



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής  
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών  
«Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές  
Τεχνολογίες»

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Διατριβής	<b>Τα Οικομuseia και η ψηφιακότητα στην υπηρεσία της βιώσιμης ανάπτυξης και του πολιτισμού. Σχεδιάζοντας το ψηφιακό Οικομuseείο της Λακωνίας</b>  <b>Ecomuseums and digitality at the service of sustainable development and culture. Designing the digital Ecomuseum of Laconia.</b>
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	<b>Φωτεινή Βασιλάκου</b>
Πατρώνυμο	<b>Λεωνίδας</b>
Αριθμός Μητρώου	<b>ΨΠΟΛ20007</b>
Επιβλέπων	<b>Δημήτριος Δ. Βέργαδος, καθηγητής</b>

Ημερομηνία Παράδοσης **Δεκέμβριος 2024**

---

**Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή**

(υπογραφή)

Δημήτριος Δ.  
Βέργαδος  
Καθηγητής

(υπογραφή)

Δρ.  
Σκόνδρας  
Εμμανουήλ  
Διδάσκων  
ΠΜΣ

(υπογραφή)

Δρ.  
Κωνσταντίνα Σιούντρη  
Διδάσκουσα ΠΜΣ

## Ευχαριστήριο σημείωμα

Η Μεταπτυχιακή αυτή Διατριβή δεν θα μπορούσε να έχει ολοκληρωθεί χωρίς την απεριόριστη στήριξη της οικογένειάς μου, την οποία θέλω να ευχαριστήσω πρώτα από όλους, αλλά και των φίλων μου που έσπευσαν να με στηρίξουν άμεσα, πρακτικά και ψυχολογικά, όποτε χρειάστηκα την βοήθειά τους. Ακόμη θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στους καθηγητές του ΠΜΣ «Ψηφιακός Πολιτισμός, Έξυπνες Πόλεις, IoT και Προηγμένες Ψηφιακές Τεχνολογίες» για τις γνώσεις που μου προσέφεραν μαζί με την ευκαιρία θέασης του πολιτισμού από μια διαφορετική, συναρπαστική σκοπιά. Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω από καρδιάς την επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, Κα Αλίκη Κακουλίδου, για την καθοδήγηση, τη βαθιά υποστήριξη, αλλά και την έμπνευση που μου χάρισε σε πολλά επίπεδα.

## Περίληψη

Στην παρούσα Μεταπτυχιακή Διατριβή (ΜΔ) γίνεται μια προσπάθεια διερεύνησης του οικομουσείου, ενός μουσειολογικού είδους με βαθιά κοινωνικό προσανατολισμό και άρρηκτη σύνδεση με τις αρχές της Νέας Μουσειολογίας. Το είδος αυτό αν και ελάχιστα διαδεδομένο στον Ελλαδικό χώρο θα μπορούσε να ευδοκιμήσει σε αυτόν και να συνεισφέρει σε όλες τις εκφάνσεις του Πολιτισμού. Αρχικά εξετάζεται η ιστορία των οικομουσείων από την εμφάνισή τους την δεκαετία του 1970 έως την σημερινή παρουσία τους στην εποχή που τα όρια μεταξύ φυσικού και ψηφιακού κόσμου συγχέονται όλο και περισσότερο. Στην συνέχεια διερευνάται πώς τα ψηφιακά εργαλεία και οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) μπορούν να διαδραματίσουν καίριο ρόλο στο σχεδιασμό και τη διάδοση των οικομουσείων και στην υλοποίησή τους οράματος τους για κοινωνική και πολιτιστική ανάπτυξη και ολιστική βιωσιμότητα. Τέλος παρουσιάζεται η πρόταση σχεδιασμού ενός ψηφιακού οικομουσείου στην ευρύτερη περιοχή του Νομού Λακωνίας ακολουθώντας την σύγχρονη μεθοδολογία σχεδιαστικής σκέψης Double Diamond και ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού UI/ UX όπως το Figma και το Maze.

**Λέξεις - κλειδιά:** Οικομουσεία, Μουσεία Κοινότητας, Βιωσιμότητα, Ζώσα Πολιτιστική Κληρονομιά, Ψηφιακός Πολιτισμός, Ψηφιακά εργαλεία, εμπειρία χρήστη, ψηφιακό μουσείο, μουσειακή επιμέλεια, Ψηφιακός σχεδιασμός, συνδημιουργία, συμμετοχικός σχεδιασμός, συμπεριληπτικός σχεδιασμός, Figma, Maze

## Abstract

This master's Thesis aims to explore the concept of Ecomuseums, a museological genre with a deep social orientation linked to the principles of New Museology. This genre, although not widely spread in Greece, could thrive in the greek territory and contribute to all aspects of the country's culture. The typology of the ecomuseum is examined starting from their appearance in the 1970s up to their current presence in an era when the boundaries between the physical and digital worlds are increasingly blurred. It is then explored how digital tools and Information and Communication Technologies (ICT) can play a key role in the design and dissemination of ecomuseums and in the implementation of their vision for Social and Cultural development and holistic sustainability. Finally, the design proposal for a digital Ecomuseum in Laconia Prefecture is presented, following the modern Double Diamond design thinking approach and using digital UI/UX design tools such as Figma and Maze.

**Key-words:** Ecomuseums, Community Museums, Sustainability, Living Cultural Heritage, Digital Culture, Digital tools, user experience, UX, UI, digital museum, museum curation, Digital design, co-creation, participatory design, participatory design, Figma, Maze

## Περιεχόμενα

Ευχαριστήριο σημείωμα .....	3
Περίληψη .....	3
Abstract.....	3
Περιεχόμενα .....	3
Κατάλογος Εικόνων.....	5
Κατάλογος Γραφημάτων .....	6
Συντομογραφίες και Ακρωνύμια .....	7
1.Εισαγωγή .....	7
1.1. Προσωπική Εμπλοκή με το θέμα .....	8
1.2 Διάρθρωση εργασίας.....	8
2. Η τυπολογία των Οικομουσείων.....	8
2.1 Ιστορία και Σύγχρονη Παρουσία.....	8
2.1.1 Η εξάπλωση της ιδέας του Οικομουσείου .....	10
2.2 Νέα Μουσειολογία και οικομουσειολογία .....	10
2.3 Οι ορισμοί του Οικομουσείου .....	11
2.4 Κοινοί Παρανομαστές και Διαφορές με άλλα είδη Μουσείων .....	13
2.5 Τα Οικομουσεία ως φορείς βιωσιμότητας.....	14
2.6 Οικομουσεία και μορφές Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	17
3. Τα Οικομουσεία στη ψηφιακή εποχή .....	17
3.1 Ψηφιακός Πολιτισμός, ψηφιακά μουσεία και ψηφιακή κληρονομιά .....	18
3.2 Η ψηφιακή τεχνολογία στην υπηρεσία των Οικομουσείων .....	21
3.2.1 Ο Ανθρωποκεντρικός Σχεδιασμός .....	21
3.2.2 Η Δημιουργία Μουσειακής Εμπειρίας.....	23
3.2.3 Ο Συμμετοχικός Σχεδιασμός και η Συν-επιμέλεια .....	24
Συμπέρασμα .....	26
4. Περιπτώσεις Οικομουσείων της Ελλάδας .....	26
4.1 Το Οικομουσείο Ζαγορίου .....	26
4.2 Το Οικομουσείο Pros-Eleusis.....	27
4.3 Οικομουσείο Πετριτή Κέρκυρας.....	28
4.4 Οικομουσεία που δεν λειτουργούν στο παρόν ή υπολειτουργούν.....	29
4.4.1 Το Οικομουσείο Αώου..... <b>Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.</b>	
4.4.2 Οικομουσείο Ιωαννίνων..... <b>Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.</b>	
Συμπέρασμα .....	31
5. Πρόταση σχεδιασμού: Ο σχεδιασμός ενός Ψηφιακού Οικομουσείου στη Λακωνία .....	32
5.1 Η φυσιογνωμία του τόπου .....	32
5.1.1 Σημεία ενδιαφέροντος και όραμα σχεδιασμού .....	<b>Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.</b>

5.2 Η Μεθοδολογική προσέγγιση Σχεδιασμού «Double Diamond» .....	33
5.3 Τα Ψηφιακά Εργαλεία Σχεδιασμού.....	35
5.3.1 Google Forms και Google My Maps .....	36
5.3.2 Figma .....	36
5.3.3 Maze.....	37
5.4. Discover: Το Στάδιο της Διερεύνησης και Ανακάλυψης .....	39
5.4.1 Δημιουργία Ερωτηματολογίου.....	39
5.5 Define: Καθορίζοντας το περιεχόμενο, τους χρήστες και τις ανάγκες τους.....	40
5.5.1 Ανάλυση Δεδομένων Ερωτηματολογίου .....	41
5.5.2 Η κατασκευή “Personas” .....	59
5.6. Develop: Αναπτύσσοντας ένα Ψηφιακό Πρωτότυπο .....	61
5.6.1 Δημιουργία Πρωτότυπου για τον Ιστότοπο του οικομουσείου Λακωνίας.....	62
5.6.2 UX Testing: Αξιολόγηση Πρωτότυπου .....	64
5.6.3 Συμπεράσματα .....	69
5.7. Deliver.....	71
5.7.1 Δημιουργία σεναρίου .....	<b>Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.</b>
Συμπεράσματα.....	72
Παράρτημα .....	72
1. Ερωτηματολόγιο.....	73
2. Πρωτότυπο Figma .....	76
3. Χάρτες Θερμότητας με τις σελίδες με την υψηλότερη επισκεψιμότητα και διάδραση στην εντολή της ελεύθερης περιήγησης .....	82
Βιβλιογραφία .....	85

## Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1: Διάγραμμα που αποτυπώνει τα τέσσερα πεδία που συνιστούν την ολιστική βιωσιμότητα .....	15
Εικόνα 2: Απεικόνιση της σχέσης της ψηφιακότητας των μουσείων με τον βαθμό εμπλοκής των επισκεπτών (προσαρμοσμένο από Simone κ.ά., 2021) .....	20
Εικόνα 3: Αποτύπωση της πυραμίδας των Aaron Walter και Jared M. Spool της ιεραρχίας των αναγκών χρήστη σε μια εμπειρία εμπνευσμένη από την πυραμίδα του Maslow (Walter, 2011).....	23
Εικόνα 4: Στιγμιότυπα από τον επίσημο Ιστότοπο του Οικομουσείου ProsEleusis.....	28
Εικόνα 5: Η εξαττομικευμένη εφαρμογή του Οικομουσείου ProsEleusis (Vrettakis κ.ά., 2023) .....	28
Εικόνα 6: Χάρτης Κοινότητας Οικομουσείου Πετριτή.....	29
Εικόνα 7: Απεικόνιση του μοντέλου DT Double Diamond (The Double Diamond by the Design Council is licensed under a CC BY 4.0 license.).....	34

Εικόνα 8: Απεικόνιση του μοντέλου DT Double Diamond ( <a href="https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/">https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/</a> ).....	35
Εικόνα 9: Η προτεινόμενη διαδρομή που σχεδιάστηκε στον Χάρτη κοινότητας του Οικομουσείου Λακωνίας για τον ερωτηματολόγιο .....	36
Εικόνα 10: Το λογότυπο του λογισμικού Figma ( <a href="https://www.figma.com/community/file/1252952214981489076/figma-logo">https://www.figma.com/community/file/1252952214981489076/figma-logo</a> ) .....	37
Εικόνα 11: (Αριστερά)Το λογότυπο της πλατφόρμας Maze (Δεξιά) με δυνατότητας ενσωμάτωσης του λογισμικού Figma για πρωτοτυποποίηση .....	38
Εικόνα 12: Από την σελίδα «Figma Learn» του επίσημου ιστότοπου Figma όπου περιγράφεται η δυνατότητα UX testing στο Maze ( <a href="https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360041246514-Test-your-Figma-prototypes-with-Maze">https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360041246514-Test-your-Figma-prototypes-with-Maze</a> ).....	38
Εικόνα 13: Πρωτότυπο σχέδιο στο Figma όπου απεικονίζεται η εφαρμογή της μεθοδολογίας Double Diamond και της χρήσης ψηφιακών εργαλείων όπως χρησιμοποιήθηκαν στην παρούσα Μ.Δ. .... <b>Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.</b>	
Εικόνα 14: Η πολυπλοκότητα του σταδίου του Discover .....	39
Εικόνα 15: Η ερώτηση 4.4. του ερωτηματολογίου με θέμα την πολιτιστική διαδρομή από την Αρχαία Ακραία έως το Δέλτα του Ευρώτα. ....	58
Εικόνα 16: Τρεις από τις πέντε Personas που κατασκευάστηκαν για το Οικομουσείο Λακωνίας .....	60
Εικόνα 17: Δύο από τις πέντε Personas που κατασκευάστηκαν για το Οικομουσείο Λακωνίας .....	61
Εικόνα 18: Οι συνδέσεις διάδρασης του Πρωτότυπου για τον Ιστότοπο του Οικομουσείου Λακωνίας στο “Draft” του Figma. ....	63
Εικόνα 19: (Επάνω) Η δημιουργία carousel εικόνων για την Αρχική σελίδα του Ιστότοπου στο “Draft” του Figma (Κάτω) Το carousel εικόνων στην Αρχική σελίδα όπως παρουσιάζεται στην επιλογή “Present” του Figma.....	63
Εικόνα 20: (Αριστερά) Οι ΣΒΑ στην Αρχική σελίδα όπως παρουσιάζονται σταδιακά στην επιλογή “Present” του Figma. (Δεξιά) Δημιουργία διαδραστικής παρουσίασης των ΣΒΑ με τις λειτουργίες “components” και “variants”.....	64
Εικόνα 21: Ο αριθμός των επισκεπτών και η διάρκεια επίσκεψης σε κάθε σελίδα του Ιστότοπου, όπως παρουσιάζονται στα αποτελέσματα της έρευνας UX στο Maze.....	65
Εικόνα 22: Στάδιο δημιουργίας UX test στην πλατφόρμα Maze .....	66
Εικόνα 23: Ενσωμάτωση πρωτότυπου Figma στην πλατφόρμα Maze.....	66
Εικόνα 24: Εικόνα : Στάδιο δημιουργίας UX test στην πλατφόρμα Maze .....	67
Εικόνα 25: Οι φόρμες UX testing που διανεμήθηκαν για τους σκοπούς της εργασίας .....	67
Εικόνα 26: Στιγμιότυπο από την διαδικασία του UX testing .....	67
Εικόνα 27: Στιγμιότυπα από τα αποτελέσματα της έρευνας του πρώτου μέρους δοκιμής UX .....	68
Εικόνα 28 : Αποτελέσματα ερώτησης βαθμονόμησης στο Maze.....	70
Εικόνα 29: Αποτελέσματα ερώτησης βαθμονόμησης στο Maze.....	71

## Κατάλογος Γραφημάτων

Γράφημα 1: Αποτελέσματα ερώτησης 1.1 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	41
Γράφημα 2: Αποτελέσματα ερώτησης 1.2 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	42
Γράφημα 3: Αποτελέσματα ερώτησης 1.3 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	42
Γράφημα 4: Αποτελέσματα ερώτησης 1.5 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	43
Γράφημα 5: Αποτελέσματα ερώτησης 2.1 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	44
Γράφημα 6: Αποτελέσματα ερώτησης 2.2. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	44
Γράφημα 7: Αποτελέσματα ερώτησης 2.3. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	45
Γράφημα 8: Αποτελέσματα ερώτησης 2.4. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	46
Γράφημα 9: Αποτελέσματα ερώτησης 2.5 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	46
Γράφημα 10: Αποτελέσματα ερώτησης 2.6. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	47
Γράφημα 11: Αποτελέσματα ερώτησης 3.1. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	47
Γράφημα 12: Αποτελέσματα ερώτησης 3.2. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	48
Γράφημα 13: Αποτελέσματα ερώτησης 3.3. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	49
Γράφημα 14: Αποτελέσματα ερώτησης 3.6 (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	49
Γράφημα 15: Αποτελέσματα ερώτησης 3.7. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	53
Γράφημα 16: Αποτελέσματα ερώτησης 4.1. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	54
Γράφημα 17: Αποτελέσματα ερώτησης 4.2. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	54
Γράφημα 18: Αποτελέσματα ερώτησης 4.3. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	55
Γράφημα 19: Αποτελέσματα ερώτησης 4.4. (Πηγή: <a href="https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8">https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8</a> ).....	55

## Συντομογραφίες και Ακρωνύμια

AR: Augmented Reality

DT: Design Thinking

ΜΔ: Μεταπτυχιακή Διατριβή

ΠΚ: Πολιτιστική Κληρονομιά

ΣΒΑ: Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης

ΤΠΕ: Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών

TN: Τεχνητή Νοημοσύνη

UX: User Experience

UI: User Interface

VR: Virtual Reality

## 1.Εισαγωγή

Η παρούσα Μεταπτυχιακή Διατριβή, έχει ως αντικείμενο μελέτης τα οικομuseεία. Το εν λόγω είδος μουσείων κάνει την εμφάνισή του παράλληλα με το ρεύμα της Νέας Μουσειολογίας που έμελλε να ανανεώσει και να θέσει τις βάσεις της επιστήμης της Μουσειολογίας όπως την γνωρίζουμε σήμερα. Τα

οικομουσειά αποτελούν μουσειά «κοινότητας» τα οποία διαχειρίζεται σε μεγάλο μέρος η ίδια η κοινότητα και μέλημα τους αποτελεί η προάσπιση της βιωσιμότητας, η ενδυνάμωση της κοινότητας αυτής και η προστασία της φυσικής και ζώσας πολιτισμικής κληρονομιάς.

Είναι γεγονός ότι η Ελλάδα, παρόλη την σπουδαία φυσική της κληρονομιά παρουσιάζει περιορισμένο αριθμό οικομουσειών σε σύγκριση με τις υπόλοιπες Μεσογειακές χώρες. Το 2019 το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM) αναγνώρισε την ανάγκη υποστήριξης των οικομουσειών και των μουσείων κοινότητας, διακρίνοντας την θετική αλλαγή που μπορούν να προκαλέσουν σε τοπικό επίπεδο και σε δεύτερο χρόνο παγκόσμιο επίπεδο, στην αντιμετώπιση της απειλής της κλιματικής αλλαγής και στην υποβάθμιση του ρόλου των κοινοτήτων και της δημοκρατίας. Στις σοβαρές αυτές προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν τα οικομουσειά η τεχνολογία και η ψηφιακότητα έρχονται να διευκολύνουν και να βελτιώσουν το έργο τους.

## 1.1. Προσωπική Εμπλοκή με το θέμα

Η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος ήταν αποτέλεσμα του προσωπικού μου ενδιαφέροντος και της αγάπης μου για τα μουσειά, την τέχνη και τη φύση. Έχοντας μεγαλώσει η ίδια σε ένα χωριό του Δήμου Ευρώτα, στην Λακωνία, βίωσα τις πολιτιστικές ελλείψεις και την απουσία ουσιαστικής σύνδεσης με την κοινότητα και τη φύση. Στην κάλυψη αυτού του κενού θα μπορούσε να συμβάλει ένα θετικό και ελπιδοφόρο εγχείρημα, όπως το οικομουσειό που συγκεράζει τις ιδιότητες ενός ανοιχτού σχολείου, ενός μουσειού και παράλληλα ενός ερευνητικού κέντρου.

## 1.2 Διάρθρωση εργασίας

Η εργασία αποτελείται από πέντε κεφάλαια. Στο δεύτερο κεφάλαιο εξετάζεται η τυπολογία των οικομουσειών όπως εξελίχθηκε από την δεκαετία του 70' έως σήμερα, η σύνδεση με το κίνημα της Νέας Μουσειολογίας και οι κοινές αναφορές με άλλα είδη μουσειών. Αφού εξεταστεί η προσπάθεια της ερευνητικής κοινότητας της μουσειολογίας να ορίσει τους στόχους του είδους στα δύο τελευταία υποκεφάλαια του δεύτερου κεφαλαίου αναλύεται η συμβολή των οικομουσειών στην ενδυνάμωση της κουλτούρας της Βιωσιμότητας και στη προστασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς (ΠΚ).

Στο τρίτο κεφάλαιο εξετάζεται η επιρροή που έχει ασκήσει η τεχνολογία και η Ψηφιακότητα στην εξέλιξη των μουσειών και του πολιτισμού και αναλύεται η συμβολή των ψηφιακών εργαλείων στον σχεδιασμό των οικομουσειών.

Στο τέταρτο κεφάλαιο εξετάζονται ορισμένες περιπτώσεις οικομουσειών της Ελλάδας με σύγχρονα χαρακτηριστικά και αξιολογία ψηφιακή δράση.

Τέλος στο πέμπτο κεφάλαιο προτείνεται ο σχεδιασμός ενός Ψηφιακού οικομουσειού στην ευρύτερη περιοχή του νομού της Λακωνίας. Για τα στάδια σχεδιασμού ακολουθείται η μεθοδολογία σχεδιασμού Double Diamond του Βρετανικού Συμβουλίου και για τον σχεδιασμό του ψηφιακού μουσειού -Ιστότοπου σχεδιάστηκε ένα πρωτότυπο στο εργαλείο Figma το οποίο στη συνέχεια διανεμήθηκε σε 10 χρήστες για UX testing.

## 2. Η τυπολογία των Οικομουσειών

Η πρώτη αναφορά στον όρο «οικομουσειό» έγινε 1971 από τους Hugues De Varine και Georges-Henri Rivière (De Varine, 2006). Η ετυμολογία του πηγάζει από την αρχαία ελληνική λέξη «οἶκος» και τη λέξη «μουσειό» αποκαλύπτοντας ένα μουσειό, δηλαδή χώρο τέχνης και πολιτισμού που αναφέρεται στην αρμονική ισορροπία μεταξύ ανθρώπου και φύσης. Όπως αναφέρει ο Hugues De Varine (2006) «το πρώτο συνθετικό της λέξης, «οἶκος» αναφέρεται σε μια έννοια της ανθρώπινης οικολογίας και των δυναμικών σχέσεων που ο άνθρωπος και η κοινωνία δημιουργούν με την παράδοσή τους, το περιβάλλον τους και τις διαδικασίες μεταμόρφωσης αυτών των στοιχείων, φτάνοντας σε έναν ορισμένο βαθμό συνειδητοποίησης της ευθύνης τους ως δημιουργών». Όσον αφορά στο δεύτερο συνθετικό της λέξης, «μουσειό», με αυτό δεν προβλέπεται απαραίτητα ένα παραδοσιακό φυσικό κτίσμα, παρά μια οντότητα ή «πλατφόρμα» που αναδεικνύει την πολιτιστική και φυσική κληρονομιά μιας κοινότητας, βασισμένο στη συνεργασία μεταξύ τοπικών πληθυσμών και δημόσιων φορέων. Αν και τα οικομουσειά είναι αποδεδειγμένα από ένα συγκεκριμένο κτίσμα ή χώρο, αποτελούν μουσειά in situ.

## 2.1 Ιστορία και Σύγχρονη Παρουσία

Τα Οικομουσεία έκαναν την εμφάνισή τους στα τέλη της δεκαετίας του 60' και στις αρχές της δεκαετίας του 70' και ήταν απότοκα μιας εποχής νεωτερισμού και ανατρεπτικότητας που δεν άφησε ανεπηρέαστο το πεδίο της Μουσειολογίας. Ο σκεπτικισμός γύρω από την κοινωνική προσφορά των μουσείων συνέπεσε χρονικά με την ανάπτυξη της οικολογικής συνείδησης και την ανησυχία για τις επιπτώσεις του συνεχώς αναπτυσσόμενου τουρισμού, φαινόμενα που ενέτειναν την ανάγκη των τοπικών κοινοτήτων να συμμετάσχουν στη διαχείριση και τον σχεδιασμό των περιοχών τους και στην προστασία των στοιχείων κληρονομιάς τους, και ώθησαν σε νέες πρακτικές διαχείρισης. (Borrelli κ.ά., 2022) Μία από αυτές τις πρακτικές πολιτιστικής έκφρασης αποτέλεσε το οικομουσείο. Ο όρος «οικομουσείο» πρωτοεμφανίστηκε το 1971 και επινοήθηκε από τους Hugues de Varine και Georges Henri Rivière οι οποίοι θεωρούνται οι πατέρες του είδους και εισηγητές του πρώτου οικομουσείου, Le Creusot της Βουργουνδίας, στην Γαλλία. Τον ίδιο χρόνο, στο πλαίσιο της 9ης Γενικής Διάσκεψης του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM), στο Παρίσι και τη Γκρενόμπλ, ο George Henri Rivière και ο Hugues de Varine δημοσιοποίησαν τον όρο (De Varine, 2006).

Ο ρόλος που επρόκειτο να παίξουν τα οικομουσεία ήταν πολλαπλός: αφενός, να ενθαρρύνουν συναντήσεις και κοινοτικές πρωτοβουλίες, αφετέρου να αποτελέσουν ένα εργαλείο για την κοινωνική και πολιτιστική ανάπτυξη διαφόρων εδαφών και κοινοτήτων. Παρότι το οικομουσείο Le Creusot είναι η πιο γνωστή περίπτωση του είδους και αποτελεί ορόσημο για την συγκεκριμένη τυπολογία, σύμφωνα με τον Bernard M. Porter, μελετητή της μουσειολογίας και της πολιτισμικής ιστορίας «τα οικομουσεία υπήρχαν πολύ πριν ανακαλυφθεί και διασαφηνιστεί ο όρος». Σε μια αναζήτηση πρώιμων παραδειγμάτων οικομουσείων -ή, ακριβέστερα, «οικολογικών» μουσείων -η έρευνα στρέφεται στα υπαίθρια μουσεία ή μουσεία της γης της Σκανδιναβίας, τα οποία υπήρχαν ήδη από τα τέλη του 19ου αιώνα. Τα μουσεία αυτά θεωρούνται, σύμφωνα με τους Hubert (1989) και Duclos (1990), ως πρωτο-οικομουσεία, καθώς αναδιαμόρφωσαν το νόημα και τη σημασία της έννοιας της πολιτισμικής κληρονομιάς, επεκτείνοντας την αξία της πέρα από την αισθητική διάσταση και αναδεικνύοντάς την ως τεκμήριο πολιτισμικής ταυτότητας και εδαφικών δεσμών ενός πληθυσμού. Τα υπαίθρια αυτά μουσεία παρουσίαζαν ανακατασκευές παραδοσιακής αρχιτεκτονικής, περιβαλλοντικών στοιχείων και κοινωνικών μορφών ζωής που χαρακτήριζαν μια συγκεκριμένη περιοχή. Παραδειγματική εξέλιξη αυτής της μουσειακής τυπολογίας αποτέλεσε το «τοπικό μουσείο» (Heimattmuseum) στη Γερμανία, όπου η λαϊκή κουλτούρα επαναξιολογήθηκε, με έμφαση στη σχέση μεταξύ ανθρώπου και περιβάλλοντος (Borrelli κ.ά., 2022).

Σημείο καμπής για τη γέννηση του οικομουσείου έμελλε να είναι το συνέδριο Lurs της Προβηγκίας το 1966, το οποίο σήμανε έναν νέο τρόπο πρόσληψης της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς στη Γαλλία. Τότε γεννήθηκαν τα γαλλικά περιφερειακά φυσικά πάρκα, τα οποία, μπορούν να χαρακτηριστούν ως η πρώτη γενιά οικομουσείων. Τα γαλλικά περιφερειακά πάρκα εκτός από τη διατήρηση της φυσικής κληρονομιάς, έλαβαν υπόψη τη συμμετοχή και την επανεκτίμηση των κοινοτήτων που τα κατοικούσαν και της πολιτιστικής τους κληρονομιάς. (Borrelli κ.ά., 2022)

Μεταξύ 1971 και 1974, γεννήθηκε η δεύτερη γενιά οικομουσείων. Σε αυτή τη φάση εξέλιξης τα οικομουσεία απελευθερώθηκαν από τον «οικολογικό» τους χαρακτήρα και καθιερώθηκαν ως φορείς που στοχεύουν στην ανάπτυξη της κοινότητας, κάτι που υπονοούσε τη σχέση των ανθρώπων με το περιβάλλον τους (Borrelli κ.ά., 2022). Το πρώτο Οικομουσείο με την μορφή που το αντιλαμβανόμαστε σήμερα δημιουργήθηκε το 1971, όταν ο Paul Evrard πρότεινε στον εμπνευστή της ιδέας του οικομουσείου, Hugues de Varine την δημιουργία ενός τέτοιου μουσείου στην περιοχή Le Creusot της Βουργουνδίας, η οποία είχε τόσο αγροτικό όσο και βιομηχανικό χαρακτήρα. Αργότερα στο ερευνητικό σχέδιο προσαρτήθηκε η πόλη του Montceau-les-Mines μια πόλη γνωστή για τον μεταλλευτικό της χαρακτήρα, οδηγώντας στην δημιουργία του πρώτου οικομουσείου «Ecomusée du Creusot Montceau-les-Mines» στην περιοχή της Βουργουνδίας το οποίο έμελλε να αναδείξει την βιομηχανική κληρονομιά της περιοχής σε συνδυασμό με την φυσική κληρονομιά. Αυτό ήταν το πρώτο «αστικό-οικολογικό» μουσείο, το οποίο δεν συνδέθηκε με περιφερειακό φυσικό πάρκο, αλλά αναγνωρίστηκε ως το πρώτο κοινοτικό οικολογικό μουσείο. Η ιδέα ότι το μουσείο ξεπέρασε τα όρια του κτιρίου του και επεκτάθηκε σε ολόκληρη την περιοχή, οι συλλογές του μετατράπηκαν σε μέρος της παγκόσμιας κληρονομιάς και το κοινό ανέλαβε ενεργό ρόλο διαχειριστή του οικομουσείου είχε γίνει πλέον πραγματικότητα. Οι Alfrey και Putnam (2003) το χαρακτήρισαν ως το καλύτερο υπόδειγμα μιας σύγχρονης στρατηγικής για τη διαχείριση της κληρονομιάς που έχει τον πυρήνα της στην διαχείριση των πολιτισμικών πόρων. Το οικομουσείο Creusot Montceau-les-Mines υπό την καθοδήγηση των Hugues de Varine και του μουσειολόγου Georges Henri Rivière έμελλε να αποτελέσει το πρώτο επιτυχημένο εγχείρημα του είδους και αφορμή για την δημιουργία μιας σειράς οικομουσείων τόσο στη Γαλλία όσο και παγκοσμίως.

