργία ενός δικτύου «ψηφιακών θεματικών περιπάτων» ενταγμένου σε έναν κοινό ψηφιακό χάρτη. Αυτό το εγχείρημα θα συνέδεε μουσεία, καλλιτεχνικά ιδρύματα και τοπικές κοινότητες, ενισχύοντας τη συνεργασία μεταξύ πολιτιστικών φορέων και συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός ανοικτού πολιτιστικού αρχείου της πόλης. Η μελλοντική έρευνα πρέπει να εστιάσει στην περαιτέρω βελτίωση της διαδραστικότητας αξιοποιώντας τις πιο σύγχρονες τεχνολογίες όπως η ενσωμάτωση τεχνολογιών αιχμής (AR/VR/AI). Η ενσωμάτωση AR/VR μπορεί να μετατρέψει τον «περίπατο» σε ένα ολιστικό πολιτιστικό οικοσύστημα. Η AR θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την προβολή ψηφιακών αναπαραστάσεων των έργων του Φασιανού ή ιστορικών σκηνών πάνω στο φυσικό χώρο που περιγράφεται στην αφήγηση. Η VR, από την άλλη πλευρά, θα μπορούσε να δημιουργήσει μια πλήρως εμβυθιστική εμπειρία για χρήστες που αδυνατούν να επισκεφθούν φυσικά το χώρο. Η αξιοποίηση της AI μπορεί να οδηγήσει σε εξατομικευμένες εμπειρίες περιήγησης. Οι αλγόριθμοι AI θα μπορούσαν να αναλύουν τις προτιμήσεις του χρήστη (βάσει χρόνου παραμονής, επιλογών διαδρομής) και να προσαρμόζουν δυναμικά τη σειρά των στάσεων, το βάθος της πληροφορίας ή ακόμα και τον τόνο της ακουστικής αφήγησης. Αυτό ενισχύει την έννοια του χρήστη ως «συμπαγωγού νοήματος», καθιστώντας την εμπειρία ακόμη πιο προσωποποιημένη και δυναμική.

Η πλατφόρμα «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό», πέρα από τη σημαντική πολιτιστική της αξία, διαθέτει κρίσιμο δυναμικό για ευρεία αξιοποίηση ως πιλοτικό μοντέλο στον τομέα της εκπαίδευσης. Η δομή της, η οποία βασίζεται στην ψηφιακή αφήγηση και τη χωρική χαρτογράφηση, παρέχει ένα άριστο παράδειγμα προς μίμηση για τα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Η μεθοδολογία της ψηφιακής χαρτογράφησης μπορεί να εφαρμοστεί από σχολεία, πανεπιστήμια και πολιτιστικούς φορείς, επιτρέποντάς τους να αναπτύξουν τα δικά τους έργα ψηφιακής χαρτογράφησης πολιτισμού. Αυτό καθίσταται εφικτό λόγω της ενσωμάτωσης εργαλείων χαμηλού κόστους και υψηλής λειτουργικότητας, όπως το ArcGIS StoryMaps, το Wix και το Canva. Μέσω αυτού του μοντέλου, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα μπορούν να ενισχύσουν τις δεξιότητες ψηφιακής αφήγησης των μαθητών. Η προσέγγιση αυτή ευθυγραμμίζεται πλήρως με την έννοια της ψηφιακής πολιτισμικής, όπως προτείνεται από τον Parry (2019). Η παιδεία αυτή επιδιώκει τη συστηματική σύνδεση της πολιτιστικής γνώσης με τις σύγχρονες τεχνολογικές πρακτικές. Επιπλέον, η πλατφόρμα μπορεί να λειτουργήσει ως βάση για την ανάπτυξη και υλοποίηση προγραμμάτων εξ αποστάσεως εκπαίδευσης (e-learning). Τα προγράμματα αυτά μπορούν να επικεντρωθούν γύρω από την τέχνη και την ιστορία της Αθήνας, αξιοποιώντας τον πλούτο της τεκμηρίωσης του έργου.

8.6. Συμπεράσματα

Το Κεφάλαιο 8 επιβεβαιώνει ότι η ψηφιακή πλατφόρμα «Περπατώντας με τον Αλέκο Φασιανό» είναι ένα ολοκληρωμένο πολιτιστικό εγχείρημα του οποίου η αξία είναι βαθιά ριζωμένη στο κοινωνικό και πολιτιστικό πεδίο. Το έργο πέτυχε τη σύνδεση της μνήμης, της τέχνης και της τεχνολογίας σε ένα ενιαίο σύστημα γνώσης, παρέχοντας απαντήσεις στα ερευνητικά ερωτήματα σχετικά με τη δυναμική της ψηφιακής αφήγησης και της συμμετοχικής κουλτούρας. Η πολυεπίπεδη προστιθέμενη αξία (πολιτιστική, κοινωνική, ερευνητική, οικονομική) του έργου αποτελεί την κύρια κατάληξη της έρευνας. Η επιτυχία της υλοποίησης αποδεικνύεται στην ικανότητά της να μετατρέπει το χρήστη σε «συμπαγωγό νοήματος» και να προωθεί την ψηφιακή συμπερίληψη μέσω της πλήρους τήρησης των προδιαγραφών προσβασιμότητας. Το όραμα που αναδύεται από το έργο είναι η διαμόρφωση ενός ζωντανού, εξελισσόμενου ψηφιακού οικοσυστήματος. Μέσα σε αυτό το οικοσύστημα, η πολιτιστική κληρονομιά παύει να είναι ένα στατικό αντικείμενο παρατήρησης και μετατρέπεται σε δυναμικό χώρο εμπειρίας, συμμετοχής και μάθησης. Τέλος, το έργο επιβεβαιώνει τη θέση ότι η ψηφιακή τεχνολογία, όταν συνδυάζεται με ανθρωποκεντρική προσέγγιση και αισθητική ευαισθησία, λειτουργεί ως γέφυρα μεταξύ του παρελθόντος και του μέλλοντος, διαμορφώνοντας νέες μορφές πολιτιστικής συνείδησης και συμμετοχικής γνώσης.

8.7. Βιβλιογραφία

- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture*. MIT Press.
- Parry, R. (2019). *Museums in a digital age: Changing meanings of place, community, and culture*. Routledge.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.
- Styliani, S., Fotis, L., Kostas, K., & Petros, P. (2009). Virtual museums, a survey and some issues for consideration. *Journal of Cultural Heritage*, 10(4), 520–528.
- UNESCO. (2020). *Guidelines for the sustainability of digital heritage projects*. Paris: UNESCO Publishing.