### 2.1.1 Η εξάπλωση της ιδέας του Οικομουσείου

Μέσα στις επόμενες δύο δεκαετίες από τη δημιουργία του πρώτου οικομουσείου, η ιδέα των εξαπλώθηκε παγκοσμίως παγιώνοντας το πείραμα σε θεσμό που ωστόσο δεν θα απεμπολούσε την πειραματική και νεωτεριστική του διάσταση. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι μεταξύ της πληθώρας των οικομουσείων που αναδύθηκαν ανά τον κόσμο προς το τέλος της δεκαετίας του 70' και τις αρχές της δεκαετίας του 80' υπήρχαν διαφορές ανάλογα με το φυσικό τοπίο και τις ανάγκες της εκάστοτε κοινότητας. Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα οικομουσεία εκμεταλλεύτηκαν την ελκυστικότητα του προθέματος «οίκου» και την φιλική προς την οικολογία εικόνα που προκάλεσε σε όσους τα επισκέφθηκαν. Σε άλλες περιπτώσεις, ο κύριος μοχλός ήταν το συμμετοχικό και το κοινοτικό πνεύμα. Ωστόσο, και στις δύο περιπτώσεις, η δυνατότητα που διέθεταν να κοιτάζουν την περιοχή από μια ολιστική και ενδογενή προοπτική ξεκλειδώθηκε. (Bilas & Trifunić, 2021)

Στις δεκαετίες του 1970 και του 1980, τα οικολογικά μουσεία άρχισαν να εξαπλώνονται σε όλη την Ευρώπη και πέρα από αυτήν. Μια δεκαετία μετά τη γέννησή τους στη Γαλλία, η ιδέα εξαπλώθηκε στις γαλλόφωνες αποικίες του Καναδά μέσω Γάλλων μουσειολόγων, και από εκεί στις ΗΠΑ. Στον Καναδά, μέρη όπως το Κεμπέκ υιοθέτησαν το μοντέλο των οικομουσείων με ενεργό συμμετοχή σε οικομουσεία όπως το Haute Beauce και το Fier Monde, με σημαντικά ντοκουμέντα όπως η Διακήρυξη του Κεμπέκ. Επίσης, οι Καναδοί μουσειολόγοι συνέβαλαν σημαντικά στη διεθνή μουσειακή κοινότητα, συζητώντας τρόπους για να συνδυάσουν τις αρχές της αειφόρου ανάπτυξης (Sutter, 2022)

Η ιδέα επεκτάθηκε και σε άλλες περιοχές του Καναδά, όπως το New Brunswick, το Οντάριο, η Αλμπέρτα, η Βρετανική Κολομβία και το Nunavut. Ωστόσο, τα οράματα των οικομουσείων διέφεραν ανάλογα με την περιοχή. Για παράδειγμα, το Haute Beauce επικεντρώθηκε στην πολιτιστική ανάπτυξη, ενώ το Οικομουσείο Crowsnest Pass είχε ως κύριο στόχο την αναζωογόνηση της τοπικής οικονομίας. (Rivard, 2001) Παρά το αρχικό κύμα ενδιαφέροντος, τα οικομουσεία στον Καναδά δεν γνώρισαν την ίδια εξάπλωση και αναγνωρισιμότητα σε σύγκριση με άλλες περιοχές του κόσμου, εξέλιξη που παρατηρήθηκε σε μεγάλο βαθμό και στις Ηνωμένες Πολιτείες. Ωστόσο, η πρόσφατη βιβλιογραφία καταδεικνύει μια ανανεωμένη τάση επανεξέτασης και αναβίωσης του μοντέλου των οικομουσείων στον канаδικό χώρο. (Sutter et al., 2016)

Στην Ευρώπη πέρα από την Γαλλία και την Σκανδιναβία εύφορο πεδίο ανάπτυξης βρήκαν τα οικομουσεία στην Πορτογαλία και την Ισπανία. Οι χώρες αυτές διατήρησαν και επέκτειναν την παράδοση των Οικομουσείων. Σήμερα τα σκήπτρα σε αριθμό Οικομουσείων κατέχει η Ιταλία τόσο σε ευρωπαϊκό όσο και σε διεθνές επίπεδο (Davis, 2011· Maggi, 2015).

Στις χώρες της Ιβηρικής Χερσονήσου μετά την πρόσφατη άνθηση των οικομουσείων στην γειτονική Γαλλία στις αρχές της δεκαετίας του 70' έλαβαν χώρα ανατρεπτικές αλλαγές με την ειρηνική επανάσταση των Γαρυφάλλων στην Πορτογαλία το 1974 και την ανατροπή του καθεστώτος του Φράνκο στην Ισπανία το 1975. Τις δύο αυτές επαναστάσεις ακολούθησε ο εκδημοκρατισμός των κοινωνιών και μια πολιτική τάση για την ενδυνάμωση κάθε μορφής κοινοτισμού. Στην Πορτογαλία το πρώτο επιτυχημένο Οικομουσείο ήταν αυτό του Seixal and Santiago do Cacém, ενώ ακολούθησαν και άλλα όπως το Alcochete Ecomuseum, το Rural and Wine-growing Ecomuseum του δήμου Cartaxo και το Benavente Museum.

Τα οικομουσεία στην Ισπανία άρχισαν να εφαρμόζονται από τη δεκαετία του 1990, καθυστερημένα λόγω κοινωνικοπολιτικών συνθηκών. Ωστόσο, αναπτύχθηκαν έργα δεύτερης και τρίτης γενιάς, όπως το οικομουσείο των Πυρηναίων και το Πολιτιστικό Πάρκο του Maestrazgo, με έμφαση στην κοινοτική ανάπτυξη μέσω της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς. Παράγοντες όπως η μετάβαση στη δημοκρατία το 1975 και η συμμετοχή στα τοπικά προγράμματα της Ε.Ε., μαζί με τη στασιμότητα του παράκτιου τουρισμού, προώθησαν την άνθηση των οικομουσείων, εστιάζοντας στην αγροτική και τοπική κληρονομιά. Σήμερα υπάρχουν 119 οικομουσεία στην Ισπανία, από τα οποία τα 92 είναι ενεργά. Αυτά επικεντρώνονται στη διαχείριση βιολογικής, γεωλογικής και πολιτιστικής κληρονομιάς, σύμφωνα με διεθνείς συμβάσεις για τα πολιτιστικά τοπία (Corral & Fernández, 2022).

Τις τελευταίες δεκαετίες αξιοσημείωτη είναι η άνοδος της οικομουσιολογίας σε χώρες της Ασίας όπως στην Ινδία, την Κίνα, την Ταϊβάν, την Ιαπωνία, την Ταϊλάνδη, το Βιετνάμ και την Καμπότζη ενώ σημαντική είναι και η αύξηση των οικομουσείων και σε χώρες της Ευρώπης με την Ιταλία να κατέχει τα σκήπτρα στην δημιουργία και ενδυνάμωση των οικομουσείων.

## 2.2 Νέα Μουσειολογία και οικομουσειολογία

Η έννοια του Οικομουσείου ήταν άμεσα συνυφασμένη με τη θεωρία της Νέας Μουσειολογίας που διατυπώθηκε το 1971 και ως όρος αποδίδεται επίσης στον George Henri Riviere και τον Hugues de Varine, τους πατέρες της έννοιας του οικομουσείου. (Davis, 2011) Το κίνημα της Νέας Μουσειολογίας δημιουργήθηκε ως έκφραση της επιθυμίας προσαρμογής των μουσείων στις ανάγκες της σύγχρονης κοινότητας και ως αντίδραση στο καθεστώς των μουσείων «αποθηκών» όπως τα είχε χαρακτηρίσει ο Adorno (1967) τα οποία υπήρχαν σαν ιεροί χώροι παρουσίασης και διαφύλαξης συλλογών. Τον Μάιο του 1972 πραγματοποιήθηκε υπό την αιγίδα της UNESCO, η συζήτηση στρογγυλής τραπέζης στο Σαντιάγο της Χιλής ήταν ένα σημείο καμπής για την διαμόρφωση του πρωτοποριακού κινήματος της Νέας Μουσειολογίας. Στο ιστορικό αυτό Συνέδριο αποφασίστηκε η ιδέα του ολοκληρωμένου μουσείου «integral-museum» που θα λειτουργούσε ως φορέας διασύνδεσης μεταξύ του φυσικού περιβάλλοντος και της κοινωνίας (Garlandini, 2023) Το συνέδριο της στρογγυλής τραπέζης του Σαντιάγο συνέβαλε καθοριστικά στο πως αντιλαμβανόμαστε τον ρόλο της μουσειολογίας και των μουσείων έκτοτε και οι διακηρύξεις της Νέας μουσειολογίας αμφισβήτησαν τις παραδοσιακές προσεγγίσεις των μουσείων, προωθώντας την ενεργή συμμετοχή πολυπολιτισμικών κοινοτήτων και εστιάζοντας σε ζητήματα όπως η αξία, το νόημα, ο έλεγχος, η ερμηνεία, η εξουσία και η αυθεντικότητα. Η επιρροή ήταν άμεση και έγινε αντιληπτή από τον ορισμό της ICOM το 1974 που όριζε το μουσείο ως «ένα ίδρυμα στην υπηρεσία της κοινωνίας» (International Council of Museums [ICOM], 1974). Το 1984 διεξήχθη στο Κεμπέκ το πρώτο Διεθνές Συνέδριο για τα Οικομουσεία και τη Νέα Μουσειολογία όπου ορίστηκαν οι σκοποί της που είναι οι εξής: α) η διατήρηση των υλικών επιτευγμάτων των παρελθόντων πολιτισμών και η προστασία τους β) η ανάπτυξη και η μελλοντική πρόοδος της τοπικής κοινότητας και γ) ο νέος κοινωνικός και οικονομικός ρόλος του οικομουσείου που απαιτεί τη συνεργασία με την κοινότητα προκειμένου να επιτευχθούν οι στόχοι του (Davis, 2011: 63)

Το 1989 ο Peter Vergo παρουσίασε στον ανανεωμένο τόμο *The New Museology*, ένα σύνολο κριτικών δοκιμίων στα οποία τόνισε ότι η ακαδημαϊκή κοινότητα έπρεπε να διασαφηνίσει μάλλον το ποιός πρέπει να ασχολείται με τα μουσεία παρά τι ορίζεται ως μουσείο εννοώντας την ανάγκη προσάρτησης μεγαλύτερου μέρους της κοινωνίας στις πρακτικές λήψεις αποφάσεων. (Duarte, 2013). Το ζήτημα «της ιεράρχησης της γνώσης» ενέγειρε πολλές συζητήσεις στο κίνημα της νέας μουσειολογίας και ο ρόλος του επιμελητή-αυθεντία αμφισβητήθηκε «μαζί με τις παραδοσιακές μουσειακές προσεγγίσεις σε θέματα αξίας, νοήματος, ελέγχου, ερμηνείας, εξουσίας και αυθεντικότητας» (Witcomb, 2003). Η ιδέα της «επιμελητικής αναδιανομής» έκτοτε μελετάται όλο και εντονότερα στην μουσειολογική έρευνα (McCall & Gray, 2014).

Το οικομουσείο, γεννημένο από τα σπάργανα των ίδιων επαναστατικών ιδεών που γέννησαν το κίνημα της νέας μουσειολογίας, αποτελεί ένα καλό παράδειγμα στροφής από το «μουσείο των αντικειμένων» στο «μουσείο ιδεών» (Davis, 2016).

## 2.3 Οι ορισμοί του Οικομουσείου

Όπως γίνεται αντιληπτό από την ιστορική εξέλιξή τους τα οικομουσεία εξαιτίας της πειραματικής τους διάστασης και της άμεσης εξάρτησής τους από το φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον που τα συστήνει, διαπνέονται από συγκεκριμένες αξίες και κατευθύνσεις, ωστόσο ιδιαίτερα στις πρώτες τους εκδηλώσεις μπορεί να διέφεραν ως προς τη σύσταση, τη στοχοθέτηση και τον κοινωνικό χαρακτήρα χωρίς να διαφέρουν στον πυρήνα των κυρίαρχων αξιών τους. Για τον λόγο αυτό έστρεψαν τους ερευνητές σε μια αναζήτηση ορισμού της σημασίας και του ρόλου τους από τα πρώτα χρόνια λειτουργίας τους. Αξίζει πρώτα να αναλογιστούμε τους ορισμούς που έδωσαν οι εισηγητές του είδους.

Για την πληρέστερη κατανόηση της έννοιας και του ρόλου του οικομουσείου, κρίνεται απαραίτητη η αποσαφήνιση των βασικών διαφορών που το διακρίνουν από το λεγόμενο «παραδοσιακό» μουσείο. Οι διαφορές αυτές αποτυπώνονται με συνοπτικό και σχηματικό τρόπο μέσα από δύο εννοιολογικές «εξισώσεις», οι οποίες διατυπώθηκαν αρχικά από τον Hugues de Varine και στη συνέχεια συμπληρώθηκαν από τον René Rivard (1988). Οι εξισώσεις είναι οι εξής:

Παραδοσιακό Μουσείο= κτίριο+ συλλογές + ειδικοί + μεθοδολογία

Οικομουσείο= περιοχή + κληρονομιά + μνήμη + κοινότητα

Το 1978, ο Hugues de Varine διατύπωσε ένα από τα πρώτα συνεκτικά θεωρητικά κείμενα γύρω από τα οικομουσεία, παρουσιάζοντας τις βασικές αρχές που τα διέπουν. Στο πλαίσιο αυτό, υποστήριξε ότι «το

οικομουσείο είναι πρωτίστως μια κοινότητα και ένας στόχος: η ανάπτυξη αυτής της κοινότητας», υπογραμμίζοντας τον καθοριστικό ρόλο της κοινότητας όχι ως παθητικού αποδέκτη, αλλά ως ενεργού συνδημιουργού του μουσειακού εγχειρήματος.

Αντίστοιχα, ο μουσειολόγος Georges Henri Rivière, ένας από τους βασικούς εμπνευστές του όρου, διατύπωσε έναν από τους πληρέστερους ορισμούς του οικομουσείου σε ειδικό αφιέρωμα του περιοδικού *Museum* για τον De Varine και τα πρώτα οικομουσεία. Στον ορισμό αυτό, το οικομουσείο περιγράφεται ως ένα εργαλείο που σχεδιάζεται, συγκροτείται και λειτουργεί συλλογικά από μια δημόσια αρχή και τον τοπικό πληθυσμό. Η δημόσια αρχή συμβάλλει με θεσμικούς πόρους, υποδομές και επιστημονική υποστήριξη, ενώ η τοπική κοινότητα συμμετέχει μέσα από τις γνώσεις, τις εμπειρίες, τις φιλοδοξίες και τις προσωπικές της πρωτοβουλίες. Το οικομουσείο λειτουργεί έτσι ως «καθρέφτης», μέσω του οποίου η κοινότητα αναγνωρίζει την ταυτότητά της, κατανοεί τη σχέση της με τον τόπο και την ιστορική της διαδρομή, ενώ ταυτόχρονα παρουσιάζεται στους επισκέπτες με όρους σεβασμού και κατανόησης (Rivière, 1985).

Ο Rivière (1985) επεκτείνει τον ορισμό αυτό, αναδεικνύοντας το οικομουσείο ως έναν δυναμικό μηχανισμό σύνδεσης ανθρώπου, φύσης, χώρου και χρόνου. Το οικομουσείο αποτυπώνει τη φύση τόσο στη φυσική της κατάσταση όσο και ως διαμορφωμένο περιβάλλον από την ανθρώπινη δραστηριότητα, ενώ παράλληλα εντάσσει την ανθρώπινη παρουσία σε μια μακρά χρονική συνέχεια, από την προϊστορία έως το παρόν, και δυνητικά προς το μέλλον. Υπό αυτή την έννοια, δεν περιορίζεται στη μουσειακή αναπαράσταση, αλλά λειτουργεί ως χώρος ερμηνείας, έρευνας, εκπαίδευσης και κριτικού στοχασμού. Παράλληλα, ο Rivière υπογραμμίζει την πολυλειτουργικότητα του οικομουσείου, το οποίο δρα ταυτόχρονα ως εργαστήριο μελέτης του παρελθόντος και του παρόντος, ως κέντρο διατήρησης της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς και ως σχολείο, που εμπλέκει ενεργά την κοινότητα στη διαδικασία γνώσης και προστασίας του τόπου της. Οι λειτουργίες αυτές δεν είναι κλειστές ή αυτάρκειες, αλλά βασίζονται σε ανοιχτές, αμφίδρομες σχέσεις με την κοινωνία (Rivière, 1985).

Ωστόσο, το οικομουσείο δεν αποκτά παντού την ίδια μορφή. Όπως έχει επισημανθεί στη σχετική βιβλιογραφία, η πρακτική του εφαρμογή διαφοροποιείται ανάλογα με το κοινωνικό, πολιτισμικό και γεωγραφικό πλαίσιο: σε ορισμένες περιπτώσεις λειτουργεί ως κέντρο διερμηνείας, άλλου ως εργαλείο τοπικής ανάπτυξης, πάρκο πολιτιστικής κληρονομιάς ή φορέας διαχείρισης βιομηχανικής μνήμης. Αντισταθμιζόμενος αυτή τη δυναμική, ο Rivière εισήγαγε την έννοια του «εξελικτικού ορισμού» του οικομουσείου, τον οποίο επαναδιατύπωσε διαδοχικά το 1973, το 1976 και το 1980, επιλέγοντας σκόπιμα έναν συνοπτικό ορισμό που θα άφηνε περιθώρια πειραματισμού και προσαρμογής (Rivière, 1985).

Πέρα από τους αρχικούς αυτούς ορισμούς, μεταγενέστεροι μελετητές επιχείρησαν να προσδιορίσουν την ουσία του οικομουσείου μέσα από λειτουργικά κριτήρια και δείκτες. Το 1992, ο Patrick Boylan διατύπωσε πέντε βασικά χαρακτηριστικά, δίνοντας έμφαση στον καθορισμό της περιοχής, στη δημοκρατική συμμετοχή της κοινότητας, στη διεπιστημονική συνεργασία, στην ενιαία προσέγγιση φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς και, κυρίως, στη δημιουργία δικτύων σχέσεων που τοποθετούν τις ανάγκες των συμμετεχόντων στο επίκεντρο (Corral & Fernández, 2022).

Ακολούθησαν οι Hamrin και Hulander, οι οποίοι ανέπτυξαν δεκαοκτώ δείκτες με έμφαση στη μουσειοποίηση του τοπίου και τον τουρισμό, ενώ ο Peter Davis πρότεινε ένα εκτενέστερο πλαίσιο είκοσι ενός δεικτών, οργανωμένων γύρω από τη συμμετοχή, τη λειτουργία και τα αναμενόμενα αποτελέσματα των οικομουσείων. Κεντρική θέση στη σκέψη του Davis κατέχει η «αίσθηση του τόπου» (Davis, 1999) και η αντίληψη του οικομουσείου ως ζωντανού οργανισμού που εξελίσσεται σε συνάρτηση με την κοινότητα και την αιφύρο ανάπτυξη (Corral & Fernández, 2022).

Σημαντική καμπή αποτέλεσε το 2005, όταν στο Σεμινάριο Επικοινωνίας και Εξερεύνησης στην Guizhou της Κίνας διατυπώθηκαν οι «Αρχές Liu Zhi» για τα οικομουσεία του 21ου αιώνα, ενισχύοντας τον κοινωνικό τους ρόλο και τη σύνδεσή τους με τον τουρισμό. Από το σημείο αυτό και έπειτα, η βιωσιμότητα καθιερώθηκε ως βασικός άξονας της θεωρίας και της πρακτικής των οικομουσείων, ιδιαίτερα σε σχέση με την ανάπτυξη της κοινότητας. Όπως επισημαίνουν οι Ohara και Pierre Mayrand, η κοινοτική ανάπτυξη στα οικομουσεία στηρίζεται αφενός στην πρωτοβουλία που αναδύεται από την ίδια την κοινότητα και αφετέρου στη συλλογική δράση που ενεργοποιείται σε κρίσιμες στιγμές. Οι άξονες αυτοί ενισχύουν τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα και τη συνεχή εξέλιξη των οικομουσείων. Η πιο πρόσφατη ταξινόμηση, από τον Hong (2010), ομαδοποίησε τους δείκτες σε τρεις βασικές κατηγορίες: συμμετοχή και ενδυνάμωση, διατήρηση της κληρονομιάς και βιώσιμες στρατηγικές τοπικής διαχείρισης (Corral & Fernández, 2022).

Συνολικά, η ιστορική εξέλιξη των ορισμών και των ερμηνευτικών πλαισίων του οικομουσείου αντανακλά τις κοινωνικές και πολιτισμικές μεταβολές κάθε περιόδου, αναδεικνύοντας τη βιωσιμότητα ως κεντρική αρχή που διατρέχει όλες τις φάσεις ανάπτυξής του

## 2.4 Κοινói Παρανομαστές και Διαφορές με άλλα είδη Μουσείων

Όπως προκύπτει από την αναδρομή που πραγματοποιήθηκε στα προηγούμενα μέρη του δεύτερου κεφαλαίου, η δημιουργία και η εξέλιξη των οικομουσείων συνδέεται συχνά με διαφορετικά είδη μουσείων, τα οποία διαφοροποιούνται ανάλογα με τη χωρική και εννοιολογική τους διάσταση. Οι αναφορές αυτές μπορεί να αφορούν βιομηχανικούς ή αστικούς τόπους, αλλά και φυσικά τοπία και βιότοπους. Παράλληλα, τα οικομουσεία είναι δυνατόν να συνυπάρχουν με άλλα είδη μουσείων, όπως τα μουσεία πόλης ή τα ιστορικά μουσεία, τα οποία σε αρκετές περιπτώσεις λειτουργούν ως αυτόνομες πολιτιστικές οντότητες. Η συνύπαρξη αυτή σχετίζεται με τη φύση των μουσείων και των πολιτιστικών οργανισμών γενικότερα, οι οποίοι καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα αλληλένδετων γνωστικών πεδίων, όπως η ιστορία, η ανθρωπολογία, η εθνολογία, ο λαϊκός και ο σύγχρονος πολιτισμός, καθώς και η τέχνη. Στο πλαίσιο αυτό, τα οικομουσεία παρουσιάζουν συχνά ομοιότητες με άλλες μορφές μουσείων, όπως τα αγροτικά μουσεία, τα υπαίθρια ή ανοιχτά μουσεία, τα μουσεία γειτονιάς ή συνοικισμών, αλλά και τα λεγόμενα site museums.

Παρότι πρακτικές που σχετίζονται με τη φιλοσοφία των οικομουσείων είχαν εμφανιστεί ήδη πριν από τη διατύπωση του όρου, η έννοια του «οικομουσείου» καθιερώθηκε το 1971 στη Γαλλία από τους Hugues de Varine και Georges Henri Rivière. Η διαμόρφωσή της συνδέθηκε περισσότερο με τις κοινωνικές και πολιτικές αναζητήσεις της περιόδου, παρά αποκλειστικά με οικολογικές ή πολιτιστικές ανησυχίες (Porter, 2017, όπως αναφέρεται στο Bilas & Trifuníc, 2021). Από τα πρώτα της βήματα η έννοια αυτή χαρακτηριζόταν από πολυπλοκότητα, καθώς περιλάμβανε διαφορετικές προσεγγίσεις και ερμηνείες. Για τον λόγο αυτό, μέχρι σήμερα δεν υπάρχει ένας ενιαίος και καθολικά αποδεκτός ορισμός ή μια κοινή μεθοδολογία για τη λειτουργία των οικομουσείων.

Σύμφωνα με τον Porter, σήμερα λειτουργούν περισσότερα από 600 οικομουσεία παγκοσμίως, τα οποία παρουσιάζουν σημαντική ποικιλία μορφών και εφαρμογών της αρχικής ιδέας (Porter, 2017, όπως αναφέρεται στο Bilas & Trifuníc, 2021). Ο Peter Davis, ένας από τους σημαντικότερους μελετητές του πεδίου, επισημαίνει ότι η έννοια του οικομουσείου περιλαμβάνει δύο βασικές διαστάσεις. Η πρώτη αφορά τη σχέση του με τη μουσειολογία, καθώς το οικομουσείο συνδέεται με τον θεσμό του μουσείου, αλλά ταυτόχρονα διαφοροποιείται ουσιαστικά από το παραδοσιακό μοντέλο λειτουργίας του (Porter, 2017, όπως αναφέρεται στο Bilas & Trifuníc, 2021). Η δεύτερη διάσταση σχετίζεται με την ευελιξία της μορφής του, καθώς τα οικομουσεία μπορούν να λάβουν διαφορετικά οργανωτικά και λειτουργικά μοντέλα, προσαρμοσμένα στις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά κάθε τόπου.

Μορφές που θεωρούνται πρόδρομοι του οικομουσείου εμφανίστηκαν ήδη από τον 19ο αιώνα, πριν ακόμη καθιερωθεί ο όρος. Μεταξύ αυτών συγκαταλέγονται τα υπαίθρια μουσεία, τα λαογραφικά μουσεία και τα μουσεία γειτονιάς. Τα υπαίθρια μουσεία ενσωμάτωναν βιωματικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες σε ανοιχτούς χώρους, τα λαογραφικά μουσεία επικεντρώνονταν στην ανάδειξη της τοπικής παράδοσης και ιστορίας, ενώ τα μουσεία γειτονιάς λειτουργούσαν ως χώροι διατήρησης της συλλογικής μνήμης και της ταυτότητας των τοπικών κοινοτήτων (Porter, 2017, όπως αναφέρεται στο Bilas & Trifuníc, 2021).

Ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη αυτής της προσέγγισης διαδραμάτισαν τα υπαίθρια ή ανοιχτά μουσεία, τα οποία μπορούν να θεωρηθούν προδρομικές μορφές της οικομουσειολογίας. Σύμφωνα με την Έκθεση της ICOM που δημοσιεύθηκε το 1982, ως site museum ορίζεται «ένα μουσείο που έχει συλληφθεί και ιδρυθεί με στόχο να προστατεύσει φυσικά ή πολιτιστικά αγαθά, κινητά και ακίνητα, στην αρχική τους θέση, διατηρώντας τα δηλαδή στον τόπο όπου δημιουργήθηκαν ή ανακαλύφθηκαν» (Παπαντωνίου & Σακαλή, 2005, σ. 593). Στην ίδια έκθεση αναφέρονται τέσσερις βασικές υποκατηγορίες των site museums: τα οικολογικά μουσεία, τα εθνογραφικά, τα ιστορικά και τα αρχαιολογικά μουσεία, τα οποία ιδρύονται αντίστοιχα σε φυσικά περιβάλλοντα, σε τόπους καθημερινής ζωής κοινοτήτων, σε ιστορικούς χώρους και σε αρχαιολογικές τοποθεσίες.

Παράλληλα, ο όρος site museum μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με καθαρά τοπογραφική σημασία, για να δηλώσει έναν συγκεκριμένο χώρο με πολιτιστική ή ιστορική αξία, χωρίς απαραίτητα να συνεπάγεται πλήρως διαμορφωμένη μουσειολογική ερμηνεία (Παπαντωνίου & Σακαλή, 2005, σ. 593).

Στο ευρύτερο εννοιολογικό πλαίσιο του οικομουσείου μπορούν επίσης να ενταχθούν μορφές όπως τα αγροτικά μουσεία, τα μουσεία κοινότητας, καθώς και τα συνοικιακά ή γειτονικά μουσεία, τα οποία επικεντρώνονται περισσότερο στη ζωή και την ιστορία συγκεκριμένων κοινοτήτων. Σε πολλές περιπτώσεις

μάλιστα πολιτιστικοί οργανισμοί που παρουσιάζουν χαρακτηριστικά οικομουσείου ως προς τη δομή και τις δράσεις τους δεν αυτοπροσδιορίζονται απαραίτητα με τον συγκεκριμένο όρο ή επιλέγουν συνειδητά να μην τον χρησιμοποιούν.

Με την πάροδο του χρόνου και την εξέλιξη της μουσειολογίας ως κοινωνικής επιστήμης, οι αρχές που διατυπώθηκαν στο πλαίσιο της Νέας Μουσειολογίας και της οικομουσειολογίας φαίνεται να έχουν επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό το σύνολο της μουσειολογικής θεωρίας και πρακτικής. Πολλές από τις ιδέες που αρχικά θεωρήθηκαν καινοτόμες —όπως η συμμετοχή της κοινότητας, η σύνδεση του μουσείου με τον τόπο και η διεύρυνση της έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς— έχουν πλέον ενσωματωθεί σε ευρύτερες αντιλήψεις για τον ρόλο των μουσείων. Η τάση αυτή γίνεται εμφανής και στον πιο πρόσφατο ορισμό του μουσείου που υιοθέτησε το International Council of Museums το 2022. Κατά συνέπεια, πολλά από τα χαρακτηριστικά που παλαιότερα θεωρούνταν ιδιαίτερα γνωρίσματα των οικομουσείων έχουν σταδιακά μετατραπεί σε γενικότερα αποδεκτές αρχές της σύγχρονης μουσειολογικής πρακτικής (ICOM, 2022).

## 2.5 Τα Οικομουσεία ως φορείς βιωσιμότητας

Στο υποκεφάλαιο αυτό θα εξεταστεί ενδελεχέστερα η έννοια της βιωσιμότητας καθώς αποτελεί ακρογωνιαίο λίθο της φιλοσοφίας των Οικομουσείων. Όπως προκύπτει από την πορεία που διένυσε ο ορισμός της έννοιας του Οικομουσείου, με το πέρασμα των χρόνων και την εγκαθίδρυση περισσότερων Οικομουσείων διαφάνηκε η βαρύνουσα σημασία που είχε η έννοια της βιωσιμότητας για την ταυτότητα του Οικομουσείου. Η βιωσιμότητα είναι ένας όρος που χρησιμοποιείται ευρέως και όχι άδικα τα τελευταία χρόνια, καθώς η απειλή της κλιματικής αλλαγής γίνεται όλο και εντονότερη ενώ είναι αποδεδειγμένο από την επιστημονική κοινότητα ότι ο σύγχρονος τρόπος ζωής των δυτικών κυρίως κοινωνιών φέρει σημαντική ευθύνη για αυτήν την συνεχώς αυξανόμενη απειλή.

Ο όρος βιωσιμότητα ετυμολογικά υποδεικνύει την ικανότητα μιας οντότητας να συνεχίσει να υπάρχει, και εκτείνεται πολύ πέρα από το φυσικό περιβάλλον εννοώντας ταυτόχρονα και τις κοινωνίες που αναπτύσσονται πολιτιστικά και οικονομικά μέσα σε αυτό το περιβάλλον, χωρίς να διαταράσσουν τις ισορροπίες του και κατ' επέκταση να διαταράσσονται και οι ίδιες. Ο ΟΗΕ ορίζει τη Βιώσιμη ή Αειφόρο Ανάπτυξη ως «την ανάπτυξη που ανταποκρίνεται στις ανάγκες του παρόντος, χωρίς να υπονομεύει την ικανότητα των μελλοντικών γενεών να ανταποκριθούν στις δίκες τους» (Πούλιος, 2015).

Η έννοια της βιωσιμότητας άρχισε να διαδίδεται και να θεσμοθετείται μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, αν και η σύλληψή της ανάγεται στα μέσα του 19ου αιώνα, όταν η οικολογία άρχισε να καθιερώνεται ως κλάδος της βιολογίας με αντικείμενο τη μελέτη των ζωντανών οργανισμών και των αλληλεπιδράσεων τους με το περιβάλλον (Corral & Fernández, 2022, p.283). Η έννοια των όρων οικολογία και αειφορία έχει μεταβληθεί σημαντικά σε σχέση με την αρχική τους εστίαση, η οποία αφορούσε κυρίως τη διαχείριση και τη βιωσιμότητα του φυσικού περιβάλλοντος. Σήμερα, οι έννοιες αυτές περιλαμβάνουν πλέον και κοινωνικές, πολιτιστικές και οικονομικές διαστάσεις, προσεγγίζοντας τη βιώσιμη ανάπτυξη με έναν ολιστικό τρόπο. Χαρακτηριστική και πρόσφατη επιβεβαίωση αυτής της διεύρυνσης αποτελεί η υιοθέτηση, από τα Ηνωμένα Έθνη, των 17 Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης με ορίζοντα το 2030 (McGhie, 2022). Σήμερα η Βιωσιμότητα δομείται σε τρεις αδιαίρετες και αλληλοεξαρτώμενες διαστάσεις α) την περιβαλλοντική β) την κοινωνική και γ) την οικονομική στις οποίες προστέθηκε η πολιτιστική διάσταση.

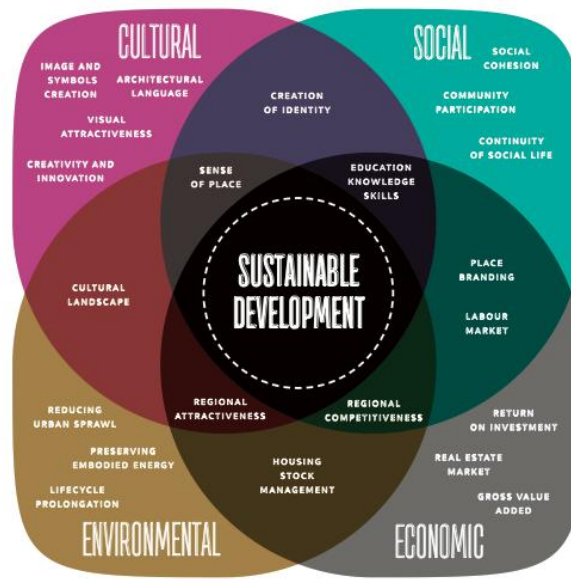


FIGURE C. THE DIFFERENT SUBDOMAINS IDENTIFIED IN THE COLLECTED STUDIES MAPPED IN THE HOLISTIC FOUR DOMAIN APPROACH DIAGRAM

**Εικόνα 1: Διάγραμμα που αποτυπώνει τα τέσσερα πεδία που συνιστούν την ολιστική βιωσιμότητα**  
<https://digicult.it/articles/internet/the-socio-economic-impact-of-the-cultural-heritage-on-the-communities/>

Η περιβαλλοντική βιωσιμότητα είναι η ικανότητα διατήρησης και προστασίας του φυσικού περιβάλλοντος με την πάροδο του χρόνου, εξασφαλίζοντας ότι οι παρούσες ανάγκες καλύπτονται χωρίς να θέτονται σε κίνδυνο οι μελλοντικοί πόροι. Οι κύριοι παράγοντες που την επηρεάζουν περιλαμβάνουν τη ρύπανση του αέρα, των υδάτων και του εδάφους, την κλιματική αλλαγή, την απώλεια βιοποικιλότητας, την υπερεκμετάλλευση των φυσικών πόρων, και τα μη βιώσιμα οικονομικά μοντέλα. Αντίστοιχα, η κοινωνική βιωσιμότητα αναφέρεται στην ικανότητα μιας κοινωνίας να διατηρεί την ευημερία, την ισότητα και τη συνοχή, διασφαλίζοντας παράλληλα ότι οι μελλοντικές γενιές θα έχουν πρόσβαση σε βασικούς πόρους όπως η εκπαίδευση, η απασχόληση και η υγειονομική περίθαλψη. Μέρος της οικονομικής βιωσιμότητας που επηρεάζει την περιβαλλοντική και κοινωνική ισορροπία είναι η φέρουσα ικανότητα η οποία ορίζεται ως «η μέγιστη παραγωγή βιολογικών προϊόντων και υπηρεσιών από το φυσικό περιβάλλον χωρίς οι ανανεώσιμοι πόροι να εξαντλούνται νωρίτερα από όσο μπορούν να αναπαράγονται και τα οικοσυστήματα να παραμένουν βιώσιμα» (GEMET, n.d.)

Τα οικομυσειά ωρίμασαν παράλληλα με την εξέλιξη της έννοιας της βιωσιμότητας, ακολουθώντας τη μετάβαση από την οικολογία ως φυσιοκρατικό και βιολογικό φαινόμενο προς τη βιωσιμότητα ως μια ευρύτερη, ολιστική ιδεολογία που αφορά την κοινωνία και την ανάπτυξη (Maggi, 2004· Riva, 2008· Davis, 2007, όπως αναφέρεται στο Corral & Fernández, 2022). Στο πλαίσιο αυτό, ο οικολογικός τους χαρακτήρας δεν περιορίστηκε αποκλειστικά στη διαχείριση και προστασία της φυσικής κληρονομιάς. Αντίθετα, λαμβάνοντας υπόψη τις αλληλεπιδράσεις που αναπτύσσονται μέσα σε ένα οικολογικό σύστημα –το οποίο χαρακτηρίζεται από διαδικασίες προσαρμογής και μετασχηματισμού– τα οικομυσειά έδωσαν ιδιαίτερη έμφαση στη διεπιστημονική συνεργασία, καθώς και στη δυναμική σχέση μεταξύ ανθρώπου και περιβάλλοντος (Maure, 1984, όπως αναφέρεται στο Corral & Fernández, 2022, p. 290).). Όπως σημειώνει ο Hugues de Varine, ο ρόλος των οικομυσειών δεν αφορά μόνο τη λογική διαχείριση και κατανάλωση των ανανεώσιμων και μη ανανεώσιμων πόρων της Γης από τον ανθρώπινο πληθυσμό, αλλά και την προσωπική και συλλογική δέσμευση για την αναγνώριση της κοινής φυσικής και πολιτιστικής αξίας μιας κληρονομιάς της ανθρωπότητας, η οποία αποτελεί προϋπόθεση για κάθε αναπτυξιακό πρόγραμμα (DeVarine, 2006, σ. 59). Έκτοτε, τα οικομυσειά συνέχισαν να εξελίσσονται και να επεκτείνονται σε όλο τον κόσμο και έχουν γίνει σημεία αναφοράς για την εφαρμογή βιώσιμων πολιτικών στη διαχείριση της κληρονομιάς, του τοπίου και των τουριστικών ροών.

Στη σημερινή εποχή, η στοχοθεσία της βιωσιμότητας από το σύνολο των μουσείων και των πολιτιστικών φορέων κρίνεται επιτακτική, ακόμη και όταν αυτοί δεν ανήκουν τυπικά στην κατηγορία των Οικομυσειών. Άλλωστε, η βιωσιμότητα αποτελεί κεντρικό άξονα στον πρόσφατο ορισμό του Διεθνούς Συμβουλίου Μουσείων (ICOM), όπου τα μουσειά περιγράφονται ως «ανοιχτά στο κοινό, προσβάσιμα και χωρίς αποκλεισμούς [...] που προάγουν την ποικιλομορφία και τη βιωσιμότητα», δίνοντας έμφαση στη

συμπερίληψη, την αποδοχή και την ενεργή συμμετοχή ετερόκλητων ομάδων κοινού (International Council of Museums, 2022).

Το 2021, το ICOM ενίσχυσε περαιτέρω τη δέσμευσή του συμμετέχοντας στον Παγκόσμιο Συνασπισμό #United for Biodiversity, με στόχο την αντιμετώπιση της απώλειας βιοποικιλότητας, της κλιματικής αλλαγής και της ρύπανσης. Την ίδια χρονιά, εκπροσωπήθηκε στη Διάσκεψη των Ηνωμένων Εθνών για την Κλιματική Αλλαγή (COP26) στη Γλασκώβη, επιβεβαιώνοντας τον ρόλο των μουσείων ως φορείς ευαισθητοποίησης για περιβαλλοντικά ζητήματα. Ήδη από το 2019, στη Γενική Συνέλευση του ICOM στο Κιότο, είχαν εγκριθεί δύο σημαντικά ψηφίσματα. Το Ψήφισμα Νο. 1 αναγνωρίζει τον γενικό ρόλο των μουσείων στην υλοποίηση της Ατζέντας 2030 για τη Βιώσιμη Ανάπτυξη, ενώ το Ψήφισμα Νο. 5 εστιάζει στην υποστήριξη των κοινοτικών μουσείων και των οικομουσείων, αναδεικνύοντας τη συμβολή τους στη διατήρηση και προώθηση της φυσικής, πολιτιστικής και άυλης κληρονομιάς (Borrelli κ.ά., 2022, σ.30).

Σύμφωνα με τον Henry McGhie, (2022) τα εννοιολογικά, θεσμικά, και νομικά πλαίσια είναι ποικίλα και η ψήφιση όλο και περισσότερων νόμων που θεσπίζουν την αναγκαιότητα δράσης, αφενός αποδεικνύουν ότι τα περιθώρια είναι στενά και η υιοθέτηση βιώσιμων πρακτικών επείγει, αφετέρου ότι η θεσμική κατοχύρωση και οι διεθνείς συμφωνίες δεν επαρκούν αλλά απαιτούνται έμπρακτες αλλαγές. Η ίδρυση περισσότερων οικομουσείων αποτελεί μια ουσιαστική δράση για την αντιμετώπιση του προβλήματος. Τα Οικομουσεία καθώς είναι θεμελιωμένα από την αρχή τους με αυτόν τον προσανατολισμό που συνδέει την πολιτιστική κληρονομιά με την κοινότητα και τον τόπο, μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στην στροφή της κοινωνίας προς ένα πιο βιώσιμο τρόπο ζωής αφού δομήθηκαν ως εργαστήρια όπου οι κοινότητες μαζί με ειδικούς επιστήμονες, και την στήριξη κρατικών και τοπικών πολιτικών φορέων θα μπορούσαν να διερευνήσουν τις ανάγκες και την τοπική τους ταυτότητα και να διατηρήσουν την πολιτιστική κληρονομιά για τις μελλοντικές γενιές. Επιπλέον, τα οικομουσεία συνδέονται στενά με την εποχή τους, ασχολούνται με σύγχρονα ζητήματα, όπως η γνωστική δικαιοσύνη, η κοινωνική ανάπτυξη, τα ζητήματα φύλου, οι ΣΒΑ και η δράση για το κλίμα.

«Τα οικομουσεία σήμερα καλούνται να αντιμετωπίσουν νέες προκλήσεις: την υποβάθμιση των φυσικών χώρων, την απώλεια της βιοποικιλότητας, τις εκκλήσεις για κοινωνική δικαιοσύνη, τα δημογραφικά υποβαθμισμένα αγροτικά περιβάλλοντα και, το πιο σημαντικό, την κλιματική αλλαγή.» (McGhie, 2022). Πολλά από αυτά τα ζητήματα σχετίζονται άμεσα με τους 17 ΣΒΑ. Το γεγονός ότι η περιβαλλοντική, οικονομική και κοινωνική κρίση έχει κορυφωθεί, εντείνει την ανάγκη θέσπισης περισσότερων οικομουσείων που να ανταποκρίνονται επαρκώς στο ρόλο τους ώστε το γνωστό σύνθημα του Patrick Geddes «να σκέφτεσαι παγκόσμια και να ενεργείς τοπικά», που συνδέει την τοπική και την παγκόσμια πραγματικότητα να γίνει πράξη. Οι Pilgrim, Samson και Pretty (2010) κρίνουν σημαντικό τα οικομουσεία να αντιμετωπίζουν τα κλιματικά ζητήματα «μέσα από θέματα που κυμαίνονται από τα τρόφιμα και την υγειονομική περιθαλψη, τη δημόσια εκπαίδευση και τους τοπικούς τρόπους ζωής».

Η συμβολή των Οικομουσείων ωστόσο για να είναι επιτυχημένη και να καλλιεργήσει παιδεία βιωσιμότητας απαιτεί πέρα από καλή θέληση και καλές πρακτικές διαχείρισης. Ο Glenn C. Sutter, στο άρθρο του Canadian Ecomuseums and Climate Change: Assessing the Potential (2022, σσ. 175–188), παραθέτει ορισμένες από τις παγίδες που μπορεί να εμφανιστούν κατά την ανάπτυξη ενός οικομουσείου και τις οποίες οι κοινότητες θα μπορούσαν να αποφύγουν, όπως ανέδειξε η μελέτη του Οικομουσείου του Σασκάτσουαν στον Καναδά. Στην συγκεκριμένη περίπτωση το εγχείρημα επωμίστηκαν επιτυχώς ορισμένοι ντόπιοι κάτοικοι, ωστόσο για την μακροπρόθεσμη καλή λειτουργία κρίνεται απαραίτητο να δημιουργηθούν ποικίλα δίκτυα υποστήριξης από τοπικούς φορείς και την κοινότητα με δημοκρατικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων αποδεδειγμένα από «παραδοσιακές μουσειακές πρακτικές, μοντέλα διακυβέρνησης και δείκτες απόδοσης». Τα οικολογικά μουσεία μπορούν να συνδέσουν τους ανθρώπους και τις κοινότητες με τη μεγάλη εικόνα και τις παγκόσμιες προκλήσεις, όχι απαραίτητα με τρόπο «από πάνω προς τα κάτω», αλλά δημιουργώντας ευκαιρίες στους ανθρώπους και τις κοινότητες να συνεισφέρουν σε αυτές τις ατζέντες, με όποιον τρόπο επιθυμούν, εκπληρώνοντας έτσι το δικαίωμά τους για ανάπτυξη, από μια κατεύθυνση «από κάτω προς τα πάνω».

Στο ίδιο πνεύμα, δημιουργήθηκε το ευρωπαϊκό πρόγραμμα EcoHeritage (2020–2023), το οποίο χρηματοδοτήθηκε από το Erasmus+. Μέσα από τη συνεργασία τεσσάρων χωρών (Ιταλία, Ισπανία, Πορτογαλία και Πολωνία), το έργο ανέπτυξε μια κοινή μεθοδολογία και παρήγαγε εκπαιδευτικά εργαλεία για ενήλικες, με στόχο την ενίσχυση της συμμετοχικότητας στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, συνέβαλε καθοριστικά στη θεσμοθέτηση κριτηρίων για την αναγνώριση των οικομουσείων, προωθώντας τα ως μηχανισμούς συμμετοχικής διακυβέρνησης και μοχλούς βιώσιμης ανάπτυξης στις αγροτικές περιοχές. (Pigozzi, Borrelli, & Dal Santo, 2022)

## 2.6 Οικομουσειά και μορφές Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Σε αυτήν την ενότητα αναλύεται η προσφορά των οικομουσειών στην προστασία και διαχείριση των μορφών πολιτιστικής κληρονομιάς, υποχρέωση που προβλέπεται εξίσου στον τελευταίο ορισμό της ICOM για το Μουσείο: «είναι ένας μόνιμος μη κερδοσκοπικός οργανισμός, στην υπηρεσία της κοινωνίας, ο οποίος ερευνά, συλλέγει, συντηρεί, ερμηνεύει και εκθέτει τεκμήρια υλικής και άυλης κληρονομιάς.» (International Council of Museums, 2022). Τα οικομουσειά αφορούν την προστασία πολιτιστικής κληρονομιάς με βαθιά ολιστικό τρόπο, αφού όπως κατέστη σαφές στο προηγούμενο υποκεφάλαιο το τρίπτυχο Υλική-Άυλη-Φυσική κληρονομιά προστατεύεται και αναδεικνύεται εξίσου. Μεγάλη έχει αποδειχθεί η συνεισφορά των οικομουσειών στην ανάδειξη πολιτιστικών διαδρομών και πολιτιστικών τοπίων. Σύμφωνα με την UNESCO (2023) «τα πολιτιστικά τοπία αντιπροσωπεύουν τα συνδυασμένα έργα της φύσης και των ανθρώπων. Αντικατοπτρίζουν πώς οι άνθρωποι κοινωνίες έχουν αλληλεπιδράσει με το φυσικό τους περιβάλλον με την πάροδο του χρόνου, διαμορφώνοντας τοπία που έχουν σημαντική πολιτιστική, οικολογική και αισθητική αξία.» Η UNESCO διακρίνει αυτά τα τοπία σε τρεις κύριες κατηγορίες:

α) Σχεδιασμένα τοπία, σκόπιμα δημιουργημένα από τον άνθρωπο, όπως κήποι και πάρκα.

β) Οργανικά εξελιγμένα τοπία, τα οποία αναπτύχθηκαν με την πάροδο του χρόνου μέσα από κοινωνικές, οικονομικές και περιβαλλοντικές διαδικασίες. Αυτά χωρίζονται περαιτέρω σε «λείψανα» τοπία (που δεν εξελίσσονται πλέον αλλά δείχνουν στοιχεία της ιστορικής τους εξέλιξης) και σε «συνεχιζόμενα τοπία» (τα οποία συνεχίζουν να αναπτύσσονται).

γ) Συνειρμικά πολιτιστικά τοπία, όπου το τοπίο έχει θρησκευτική, καλλιτεχνική ή πολιτιστική σημασία, ακόμη και αν υπάρχουν ελάχιστα ή καθόλου υλικά στοιχεία ανθρώπινης αλληλεπίδρασης.»

Αναμφισβήτητα, τα οικομουσειά προστατεύουν και αναδεικνύουν και τη βιομηχανική κληρονομιά. Σύμφωνα με το ICOMOS και το TICCIH (The International Committee for the Conservation of the Industrial Heritage), «η βιομηχανική κληρονομιά περιλαμβάνει τόσο απτά στοιχεία, όπως κτίρια, μηχανήματα και εργαλεία, όσο και άυλα στοιχεία, όπως τη γνώση, τις εργασιακές παραδόσεις και τις κοινωνικές αλλαγές που συνδέονται με τις βιομηχανικές δραστηριότητες. Υπογραμμίζει τη διασύνδεση μεταξύ φυσικών πόρων και βιομηχανικής ανάπτυξης, αντικατοπτρίζοντας τη μετατροπή των πρώτων υλών σε προϊόντα και την υποδομή που απαιτείται για αυτές τις διαδικασίες» (TICCIH, 2003).

Μεταξύ άλλων τα οικομουσειά λειτουργούν ως εργαστήρια καταγραφής και έρευνας, αναδεικνύοντας την πολυφωνικότητα και την τοπική κουλτούρα, τιμώντας τις λαϊκές τέχνες και τον λαϊκό πολιτισμό συμβάλλοντας στην διατήρησή του. Η υλική και η άυλη πολιτιστική κληρονομιά συμπεριλαμβάνει στοιχεία της καθημερινότητας και του παρόντος και μετατοπίζει βάρος και αξίες στις πολιτιστικές πρακτικές του σήμερα, δημιουργώντας αυτό που ορίζεται ως «Ζώσα πολιτιστική κληρονομιά».

Ως Ζώσα Πολιτισμική Κληρονομιά πιο συγκεκριμένα ορίζεται «η πολιτισμική κληρονομιά που εξακολουθεί ακόμα και σήμερα να δημιουργείται και να εξελίσσεται περαιτέρω στη βάση της συνέχειας (continuity) της αρχικής σύνδεσης της κοινωνίας με την κληρονομιά» (Alivizatou & Poullos, 2015, σ. 46)

Δεδομένου ότι οι συλλογές ή έρευνα αλλά και η τέχνη νοούνται εξίσου σε αναλογική και ψηφιακή μορφή, και ολόκληρη η κουλτούρα μας διαπνέεται από την ψηφιακότητα, στο επόμενο κεφάλαιο εξετάζεται ο όρος «ψηφιακός πολιτισμός» και ιδιαίτερα οι επιμέρους έννοιες της «ψηφιακής κληρονομιάς» και των «ψηφιακών μουσειών».

## 3. Τα Οικομουσειά στη ψηφιακή εποχή

Στο τρίτο κεφάλαιο εξετάζονται οι έννοιες του Ψηφιακού Πολιτισμού και της «πληροφοριόσφαιρας» (Giannini & Bowen, 2019) περιγραφικές της εποχής που διανύουμε και του τρόπου με τον οποίο η γνώση και ο πολιτισμός διαμορφώνονται και διαχέονται. Στην εποχή αυτή που το φυσικό συγχέεται όλο και περισσότερο με το ψηφιακό, τα μουσειά στην προσπάθειά τους να παραμείνουν επίκαιρα οδεύουν προς το μοντέλο του «επαυξημένου μουσείου» (Simone κ.ά., 2021) όλο και περισσότερο. Τα οικομουσειά, συγγενικά των ανοιχτών μουσειών και εκ φύσεως διάχυτα στον φυσικό χώρο, έφεραν μια ανοιχτότητα και ταυτόχρονα μια δυσκολία να γίνουν αντιληπτά ως συνεκτική οντότητα και να διαδοθούν στο ευρύ κοινό, ακριβώς εξαιτίας της χωρικής αυτής διαχυτότητας. Η συγκεκριμένη χωρική και εννοιολογική διάχυση, η οποία μετατοπίζει το μουσείο από το κλειστό κτηριακό κέλυφος στο ευρύτερο πολιτιστικό και κοινωνικό τοπίο, έχει συζητηθεί και στο πλαίσιο της έννοιας του «diffused museum», ιδίως σε σύγχρονες προσεγγίσεις που συνδέουν την πολιτιστική κληρονομιά με τις τεχνολογίες επικοινωνίας και τις έξυπνες πόλεις (Lupo & Özdil, 2013). Στην περίπτωση αυτή, η διάχυση δεν αφορά μόνο τον χώρο, αλλά και τους

τρόπους πρόσβασης, αφήγησης και εμπειρίας, γεγονός που ενισχύει τόσο τη δημοκρατικότητα του μοντέλου όσο και τις προκλήσεις ως προς τη σαφή ταυτοποίησή του. Στον ψηφιακό χώρο τα οικομυσεια έχουν τη δυνατότητα να «εδραιώνονται» ως νοητά αδιάσπαστες οντότητες, ενώ παράλληλα οι πληροφορίες που συγκεντρώνουν να διαχέονται πολύ περισσότερο και με μεγαλύτερη ευκολία.

Πέρα όμως από τη δυνατότητα ψηφιακής εδραίωσης ενός μεμονωμένου οικομυσειού ως συνεκτικής νοητής οντότητας, η ψηφιακότητα διεύρυνε ουσιαστικά και το πεδίο των συνεργασιών μεταξύ τους. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες, τα κοινά αποθετήρια γνώσης και τα εργαλεία σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας επέτρεψαν τη διαμόρφωση διακρατικών δικτύων, μέσα από τα οποία τα οικομυσεια μπορούν να ανταλλάσσουν τεχνογνωσία, να συνδιαμορφώνουν στρατηγικές και να αναπτύσσουν κοινές δράσεις με σαφή προσανατολισμό και χρονικό ορίζοντα. Η διάχυση, επομένως, δεν περιορίζεται πλέον στον τοπικό φυσικό χώρο, αλλά αποκτά και μια δικτυακή διάσταση, όπου η συνεργασία λειτουργεί ως πολλαπλασιαστικής βιωσιμότητας και ανθεκτικότητας. Μια ελπιδοφόρα πρωτοβουλία σε επίπεδο ψηφιακής σύμπραξης αποτελεί η συνεργασία *Distant but United*. Πρόκειται για μνημόνιο συνεργασίας που συνυπογράφηκε από το Βραζιλιάνικο Σύνδεσμο Οικομυσειών και Κοινοτικών Μουσείων (ABREMC), το Ιταλικό Δίκτυο Οικομυσειών (EMI) και τη διεθνή πλατφόρμα DROPS . Το σχέδιο περιλαμβάνει δέσμευση δεκαετίας, με χρονικό ορίζοντα έως το 2030, και οργανώνεται γύρω από θεματικούς άξονες όπως: ανταλλαγή, υποδοχή, εκπαίδευση, επικοινωνία και παρακολούθηση. Στόχος του είναι να ενισχύσει τις πρακτικές οικομυσειακής διακυβέρνησης, την ανθεκτικότητα των κοινοτήτων και τη διαπολιτισμική δικτύωση, ιδίως εν μέσω κρίσεων όπως μια πανδημία. (Dal Santo, Almeida & Riva, 2021).

Αυτή η ψηφιακή, διακρατική συνεργασία επιτρέπει στα οικομυσεια να λειτουργήσουν ως νοητές ενότητες, παρά τη φυσική τους απόσταση, και να διαμοιράζονται αξιόπιστες πληροφορίες και να οργανώνουν στοχευμένες δράσεις με συγκεκριμένο χρονικό πλάνο. Η πρωτοβουλία αποδεικνύει πως οι ψηφιακές πλατφόρμες μπορούν να ενοποιήσουν, να αναδείξουν και να δικτυώσουν οικομυσεια σε διεθνές επίπεδο, ενισχύοντας την ικανότητά τους να συμβάλλουν στην τοπική βιωσιμότητα και στην κοινή ανταπόκριση σε σύγχρονες κρίσεις (Dal Santo, Almeida & Riva, 2021).

### 3.1 Ψηφιακός Πολιτισμός, ψηφιακά μουσεια και ψηφιακή κληρονομιά

Προτού εξεταστεί ο τρόπος με τον οποίο ένα οικομυσειού μπορεί να επωφεληθεί από τα ψηφιακά εργαλεία και τον ψηφιακό σχεδιασμό, κρίνεται αναγκαίο να αποσαφηνιστεί το ευρύτερο πλαίσιο μέσα στο οποίο αυτά αναπτύσσονται. Στο παρόν κεφάλαιο, επομένως, επιχειρείται μια συνοπτική θεωρητική προσέγγιση της έννοιας της ψηφιακότητας και του Ψηφιακού Πολιτισμού, ως πεδίου που επαναπροσδιορίζει τις σχέσεις χώρου, χρόνου, γνώσης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Παράλληλα, εξετάζεται ο τρόπος με τον οποίο τα μουσεια σταδιακά μετασχηματίστηκαν σε ψηφιακά περιβάλλοντα, μια διαδικασία που εξακολουθεί να απασχολεί τη σύγχρονη μουσειολογική θεωρία ως προς τα όρια, τις δυνατότητες και τις επιπτώσεις της. Μέσα σε αυτό το νέο πλαίσιο αναδύθηκε και ο όρος «ψηφιακή κληρονομιά», ο οποίος καθιερώθηκε θεσμικά από την UNESCO στις αρχές του 21ου αιώνα, προκειμένου να περιγράψει το σύνολο των πολιτιστικών πόρων που δημιουργούνται ή διατηρούνται σε ψηφιακή μορφή και χρήζουν προστασίας, διαχείρισης και πρόσβασης.

Αποτελεί αδιαμφισβήτητο γεγονός και κοινή παραδοχή των σύγχρονων στοχαστών ότι οι ΤΠΕ και οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν διεισδύσει βαθιά στον τρόπο που υπάρχουμε, αναπτυσσόμαστε κοινωνικά και πολιτικά, και αλληλεπιδρούμε τόσο σε τοπικό όσο και σε παγκόσμιο επίπεδο. Οι κοινωνικές ισορροπίες και ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε την χωροχρονικότητα και τους εαυτούς μας μέσα σε αυτήν έχουν επαναπροσδιοριστεί. Καθώς ο ανθρώπινος «Λόγος», η επικοινωνία, η παραγωγή και αναπαραγωγή πληροφοριών, γνώσεων και τέχνης εμπλέκουν την τεχνολογία και την ψηφιακότητα με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, και η ψηφιακότητα έχει διαποτίσει τον σύγχρονο πολιτισμό, ιδιαίτερα την τελευταία δεκαετία, κάνουμε λόγο για «Ψηφιακό πολιτισμό», ενώ οι σχέσεις ανθρώπου-κοινωνίας-ψηφιακών τεχνολογιών δημιούργησαν νέα ερευνητικά πεδία όπως αυτό των «Ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών» και του «Ψηφιακού Μάρκετινγκ» (Portalés κ.ά., 2018).

Προκειμένου να κατανοήσουμε πλήρως τις απαρχές της ψηφιακής ζωής και του πολιτισμού του 21ου αιώνα, πρέπει να ανατρέξουμε στις πρωτοποριακές εφευρέσεις του 20ου αιώνα: του Alan Turing, που θεωρείται ο πατέρας της επιστήμης των υπολογιστών και του Claude Shannon, εμπνευστή της Θεωρίας της Πληροφορίας και της ψηφιακής επικοινωνίας, ο οποίος στη μεταπτυχιακή του διατριβή το 1937 στο MIT και την πρωτοποριακή του εργασία, «A Mathematical Theory of Communication», που

δημοσιεύτηκε το 1948 (Bowen, 2017 όπως αναφέρεται στο Giannini & Bowen, 2019), έθεσε τις βάσεις για την ψηφιακή επανάσταση (Shannon, 1948 όπως αναφέρεται στο Giannini & Bowen, 2019). Πλέον οι ψηφιακές εξελίξεις προχώρησαν τόσο οδηγώντας στη σύγκλιση των δύο επιστημονικών κλάδων που εισήγαγαν ο Shannon και ο Turing, δημιουργώντας αυτό που ορίζεται ως «ψηφιακή σύγκλιση» (*digital converge*). Ο όρος «ψηφιακή σύγκλιση» αναφέρεται στη συγχώνευση προηγουμένως χωριστών τεχνολογιών, μέσων και πλατφορμών επικοινωνίας, οι οποίες πλέον αλληλεπιδρούν μέσω ψηφιακών μέσων. Αφορά την ενσωμάτωση διαφορετικών τύπων περιεχομένου (π.χ. βίντεο, κείμενο, μουσική) με τεχνολογίες επικοινωνίας (όπως το διαδίκτυο και οι κινητές συσκευές), επιτρέποντας στους χρήστες να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες, γνώση και ψυχαγωγία τόσο πολυμορφικά όσο και πολυμεσικά (Giannini & Bowen, 2019)

Στο ψηφιακό αυτό σύμπαν η πληροφορία καθίσταται εύκολα προσβάσιμη και παράξιμη και με ανάλογη ευκολία μπορεί να διαμοιραστεί. Ο Jean-Gabriel Ganascia (2015) έκανε λόγο για υπερ-αναπαραγωγιμότητα (*hyper-reproducibility*), υπερ-διαχυτότητα (*hyper-diffusibility*) και υπερ-μνημονικότητα (*hyper-memorability*) της πληροφορίας. Ο William Gibson περιέγραψε το ψηφιακό αυτό σύμπαν ως «πληροφοριασφαίρα» (*infosphere*) αναφερόμενος στο παγκόσμιο περιβάλλον όπου οι πληροφορίες παράγονται, κυκλοφορούν και καταναλώνονται. Ο όρος περιγράφει τη σύνθεση του φυσικού και ψηφιακού κόσμου, όπου οι πληροφορίες παίζουν κεντρικό ρόλο στη διαμόρφωση της ζωής των ανθρώπων (Simone κ.ά., 2021).

Η έννοια της πληροφοριόσφαιρας αναπτύχθηκε περαιτέρω από τον φιλόσοφο της πληροφορίας, Luciano Floridi ο οποίος την συνδύασε με την έννοια της επαναντολογικοποίησης (*reontologization*) η οποία αναφέρεται στη βαθιά μεταμόρφωση που προκαλούν οι ψηφιακές τεχνολογίες στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την πραγματικότητα και τη θέση του ανθρώπου μέσα σε αυτήν. Ο Floridi προτείνει ότι η πληροφοριόσφαιρα είναι ένας χώρος όπου οι άνθρωποι και οι άλλες οντότητες θεωρούνται ως «πληροφοριακοί οργανισμοί» (*inforgs*), ενσωματωμένοι σε αυτό το πληροφοριακό περιβάλλον. Στην πληροφοριόσφαιρα δεν γίνεται διάκριση μεταξύ διαδικτυακών και φυσικών περιβαλλόντων, καθώς τα όρια αυτά συγχωνεύονται, δημιουργώντας μια νέα μορφή ζωής που αποκαλείται *onlife*. Η ιδέα υποδηλώνει ότι η διάκριση μεταξύ χώρων *online* και *offline* είναι όλο και δυσκολότερη αφού ζούμε σε μια διασυνδεδεμένη ψηφιακή πραγματικότητα όπου οι ενέργειες, οι αποφάσεις και οι εμπειρίες μας επηρεάζονται βαθιά από τις ροές πληροφοριών. Αυτό το περιβάλλον πληροφορίας διαμορφώνει το πώς αλληλεπιδρούν οι άνθρωποι μεταξύ τους, πώς δομούν τις κοινωνίες τους, και το πώς παράγουν πολιτισμό. Στην *onlife* διάσταση τα όρια μεταξύ ψηφιακά και φυσικά βιωμένης εμπειρίας είναι όλο και πιο ασαφή (Simone κ.ά., 2021).

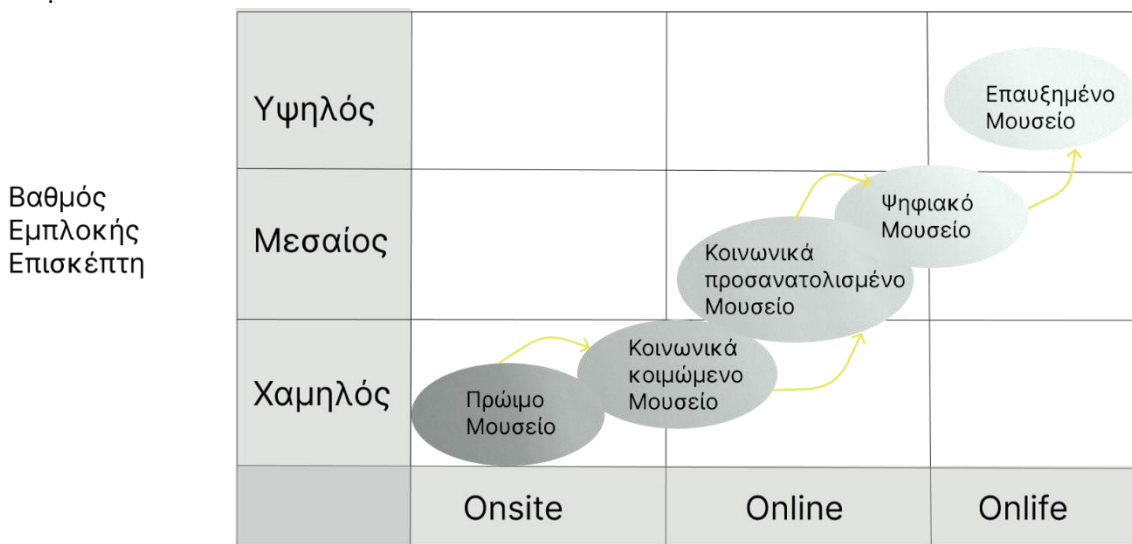
Το μουσείο βεβαίως ως κοινωνικό και εκπαιδευτικό ίδρυμα αλλά και ως πολιτιστικός παράγοντας δεν έμεινε ανεπηρέαστο από τις τεχνολογικές και ψηφιακές αλλαγές διανύοντας μια μετατόπιση από το παραδοσιακό φυσικό μουσείο στο σύγχρονο ψηφιακό μουσείο. Σε μια προσπάθεια ανασκόπησης αυτής της πορείας από το μουσείο διαφύλαξης συλλογών μέχρι το μουσείο *onlife* οι Simone, Querqetti και Sala (2021) δημιούργησαν τέσσερις τυπολογίες μουσείων:

Η πρώτη μουσειακή τυπολογία ήταν το «πρώιμο μουσείο» όπως το χαρακτήρισε ο Lewis. Το πρώιμο μουσείο περιλάμβανε και εξέθετε ιδιωτικές συλλογές ατόμων της μεγαλοαστικής κοινωνίας, πλούσιων οικογενειών ή ιδρυμάτων τέχνης και σπάνιων φυσικών αντικειμένων και ευρημάτων που άνοιξαν στο κοινό, ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η γκαλερί Ουφίτσι στη Φλωρεντία. Σύμφωνα με τον Wilkens πολλές τέτοιες συλλογές εκτέθηκαν σε δωμάτια θανμάτων ή σε ντουλάπια περιέργειας (*Wunderkammern*) δίχως καμία τεχνολογική συμμετοχή (Simone κ.ά., 2021).

Η δεύτερη τυπολογία που χαρακτηρίστηκε ως «μουσείο κοινωνικού ύπνου» περιλαμβάνει μουσεία που αρχίζουν να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες ως υποκατάστατο των παραδοσιακών τρόπων επικοινωνίας και απόλαυσης της πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. ψηφιακά μέσα ως αντίγραφο της έντυπης έκδοσης, χωρίς θεσμικό ιστότοπο), επομένως χωρίς να αναπτύσσεται διάδραση ή επικοινωνία με τους χρήστες στο διαδικτυακό περιβάλλον. Αυτά τα μουσεία, ενδεχομένως να συνέβαλαν σε επιστημονικό επίπεδο ή στην διεύρυνση της πληροφορίας, αλλά οι τεχνολογικές τους επενδύσεις ήταν μηδαμινές (Simone κ.ά., 2021).

Η τρίτη τυπολογία είναι το μουσείο «κοινωνικού προσανατολισμού» ένα τέτοιο μουσείο επενδύει μόνο σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης και διαδικτυακές υπηρεσίες όπως διαδικτυακές κρατήσεις, ή ηλεκτρονικά καταστήματα (*e-shops*). Η ενεργή παρουσία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης ευνοεί την επικοινωνία με τους ακόλουθους και την διαφήμιση στο ευρύ κοινό. Ωστόσο στην περίπτωση αυτή οι τεχνολογίες απευθύνονται μόνο στις φάσεις πριν και μετά την επίσκεψη, επηρεάζοντας και προδιαθέτοντας τον διαδικτυακό χρήστη χωρίς να επηρεάζουν την εμπειρία του επισκέπτη (Simone κ.ά., 2021).

Η τέταρτη τυπολογία είναι το «ψηφιακό μουσείο». Ένα τέτοιο μουσείο δίνει το παρόν στο διαδίκτυο και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ενώ δεν παραλείπει τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και τεχνολογιών στην εμπειρία που σχεδιάζει για τον επισκέπτη. Σταδιακά, με απόγειο την πανδημία του Sars-Covid19 το 2020, τα μουσεία κλήθηκαν να υιοθετήσουν διαδραστικές τεχνολογίες βασισμένες σε πολυαισθητηριακές εμπειρίες και στο Διαδίκτυο των Πραγμάτων (IoT), όπως δημιουργία τρισδιάστατου ψηφιακού περιβάλλοντος, προσφέροντας νέους τρόπους αλληλεπίδρασης των ατόμων με την πολιτιστική κληρονομιά και διευρύνοντας την προσβασιμότητας σε ψηφιοποιημένο πολιτιστικό υλικό με χαμηλό κόστος. (Simone κ.ά., 2021). Το τελευταίο μουσείο της εξελικτικής κλίμακας που εντοπίζουν οι μελετητές, ανταποκρίνεται όπως επισημαίνουν οι μελετητές του άρθρου, δεν είναι απλώς ένα εικονικό περιβάλλον που εξαρτάται από έναν υλικό κόσμο, αλλά ένας άυλος και δυναμικός χώρος που διευκολύνει έναν πιο ουσιαστικό και άμεσο διάλογο μεταξύ επισκεπτών και μουσειακής γνώσης. Αυτός ο διάλογος υπερβαίνει γεωγραφικές και πολιτισμικές αποστάσεις, ενισχύοντας τη γνωστική και πολιτιστική κληρονομιά της εκάστοτε περιοχής. Η πραγματική αλλαγή αφορά τη σχέση με το περιβάλλον. Οι ψηφιακές τεχνολογίες όπως η τρισδιάστατη εκτύπωση και η τεχνητή νοημοσύνη μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία εικονικών ανακατασκευών και αφηγηματικών περιβαλλόντων που βοηθούν στη μετάδοση της ιστορικής αξίας των συλλογών και των αντικειμένων παρέχοντας μια επαυξημένη εμπειρία μουσείων (Simone κ.ά., 2021).



#### Πληροφοριόσφαιρα

**Εικόνα 2: Απεικόνιση της σχέσης της ψηφιακότητας των μουσείων με τον βαθμό εμπλοκής των επισκεπτών (προσαρμοσμένο από Simone κ.ά., 2021)**

Κατά την τελευταία δεκαετία, με την ανάδυση μιας νέας πραγματικότητας που συνοψίζεται στην έννοια του infosphere, η συμβολή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διατήρηση και την ενίσχυση της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει αναδειχθεί σε αντικείμενο συστηματικής μελέτης από πλήθος επιστημονικών πεδίων, όπως οι επιστήμες της πληροφορίας, το ψηφιακό μάρκετινγκ και οι μουσειακές σπουδές. Οι σχετικές έρευνες εστιάζουν σε θεωρητικά σχήματα, μεθοδολογικές προσεγγίσεις, παραδείγματα εφαρμογών και εμπειρικές πρακτικές, αναδεικνύοντας τις πολλαπλές διαστάσεις της ψηφιακής διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς. Στο πλαίσιο αυτό, οι Simone, Querqetti και Sala (2021) εντοπίζουν δύο βασικές μορφές συμβολής των ψηφιακών μουσείων στην προστασία της πολιτιστικής κληρονομιάς: α) τη διατήρηση και β) τη βελτίωση. Η πρώτη αφορά πρακτικές αποθήκευσης, αποκατάστασης, συντήρησης και διάδοσης της πολιτιστικής κληρονομιάς, ενώ η δεύτερη σχετίζεται με τις προσπάθειες ανάδειξης και ενίσχυσης της εμπειρίας μέσα από διαδραστικές και παιγνιώδεις μορφές μάθησης. Μέσω της αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων, επιδιώκεται η καλλιέργεια ενδιαφέροντος και ευαισθητοποίησης των επισκεπτών απέναντι στην ανάγκη προστασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η Πολιτιστική Κληρονομιά (ΠΚ) συνιστά θεμελιώδη έκφραση της ποικιλομορφίας και του ιστορικού βάθους των ανθρώπινων κοινωνιών, ενώ η τεκμηρίωση, η ερμηνεία, η αποκατάσταση και η διάδοσή της αποτελούν κρίσιμες διαδικασίες για τη διαφύλαξή της. Στο πλαίσιο αυτό, οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) προσφέρουν

ισχυρά μέσα για την απόκτηση, αποθήκευση, διατήρηση, αναπαράσταση και ανακατασκευή της πολιτιστικής κληρονομιάς, τόσο της υλικής όσο και της άυλης. Η ψηφιοποιημένη πολιτιστική κληρονομιά συγκροτεί πλέον αυτό που ορίζεται ως «Ψηφιακή Κληρονομιά». Η UNESCO (2003) περιλαμβάνει στον όρο αυτό το σύνολο των πολιτιστικών, επιστημονικών, εκπαιδευτικών και διοικητικών δεδομένων που δημιουργούνται ή διανέμονται σε ψηφιακή μορφή, καθώς και τις σχετικές τεχνικές, νομικές και οικονομικές πληροφορίες που τα συνοδεύουν. Παρότι η ψηφιακή αυτή μνήμη θεωρείται ιδιαίτερα πολύτιμη για τις μελλοντικές γενιές, παραμένει ευάλωτη λόγω της ταχείας τεχνολογικής εξέλιξης, της απαξίωσης υλικού και λογισμικού και της απουσίας ολοκληρωμένων στρατηγικών διατήρησης. Για τον λόγο αυτό, η UNESCO έχει διαμορφώσει κατευθυντήριες αρχές και προωθεί τη συνεργασία μεταξύ κρατικών, βιομηχανικών και θεσμικών φορέων, με στόχο την αποτελεσματική προστασία της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς.

### 3.2 Η ψηφιακή τεχνολογία στην υπηρεσία των Οικομουσείων

Στο υποκεφάλαιο αυτό γίνεται μια απόπειρα προσέγγισης του Οικομουσείου από την επιμελητική-σχεδιαστική σκοπιά και αναλύεται η σπουδαιότητα και η πολυλειτουργικότητα των Ψηφιακών εργαλείων με την βαθιά πίστη, ότι η συμπερίληψη τους στον σχεδιασμό της μουσειακής εμπειρίας ενός οικομουσείου θα μπορούσε να παίξει καταλυτικό ρόλο στην υλοποίηση του οράματος του για περιβαλλοντική και κοινωνική βιωσιμότητα.

Σύμφωνα με τη Nadia Cipullo η ιδιαιτερότητα που διακρίνει σήμερα το οικομουσείο (και το μουσείο κοινότητας) δεν είναι το αντικείμενο στο οποίο λειτουργεί, αλλά η πρωτότυπη σχεδιαστική προσέγγιση, με την αναζήτηση ισορροπίας μεταξύ των μορφών προστασίας, ενίσχυσης και ανάπτυξης ενός τοπικού συστήματος σε πολιτιστικούς, περιβαλλοντικούς, κοινωνικούς, ακόμη και οικονομικούς τομείς. Η σχεδιαστική προσέγγιση του οικομουσείου επικεντρώνεται στην ολοκληρωμένη ενίσχυση των πόρων μιας περιοχής, μέσω της αναγνώρισης και ερμηνείας των τοπικών ταυτοτήτων, με σκοπό την επίτευξη κοινών επιλογών αναγέννησης και επαναχρησιμοποίησης της πολιτιστικής και περιβαλλοντικής κληρονομιάς σε όλες τις πτυχές της ανάπτυξης. (Cipullo, 2022).

Τα Οικομουσεία πέρα από τον μουσειακό τους χαρακτήρα ενσωματώνουν και άλλες λειτουργίες όπως την έρευνα σε θέματα τοπικής κληρονομιάς, την διαχείριση του τοπίου, την ανάκτηση της αρχιτεκτονικής κληρονομιάς και την βιωματική μάθηση λειτουργώντας παράλληλα ως εργαστήρια, ως κέντρα συντήρησης και ως σχολεία (Davis, 2011) προσφέροντας «έναν πλούτο καλών πρακτικών τοπικής ανάπτυξης» (Cipullo, 2022). Όλες αυτές οι πρακτικές που συγκεντρώνει ένα οικομουσείο ευνοούνται σήμερα από την χρήση τεχνολογιών και ψηφιακών μέσων, η πρόοδος των οποίων αναμένεται ακόμα μεγαλύτερη στο μέλλον.

Τα τελευταία χρόνια τα ψηφιακά εργαλεία και οι νέες τεχνολογίες έχουν γίνει αναπόσπαστο κομμάτι της επιμέλειας των μουσείων, στην προσπάθεια των τελευταίων να παραμείνουν επίκαιρα και να προσελκύσουν όσο το δυνατόν περισσότερους επισκέπτες μέσω ισχυρών μουσειακών εμπειριών (Calvi & Vermeeren, 2024). Επιπλέον ο απώτερος στόχος του μουσείου και δη του οικομουσείου για συμπερίληψη και πολιτισμική αυτεξουσιότητα της κοινότητας, προαπαιτεί την πρόβλεψη για προσβασιμότητα και συμμετοχική επιμέλεια, ανάγκες που ικανοποιούνται κατά πολύ από έναν επαρκή ψηφιακό σχεδιασμό.

Με τα παραπάνω ως δεδομένα, στις ενότητες που ακολουθούν αναλύεται η προσφορά των ψηφιακών εργαλείων στον ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό, την μουσειακή εμπειρία και την εφαρμογή συμμετοχικού σχεδιασμού και συνεπιμέλειας.

#### 3.2.1 Ο Ανθρωποκεντρικός Σχεδιασμός

Τόσο τα μουσεία όσο και οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς συνήθιζαν να επικεντρώνονται στη διατήρηση τοποθεσιών, αντικειμένων και εκθεμάτων και να οργανώνουν γύρω από αυτά την μετάδοση γνώσεων. Για τους επισκέπτες αυτό συχνά υπονοούσε ότι τους επιτρεπόταν να κοιτάζουν και να διαβάζουν, αλλά όχι να τα αγγίζουν. Στο δεύτερο μισό του 20ου αιώνα το μουσείο έγινε πιο επικεντρωμένο στους επισκέπτες και τους προσκάλισε να σκεφτούν ενεργά τις τοποθεσίες και τα αντικείμενα, να αλληλεπιδράσουν με το υλικό και να βγάλουν τα δικά τους συμπεράσματά. Τα μουσεία μετατράπηκαν με τον καιρό από ελιτιστικά και απρόσιτα μέρη σε χώρους ανοιχτούς προς το ευρύ κοινό στοχεύοντας όλο και περισσότερο στην συμμετοχικότητα και τη συμπερίληψη του συνόλου της κοινωνίας λειτουργώντας πάνω απ' όλα ως φορείς πολιτισμού και δημοκρατικής παιδαγωγικής (βλ. Κεφάλαιο 2.2).

Η ανοιχτότητα του Μουσείου ως προς το κοινό από διαφορετικές κουλτούρες και ομάδες μοιάζει να συνοψίζεται στην έννοια της συμπεριληπτικότητας, ωστόσο προαπαιτούμενο της αποτελεί η καθολική

προσβασιμότητα. Η προσβασιμότητα ορίζεται ως: «η ποιότητα ή το χαρακτηριστικό που καθιστά δυνατή την προσέγγιση, την είσοδο ή τη χρήση». Η εφαρμογή της προσβασιμότητας διακρίνεται σε α) σωματική προσβασιμότητα, για παράδειγμα, προσβασιμότητα με αναπηρικό αμαξίδιο και πρόσβαση σε υπολογιστή μέσω της χρήσης υποβοηθητικής τεχνολογίας όπως εναλλακτικά πληκτρολόγια ή συσκευές ανάγνωσης οθόνης και β) γνωστική προσβασιμότητα εννοώντας την εύκολη πρόσβαση σε άτομα με διαφορετικές γνωστικές και μαθησιακές ανάγκες μέσω της παροχής διαφορετικών στυλ πλοήγησης στους χρήστες καθώς και εναλλακτικών τρόπων ενασχόλησης με το περιεχόμενο. Εν ολίγοις η προσβασιμότητα υλοποιείται μέσω μιας καλής πρακτικής σχεδίασης. (Pisoni κ.ά., 2021) Η δημιουργία μιας προσβάσιμης εμπειρίας προϋποθέτει την ενσυναίσθηση του σχεδιαστή και ιδανικά την εμπλοκή των ατόμων που προορίζονται για μελλοντικοί αποδέκτες της εμπειρίας. Για την επίτευξη αυτής της προσβάσιμης και συμπεριληπτικής εμπειρίας κρίνεται απαραίτητη η συν-δημιουργία με άτομα που αντιπροσωπεύουν διαφορετικές ομάδες με διαφορετικές ανάγκες, καθώς και η συνεχής ανατροφοδότηση και αξιολόγηση από μεριάς τους.

Ο όρος «ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός» (Human-Centered Design, HCD) άρχισε να διαμορφώνεται ως θεωρητική και μεθοδολογική προσέγγιση τη δεκαετία του 1980 και αποδίδεται σε μεγάλο βαθμό στο έργο του Donald Norman, γνωστικού επιστήμονα και ερευνητή στον χώρο του σχεδιασμού. Ο Norman, σε συνεργασία με άλλους ερευνητές στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια στο Σαν Ντιέγκο, υποστήριξε μια σχεδιαστική προσέγγιση που μετατοπίζει το επίκεντρο από το αντικείμενο ή την τεχνολογία προς τις ανάγκες, τις επιθυμίες και τους περιορισμούς των τελικών χρηστών, δίνοντας έμφαση στη γνωστική εμπειρία, στη χρηστικότητα και στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση με τα συστήματα (Norman, 1988· Norman, 2013). Ο όρος έγινε ευρέως αναγνωρισμένος όταν ο Norman τον έκανε δημοφιλή μέσω των γραπτών του, ιδίως στο *The Design of Everyday Things* (1988), όπου έδωσε έμφαση στη χρηστικότητα και την εμπειρία χρήστη (User Experience, UX) Αυτή η στροφή σηματοδότησε μια σημαντική απομάκρυνση από τον σχεδιασμό που βασίζεται στην τεχνολογία προς τη δημιουργία φιλικών προς τον χρήστη, διαισθητικών προϊόντων. (Buley, 2013).

Η ευρύτερη ανθρωποκεντρική προσέγγιση εκτείνεται σε πολλαπλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένης της ψυχολογίας, της ανθρωπολογίας και της κοινωνιολογίας, και έχει εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου. Οι ρίζες της μπορούν να εντοπιστούν στο κίνημα ανθρωπιστικής ψυχολογίας των μέσων του 20ού αιώνα, που έδωσε έμφαση στην ενσυναίσθηση, τον σεβασμό και την ατομική ενδυνάμωση. Αυτή η προσέγγιση επηρέασε αργότερα τομείς όπως ο σχεδιασμός εμπειρίας χρήστη (UX), ο σχεδιασμός υπηρεσιών και ο σχεδιασμός αλληλεπίδρασης, στρέφοντας το κυρίαρχο ενδιαφέρον τους στις ανθρώπινες ανάγκες κατά τη διαδικασία δημιουργίας. Τόσο ο όρος ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός όσο και ο όρος ανθρωποκεντρική προσέγγιση αντικατοπτρίζουν μια στροφή προς το σχεδιασμό όχι μόνο για τεχνική αποτελεσματικότητα, αλλά για την ανθρώπινη ευημερία, την εμπειρία και την ευκολία χρήσης. (Buley, 2013).

Το Ινστιτούτο Smithsonian Institution στις Ηνωμένες Πολιτείες αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα εφαρμογής ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού στον μουσειακό χώρο. Ορισμένα από τα δεκαεννέα μουσεία που λειτουργούν υπό την αιγίδα του έχουν αναπτύξει ιδιαίτερα αξιολογικές πρακτικές συμπεριληπτικού σχεδιασμού, ενσωματώνοντας τις ανάγκες, τις εμπειρίες και τις φωνές διαφορετικών ομάδων κοινού σε όλα τα στάδια του σχεδιασμού των εκθέσεων (Smithsonian Institution, 2025).

Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελεί το Smithsonian Cooper Hewitt Design Museum, το οποίο εστιάζει συστηματικά στη συμμετοχή των επισκεπτών μέσα από διαδραστικά εργαλεία, ψηφιακές εφαρμογές και έρευνες κοινού που προηγούνται του εκθεσιακού σχεδιασμού (Smithsonian Cooper Hewitt Design Museum, 2025). Η χρήση τεχνολογιών όπως οι ψηφιακές ετικέτες, τα διαδραστικά τραπέζια και τα εργαλεία προσωποποιημένης πλοήγησης επιτρέπει στους επισκέπτες να διαμορφώνουν τη δική τους εμπειρία, μετατρέποντάς τους από παθητικούς δέκτες σε ενεργούς συνδιαμορφωτές της αφήγησης. Παράλληλα, το National Museum of the American Latino αναπτύσσει τη μουσειολογική του προσέγγιση μέσα από εκτεταμένες διαδικασίες διαβούλευσης με τις ίδιες τις λατινοαμερικανικές κοινότητες (National Museum of the American Latino, 2025). Από την έρευνα κοινού και τη διαμόρφωση της αφήγησης έως την αξιολόγηση της εμπειρίας του επισκέπτη, η κοινότητα συμμετέχει ενεργά στον καθορισμό του περιεχομένου, των θεματικών αξόνων και των τρόπων παρουσίασης, διασφαλίζοντας την αυθεντικότητα και την αντιπροσωπευτικότητα των αφηγήσεων.

Τα παραδείγματα αυτά αναδεικνύουν μια ευρύτερη στροφή του Smithsonian προς ένα μοντέλο σχεδιασμού που δίνει έμφαση στη συμπερίληψη, τη συνδημιουργία και την εμπειρία του επισκέπτη ως κεντρικό άξονα. Η ανθρωποκεντρική προσέγγιση δεν περιορίζεται στον εκθεσιακό σχεδιασμό, αλλά διαπερνά οριζόντια τη μουσειακή πρακτική, ενσωματώνοντας τη φωνή του κοινού ως κρίσιμο παράγοντα βιωσιμότητας και κοινωνικής συνάφειας των σύγχρονων μουσείων

### 3.2.2 Η Δημιουργία Μουσειακής Εμπειρίας

Το κίνημα της Νέας Μουσειολογίας έστρεψε το ενδιαφέρον από τις συλλογές και τα αντικείμενα στους ανθρώπους και τις ιστορίες του στοχεύοντας στην ουσιαστική επιρροή των επισκεπτών μέσα από την παροχή δυναμικών εμπειριών. Στις μέρες μας παρέχεται πληθώρα εμπειριών καθώς τα πάντα από υπηρεσίες μέχρι προϊόντα προσφέρονται ενισχυμένα από μια εμπειρία και έτσι η δέσμευση της προσοχής ενός χρήστη ή επισκέπτη μέσω μιας αφήγησης προαπαιτεί έναν ισχυρό σχεδιασμό. Ο ανταγωνισμός για την ανθρώπινη προσοχή έχει χαρακτηριστεί «μάχη για τα μάτια», τα οποία, όπως τονίζει η Ellen Lupton στο βιβλίο της *Design is Storytelling*, δεν είναι «αλόγιστες μηχανές όρασης», τουναντίον έχουν μάθει να απωθούν με αδυσώπητη ακρίβεια την πληθώρα περιττών ερεθισμάτων που σκορπούνται στο οπτικό τους πεδίο (Lupton, 2017, p.124)



**Εικόνα 3: Αποτύπωση της πυραμίδας των Aaron Walter και Jared M. Spool της ιεραρχίας των αναγκών χρήστη σε μια εμπειρία εμπνευσμένη από την πυραμίδα του Maslow (Walter, 2011)**

Στην προσπάθειά τους να προσφέρουν ουσιαστικές και ελκυστικές εμπειρίες, τα μουσεία επιστρατεύουν ολοένα και περισσότερες μορφές τεχνολογίας (Neuhofner, Buhalis & Ladkin, 2014). Οι τεχνολογίες που ενεργοποιούν τις αισθήσεις, προσφέρουν διαδραστικότητα και επιτρέπουν τη «μεταφορά» του επισκέπτη σε άλλους τόπους και χρόνους, συμβάλλουν στην ενδυνάμωση της συναισθηματικής του σύνδεσης με το μουσειακό περιεχόμενο. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της προσέγγισης αποτελούν οι τεχνολογίες εμπύθισης (immersion), όπως η εικονική (VR) και η επαυξημένη πραγματικότητα (AR), που υιοθετούνται ολοένα και συχνότερα από τα μουσεία (Dogan & Kan, 2020; Burlingame, 2022).

Σύμφωνα με την πρόσφατη μελέτη των Calvi & Vermeeren (2024), μια εμπειρία στο μουσείο είναι αποτελεσματική όταν πληροί τρία βασικά χαρακτηριστικά: α) είναι συναρπαστική, κοινωνική και παιχνιδιάρικη· β) είναι υβριδική· γ) είναι ολιστική, συνοδεύοντας τον επισκέπτη σε όλα τα στάδια της εμπειρίας του, από τον σχεδιασμό της επίσκεψης έως την επιστροφή του. Στο πλαίσιο αυτό, η ψηφιακότητα διαμορφώνει έναν πολυεπίπεδο μουσειακό χώρο, στον οποίο το ψηφιακό και το φυσικό συνυπάρχουν. Η επίσκεψη μπορεί να ξεκινήσει μέσα από έναν ψηφιακό χάρτη, μια εφαρμογή ή έναν ιστότοπο, ενώ η εμπειρία συνολικά βιώνεται ως μια ενιαία αφήγηση και όχι ως διακριτά επεισόδια.

Όπως υπογραμμίζουν οι Giannini & Bowen (2019) στο έργο *Museum and Digital Culture*, οι επισκέπτες δεν αντιλαμβάνονται τις επιμέρους ψηφιακές υπηρεσίες (ιστότοποι, εφαρμογές, κοινωνικά μέσα) ως αποκομμένες, αλλά ως στοιχεία ενός ευρύτερου ταξιδιού. Καθίσταται έτσι κρίσιμο το μουσείο να διασφαλίζει την «απρόσκοπτη, συνδεδεμένη εμπειρία», επιτρέποντας στους επισκέπτες να μεταβαίνουν μεταξύ φυσικών και ψηφιακών περιβαλλόντων χωρίς διακοπή στη ροή της εμπειρίας.

Ειδικά στην περίπτωση των οικομουσείων, τα οποία εστιάζουν στην κοινότητα, η δημιουργία εμπειριών με νόημα υπηρετεί διττό σκοπό: αφενός, τη μετάδοση βιώσιμων κοινωνικών και περιβαλλοντικών αξιών και αφετέρου, την ενεργοποίηση της κοινότητας σε συμμετοχικές διαδικασίες συν-σχεδιασμού και συνεπιμέλειας. Η επιτυχία αυτής της προσέγγισης προϋποθέτει έναν ισχυρό ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό, ο οποίος λαμβάνει υπόψη τις διαφορετικές ανάγκες των χρηστών και εστιάζει στη μουσειοπαιδαγωγική διάσταση της εμπειρίας, αντί της απλής κατανάλωσης εντυπωσιακού περιεχομένου.

Η πρόκληση αυτή της εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας —γνωστής στη διεθνή βιβλιογραφία ως *edutainment*— περιγράφεται εύστοχα από τον Nolan, ο οποίος θέτει το δίλημμα ανάμεσα στη «λογιότητα και την εκλαϊκευση» (Kristinsdóttir, 2017). Η ισορροπία ανάμεσα στη γνωστική αξία και την προσβασιμότητα της εμπειρίας είναι κομβική για τα μουσεία του 21ου αιώνα.

Σε αυτό το πλαίσιο, καινοτόμες πρακτικές όπως τα Fab Labs (*Fabrication Laboratory*) προσφέρουν σημαντικές ευκαιρίες. Τα Fab Labs, ως τοπικά εργαστήρια ψηφιακής κατασκευής, υποστηρίζουν τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία μέσω εργαλείων όπως εκτυπωτές 3D, μηχανές CNC και λογισμικά ανοιχτού κώδικα. Μέσα από δράσεις και εκπαιδευτικά εργαστήρια, ενισχύουν την περιβαλλοντική συνείδηση, προωθώντας τη βιώσιμη χρήση των πόρων, την ανακύκλωση και την τοπική καινοτομία.

Παράλληλα, η ενσωμάτωση AR (*Augmented Reality*) και VR (*Virtual Reality*) τεχνολογιών ενισχύει τη βιωσιμότητα των μουσειακών εμπειριών, φέρνοντας τους χρήστες αντιμέτωπους με κρίσιμα ζητήματα, όπως η κλιματική αλλαγή ή η κοινωνική αδικία, και ενισχύοντας την ενσυναίσθηση και την κινητοποίηση. Μέσα από τη συνεργασία με Fab Labs, μπορούν να δημιουργηθούν δυναμικά έργα που ενεργοποιούν τον επισκέπτη ως υπεύθυνο και συνειδητό πολίτη.

Τα οικομουσεία, επομένως, καλούνται να σχεδιάσουν εμπειρίες που γεφυρώνουν τους ανθρώπους με τον τόπο, το παρελθόν και το μέλλον του. Οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να αναπαραστήσουν το παρελθόν ενός τόπιου ή να βοηθήσουν στην οπτικοποίηση της μελλοντικής του πορείας, αναδεικνύοντας τον ανθρώπινο αντίκτυπο στον χώρο. Ο συμμετοχικός και ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός των εμπειριών, ενισχυμένος από την ψηφιακή τεχνολογία, αποτελεί τον πυρήνα μιας σύγχρονης, συμπεριληπτικής και βιώσιμης μουσειακής πρακτικής.

### 3.2.3 Ο Συμμετοχικός Σχεδιασμός και η Συν-επιμέλεια

Όπως αναφέρθηκε ο απώτερος σκοπός είναι η συμπερίληψη της κοινότητας στην διαμόρφωση πολιτιστικού αφηγήματος ώστε να υπάρξει ουσιαστική επαφή των ατόμων με την ΠΚ. Η συμπερίληψη δεν επιτυγχάνεται απλά με την διευκόλυνση μέσω της προσβασιμότητας αλλά με την συμμετοχή στα στάδια παραγωγής δημιουργίας και επιμέλειας μετατρέποντας το κοινό σε συνδημιουργό πολιτιστικού περιεχομένου και επεκτείνοντας την εμπειρία προς τα πίσω από την αρχή της διαδικασίας παραγωγής. Στη συμμετοχική δημιουργία ο επιμελητής καλείται να λειτουργήσει ως «διερμηνέας» και όχι ως «νομοθέτης» πολιτιστικών αφηγημάτων (McCall & Gray, 2014).

Ο όρος συμμετοχικός σχεδιασμός (*Participatory Design*) ξεκίνησε στη Σκανδιναβία τη δεκαετία του 1980, και εφαρμόστηκε αρχικά στον δευτερογενή και τριτογενή τομέα παραγωγής, σε μια προσπάθεια να γίνουν ορατές οι ανάγκες των εργαζομένων και οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούσαν καθημερινά να προσαρμοστούν στις δικές τους ανάγκες και όχι το αντίστροφο. Αρχικά εφαρμόστηκε σε χώρους εργασίας όπως τα εργοστάσια εκτύπωσης και τα νοσοκομεία, αλλά σταδιακά επεκτάθηκε και σε άλλους τομείς. Με την πάροδο του χρόνου ο συμμετοχικός σχεδιασμός μεταφέρθηκε στον δημόσιο τομέα και ανέπτυξε μια νέα ερευνητική περιοχή, τον «Δημόσιο Σχεδιασμό», που αφορά και τα μουσεία και τους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο κύριος στόχος είναι η διατήρηση και η μετάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσα από τη συνεργασία με τις κοινότητες. Η μέθοδος αυτή συνεχίζει να εξελίσσεται και να ερευνάται, με στόχο την ενίσχυση της συμμετοχικότητας και της κληρονομιάς της, προσαρμοζόμενη σε νέες τεχνολογικές και κοινωνικές ανάγκες.

Πρόσφατα, η Αμερικανική Συμμαχία Μουσείων αναγνώρισε την ανάγκη για αυτό που περιγράφει ως «επιμελητές δέσμευσης της κοινότητας» οι οποίοι μπορούν να ανταποκριθούν «στην αλλαγή των δημογραφικών στοιχείων, στην κλιματική αλλαγή και στην ανάγκη να είναι σχετικοί με τις πλήρεις κοινότητές τους» (Berlucchi et al., 2018). Θεωρείται ότι αυτό μπορεί να επιτευχθεί από το προσωπικό

που μπορεί «να εμπλακεί με τις τοπικές κοινότητες σε έναν ανοιχτό διάλογο σχετικά με τις ανάγκες τους, να βελτιώσει τη σύνδεση του μουσείου με αυτές και να πραγματοποιήσει ουσιαστική αλλαγή μέσω του εκπαιδευτικού προγραμματισμού». (Berlucchi et al., 2018)

Ωστόσο η συμπερίληψη στον σχεδιασμό και την επιμέλεια έχει διαβαθμίσεις και εξαρτάται από ποικίλους παράγοντες όπως το επιστημονικό και κοινωνικό υπόβαθρο των εμπλεκόμενων ή και ακόμα πιο ρεαλιστικούς όπως η απόσταση. Η Nina Simon (2010) έχει προτείνει μια διαδικασία που χρησιμοποιεί μια συμμετοχική μεθοδολογία, δηλώνοντας ότι, μέσα στα μουσεία, όλα τα συμμετοχικά έργα βασίζονται σε τρεις θεσμικές αξίες:

- Επιθυμία για τη συμβολή και τη συμμετοχή εξωτερικών συμμετεχόντων
- Εμπιστοσύνη στις ικανότητες των συμμετεχόντων
- Ανταπόκριση στις δράσεις και τις συνεισφορές των συμμετεχόντων

Η Simon προτείνει τέσσερα μοντέλα για τη συμμετοχή βέλτιστων πρακτικών από τις κοινότητες στα μουσεία. Αυτά είναι: «συνεισφέροντα» (contributory), «συνεργατικά» (collaborative), «συν-δημιουργικά» (co-creative) και φιλοξενίας (hosted) (Simon, 2010). Η συμμετοχή συνεισφοράς (contributory) αποτελείται από συμμετέχοντες από το κοινό που υποβάλλουν περιορισμένο υλικό προς ένα μεγαλύτερο έργο, το οποίο ελέγχεται και ερμηνεύεται από τον επιμελητή ή τον ερευνητή. Τα συνεργατικά έργα (collaborative) συχνά περιλαμβάνουν κοινοτικές ομάδες που ενημερώνουν την κατεύθυνση μιας έκθεσης προγραμματισμού. συνήθως περιλαμβάνουν ομάδες εστίασης και άλλες παρασκευαστικές συλλογές δεδομένων. Το τρίτο μοντέλο «συν-δημιουργικό» (co-creative) πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα από τη συνεργασία: άτομα και ομάδες που συμμετέχουν από κοινότητες συνεργάζονται με ένα μουσείο από την αρχή ενός έργου και βοηθούν στο σχεδιασμό, την ερμηνεία και την ανάπτυξη του, καθώς και να είναι ορατά στο ίδιο το έργο. Στο τέταρτο μοντέλο (hosted) το μουσείο παραδίδει έναν χώρο και πόρους σε μια ομάδα ή άτομο για μια έκθεση της επιλογής τους. Αν και αναγνωρίζει ότι οι ομάδες εστίασης αποτελούν μια προσπάθεια συμμετοχής, η Simon τονίζει ότι μπορούν να γίνουν περισσότερα για ορατή ανταλλαγή και συμβολή τόσο μέσω των εργαλείων της τεχνολογίας όσο και με τη δημιουργία απτών, ασφαλών χώρων για τη συμμετοχή των επισκεπτών.

Οι όροι που χρησιμοποιούνται για να περιγράψουν τα άτομα που σχετίζονται με τα μουσεία –όπως «επισκέπτες», «χρήστες», «συμμετέχοντες» και «κοινό»– διαφέρουν ανάλογα με το θεωρητικό και επιστημονικό πλαίσιο, αντανακλώντας την πολυπλοκότητα και τη διαθεματικότητα της εμπλοκής του κοινού με την πολιτιστική κληρονομιά (Nofal, 2023). Η ποικιλία αυτών των όρων προέρχεται από διαφορετικά πεδία όπως η μουσειολογία, οι πολιτισμικές και οι πολιτικές επιστήμες, οι σπουδές διαδικτύου και μέσων, γεγονός που ενδέχεται να προκαλεί δυσκολίες κατανόησης, αλλά παράλληλα φανερώνει το εύρος της σχέσης ανάμεσα στο μουσείο και τα άτομα που το περιβάλλουν. Η συμμετοχή μπορεί να απεικονιστεί ιεραρχικά μέσα από το μοντέλο της «πυραμίδας εμπλοκής» (Runnel, 2014), όπου στη βάση της βρίσκονται άτομα που έχουν απλή επίγνωση ή περιστασιακή επαφή με το μουσείο, ενώ στην κορυφή βρίσκονται οι άμεσα και ενεργά εμπλεκόμενοι συμμετέχοντες. Καθώς αυξάνεται το βάθος της εμπλοκής, μειώνεται αντίστοιχα και ο αριθμός των ατόμων, καθώς δεν είναι ούτε αναγκαίο ούτε ρεαλιστικό όλοι να συμμετέχουν με τον ίδιο τρόπο και στον ίδιο βαθμό. Επομένως, το μουσείο οφείλει να προσφέρει ένα ευρύ φάσμα ευκαιριών συμμετοχής, το οποίο να ανταποκρίνεται στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες του κάθε ατόμου, με την ευαισθητοποίηση να λειτουργεί ως αφετηρία για τη σταδιακή ενίσχυση της εμπλοκής.

Ο συμμετοχικός σχεδιασμός είναι κάτι που μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορα προγράμματα πολιτιστικού περιεχομένου. Ένα τέτοιο πρόγραμμα παρουσιάζει ο Nofal στο άρθρο του Participatory Design Workshops: Interdisciplinary Encounters within a Collaborative Digital Heritage Project. Heritage όπου μελετά την περίπτωση του διασυνοριακού έργου Terra Mosana ένα έργο ψηφιακής κληρονομιάς, στο οποίο υπήρξε συνδιοργανωτής, σχεδιαστής και συντονιστής. Κατά την συμμετοχή του σε αυτό προσπάθησε να ερευνήσει κατά πόσο οι μεθοδολογίες συμμετοχικού σχεδιασμού λειτούργησαν ευνοϊκά για την καλύτερη συνεργασία του εγχειρήματος το οποίο απαιτούσε τη συνεργασία διαφορετικών

επιστημονικών κλάδων όπως αρχιτέκτονες, αρχαιολόγοι, προγραμματιστές, μουσειολόγοι, ιστορικοί τέχνης αλλά και μέλη της κοινότητας και μη ( Nofal, 2023).

## Συμπερασμα

Στο κεφάλαιο αυτό αναλύθηκαν μορφές σχεδιασμού που αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της δημιουργίας ενός επιτυχημένου μουσείου : ο ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός, ο σχεδιασμός μουσειακής εμπειρίας και ο συμμετοχικός σχεδιασμός. Αν και αναλύθηκαν σε ξεχωριστές ενότητες του κεφαλαίου, στην ουσία πρόκειται για αλληλένδετα πεδία, από τα οποία κανένα δεν μπορεί να παραλείψει αν το μουσείο, και συγκεκριμένα, το οικομουσείο, επιθυμεί να ανταποκριθεί στις σύγχρονες προσδοκίες, όπως αυτές διατυπώθηκαν από το ICOM. Τα ψηφιακά εργαλεία δίνουν λύσεις σε θέματα προσβασιμότητας, αναβαθμίζουν την εμπειρία, προσφέροντας, γνώσεις, ψυχαγωγία και κοινωνικοποίηση και ευνοούν την εφαρμογή συμμετοχικών διαδικασιών σχεδιασμού συμπεριλαμβάνοντας το κοινό σε όλο και μεγαλύτερο φάσμα της σχεδιαστικής δημιουργίας. Έχοντας μέχρι στιγμής μελετήσει το είδος του οικομουσείου, τις μεθοδολογίες σχεδιασμού που απαιτούνται αλλά και τις σύγχρονες προδιαγραφές, στο κεφάλαιο που ακολουθεί θα εξεταστούν ορισμένες περιπτώσεις μελέτης οικομουσείων της Ελλάδας.

## 4. Περιπτώσεις Οικομουσείων της Ελλάδας

Η παρουσία των οικομουσείων στην Ελλάδα δεν είναι ισχυρή, παρότι το συγκεκριμένο είδος έχει ισχυρή παρουσία στις γειτονικές μεσογειακές χώρες και μετράει ήδη μισό αιώνα ζωής. Στην Ελλάδα τα πρώτα εγχειρήματα ξεκίνησαν στο τέλος της δεκαετίας του 2000, ενώ συνολικά αυτή τη στιγμή υπάρχουν τρία οικομουσεία που βρίσκονται σε λειτουργία και δύο μουσεία με τη διττή ιδιότητα του οικομουσείου-λαογραφικού μουσείου, ένα στο Αιγάλεω και ένα στη Φολέγανδρο. Μέχρι πρότινος υπήρχαν άλλα τέσσερα οικομουσεία με αξιόλογο πλάνο και δράση, τα οποία ωστόσο δεν είναι ξεκάθαρα αν βρίσκονται σε λειτουργία τη δεδομένη στιγμή και αν θα συνεχίσουν να υπάρχουν στο μέλλον. Αξίζει να σημειωθεί ότι το 2019 έπειτα από την διακήρυξη της Ελευσίνας ως Πολιτιστικής πρωτεύουσας για το έτος 2021 δημιουργήθηκε το ψηφιακό οικομουσείο Pros-Eleusis. Το γεγονός έλαβε χώρα το 2023 λόγω της πανδημίας, ωστόσο η εφαρμογή δεν έχει ολοκληρωθεί ακόμη. Παρ' όλα αυτά η ιστοσελίδα και η επιστημονική μελέτη που διεξήχθη από τους ερευνητές για την μελέτη προσωποποιημένης εμπειρίας περιήγησης μέσω της Εφαρμογής Pros-Eleusis μοιάζει πολλά υποσχόμενη (Pros-Eleusis, 2018). Στην ενότητα γίνεται μια παρουσίαση των Οικομουσείων αυτών με σκοπό να διερευνηθεί η συνέπεια τους ως προς τους στόχους που ορίζονται με βάση τα κριτήρια που προηγουμένως παρουσιάστηκαν καθώς επίσης να εξεταστεί τόσο η σχέση τους με την ψηφιακότητα όσο και οι αδυναμίες που μπορεί να παρουσιάζουν.

### 4.1 Το Οικομουσείο Ζαγορίου

Το Οικομουσείο Ζαγορίου ιδρύθηκε το 2014, λειτουργώντας ως Κοινωνική Συνεταιριστική Επιχείρηση (Κοιν.Σ.Επ). Στόχος του είναι η προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς της περιοχής. Προσφέρει διάφορες υπηρεσίες όπως υποστήριξη για την αποκατάσταση ιστορικών μνημείων, εκπαιδευτικά προγράμματα, ξεναγήσεις, και προώθηση τοπικών προϊόντων και οικότουρισμού. Παράλληλα, συνεργάζεται με άλλους οργανισμούς στην Ελλάδα και την Ευρώπη. Από το 2014, το Οικομουσείο Ζαγορίου στοχεύει στην ανάδειξη σημαντικών γεωλογικών, ιστορικών, πολιτιστικών και αρχιτεκτονικών στοιχείων της περιοχής. Τα εκθέματά του αποτελούν μονοπάτια, σημεία και διαδρομές που συνθέτουν ένα δίκτυο με γεωγραφική και πολιτιστική αξία. Παράλληλα, ενώνει το κοινό με τους ανθρώπους της τοπικής κοινωνίας, αναδεικνύοντας τα ξεχωριστά άτομα που τη συγκροτούν. Το Οικομουσείο Ζαγορίου είναι το πρώτο ενεργό οικομουσείο στην Ελλάδα που δημιουργήθηκε με προσέγγιση «από τα κάτω προς τα πάνω» (*bottom-up*), λειτουργώντας ως Κοιν.Σ.Επ. Από το 2018, αναγνωρίζεται επίσημα βάσει του Περιφερειακού Χωροταξικού Πλαισίου της Ηπείρου (Pavlis, 2024).

Στην Κοιν.Σ.Επ συμμετέχουν ερευνητές/επιστήμονες, ορισμένοι από τους οποίους είναι κάτοικοι της περιοχής του Ζαγορίου. Οι ειδικότητες των εμπλεκόμενων καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα: αρχαιολόγοι, γεωεπιστήμονες, τοπογράφοι μηχανικοί, δασολόγοι, συντηρητές μνημείων και τέχνης, οπτικοακουστικοί καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες μηχανικοί κ.λπ. Η τοπική κοινωνία συμμετέχει στη διαμόρφωση και ωρίμανση

των προτάσεων χρηματοδότησης που συντάσσει η Κοιν.Σ.Επ, οι οποίες αναμένεται να ενισχύσουν τον εξωστρεφή προσανατολισμό της τοπικής παραγωγής και να προωθήσουν την ανάδειξη της τοπικής κληρονομιάς. Όπως δήλωσε ο πρόεδρος της Κοιν.Σ.Επ: «Υπάρχει όραμα και δέσμευση από την ομάδα, αλλά υπάρχουν και μοναδικές προκλήσεις στην εξασφάλιση οικονομικών πόρων. Η έννοια του οικολογικού μουσείου στην Ελλάδα δεν είναι ευρέως γνωστή και αναγνωρισμένη. Επίσης, η νομική μορφή που επιλέξαμε δεν ήταν γνωστή μέχρι πρόσφατα». (Pavlis, 2024).

Η αναζήτηση οικονομικών πόρων είναι μια συνεχής διαδικασία και απαιτεί εθελοντική εργασία από τα μέλη. Η χρηματοδότηση βασίζεται σε ευρωπαϊκά προγράμματα, όπως το Erasmus+, και σε επιχορηγήσεις. Τοπικοί ερευνητές και επιστήμονες συμμετέχουν ενεργά στις δραστηριότητές του, προσφέροντας εθελοντική εργασία, ενώ η τοπική κοινωνία συμβάλλει στη διαμόρφωση προτάσεων χρηματοδότησης. Παρά τις δυσκολίες, υπάρχει έντονη δέσμευση από την ομάδα για την προώθηση της ιδέας του οικομουσείου στην Ελλάδα, μια έννοια που ακόμα δεν είναι ευρέως αναγνωρισμένη (Pavlis, 2024).

Το Οικομουσείο Ζαγορίου είναι το μοναδικό οικομουσείο στην παρούσα χρονική στιγμή που λειτουργεί και μάλιστα με επιτυχία, καθώς τον Ιούνιο του 2024 ήταν ένα από τα οκτώ μουσεία στην Ευρώπη που έλαβαν επιχορήγηση στον Θεσμό European Heritage Days. υποβάλλοντας την Ιστορία Echoes of Tradition: Reviving Europe's Transhumance Legacy. Στην επίσημη Ιστοσελίδα του European Heritage Days (2023) παρουσιάζεται με την εξής περίληψη: «Αυτή η πρωτοβουλία στοχεύει στη διατήρηση και την προώθηση της πολιτιστικής ταυτότητας των πρακτικών μετακίνησης, που περιλαμβάνει τη μετακίνηση των ζώων μεταξύ εποχιακών βοσκοτόπων. Πάνω από δέκα ημέρες, μια ομάδα συμμετεχόντων ήρθε σε επαφή με τα έθιμα και τις παραδόσεις της μετακίνησης μέσω διαλέξεων και εργαστηρίων για να ανακατασκευάσει μια καλύβα που παραδοσιακά θα χρησιμοποιούταν για την παροχή προσωρινού καταφυγίου. Για να αυξηθεί περαιτέρω η ευαισθητοποίηση σχετικά με την πολιτιστική σημασία της μεταχείρισης, το έργο εστιάζει τώρα σε μια προσωπική και ψηφιακή έκθεση που περιλαμβάνει φωτογραφίες και βίντεο που εξετάζει ιδιαίτερα τον ρόλο των γυναικών.» (Pavlis, 2024)

Ψηφιακά το Οικομουσείο είναι ενεργό διαδικτυακά στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και διαθέτει μια σύγχρονη ιστοσελίδα όπου ορίζονται η ιστορία και οι στόχοι του οικομουσείου και είναι προφανής η προτεραιότητα που δίνεται στην εμπλοκή της τοπικής κοινότητας, την βιωματική εκπαίδευση τον σεβασμό στη φύση και την βιωσιμότητα, μάλιστα το μουσείο συντάσσεται με τους ΣΒΑ του ΟΗΕ (United Nations, n.d.).

Θα μπορούσαμε χωρίς υπερβολή να πούμε πως αποτελεί το μοναδικό ενεργό οικομουσείο της Ελλάδας που πληροί τις προδιαγραφές ενός σύγχρονου Οικομουσείου και μοιάζει πολλά υποσχόμενο αφού δεν παρεκκλίνει από τους στόχους και το όραμά του.

## 4.2 Το Οικομουσείο Pros-Eleusis

Το πρόγραμμα Pros-Eleusis (Personalised ROuteS in Eleusis) αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της ανακήρυξης της Ελευσίνας ως Πολιτιστικής Πρωτεύουσας της Ευρώπης και αποσκοπεί στον εμπλουτισμό της τουριστικής εμπειρίας στην πόλη. Κεντρικός του άξονας είναι η δημιουργία ενός ψηφιακού μουσείου, το οποίο λειτουργεί ως αφηγηματικός ιστότοπος και παρουσιάζει ιστορίες που συνδέονται με τον τόπο και τους ανθρώπους της Ελευσίνας, αναδεικνύοντας την πολιτιστική και ιστορική της ταυτότητα (Pros-Eleusis, 2018).

Παράλληλα, η ψηφιακή εφαρμογή του Pros-Eleusis επιτρέπει τη διαμόρφωση εξατομικευμένων διαδρομών, μέσω της δυναμικής σύνδεσης επιμέρους τμημάτων περιήγησης ή μεμονωμένων σημείων ενδιαφέροντος. Με τον τρόπο αυτό, οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να γνωρίσουν την πόλη μέσα από προσωπικές αφηγήσεις και εμπειρίες, που γεφυρώνουν το παρελθόν με το παρόν της. Η πρωτοβουλία αυτή συνδυάζει την έννοια του οικομουσείου με τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών, προτείνοντας ένα ολοκληρωμένο μοντέλο περιήγησης στον αστικό χώρο. Η συγκυρία της Πολιτιστικής Πρωτεύουσας δημιούργησε πρόσφορο έδαφος για την υλοποίηση του έργου σε μια πόλη με έντονο ιστορικό βάθος, αλλά και σύνθετες κοινωνικές και χωρικές προκλήσεις (Vrettakis et al., 2023).

Η Ελευσίνα, άρρηκτα συνδεδεμένη με τη μυθολογία της Δήμητρας και της Περσεφόνης, έχει ταυτόχρονα διαμορφωθεί από την εκβιομηχάνιση και τις κοινωνικές μεταβολές των νεότερων χρόνων. Το Pros-Eleusis επιχειρεί να αναδείξει αυτή τη σύνθετη ταυτότητα, ενσωματώνοντας στην αφήγησή του τόσο την αρχαία κληρονομιά όσο και το βιομηχανικό και σύγχρονο αστικό τοπίο (Pros-Eleusis, 2018).


Μέσα από την αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων, το πρόγραμμα ενισχύει τη συμμετοχή τοπικών επιχειρήσεων και φορέων, προσφέροντας νέους τρόπους προβολής του πολιτιστικού αποθέματος της περιοχής. Έτσι, η τουριστική εμπειρία επεκτείνεται στο σύνολο της πόλης, περιλαμβάνοντας τον


αρχαιολογικό χώρο, τη βιομηχανική και αστική ζώνη, καθώς και την ευρύτερη ύπαιθρο, προβάλλοντας την Ελευσίνα ως έναν πολυεπίπεδο και σύγχρονο πολιτιστικό προορισμό (Pros-Eleusis, 2018).

**Το οικομυσείο της Ελευσίνας**

Η κοινωνική, βιομηχανική και περιβαλλοντική ιστορία της Ελευσίνας είναι πλούσια, μακροχρόνια και άγνωστη. Με την εξαίρεση του νερού της Διμήτρης, οι περισσότεροι επισκέπτες συνήθως δεν έρχονται πωτέ σε επαφή με την παλαιά των ιστορία που κρύβονται στην ύπαιθρο, τις μικρές οικογενειακές επιχειρήσεις, τα εγκαταλελειμμένα βιομηχανικά κτίρια, τα ρωμικά ερείπια και τις βυζαντινές εκκλησίες. Το οικομυσείο αποτελεί το κλειδί για να μετατραπεί ολόκληρη η Ελευσίνα σε संगινητικό προορισμό. Ο αρχαιολογικός χώρος παύει να αποτελεί τον μοναδικό πόλο έλξης και οι επισκέπτες ενθαρρύνονται να εξερευνήσουν κάθε γωνιά της πόλης και να γνωρίσουν το βασικό πλεονέκτημα αυτού του τόπου: τους κατακόκκους του και τις ταβέρνες τους.

Μόθετε περισσότερα



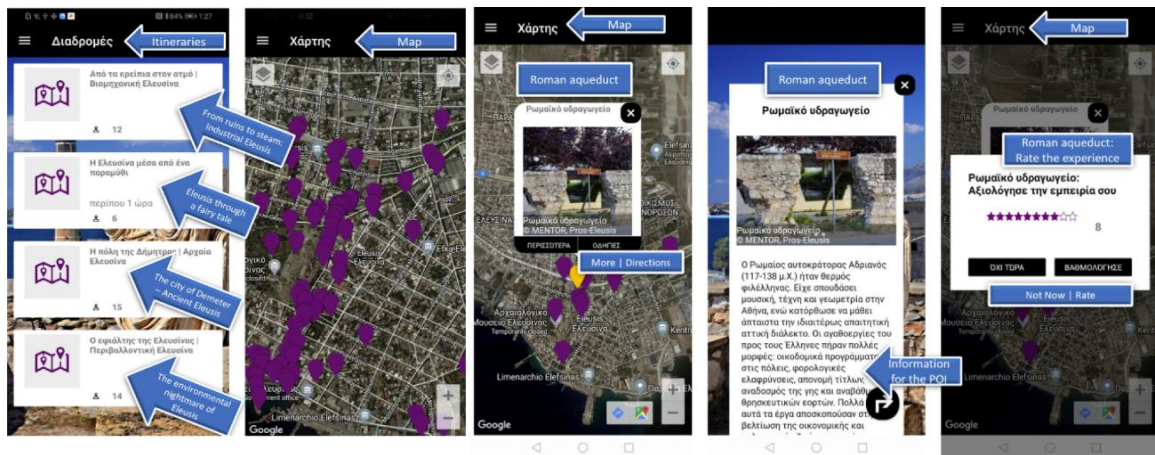


**Η εφαρμογή (app)**

Η ψηφιακή εφαρμογή του Pros-Eleusis ενθαρρύνει και καθοδηγεί τους επισκέπτες της Ελευσίνας να γνωρίσουν την πόλη και το θρησίο Πεδίο. Οι χρήστες της εφαρμογής μπορούν να ακολουθήσουν μία από τις διαθέσιμες διαδρομές (οφισεμεμένες στη βιομηχανική, περιβαλλοντική ή αρχαία ιστορία της Ελευσίνας) ή να ανακαλύψουν την πόλη μέσα από μεμονωμένα σημεία ενδιαφέροντος ανάλογα με τις προσωπικές τους προτιμήσεις και τον διαθέσιμο χρόνο.

Μόθετε περισσότερα

**Εικόνα 4: Στιγμιότυπα από τον επίσημο Ιστότοπο του Οικομυσείου ProsEleusis**



**Εικόνα 5: Η εξαπομικευμένη εφαρμογή του Οικομυσείου ProsEleusis (Vrettakis κ.ά., 2023)**

### 4.3 Οικομυσείο Πετριτή Κέρκυρας

Το Οικομυσείο Πολιτιστικών Διαδρομών σχεδιάστηκε στο πλαίσιο του έργου INTERREG V-A Ελλάδα-Ιταλία 2014-2020 FISH&CHIPS από το Τμήμα Ιστορίας του Ιονίου Πανεπιστημίου, σε σύμπραξη με το Πανεπιστήμιο της Foggia στην Ιταλία. Το Οικομυσείο είναι μέλος του δικτύου Ecoheritage και έχει ως κύριο στόχο την ανάδειξη της ιστορίας των αλιευτικών κοινοτήτων και των χωριών της ενδοχώρας της Νότιας Κέρκυρας, καθώς και την προστασία και προβολή των ευαίσθητων παράκτιων οικοσυστημάτων της περιοχής.

Ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε στον συμμετοχικό χαρακτήρα του σχεδιασμού, καθώς η τοπική κοινωνία κλήθηκε να συμβάλει ενεργά στη συγκρότηση του Χάρτη Κοινότητας και στον καθορισμό των πολιτιστικών διαδρομών. Μέσα από ομαδικές διαδικασίες, οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν βιωματικές αφηγήσεις και στοιχεία συλλογικής μνήμης, ενώ παράλληλα υπέδειξαν σε χαρτογραφικά υποστρώματα φυσικά και πολιτιστικά στοιχεία που θεωρούνται σημαντικά για διατήρηση και ερμηνεία. (Εικόνα 6). Τα δεδομένα αυτά αποτέλεσαν ουσιαστικό υλικό για τον τελικό σχεδιασμό των διαδρομών του οικομυσείου (Kanellorou, 2020).



**Εικόνα 6: Χάρτης Κοινότητας Οικομουσείου Πετρίτη**

(Πηγή: <file:///C:/Users/fotin/Downloads/IU-nf-14989-34446-gr.pdf>)

Στο επόμενο στάδιο, η συμμετοχή επεκτάθηκε σε συμβουλευτικό επίπεδο, με τη διοργάνωση συναντήσεων με εκπροσώπους τοπικών φορέων, πολιτιστικών συλλόγων, επαγγελματιών και μελών της τοπικής αυτοδιοίκησης. Οι πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν αξιοποιήθηκαν συστηματικά, ενισχύοντας έναν σχεδιασμό που λαμβάνει υπόψη τις ανάγκες, τις αξίες και τις προτεραιότητες της τοπικής κοινωνίας και προάγει μια αναπτυξιακή στρατηγική με σεβασμό στην τοπική ταυτότητα (Kanellorouli, 2020).

Παράλληλα, η έρευνα βασίστηκε στη συλλογή πρωτογενούς υλικού μέσω ερωτηματολογίων και συμμετοχικών πρακτικών, καταγράφοντας τόσο στοιχεία φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς όσο και τις στάσεις και αντιλήψεις των κατοίκων σχετικά με τη δημιουργία και λειτουργία του οικομουσείου. Η αξιοποίηση της βιωματικής γνώσης των κοινοτήτων συνέβαλε στη συγκρότηση ενός καταλόγου στοιχείων κληρονομιάς εγγεγραμμένων στη συλλογική μνήμη και λειτούργησε ως βάση για τη χάραξη των πολιτιστικών διαδρομών (Kanellorouli, 2020).

Η συμμετοχική διαδικασία ολοκληρώθηκε με συναντήσεις συνεργασίας σε κομβικά σημεία της περιοχής, με στόχο τη διασφάλιση της ευρείας εκπροσώπησης, της ανταλλαγής διαφορετικών οπτικών και της διεπιστημονικής προσέγγισης στη λήψη αποφάσεων. Η πρακτική αυτή συνέβαλε στη συστηματική οργάνωση και χωρική αποτύπωση των φυσικών και πολιτιστικών πόρων που αναδεικνύονται μέσω του οικομουσείου, ενισχύοντας τη διαφάνεια, την ισότιμη πρόσβαση στην πληροφορία και την κοινωνική συνοχή (Kanellorouli, 2020).

Συνολικά, ο συμμετοχικός σχεδιασμός του Οικομουσείου Πολιτιστικών Διαδρομών αναδεικνύεται ως καθοριστικός παράγοντας για τη λειτουργία και τη βιωσιμότητά του, καθώς συνδέει την πολιτιστική κληρονομιά με το φυσικό περιβάλλον και ενισχύει την τοπική ταυτότητα μέσα από διαδικασίες ουσιαστικής εμπλοκής της κοινωνίας.

#### **4.4 Οικομουσεία που δεν λειτουργούν στο παρόν ή υπολειπόμενα**

Σύμφωνα με τον Pavlis (2024), το Οικομουσείο «Κουρητία Οδός» ιδρύθηκε το 2008 και χωροθετείται στο Ρέθυμνο της Κρήτης, βορειοδυτικά του Ψηλορείτη. Όπως αναφέρεται στο διαθέσιμο διαδικτυακό υλικό του φορέα, το οικομουσείο στοχεύει στην ενίσχυση ήπιων μορφών τουρισμού, όπως ο αγροτουρισμός, ο οικοτουρισμός και ο πολιτιστικός τουρισμός, με αφετηρία την αγροτική ζωή και παραγωγή και με σεβασμό στον ιδιαίτερο χαρακτήρα των συμμετεχόντων οικισμών. Η δομή του βασίζεται σε μια νοητή θεματική

διαδρομή σημαντικών τόπων, η οποία φέρει την ονομασία «Κουρητία Οδός» και περιγράφει μια περιοχή με κοινά και διαχρονικά χαρακτηριστικά από την αρχαιότητα έως σήμερα (Pavlis, 2024).

Ο σχεδιασμός του οικομουσείου περιλαμβάνει τρεις βασικούς άξονες δράσεων: α) «Ο τόπος και τα μνημεία του», β) «Οι δρόμοι του Νερού» και γ) «Πεζοπορικές διαδρομές». Για την ανάπτυξη και υλοποίηση των δράσεων αυτών συνεργάστηκε ένα διεπιστημονικό σχήμα ειδικών, όπως εκπαιδευτικοί, κοινωνιολόγοι, αρχαιολόγοι, αρχιτέκτονες, γεωγράφοι, βιολόγοι και περιβαλλοντολόγοι, σε συνδυασμό με την ενεργή συμμετοχή του τοπικού πληθυσμού. Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε στον ρόλο των κοινοτήτων, οι οποίες πρότειναν θεματικές, συμμετείχαν με έθιμα και προσφορές και ενεπλάκησαν άμεσα στην υλοποίηση των δράσεων. Όπως επισημαίνεται, η έμφαση στην αξία της κοινότητας, στη διατήρηση των κοινών αγαθών, στην προστασία της τοπικής κληρονομιάς και στις συμμετοχικές διαδικασίες ενίσχυσε το ηθικό των κατοίκων, οι οποίοι αντιμετώπισαν το οικομουσείο ως ένα εγχείρημα που τους ανήκε ουσιαστικά. Η συγκεκριμένη προσέγγιση αναδεικνύει την επιτυχημένη εμπλοκή της τοπικής κοινότητας, στόχο που βρίσκεται στον πυρήνα της οικομουσειολογίας. Το Οικομουσείο Αγροτικής Ζωής Ρεθύμνου φαίνεται να υλοποιεί σε μεγάλο βαθμό τις βασικές αρχές της, καθώς ενσωματώνει στις πολιτιστικές διαδρομές τη βιωματική εκπαίδευση σε τοπικές τεχνικές μέσα σε φυσικά τοπία, τις τουριστικές επισκέψεις, την τοπική γαστρονομία και την προστασία της προέλευσης των τοπικών προϊόντων. Παράλληλα, περιλαμβάνει περιηγήσεις σε κτίρια και μνημεία διαφορετικών ιστορικών περιόδων και λειτουργεί ως χώρος τεκμηρίωσης και έρευνας, ενώ προωθεί τόσο την επαφή των επισκεπτών με τον ντόπιο πληθυσμό όσο και τη μεταξύ τους επικοινωνία. Με τη στήριξη των δήμων Γεροποτάμου, Συβρίτου και Κουρετών του πρώην Νομού Ρεθύμνου, το οικομουσείο κατάφερε να ενταχθεί δύο φορές στο Πρόγραμμα Διασυνοριακής Συνεργασίας Interreg της Ευρωπαϊκής Ένωσης με την Κύπρο και την Ιορδανία, εξασφαλίζοντας οικονομικούς πόρους για την υλοποίηση σημαντικού μέρους των δράσεων του. Ωστόσο, όπως επισημαίνεται, υπήρχε η αντίληψη ότι οι ίδιες οι κοινότητες δεν μπορούσαν να επικοινωνήσουν αποτελεσματικά το έργο χωρίς εξωτερική υποστήριξη, γεγονός που οδήγησε στην αναζήτηση νέων πόρων και μηχανισμών προβολής. Παρά τις προσπάθειες αυτές, δεν κατέστη δυνατή η εξεύρεση ατόμων για την οργάνωση και τον συντονισμό των δράσεων. Σήμερα, οι υποδομές που δημιουργήθηκαν παραμένουν ανενεργές λόγω έλλειψης πόρων, το οικομουσείο δεν διαθέτει πλέον νομική μορφή και οι δραστηριότητες συνεχίζονται αποκλειστικά μέσω του πολιτιστικού συλλόγου «Το Σπίτι των Κουρετών». Η τοπική αυτοδιοίκηση δεν κατανόησε πλήρως το πνεύμα του οικομουσείου, με αποτέλεσμα να μην υπάρξει επαρκής μέριμνα για υποδομές και στελέχωση, ενώ οι συμμετέχοντες δεν αποζημιώθηκαν οικονομικά. Παρ' όλα αυτά, διατηρείται η προσδοκία για μελλοντική επαναλειτουργία του εγχειρήματος με την πρόσληψη μόνιμου προσωπικού (Pavlis, 2024).

Μια άλλη πρωτοβουλία οικομουσείου που δεν κατάφερε να διαρκέσει στον χρόνο ήταν αυτό του Αώου Ποταμού. Το οικομουσείο δημιουργήθηκε με σκοπό την προστασία και την ανάδειξη της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς, της διασυνοριακής περιοχής του ποταμού Αώου. Το εγχείρημα βασίστηκε σε συνεργασία φορέων από την Ελλάδα και την Αλβανία και στόχευε στην ενίσχυση της τοπικής ταυτότητας μέσα από την ανάπτυξη θεματικών διαδρομών και τη χρήση ψηφιακών εργαλείων, όπως οι εικονικές περιηγήσεις. Κεντρικός στόχος του έργου ήταν η διατήρηση και η ερμηνεία της πολιτιστικής και περιβαλλοντικής ταυτότητας της περιοχής, καθώς και η καταγραφή και μετάδοση της ιστορικής μνήμης. Η πρωτοβουλία ξεκίνησε από το Mediterranean Institute for Nature and Anthropos (Med-INA) και υλοποιήθηκε σε συνεργασία με τρεις ακόμη εταίρους: την Pindos Environmental στην Ελλάδα, το Ινστιτούτο Προστασίας της Φύσης στην Αλβανία (INCA) και το Δασαρχείο της Πρεμέτ. Το έργο υλοποιήθηκε κατά την περίοδο 2012–2014 και βασίστηκε στη σύμπραξη επιστημόνων διαφορετικών ειδικοτήτων, τοπικών φορέων και κατοίκων της περιοχής. Έπειτα από επιτόπια έρευνα και εκτενή βιβλιογραφική ανασκόπηση, επιλέχθηκαν τέσσερις βασικές θεματικές διαδρομές και αναπτύχθηκε ένας διαδικτυακός τόπος που περιλάμβανε εικονική περιήγηση και συνοδευτικό οδηγό. Στην ελληνική πλευρά, οι θεματικές διαδρομές είχαν τίτλο «Το Ποτάμι, ο Άνθρωπος και η Φύση» και «Μονοπάτια και Κίνηση», ενώ στην αλβανική πλευρά διαμορφώθηκαν οι διαδρομές «Φρούτα της Γης» και «Νερό και Τόπος». Από την ίδρυσή του, το οικομουσείο επιδίωξε να συμβάλει ενεργά στην οικονομική αναζωογόνηση της περιοχής, μέσα από τη δημιουργία ή ενίσχυση δομών τοπικής παραγωγής, την υποστήριξη παραδοσιακών επαγγελμάτων, τοπικών παραγωγών και καλλιτεχνών, καθώς και την προσέλκυση εναλλακτικών μορφών τουρισμού. (Pavlis 2024).

Κατά την πρώτη διετία λειτουργίας του, το Οικομουσείο του Αώου συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση και εθνικούς πόρους, στο πλαίσιο του Πρόγραμμα Διασυνοριακής Συνεργασίας IPA Ελλάδα–Αλβανία 2007–2013. Η πορεία του έργου κρίθηκε ιδιαίτερα θετική, καθώς, όπως επισημαίνεται από μέλος του επιστημονικού προσωπικού του Med-INA, προσέλκυσε το ενδιαφέρον σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο, τόσο λόγω της καινοτόμου φύσης των οικομουσείων γενικότερα όσο και της συγκεκριμένης εφαρμογής. Παράλληλα, θεωρήθηκε ότι συνέβαλε ουσιαστικά στη διαμόρφωση προοπτικών περαιτέρω ανάπτυξης για την περιοχή. Ωστόσο, παρά τα ενθαρρυντικά αρχικά αποτελέσματα και τη θετική αποδοχή που γνώρισε το εγχείρημα έως το 2014, μετά την ολοκλήρωση της χρηματοδότησης η διαχείριση και η νομική εκπροσώπηση του οικομουσείου μεταβιβάστηκαν σε ένα διακρατικό δίκτυο οργανισμών και ατόμων, γνωστό ως «Δίκτυο Ecomuseum». Η εξέλιξη αυτή σηματοδότησε σταδιακά την αποδυνάμωση της βιωσιμότητας του οικομουσείου, το οποίο σήμερα, λόγω έλλειψης πόρων και μόνιμου προσωπικού, δεν λειτουργεί με σταθερό και συστηματικό τρόπο. Στην ελληνική πλευρά, οι θεματικές διαδρομές είχαν τίτλο «Το Ποτάμι, ο Άνθρωπος και η Φύση» και «Μονοπάτια και Κίνηση», ενώ στην αλβανική πλευρά διαμορφώθηκαν οι διαδρομές «Φρούτα της Γης» και «Νερό και Τόπος». Από την ίδρυσή του, το οικομουσείο επιδίωξε να συμβάλει ενεργά στην οικονομική αναζωογόνηση της περιοχής, μέσα από τη δημιουργία ή ενίσχυση δομών τοπικής παραγωγής, την υποστήριξη παραδοσιακών επαγγελμάτων, τοπικών παραγωγών και καλλιτεχνών, καθώς και την προσέλκυση εναλλακτικών μορφών τουρισμού (Pavlis 2024).

Ένα ακόμη οικομουσείο με σημαντικές προοπτικές είναι το Οικομουσείο Ιωαννίνων που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού προγράμματος JOYWELCULT (Ελλάδα–Ιταλία 2007–2013), μέσα από τη συνεργασία του Δήμος Ιωαννιτών και του Εμπορικό Επιμελητήριο Ιωαννίνων. Κεντρικός στόχος της πρωτοβουλίας ήταν η ανάδειξη της σχέσης μεταξύ του φυσικού και του ανθρωπογενούς περιβάλλοντος, καθώς και η διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς της περιοχής μέσα από την ενεργό συμμετοχή της τοπικής κοινωνίας. Στο πλαίσιο του έργου, συνεργάστηκαν τεχνίτες, τοπικοί παραγωγοί και θεσμικοί φορείς για τη δημιουργία γευστικών διαδρομών, την οργάνωση έκθεσης παραδοσιακών τεχνών και την ανάπτυξη μιας πλατφόρμας που στόχευε στη διασυνοριακή συνεργασία. Το οικομουσείο περιλάμβανε, μεταξύ άλλων, γευστικές διαδρομές και εργαστήρια χειροτεχνίας, καθώς και μια περιοδεύουσα έκθεση που ανέδειξε την αξία συγκεκριμένων τοποθεσιών και παραδοσιακών τεχνών της περιοχής. Παράλληλα, διαμορφώθηκαν κατευθυντήριες αρχές και κανόνες που αφορούσαν την ποιότητα των προϊόντων και των τοπίων. Επιπλέον, στο πλαίσιο του έργου δημιουργήθηκε ένα σήμα ποιότητας για τις παρεχόμενες υπηρεσίες και τα τοπικά προϊόντα, ενώ αναπτύχθηκε και μια πλατφόρμα συνεργασίας που συνέδεε παραγωγούς και τεχνίτες της διασυνοριακής περιοχής. Ο λεγόμενος «Χάρτης Υπηρεσιών» περιλάμβανε επιχειρήσεις που συμμετείχαν στο σχέδιο, όπως ξενοδοχεία και καταλύματα, τοπικές βιοτεχνίες, πολιτιστικά κέντρα, τουριστικές υπηρεσίες και οργανισμούς αναψυχής. Η δημιουργία και λειτουργία του οικομουσείου Ιωαννίνων αποτέλεσε πρωτοβουλία του Δήμου Ιωαννιτών σε συνεργασία με το Εμπορικό Επιμελητήριο Ιωαννίνων και βασίστηκε αποκλειστικά στη μεταξύ τους σύμπραξη, χωρίς την ανάγκη συγκρότησης συγκεκριμένης νομικής μορφής. Ωστόσο, με την ολοκλήρωση του προγράμματος JOYWELCULT, οι δράσεις που είχαν αναπτυχθεί δεν συνέχισαν να εξελίσσονται, με αποτέλεσμα το οικομουσείο να μην λειτουργεί πλέον ενεργά (Pavlis 2024).

## Συμπέρασμα

Συμπερασματικά, η εξέταση των παραπάνω περιπτώσεων καταδεικνύει ότι η βιωσιμότητα και η χρονική αντοχή ενός οικομουσείου δεν εξαρτώνται αποκλειστικά από την αρχική του σύλληψη ή την ένταξή του σε χρηματοδοτικά προγράμματα, αλλά κυρίως από τη σταθερή δέσμευση των εμπλεκόμενων φορέων και τη συνεχή ενεργοποίηση της τοπικής κοινότητας. Αν και αρκετά από τα παραδείγματα που παρουσιάστηκαν εντάχθηκαν επιτυχώς σε ευρωπαϊκά προγράμματα και παρήγαγαν αξιόλογο πολιτιστικό έργο, η έλλειψη μακροπρόθεσμης υποστήριξης από την τοπική αυτοδιοίκηση οδήγησε, σε ορισμένες περιπτώσεις, σε σταδιακή αδρανοποίηση των δομών. Παράλληλα, η ανάλυση ανέδειξε ότι η ψηφιακότητα, όταν δεν εντάσσεται σε ένα συνολικό συμμετοχικό και ανθρωποκεντρικό πλαίσιο, δεν επαρκεί από μόνη της για τη διασφάλιση της βιωσιμότητας. Αντίθετα, όταν λειτουργεί υποστηρικτικά προς τις διαδικασίες συμμετοχής, ερμηνείας και τοπικής ταυτότητας, μπορεί να ενισχύσει ουσιαστικά τη σχέση του οικομουσείου με τον τόπο και την κοινότητα.

## **5. Πρόταση σχεδιασμού: Ο σχεδιασμός ενός Ψηφιακού Οικομουσείου στη Λακωνία**

Λαμβάνοντας υπόψη τα θεωρητικά εργαλεία και τις μεθοδολογικές προσεγγίσεις που αναλύθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, καθώς και τα συμπεράσματα που προέκυψαν από τη μελέτη οικομουσείων στον ελληνικό χώρο, το παρόν κεφάλαιο μετατοπίζει το ενδιαφέρον από την ανάλυση στην εφαρμογή. Ειδικότερα, επιχειρείται η διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης πρότασης σχεδιασμού για τη δημιουργία ενός ψηφιακού οικομουσείου στη Λακωνία, η οποία αξιοποιεί τις αρχές του ανθρωποκεντρικού, συμμετοχικού και εμπειρικού σχεδιασμού, όπως αυτές εξετάστηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια.

Η επιλογή της Λακωνίας ως πεδίου εφαρμογής δεν είναι τυχαία, καθώς πρόκειται για έναν τόπο με έντονη γεωμορφολογική ποικιλομορφία, πλούσια φυσική κληρονομιά και μακραίωνη πολιτιστική διαστρωμάτωση, στοιχεία που συνθέτουν ένα ιδιαίτερα σύνθετο αλλά και εύφορο πολιτισμικό τοπίο. Παράλληλα, η κυριαρχία του αγροτικού και φυσικού περιβάλλοντος, η διάσπαρτη παρουσία μνημείων και τόπων μνήμης, καθώς και οι κοινωνικοοικονομικές μεταβολές που έχουν επηρεάσει την περιοχή, αναδεικνύουν την ανάγκη για νέες μορφές πολιτιστικής διαχείρισης και ερμηνείας που να ενισχύουν τη σχέση των κατοίκων με τον τόπο τους.

Στο πλαίσιο αυτό, το οικομουσείο προσεγγίζεται όχι ως μια στατική δομή, αλλά ως ένα ανοιχτό και δυναμικό σύστημα που εκτείνεται στον χώρο και στον χρόνο, συνδέοντας το φυσικό περιβάλλον, την υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά και τις τοπικές κοινότητες. Η ψηφιακή διάσταση του προτεινόμενου οικομουσείου λειτουργεί συμπληρωματικά προς τη χωρική του διαχυτότητα, συγκροτώντας έναν ενιαίο ψηφιακό τόπο συγκέντρωσης, ερμηνείας και διάχυσης του περιεχομένου, αλλά και ένα εργαλείο ενίσχυσης της συμμετοχής και της προσβασιμότητας.

Το κεφάλαιο παρουσιάζει το όραμα του σχεδιασμού, μερικά από τα σημεία ενδιαφέροντος που μπορούν να ενταχθούν στο οικομουσειακό δίκτυο, καθώς και τη μεθοδολογία που προτείνεται για την ανάπτυξή του. Η διαδικασία βασίζεται στο μοντέλο του Double Diamond (Design Council, 2005) και υποστηρίζεται από τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για τη συλλογή δεδομένων, τον συνεπιμελητικό σχεδιασμό και την αξιολόγηση της εμπειρίας χρήστη, με στόχο τη διαμόρφωση ενός υβριδικού οικομουσείου που ανταποκρίνεται στις σύγχρονες ανάγκες του τόπου και της κοινότητας.

### **5.1 Περιγραφή του τόπου: σημεία ενδιαφέροντος και όραμα σχεδιασμού**

Η Λακωνία είναι ο νοτιότερος νομός της ανατολικής Πελοποννήσου και της ανατολικής ηπειρωτικής Ελλάδας. Ο νομός χαρακτηρίζεται από πλούσια γεωμορφολογία καθώς οριοθετείται δυτικά από τον Ταΰγετο που καταλήγει στο Ακρωτήριο Ταΐναρο και ανατολικά από τον Πάρνωνα που απολήγει στο ακρωτήριο του Κάβο Μαλέα. Στο κέντρο του νομού ρέει ο μυθικός ποταμός του Ευρώτα που εκβάλλει στον Λακωνικό κόλπο διαμορφώνοντας ανάμεσα στα δύο βουνά την εύφορη κοιλάδα του Ευρώτα, ενώ στην περιοχή υπάρχουν και άλλα σημαντικά ποτάμια και υπόγεια ρεύματα. Το Δέλτα του Ευρώτα η λίμνη Στρογγύλη, τα βουνά και τα σπήλαια του νομού δημιουργούν μια εξέχουσα βιοποικιλότητα και προσφέρουν διαμονή σε πολλούς έμβιους οργανισμούς και μεταναστευτικά ρεύματα πτηνών. Η ιδιαίτερη αυτή γεωμορφολογία με τις εναλλαγές τοπίων και την πλούσια βλάστηση εξηγεί την μακραίωνη ιστορία του τόπου που αποτέλεσε πεδίο δημιουργίας σημαντικών πολιτισμών. Κατάλοιπα του αρχαίου, βυζαντινού και σύγχρονου πολιτισμού κείνται διάσπαρτα στον νομό ανάμεσα σε κτίρια και άλλοτε σε φυσική βλάστηση ενώ ορισμένες περιοχές θυμίζουν ανοιχτό μουσείο όπως η ευρύτερη περιοχή της Μάνης και ο Βράχος της Μονεμβασιάς.

Η ενασχόληση με τον πρωτογενή τομέα και τα κλειστά κοινωνικά δίκτυα που χαρακτηρίζουν τις απόκεντρες επαρχιακές περιοχές δυσχεραίνουν την διαμονή στην περιοχή εδώ και πολλές δεκαετίες. Γεγονότα όπως ο εμφύλιος πόλεμος και η αγροτική κρίση των μέσων του προηγούμενου αιώνα έπληξαν βαθιά τον συγκεκριμένο νομό, ώθησαν σε εσωτερική και εξωτερική μετανάστευση, με ορδές νέων να μετακομίζουν στην Αθήνα και σε χώρες της Β. Αμερικής και της Αυστραλίας οι οποίοι διατηρούσαν δεσμούς με τον τόπο επιστρέφοντας προσωρινά για παραθερισμό. Ακόμη και σήμερα ο νομός αποτελεί προορισμό τους καλοκαιρινούς κυρίως μήνες και το ανθρωπογενές τοπίο μεταβάλλεται με την αύξηση του τουρισμού.

Η Λακωνία μέχρι και σήμερα χαρακτηρίζεται από την υπερίσχυση του φυσικού και αγροτικού τοπίου έναντι του αστικού, γεγονός που καθορίζει την φυσιογνωμία και την ανθρωπογεωγραφία του τόπου και οδηγεί σε διάφορες παραδοχές τόσο θετικές όσο και αρνητικές. Παρότι το φυσικό στοιχείο είναι διάχυτο και η πολιτιστική παράδοση σπουδαία η σύνδεση των ανθρώπων με τον πολιτισμό και το περιβάλλον δεν είναι ισχυρή. Με την πεποίθηση ότι η αναγνώριση της φυσικής υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς πηγάζουν από την καλλιέργεια μια ευρύτερης αισθητικής παιδείας, η δημιουργία ενός οικομουσείου ή ενός συμπλέγματος οικομουσείων στον νομό της Λακωνίας μοιάζει ιδανική για την διασύνδεση των κατοίκων μεταξύ τους και με τον περιβάλλον. Αποδεδειγμένα η ανάδειξη του πολιτισμού σε ένα τόπο δίνει προστιθέμενη αξία, ευνοώντας παράλληλα τομείς που σχετίζονται με την οικονομία όπως ο τουρισμός και η ανάδειξη των προϊόντων τοπικής παραγωγής.

Η περιοχή συγκεντρώνει μια πληθώρα σημείων με ιστορικό αλλά και γεωλογικό ενδιαφέρον που μαρτυρούν την πλούσια πολιτιστική κληρονομιά, και μπορούν να συμπεριληφθούν στο σχέδιο ανάδειξης του οικομουσείου. αρχαιολογικά «ερείπια», κτίρια μονάδων επεξεργασίας αγροτικής παραγωγής του προηγούμενου αιώνα και κτίρια με λαογραφικές συλλογές με τον κατάλληλο επιμελητικό σχεδιασμό και τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών μπορούν να μετατραπούν από αναξιόποιhta στοιχεία σε ζωντανούς χώρους μάθησης διάδρασης και πολιτιστικής ζύμωσης. Το οικομουσείο είναι επιπλέον ένα σχολείο βιωματικής μάθησης, επομένως οι πρακτικές καλλιέργειας γης, οι παραδοσιακές χειροτεχνίες του τόπου και οι παραδόσεις μπορούν να αποτελέσουν θεματικές για μια βιωματική και βιώσιμη εκπαίδευση. Τα στοιχεία υλικής και άυλης ΠΚ θα αναδεικνύονται ταυτόχρονα με το φυσικό περιβάλλον. Επιπλέον η Λακωνία συγκεντρώνει έναν αξιόλογο αριθμό φυσικών μονοπατιών που μπορούν να ενταχθούν στις δράσεις του οικομουσείου.

## 5.2 Η Μεθοδολογική προσέγγιση Σχεδιασμού «Double Diamond»

Η πρόταση για ένα μελλοντικό Οικομουσείο στον νομό της Λακωνίας εξετάστηκε αναλυτικότερα μέσα από το πρίσμα της Σχεδιαστικής Σκέψης ή Design Thinking (DT) όπως είναι ευρέως διαδεδομένη στην διεθνή βιβλιογραφία και συγκεκριμένα μέσω του μεθοδολογικού σχεδιασμού του Design Council (2005) Double Diamond (Διπλό Διαμάντι). Το Design Thinking αποτελεί μια πρακτική σχεδιασμού με διακριτά στάδια που έχει ως επίκεντρο τον ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό (HCD) ο οποίος μαζί με τον τεχνολογικά εστιασμένο σχεδιασμό και τον περιβαλλοντικά βιώσιμο σχεδιασμό αποτελούν κατευθυντήρια γραμμή του σχεδιασμού την τελευταία δεκαετία. (Mason, 2022).

Σύμφωνα με τον Mason (2022) στην περίπτωση των Μουσείων και των Ιδρυμάτων Πολιτισμού το Design Thinking ορίζεται ως: «μια ανθρωποκεντρική πρακτική που στοχεύει να αναπτύξει ενσυναίσθηση και βαθιά κατανόηση της εμπειρίας του επισκέπτη. Ο Mason την χαρακτηρίζει επιπλέον ως μια πρακτική συνεργασίας όπου διεπιστημονικές ομάδες καθώς και χρήστες μέσα από επαναληπτικές διαδικασίες περνούν μέσα από τη ανακάλυψη πληροφοριών για τους τελικούς χρήστες του πονήματος στη δημιουργία ιδεών, στη δοκιμή αυτών και, τέλος, στην υλοποίηση του πλάνου και την προσέγγιση της κοινωνικής ομάδας-στόχου.

Κατά καιρούς έχουν διαμορφωθεί πολλά μοντέλα Σχεδιαστικής Σκέψης με γνωστότερο το μοντέλο του Stanford που δημιουργήθηκε το 2000 και περιέχει τα πέντε στάδια Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test (Stanford d.school, n.d.). Λίγα χρόνια αργότερα έκανε την εμφάνισή του το μοντέλο Double Diamond που δημιουργήθηκε το 2005 από British Design Council. Άλλα δημοφιλή μοντέλα στην σχεδιαστική προσέγγιση των Μουσείων είναι αυτά της εταιρίας IDEO με κατευθυντήρια γραμμή το μότο «Inspiration, Implementation, Ideation», το LUMA, αλλά και εγχειρίδια σχεδιασμού όπως το το Service Design 10 που αφορά συγκεκριμένα τον σχεδιασμό Υπηρεσιών, και το πιο πρόσφατο IBM Design Thinking (Mason, 2022).

Όλες αυτές οι μεθοδολογικές προσεγγίσεις είναι δομημένες πάνω σε κοινές αρχές. Πρώτα απ' όλα είναι ανθρωποκεντρικά μοντέλα και εκκινούν από τις αρχές του HCD που έχει ως επίκεντρο να καλύψει τις ποικίλες ανάγκες των ανθρώπων. Για τον σκοπό αυτό όλα τα μοντέλα εκκινούν από την κατανόηση των αναγκών, των συμπεριφορών και των κινήτρων όλων των μετόχων (επισκεπτών, εργαζομένων προσωπικού, συνεργαζόμενων φορέων) που θα εμπλακούν με τον τελικό προϊόν, υπηρεσία ή εμπειρία, τοποθετώντας την ενσυναίσθηση πάνω από την τεχνολογική καινοτομία. Επίσης σε όλα αυτά τα μοντέλα προβλέπεται η συμπερίληψη και η συνεργασία κατά τη δημιουργία μέσα από πρακτικές συμμετοχικού σχεδιασμού (PD) χρησιμοποιώντας μια πληθώρα οπτικών μέσων επικοινωνίας σε μεγάλη κλίμακα καθώς έχει αποδειχθεί ότι επιταχύνει τη μάθηση και προωθεί τη συνεργασία μεταξύ των εμπλεκόμενων μελών

κάνοντας την διαδικασία πιο ευχάριστη και παραγωγική αποφεύγοντας ταυτόχρονα αποκλεισμούς ομάδων. (Mason, 2022).

Το μοντέλο Double Diamond που χρησιμοποιήθηκε για τους σκοπούς της εργασίας αποτελεί ένα από τα δημοφιλέστερα εργαλεία σχεδιασμού και έχει υιοθετηθεί ως οδηγός από πολλούς οργανισμούς μεταξύ των οποίων και μουσεία. Η μεθοδολογία αντικατοπτρίζεται σχηματικά ως δύο ενωμένοι ρόμβοι δημιουργώντας την εικόνα δύο διαμαντιών, από την οποία έλαβε και το όνομά του. Κάθε ένα από τα δύο διαμάντια χωρίζεται στη μέση και αποτελείται από δύο επιμέρους στάδια.

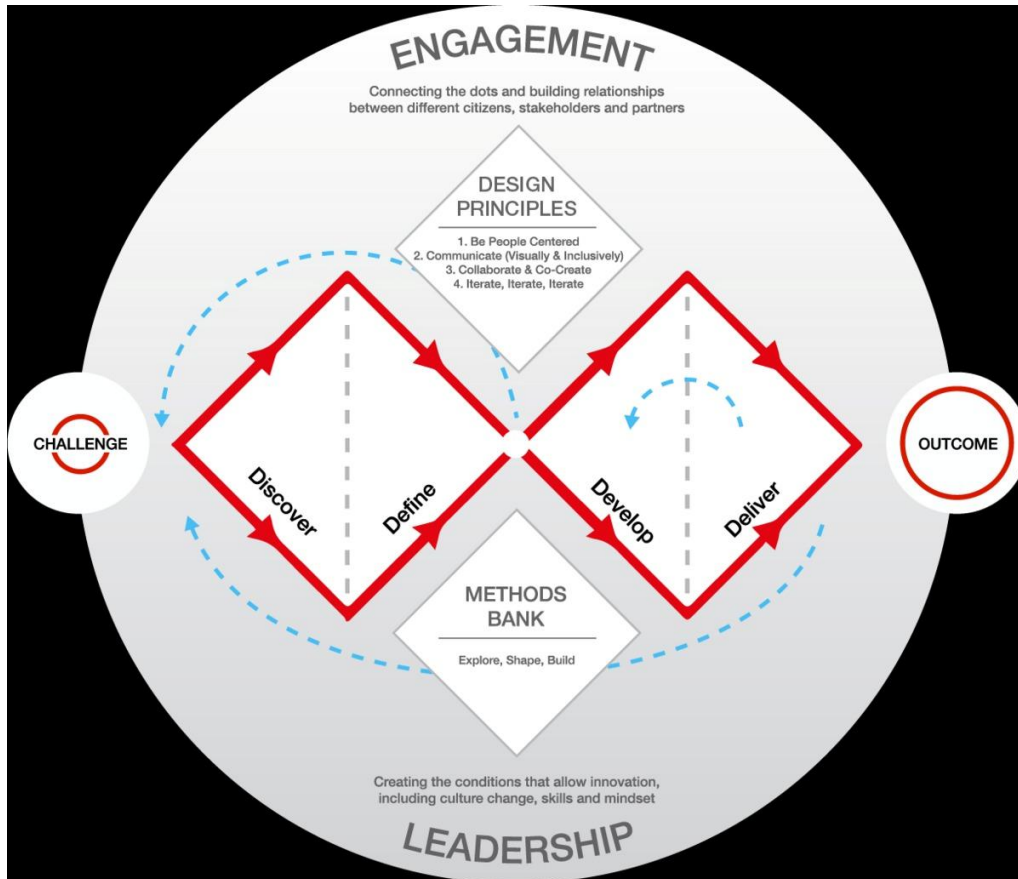


**Εικόνα 7: Απεικόνιση του μοντέλου DT Double Diamond (The Double Diamond by the Design Council is licensed under a CC BY 4.0 license.)**

Το πρώτο διαμάντι εμπεριέχει τα στάδια του Discover, δηλαδή της ανακάλυψης μιας κατάστασης μέσω της διερεύνησης και του Define δηλαδή του καθορισμού των αναγκών και των στόχων που πρέπει να τεθούν. Σκοπός των δύο αυτών σταδίων του πρώτου διαμαντιού είναι να μπορέσουμε να κατανοήσουμε ποιο είναι το πρόβλημα ή η ευκαιρία και όχι απλά να σταθούμε σε υποθέσεις, κάτι που απαιτεί να μιλάς και να περνάς χρόνο με άτομα που επηρεάζονται από τα ζητήματα. Η γνώση που συγκεντρώθηκε από τη φάση της ανακάλυψης μπορεί να σας βοηθήσει στον ορισμό της πρόκλησης με διαφορετικό τρόπο. Η παράδοση περιλαμβάνει τη δοκιμή διαφορετικών λύσεων σε μικρή κλίμακα, την απόρριψη εκείνων που δεν θα λειτουργήσουν και τη βελτίωση αυτών που θα λειτουργήσουν. Το δεύτερο διαμάντι χωρίζεται στα στάδια του Develop και Deliver και ενθαρρύνει τους ανθρώπους να δώσουν διαφορετικές απαντήσεις στο σαφώς καθορισμένο πρόβλημα, αναζητώντας έμπνευση από αλλού και συνσχεδιάζοντας με μια σειρά διαφορετικών ανθρώπων.

Το πρώτο στάδιο κάθε διαμαντιού (Discover, Develop) αποτελεί μια διαδικασία ανάλυσης όπου μελετώνται διαφορετικές και ίσως αποκλίνουσες περιπτώσεις ή λύσεις, ενώ τα στάδια που ακολουθούν (Define, Deliver) εμπεριέχουν διαδικασίες σύνθεσης που προέκυψαν από τα σημεία σύγκλισης. Όπως δείχνουν τα βέλη στο διάγραμμα (βλ. Εικόνα 8) η διαδικασία αυτή δεν είναι γραμμική. Σύμφωνα με το British Design Council «πολλοί από τους οργανισμούς που υποστηρίζουμε μαθαίνουν κάτι περισσότερο για τα υποκείμενα προβλήματα που μπορεί να τους στείλουν πίσω στην αρχή.» (Design Council, n.d., para. 4). Η δημιουργία και η δοκιμή ιδεών πολύ πρώιμου σταδίου μπορεί να είναι μέρος της ανακάλυψης και σε έναν συνεχώς μεταβαλλόμενο και ψηφιακό κόσμο, καμία ιδέα δεν θεωρείται τετελεσμένη. Η σχεδιαστική ομάδα λαμβάνει συνεχώς σχόλια για το πώς λειτουργούν τα προϊόντα και οι υπηρεσίες και στοχεύει συνεχώς στην βελτίωσή τους.

Ο λόγος που προτιμάται το μεθοδολογικό μοντέλο του Διπλού Διαμαντιού είναι η ευκρίνεια που προσφέρει αναφορικά με τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει ένα άτομο ή μια ομάδα για να πετύχει την ολοκλήρωση μιας ιδέας, την επίλυση ή βελτίωση ενός θέματος αλλά και την αξιοποίηση μιας ευκαιρίας. Επιπλέον το μοντέλο του Διπλού Διαμαντιού διευκολύνει τον διαμοιρασμό ρόλων και εργασιών όταν ένα εγχείρημα υλοποιείται από μια διεπιστημονική ομάδα όπως συμβαίνει συνήθως και η δομή του ευνοεί τον συμμετοχικό σχεδιασμό.



Εικόνα 8: Απεικόνιση του μοντέλου DT Double Diamond (<https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>)

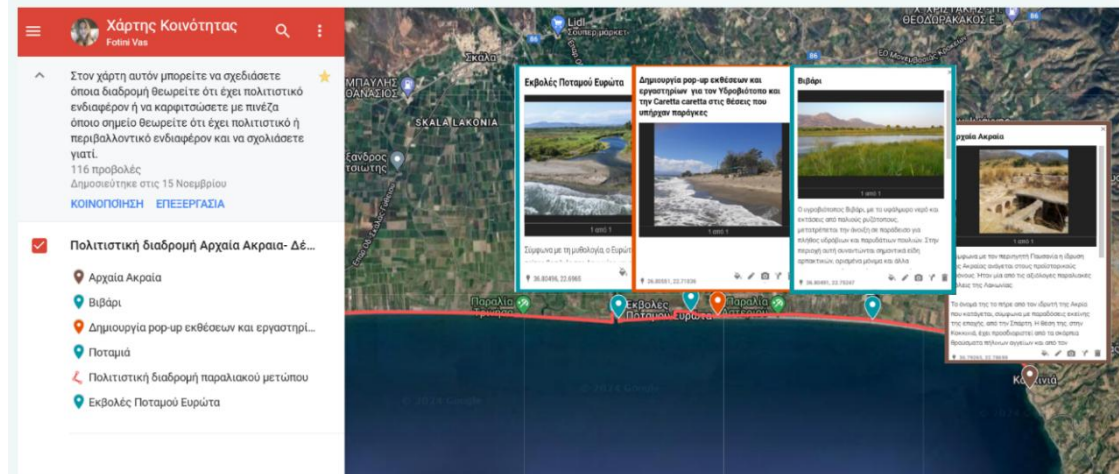
### 5.3 Τα Ψηφιακά Εργαλεία Σχεδιασμού

Στο πλαίσιο του σχεδιασμού του Οικομουσείου Λακωνίας, η χρήση ψηφιακών εργαλείων αποτέλεσε αναπόσπαστο μέρος της μεθοδολογίας, υποστηρίζοντας τόσο την έρευνα όσο και τη συμμετοχική διαδικασία με την τοπική κοινότητα. Η επιλογή τους έγινε με γνώμονα την πρακτικότητα και την προσαρμογή τους στις ανάγκες ενός υβριδικού οικομουσείου, στο οποίο οι φυσικοί χώροι συνδέονται με ψηφιακές εφαρμογές για την ενίσχυση της εμπειρίας, της διάδρασης και της προβολής των πολιτιστικών διαδρομών.

Η συλλογή δεδομένων και η χαρτογράφηση των σημείων ενδιαφέροντος πραγματοποιήθηκαν μέσω ψηφιακών εργαλείων όπως το Google Forms και το Google My Maps, δημιουργώντας τον «Χάρτη της Κοινότητας» που θα μπορούσε να συνδιαμορφωθεί από την ομάδα και τους κατοίκους της περιοχής. Παράλληλα, η οπτικοποίηση, η πρωτοτυποποίηση και η αξιολόγηση των λύσεων έγινε με εργαλεία όπως το Figma και το Maze, που υποστήριξαν τη συνεργατική εργασία και τη δοκιμή της εμπειρίας χρήστη σε συνθήκες προσομοίωσης. Στα υποκεφάλαια που ακολουθούν γίνεται αναλυτικότερη παρουσίαση των εργαλείων αυτών και του τρόπου χρήσης τους, εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο συνέβαλαν στην υλοποίηση του σχεδιασμού και στην ενίσχυση της συμμετοχής της τοπικής κοινότητας.

### 5.3.1 Google Forms και Google My Maps

Στο πρώτο στάδιο της Ανακάλυψης δομήθηκε ένα ερωτηματολόγιο στην πλατφόρμα Google Forms συνοδευόμενο από ένα χάρτη που δημιουργήθηκε με σκοπό μελλοντικά να συνδιαμορφωθεί από τη διεπιστημονική ομάδα και την τοπική κοινότητα όπως είθισται κατά τον σχεδιασμό των Οικομουσείων. Ο χάρτης αυτός ονομάστηκε «χάρτης της Κοινότητας» που και συμπεριλήφθηκε στην φόρμα ερωτήσεων. Για τους σκοπούς της έρευνας δημιουργήθηκε μια πολιτιστική διαδρομή από την Αρχαία Ακραία έως τις εκβολές του ποταμού Ευρώτα με καρφίτσωμένα σημεία ενδιαφέροντος και πολιτιστικών δράσεων ( βλ. Εικόνα 9).

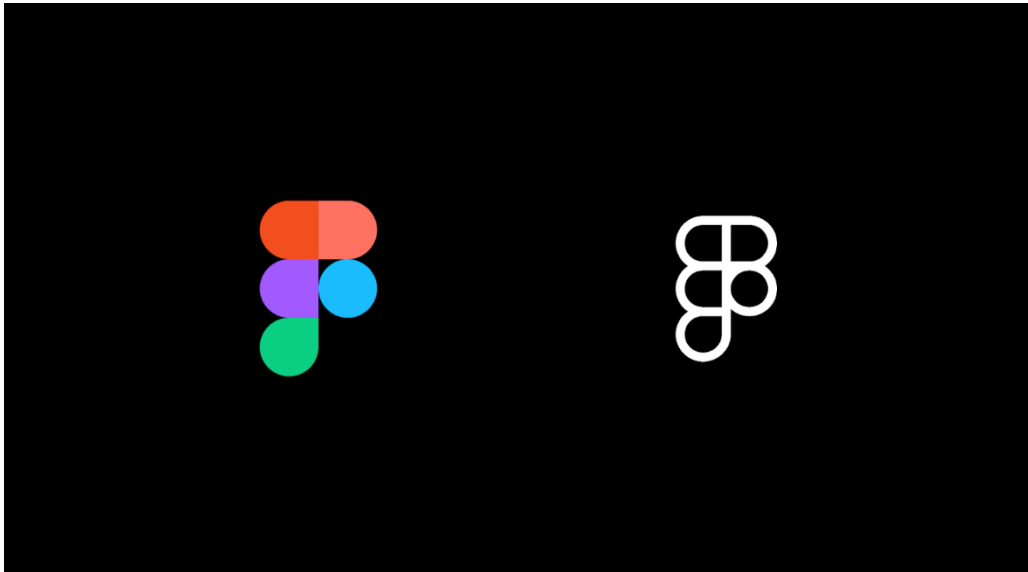


Εικόνα 9: Η προτεινόμενη διαδρομή που σχεδιάστηκε στον Χάρτη κοινότητας του Οικομουσείου Λακωνίας για τον ερωτηματολόγιο

### 5.3.2 Figma

Το βασικό εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε στα στάδια σχεδιασμού που ακολουθούν ήταν το Figma (<https://www.figma.com/>). Το Figma είναι ένα εργαλείο σχεδίασης πρωτοτύπων UI και παρότι επίσημα κυκλοφόρησε ως τελικό προϊόν τον Σεπτέμβριο του 2024, κατέχει ήδη μια εξέχουσα θέση στη δημιουργία ψηφιακών σχεδίων. Τα στοιχεία που καθιστούν το Figma πολύτιμο είναι πολλά. Αρχικά αποτελεί ένα δωρεάν εργαλείο με δυνατότητα χρήσης τόσο *web-based* όσο και σε λογισμικό χωρίς καμία διαφορά στην ποιότητα προσφέροντας ευελιξία και αίσθηση ασφάλειας, ενώ στο δωρεάν πλάνο περιλαμβάνεται η συντριπτική πλειοψηφία των εργαλείων. Ωστόσο αυτό που κάνει το Figma πρωτοποριακό είναι η δυνατότητα που προσφέρει σε πολλούς χρήστες να δημιουργούν ομάδες και να εργάζονται ταυτόχρονα σε ένα εγχείρημα ευνοώντας την ομαδική διαδραστική και διεπιστημονική εργασία. Το λογισμικό παρέχει πέρα από τα *drafts* με τις πολλαπλές σελίδες σχεδιασμού και την δυνατότητα πρωτοτυποποίησης όπου μπορούν πολλά άτομα να συνσχεδιάσουν. Ένα ακόμα παρεχόμενο εργαλείο είναι το *FigJam* ιδανικό για την διαδικασία ανταλλαγής ιδεών (Staiano, 2022). Πρόσφατα ενσωματώθηκε στην πλατφόρμα και το *Figma Dev Mode* μια λειτουργία που φτιάχτηκε για να γεφυρώσει το χάσμα στην επικοινωνία μεταξύ σχεδιαστών και *Developers*.

Το Figma, ξεκίνησε ως εγχείρημα το 2012 από τους Dylan Field και Evan Wallace επικεντρώνοντάς στην αξιοποίηση της δύναμης της τεχνολογίας WebGL για τη δημιουργία ενός διανυσματικού επεξεργαστή γραφικών που λειτουργούσε απρόσκοπτα σε ένα πρόγραμμα περιήγησης. Η πρωταρχική ιδέα των ιδρυτών γεννήθηκε από την επιθυμία να γίνουν τα εργαλεία σχεδιασμού πιο προσιτά, συνεργατικά και αποτελεσματικά. Μέχρι το 2015, η εταιρεία είχε εξασφαλίσει αρχική χρηματοδότηση και ένα χρόνο αργότερα το 2016 ξεκίνησε επίσημα ο κύκλος ζωής της κυκλοφορίας του λογισμικού και το Figma έκανε αισθητή την παρουσία του με χαρακτηριστικά όπως τη συνεργασία σε πραγματικό χρόνο, προσομοιάζοντας εργαλεία όπως τα Έγγραφα Google, αλλά προσαρμοσμένα για σχεδιαστές. Η επιτυχία του οδήγησε σε ευρεία υιοθέτηση από όλες τις βιομηχανίες και το 2022 η Adobe εξέφρασε δημόσια την πρόθεσή της να εξαγοράσει την Figma, αναγνωρίζοντας την εξέχουσα θέση της στον κόσμο του σχεδιασμού (Perez, 2022).



**Εικόνα 10: Το λογότυπο του λογισμικού Figma**

<https://www.figma.com/community/file/1252952214981489076/figma-logo>

Εστιάζοντας στις λειτουργίες που καθιστούν το Figma ιδιαίτερα κατάλληλο για διαδικασίες Design Thinking και, ειδικότερα, για τον σχεδιασμό ψηφιακών μέσων, αναδεικνύεται ένα σύνολο δυνατοτήτων που ενισχύουν τόσο τη δημιουργική διαδικασία όσο και τη συνεργασία. Η πλατφόρμα επιτρέπει τη δημιουργία διεπαφών χρήστη, μακετών και *wireframes* μέσω ενός διαισθητικού επεξεργαστή που βασίζεται σε διανυσματικά στοιχεία, υποστηρίζοντας μεταφορά και απόθεση, επαναχρησιμοποιήσιμα *components* και εκτεταμένη χρήση πρόσθετων λειτουργιών. Η διαθεσιμότητα πληθώρας *plugins*, *widgets*, *templates* και *assets* –τόσο δωρεάν όσο και επί πληρωμή– διευκολύνει την ανάπτυξη και την ωρίμανση ιδεών, επιταχύνοντας τη σχεδιαστική διαδικασία και επιτρέποντας την προσαρμογή υπάρχοντων στοιχείων στις εκάστοτε αισθητικές και λειτουργικές ανάγκες, χωρίς την ανάγκη εκκίνησης από μηδενική βάση. (Staiano, 2022)

Παράλληλα, η δυνατότητα συνεργασίας σε πραγματικό χρόνο, με πολλούς χρήστες να εργάζονται ταυτόχρονα στο ίδιο αρχείο και τις αλλαγές να αποτυπώνονται άμεσα, ενισχύει τη συλλογική εργασία, τη συνεχή ανατροφοδότηση και τη συνδημιουργία, στοιχεία κομβικά για διεπιστημονικές και εξ αποστάσεως ομάδες. Το ενσωματωμένο εργαλείο πρωτοτυποποίησης επιτρέπει τη δημιουργία διαδραστικών μακετών και τη δοκιμή σεναρίων χρήσης εντός της ίδιας πλατφόρμας, χωρίς τη μεσολάβηση άλλων λογισμικών. Επιπλέον, η λειτουργία του μέσω φυλλομετρητή, σε συνδυασμό με εφαρμογές για επιτραπέζιους υπολογιστές και κινητές συσκευές, διασφαλίζει διαλειτουργικότητα μεταξύ διαφορετικών λειτουργικών συστημάτων και ευελιξία πρόσβασης. Τέλος, η ενσωμάτωσή του με εργαλεία διαχείρισης και επικοινωνίας, όπως το Slack, το JIRA και το Notion, το καθιστά κεντρικό κόμβο στη ροή εργασίας μιας ομάδας.

Συνολικά, η ευκολία πρόσβασης, το φιλικό και ελκυστικό UX, ακόμη και για χρήστες χωρίς προηγούμενη εμπειρία στον σχεδιασμό, σε συνδυασμό με τις παραπάνω λειτουργίες, καθιστούν το Figma ένα καινοτόμο εργαλείο που συμβάλλει ουσιαστικά στην εξομάλυνση της συνεργασίας και στον εκδημοκρατισμό της σχεδιαστικής διαδικασίας (Staiano, 2022).

### 5.3.3 Maze

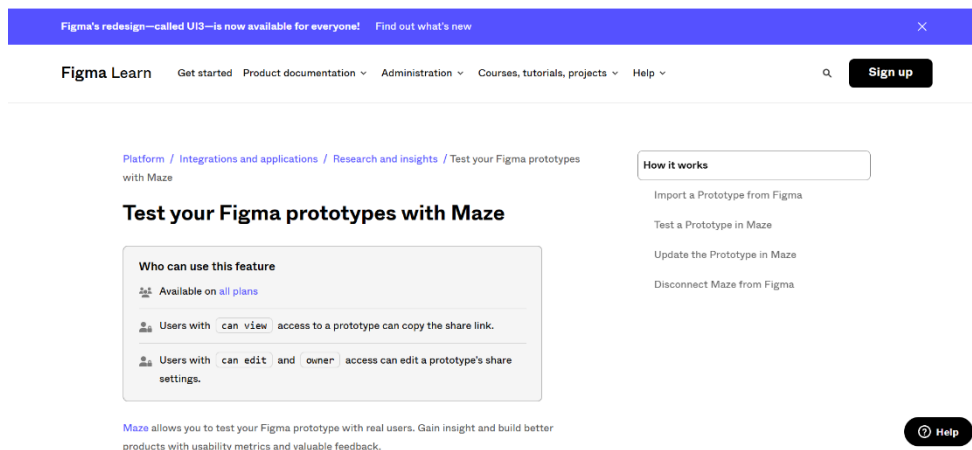
Το Maze αποτελεί ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο για δοκιμές UX, το οποίο δίνει τη δυνατότητα στους σχεδιαστές να δοκιμάζουν πρωτότυπα, να διεξάγουν έρευνες και να συλλέγουν δεδομένα με ιδιαίτερη ευκολία. Η πλατφόρμα προσφέρει απρόσκοπτη ενσωμάτωση με δημοφιλή εργαλεία σχεδίασης, όπως το Figma, το Sketch, το Adobe XD, το InVision και το Marvel. Μέσω αυτής της ενσωμάτωσης, οι σχεδιαστές μπορούν να εισάγουν απευθείας τα Πρωτότυπα τους για δοκιμές χρηστικότητας και να συγκεντρώνουν

πολύτιμες πληροφορίες από τις αλληλεπιδράσεις των χρηστών, όπως σχόλια, χάρτες θερμότητας (*heat maps*) και μετρήσεις ευχρηστίας.

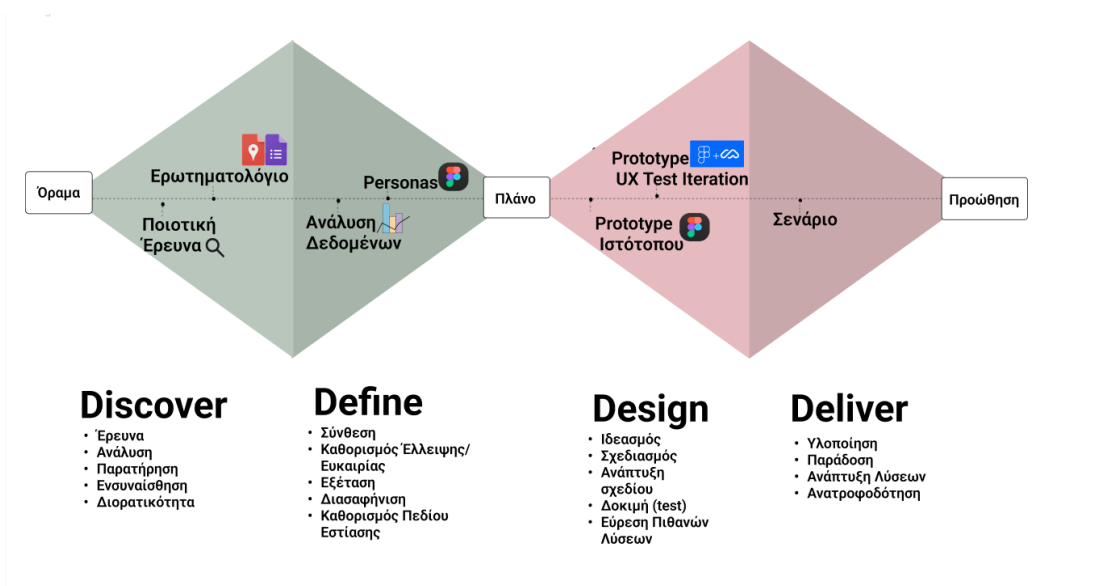
Αυτό που κάνει το ο Maze να ξεχωρίζει είναι η φιλικότητα προς τον τελικό χρήστη, καθώς δεν απαιτείται η εγκατάσταση πρόσθετων επεκτάσεων ή εφαρμογών. Η απομακρυσμένη δοκιμή ενισχύει τη δυνατότητα συνεργασίας και διευκολύνει τη συμμετοχή χρηστών από διαφορετικές τοποθεσίες. Ο χρήστης μπορεί απλώς να ακολουθήσει έναν κοινόχρηστο σύνδεσμο που τον οδηγεί στο πρωτότυπο και να εκτελέσει σαφείς οδηγίες και εργασίες. Αυτό διευκολύνει σημαντικά τη διαδικασία, καθιστώντας την πιο άμεση και προσιτή. Επιπλέον, το Maze παρέχει δυνατότητες επικύρωσης και δοκιμής ιδεών, ακόμα και χωρίς τη χρήση Πρωτότυπων. Τα δεδομένα που συλλέγονται μετατρέπονται σε αναφορές, οι οποίες είναι άμεσα διαθέσιμες για ανάλυση και διαμοιρασμό. Η ενσωμάτωση αυτών των πρακτικών στη διαδικασία σχεδίασης όχι μόνο διασφαλίζει την ευχρηστία και τη λειτουργικότητα των προϊόντων αλλά και υποστηρίζει τη δημιουργία εμπειριών που είναι πλήρως εναρμονισμένες με τις ανάγκες των χρηστών. Η αποτελεσματικότητα του Maze, η ενσωμάτωσή του με τα δημοφιλή εργαλεία σχεδίασης και η απλότητα χρήσης το καθιστούν ιδανική επιλογή για σχεδιαστές UX και διεπιστημονικές ομάδες σχεδιασμού.



**Εικόνα 11: (Αριστερά) Το λογότυπο της πλατφόρμας Maze (Δεξιά) με δυνατότητας ενσωμάτωσης του λογισμικού Figma για πρωτοτυποποίηση**



**Εικόνα 12: Από την σελίδα «Figma Learn» του επίσημου ιστότοπου Figma όπου περιγράφεται η δυνατότητα UX testing στο Maze (<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360041246514-Test-your-Figma-prototypes-with-Maze>)**



Εικόνα 113:: Πρωτότυπο σχέδιο στο Figma όπου απεικονίζεται η εφαρμογή της μεθοδολογίας Double Diamond και της χρήσης ψηφιακών εργαλείων όπως χρησιμοποιήθηκαν στην παρούσα ΜΔ (προσαρμοσμένο στο σχέδιο του template Design Process-Double Diamond (Community): <https://www.figma.com/@nikolaevadinara>)

### 5.4. Discover: Το Στάδιο της Διερεύνησης και Ανακάλυψης

Το πρώτο στάδιο στη σχεδιαστική σκέψη, αυτό της «Ανακάλυψης» αν και απαιτεί τη λιγότερη σχεδιαστική πρακτική, είναι βαθιά κρίσιμο για την εξέλιξη της διαδικασίας. Σύμφωνα με το Βρετανικό συμβούλιο «το πρώτο διαμάντι βοηθά τους ανθρώπους να καταλάβουν, αντί να υποθέσουν, ποιο είναι το πρόβλημα. Περιλαμβάνει να μιλάς και να περνάς χρόνο με άτομα που επηρεάζονται από τα ζητήματα» (Design Council, 2005). Το βασικό συστατικό επομένως του σταδίου Discover είναι η «ενσυναίσθηση» (Hamidli, 2023). Σε αυτό το στάδιο, ο ερευνητής προβαίνει στη συλλογή πληροφοριών και δεδομένων γύρω από το θέμα ενδιαφέροντος του τοποθετώντας πάντα στο κέντρο τις ανθρώπινες ανάγκες. Τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται σε αυτό το στάδιο είναι η διεξαγωγή ποιοτικής και ποσοτικής έρευνας, η μελέτη πεδίου, όπου οι χρήστες ερευνώνται μέσα στο φυσικό τους περιβάλλον, οι ομάδες εστίασης όπου ερευνάται το κοινό «στόχος» (target group) ώστε να κατανοηθούν οι ανάγκες και οι επιθυμίες του, και επιπλέον συνεντεύξεις και μελέτες ημερολογίου, όπου οι σκέψεις των εμπλεκόμενων καταγράφονται για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Στην περίπτωση του σχεδιασμού ενός ψηφιακού Οικομυσειού που θα απευθύνεται πρωτίστως στην κοινότητα που θα το συνδιαχειρίζεται, κρίθηκε απαραίτητο να κατανοηθεί η άποψη των ανθρώπων, που ζουν στην περιοχή αλλά και δυνάμει επισκεπτών.



Εικόνα 14: Σχέδιο ενδεικτικό της πολυπλοκότητας του σταδίου του Discover

#### 5.4.1 Δημιουργία Ερωτηματολογίου

Τα οικομυσειά και η ψηφιακότητα στην υπηρεσία της βιώσιμης ανάπτυξης και του πολιτισμού. Σχεδιάζοντας το ψηφιακό οικομυσειό της Λακωνίας

Με σκοπό την κατανόηση των πολιτιστικών αναγκών και ενδιαφερόντων των μελλοντικών επισκεπτών του Οικομουσείου, αλλά και την προδιάθεσή τους σχετικά με τις δράσεις του και το ενδεχόμενο να συμμετέχουν σε αυτές δημιουργήθηκε ένα ερωτηματολόγιο εικοσιπέντε ερωτήσεων. Οι ερωτήσεις ήταν μοιρασμένες στις εξής τέσσερις ενότητες: ενότητα 1η: Δημογραφικά Στοιχεία, ενότητα 2η: Πολιτιστικά Ενδιαφέροντα και Προτιμήσεις Κοινού, ενότητα 3η: Οικομουσειά, ενότητα 4η: Πολιτιστικές διαδρομές

Στην ενότητα «Δημογραφικά Στοιχεία» ζητήθηκαν η ηλικία, το φύλο, το επίπεδο εκπαίδευσης, η ιδιότητα, ο τόπος κατοικίας και η σχέση με τον Νομό καθώς το ερωτηματολόγιο διανεμήθηκε ως επί το πλείστον σε ντόπιο κοινό και κοινό που γνωρίζει ή επισκέπτεται επανειλημμένα την περιοχή αλλά και σε ανθρώπους που δεν ήταν γνωστός ο τόπος καταγωγής τους, ούτε ξεκάθαρη η σχέση τους με τον νομό.

Στην δεύτερη ενότητα με τίτλο «Πολιτιστικά Ενδιαφέροντα και Προτιμήσεις Κοινού» οι συμμετέχοντες ζητήθηκε να απαντήσουν σε ερωτήσεις βαθμονόμησης κλίμακας *Likert* (Creswell, 2014) για το ενδιαφέρον τους αναφορικά με διαφορετικούς χώρους πολιτισμού μεταξύ των οποίων και μουσειά αλλά και χώρους που πλαισιώνουν δράσεις που δύνανται να συμπεριληφθούν σε αυτές ενός Οικομουσείου, όπως βιωματικά εργαστήρια, μουσικά φεστιβάλ ή εκθέσεις. Επιπλέον οι ερωτηθέντες κλήθηκαν να δηλώσουν τη συχνότητα με την οποία επισκέπτονται τέτοιους χώρους. Οι υπόλοιπες ερωτήσεις προσανατολίστηκαν στην σχέση του κοινού με τα ψηφιακά εργαλεία και τις προσδοκίες τους από μια μουσειακή εμπειρία.

Στην τρίτη ενότητα που αφορούσε τα οικομουσειά, έγινε μια σύντομη αποσαφήνιση του όρου στην περιγραφή του τίτλου και οι ερωτήσεις επικεντρώθηκαν στην άποψη των ερωτηθέντων για την συγκεκριμένη τυπολογία και στο κατά πόσο θα ταίριαζε στην περιοχή της Λακωνίας. Στην ενότητα αυτή υπήρχαν δύο ερωτήσεις ανάπτυξης οι οποίες ζητούσαν από τους συμμετέχοντες να κατονομάσουν στοιχεία υλικής και άυλης ΠΚ που χρήζουν διατήρησης και ανάδειξης αλλά και μέρη με πολιτιστική και περιβαλλοντική αξία που να χρήζουν προστασίας και ανάδειξης. Τέλος δόθηκαν τέσσερις επιλογές που αντιστοιχούσαν σε πρακτικές συμμετοχικότητας όπως αυτές κατηγοριοποιούνται από την Nina Simon (2010) «συνεισφοράς» (*contributory*), «συνεργασίας» (*collaborative*), «συν-δημιουργίας» (*co-creative*) και φιλοξενίας (*hosted*) ενώ δόθηκε και η επιλογή να προτείνουν άλλους τρόπους συνεισφοράς.

Στην τέταρτη και τελευταία ενότητα για τις Πολιτιστικές διαδρομές αφού δόθηκε μια σύντομη περιγραφή της έννοιας της πολιτιστικής διαδρομής, ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να επιλέξουν μεταξύ διαδρομών με καθορισμένες χιλιομετρικές αποστάσεις που μοιάζουν ιδανικές για μια τέτοια διαδρομή. Στο σημείο αυτό του ερωτηματολογίου ερωτήθηκαν επιπλέον αν η ύπαρξη εφαρμογής με δυνατότητες εξατομίκευσης στις ανάγκες και τις προτιμήσεις τους θα αύξανε τις πιθανότητες συμμετοχής σε μια τέτοια διαδρομή. Στη συνέχεια προτάθηκε μια παράκτια διαδρομή 8 χλμ. ώστε να εκδηλώσουν τον βαθμό ενδιαφέροντος τους. Η εικόνα που συνόδευε την ερώτηση (βλ. Εικόνα 9) αποτελούσε μέρος του χάρτη που δημιουργήθηκε στο Google My Maps ενώ στους συμμετέχοντες είχε αποσταλεί μαζί με τη φόρμα και ο σύνδεσμος του χάρτη για να περιεργαστούν με μεγαλύτερη ευκολία τη διαδρομή με τα σημεία και τις πληροφορίες που περιείχε το κάθε ένα.

Στην προτελευταία ερώτηση ζητήθηκε να προτείνουν μια διαδραστική φυσική ή ψηφιακή δραστηριότητα κατά μήκος αυτής της διαδρομής και μαζί με την επεξήγηση της έννοιας της διάδρασης, δόθηκαν και παραδείγματα με σκοπό την διευκόλυνση και την έμπνευση των ερωτηθέντων. Τέλος ζητήθηκε από τους ερωτηθέντες να προτείνουν αν θέλουν μια άλλη πιθανή πολιτιστική διαδρομή στον Δήμο Ευρώτα συγκεκριμένα ή γενικά στον ευρύτερο νομό Λακωνίας.

Οι ερωτήσεις ανάπτυξης στις δύο τελευταίες ενότητες επικεντρώνονταν στον Δήμο Ευρώτα με την εναλλακτική απάντησης αναφορικά με ολόκληρο το Νομό, με σκοπό να αντληθούν πληροφορίες ανεξαρτήτως του αν κάποιος διαθέτε εμπειρία από την συγκεκριμένη περιοχή ή όχι. Το ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε κατά αυτόν τον τρόπο με την ιδέα ότι στον σχεδιασμό για την υλοποίηση ενός τέτοιου μουσείου ο διαμοιρασμός αντίστοιχων ερωτηματολογίων θα εξαπλωνόταν σε ολόκληρο τον νομό με επιμέρους ομάδες επικεφαλής για κάθε περιοχή-Δήμο.

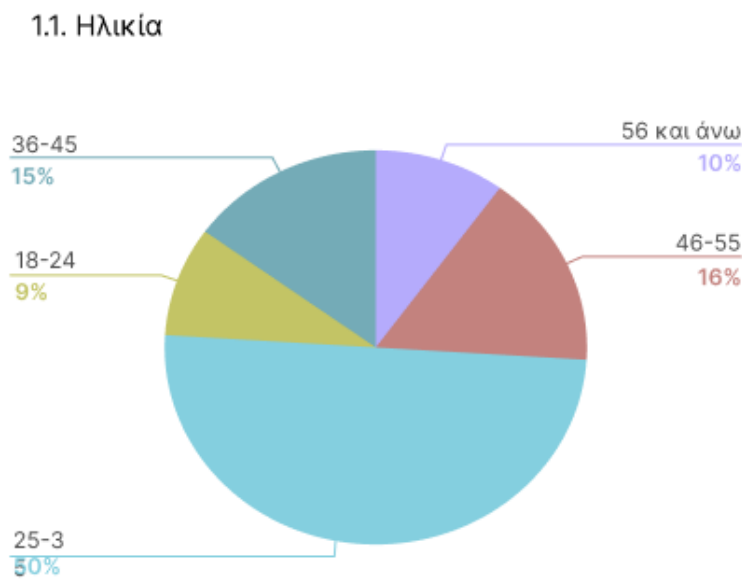
## 5.5 Define: Καθορίζοντας το περιεχόμενο, τους χρήστες και τις ανάγκες τους

Το στάδιο του Define του Διπλού Διαμαντιού είναι ένα καθοριστικό στάδιο για την σχεδιαστική διαδικασία. Μέσα από αυτό το στάδιο νοηματοδοτούνται οι πληροφορίες που συλλέχθηκαν στο στάδιο Discover (βλ. Κεφάλαιο 5.4.) και καθορίζονται οι στόχοι και η πορεία που θα ακολουθηθεί στα επόμενα

στάδια της ανάπτυξης και παράδοσης του σχεδίου βοηθώντας τη σχεδιαστική ομάδα να αποφύγει πιεσμοί και να προβεί στον σχεδιασμό με τις λιγότερες δυνατές αμφιβολίες. Η φάση αυτή απαιτεί τόσο αναλυτική όσο και συνθετική σκέψη αλλά και ιδεασμό. Ο ιδεασμός στοχεύει στην δημιουργία ενός σχεδίου που θα επιτρέψει τη μέγιστη δυνατή κάλυψη των διαφορετικών αναγκών των χρηστών (Hamidli, 2023).

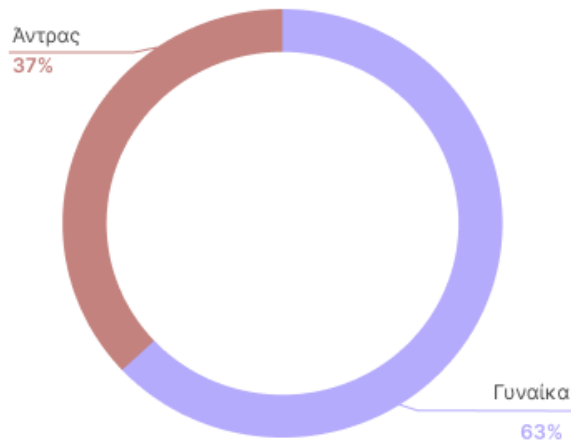
### 5.5.1 Ανάλυση Δεδομένων Ερωτηματολογίου

Από την ανάλυση των απαντήσεων των ερωτηθέντων παλμογραφήθηκε η προδιάθεση ενός πληθυσμιακού μέρους της περιοχής, αυτόχθονου και μη απέναντι σε ένα μελλοντικό Οικομουσείο στην ευρύτερη περιοχή του νομού Λακωνίας. Επιπλέον οι ερωτήσεις στόχευαν στην κατανόηση των ενδιαφερόντων, και των αναγκών τους σε θέματα πολιτισμού την εξοικείωση τους με τη χρήση ψηφιακών διαδραστικών εργαλείων αλλά και την δεκτικότητά τους στην ιδέα συμμετοχικών διαδικασιών. Η ηλικιακή ομάδα που συμμετείχε περισσότερο ήταν αυτή των 25-35 ετών (βλ. Γράφημα 1.) και συνολικά οι περισσότερες συμμετέχουσες ήταν γυναίκες. (βλ. Γράφημα 2.).



Γράφημα 1: Αποτελέσματα ερώτησης 1.1 (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

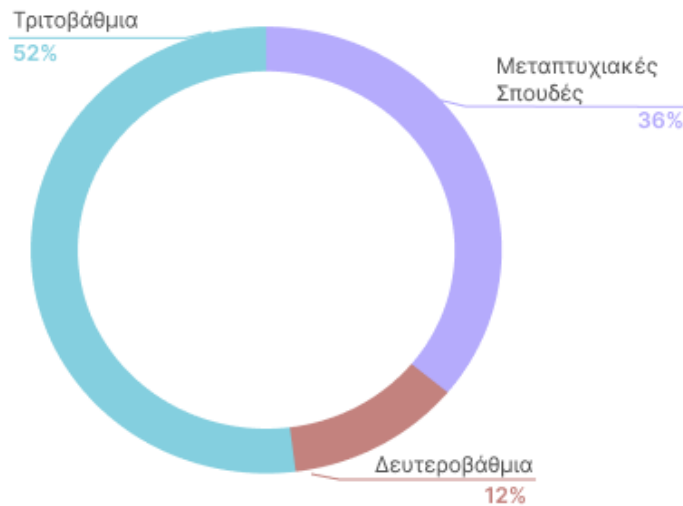
## 1.2. Φύλο



Γράφημα 2: Αποτελέσματα ερώτησης 1.2 (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

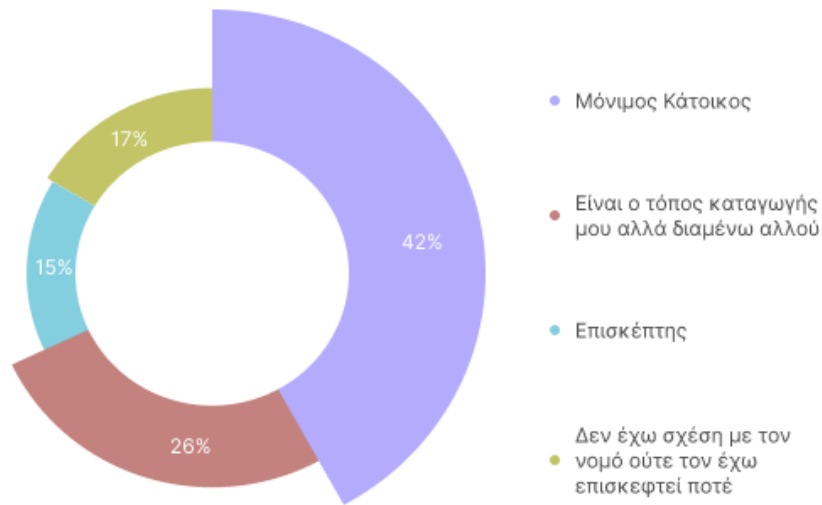
Το μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων ήταν γενικά υψηλό (βλ. Γράφημα 3). Η μέγιστη συμμετοχή ήταν από ανθρώπους που διέμεναν στην περιοχή ενώ περίπου το ¼ των ερωτηθέντων είχε καταγωγή από την περιοχή αλλά διέμενε αλλού (βλ. Γράφημα 4).

## 1.3. Εκπαίδευση



Γράφημα 3: Αποτελέσματα ερώτησης 1.3 (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

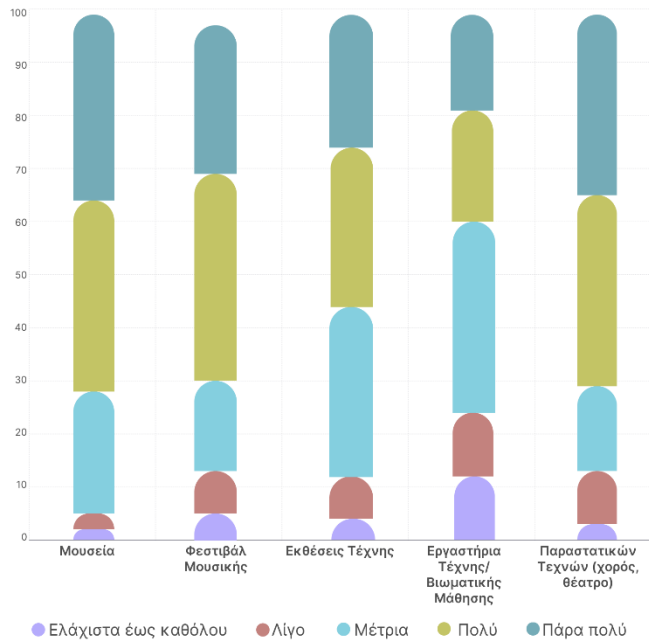
## 1.5. Σχέση με τον νομό



**Γράφημα 4: Αποτελέσματα ερώτησης 1.5 (Πηγή:<https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)**

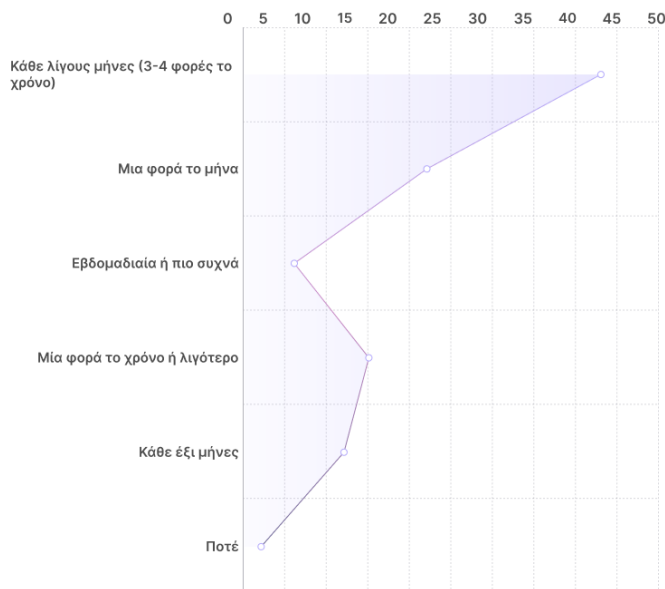
Από τις ερωτήσεις της δεύτερης ενότητας Πολιτιστικά Ενδιαφέροντα και Προτιμήσεις Κοινού φάνηκε ότι τα μουσικά φεστιβάλ, οι χώροι παραστατικών τεχνών και τα μουσεία έρχονται πρώτα στις προτιμήσεις του κοινού που συμμετείχε στην έρευνα ενώ δεν είναι τόσο εξοικειωμένοι με τις εκθέσεις Τέχνης και τα Βιωματικά εργαστήρια (βλ. Γράφημα 5). Η συχνότητα επίσκεψης των συμμετεχόντων κυμαίνεται στις 3-4 φορές τον χρόνο, κάθε λίγους μήνες, ένα ποσοστό 22% συνολικά επισκέπτεται μηνιαία χώρους με πολιτιστικό περιεχόμενο ή δράσεις, ενώ μόλις ένα 6% σε εβδομαδιαία ή συχνότερη βάση (βλ. Γράφημα 6).

2.1. Κατά πόσο σας ενδιαφέρουν οι παρακάτω πολιτιστικοί χώροι;



**Γράφημα 5: Αποτελέσματα ερώτησης 2.1 (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehΧαfjBKADD8>)**

2.2. Πόσο συχνά επισκέπτεστε χώρους με πολιτιστικό ενδιαφέρον ή πολιτιστικές δράσεις;

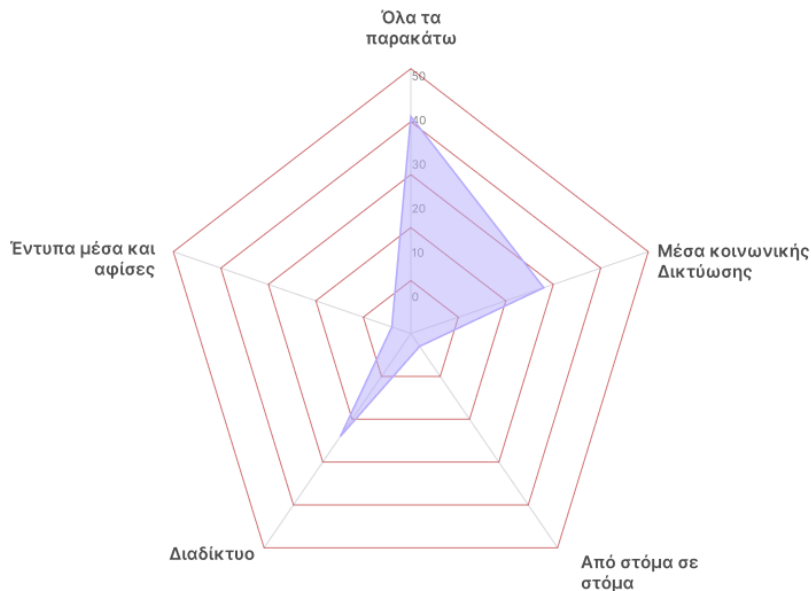


**Γράφημα 6: Αποτελέσματα ερώτησης 2.2. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehΧαfjBKADD8>)**

Οι υπόλοιπες ερωτήσεις της δεύτερης ενότητας έδωσαν πληροφορίες σχετικά με την δεκτικότητα του κοινού απέναντι στα ψηφιακά εργαλεία. Αναφορικά με την ενημέρωσή τους για θέματα και δράσεις πολιτισμού τα περισσότερα άτομα (41%) ενημερώνονται εξίσου από όλα τα μέσα που τους δόθηκαν ως επιλογές (από στόμα σε στόμα, διαδίκτυο, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, έντυπα μέσα και αφίσες). Συνολικά ένα ποσοστό 52% απάντησε ότι ενημερώνεται καθαρά από ψηφιακά μέσα (διαδίκτυο, μέσα κοινωνικής δικτύωσης) όπως αποτυπώνεται στο Γράφημα 7. Η ύπαρξη Επίσημου Ιστότοπου σε ένα μουσείο ή

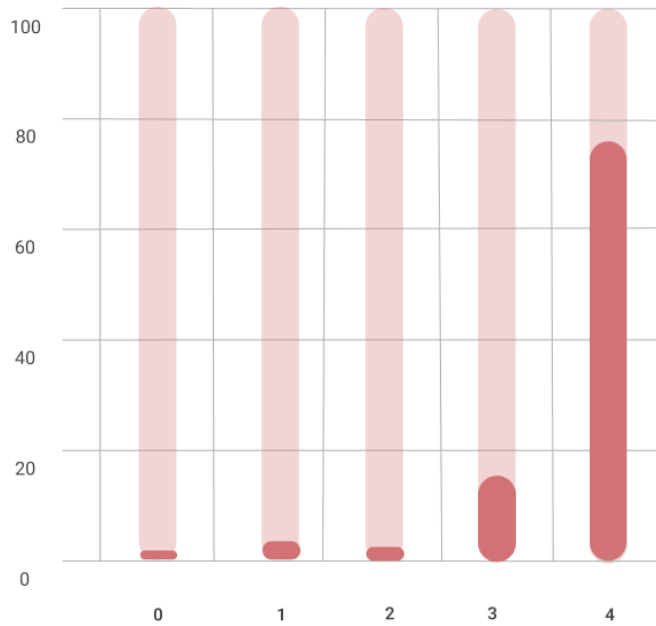
Πολιτιστικό ίδρυμα αποτελεί απαραίτητο στοιχείο αυτού, για τους 76 από τους 100 ερωτηθέντες ενώ ένα 15% το θεωρεί πάρα πολύ σημαντικό (βλ. Γράφημα 8). Στην ερώτηση 2.5 παρουσιάστηκαν τέσσερις κατηγορίες ψηφιακών εργαλείων και δόθηκαν σε παρένθεση οι λειτουργίες χρήσης τους σε ένα μουσείο ή χώρο πολιτισμού και ερωτήθηκαν κατά πόσο θεωρούν ότι κάθε ένα από αυτά παίζει σημαντικό ρόλο στην αναβάθμιση της εμπειρίας του χρήστη. Τα εργαλεία ήταν τα εξής: ακουστικοί οδηγοί (αφηγήσεις και επεξηγήσεις σχετικά με το πολιτιστικό περιεχόμενο), τεχνολογίες εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (εμβύθιση σε τρισδιάστατες αναπαραστάσεις μνημείων και αντικειμένων), εφαρμογές με δυνατότητες εξατομίκευσης στις ανάγκες και τις προτιμήσεις σας και παιχνίδια διάδρασης (εμπλοκή σε παιχνίδια με προκλήσεις, γρίφους και άλλες δραστηριότητες σχετικές με το πολιτιστικό περιεχόμενο). Οι συμμετέχοντες έδειξαν να θεωρούν απαραίτητους τους ακουστικούς οδηγούς που ξεχώρισαν με διαφορά ως πάρα πολύ σημαντικό εργαλείο για μια πολιτισμικού περιεχομένου εμπειρία. Πολύ μεγάλης σημασίας αναδείχτηκαν και οι εφαρμογές εξατομίκευσης αλλά και τα εργαλεία εμβύθισης (VR, AR). Τα παιχνίδια διάδρασης φάνηκε να μοιάζουν εξίσου μέτριας και μεγάλης σημασίας για τους ερωτηθέντες (βλ. Γράφημα 9). Η αξιολογική αυτή κατάταξη αιτιολογείται και από τις προσδοκίες που είχαν οι συμμετέχοντες γενικά από μια τέτοια εμπειρία όπως φάνηκε στα αποτελέσματα της ερώτησης 2.6. με την απόκτηση νέας γνώσης να έρχεται πρώτη στις προσδοκίες του κοινού, την διασκέδαση δεύτερη ενώ η κοινωνικοποίηση φάνηκε να απασχολεί το μικρότερο μέρος των συμμετεχόντων. (βλ. Γράφημα 10)

### 2.3. Ποίο είναι το κυριότερο μέσο ενημερωσής σας για τα πολιτιστικά δρώμενα;



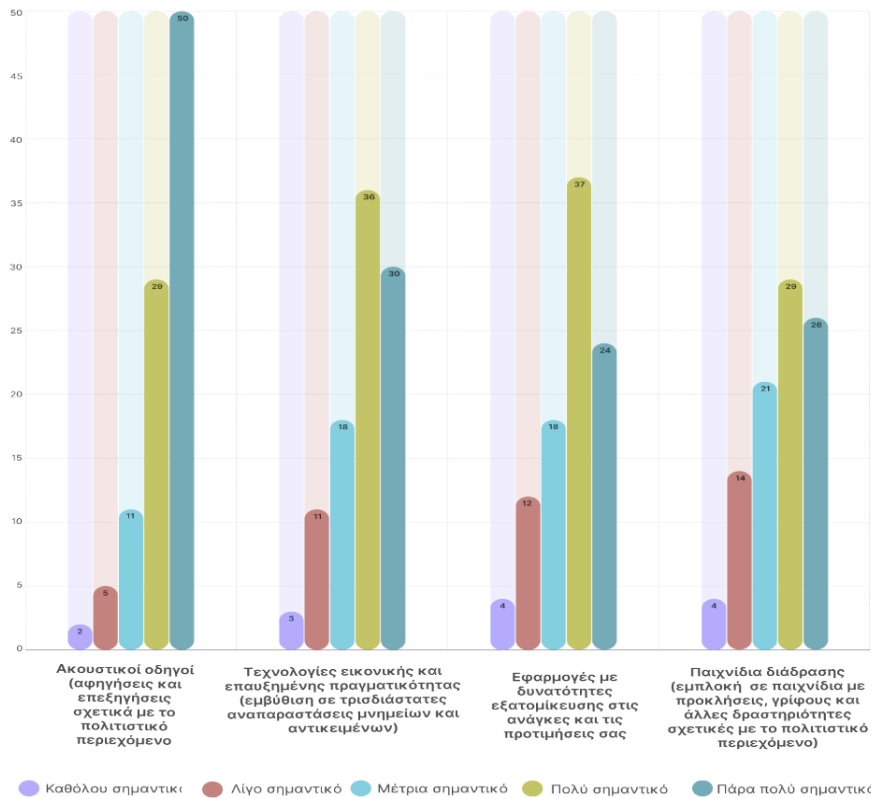
Γράφημα 7: Αποτελέσματα ερώτησης 2.3. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

2.4. Πόσο σημαντική είναι για εσάς η ύπαρξη επίσημου Ιστούτοπου σε ένα μουσείο ή ίδρυμα Πολιτισμού;



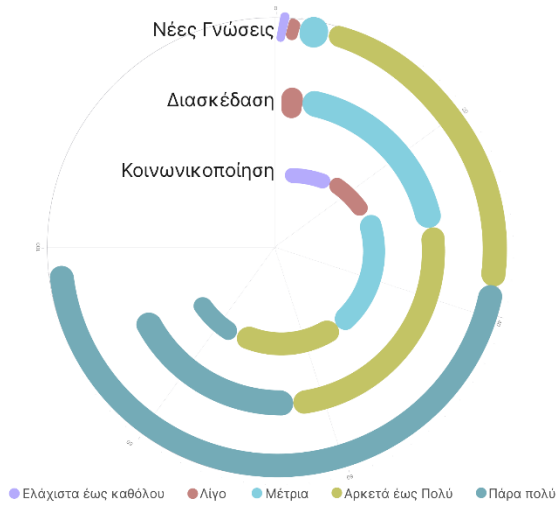
Γράφημα 8: Αποτελέσματα ερώτησης 2.4. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

2.5. Πόσο σημαντικά θεωρείτε τα παρακάτω ψηφιακά εργαλεία για την αναβάθμιση της εμπειρίας σας σε ένα μουσείο ή χώρο πολιτισμού;



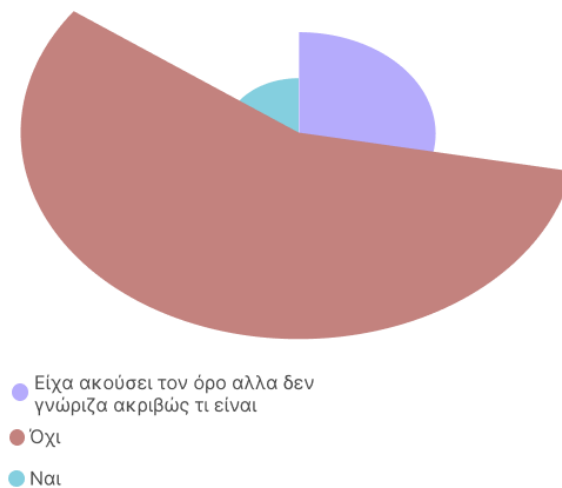
Γράφημα 9: Αποτελέσματα ερώτησης 2.5 (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

2.6. Τι προσδοκάτε και σε τι βαθμό από μια μουσειακή ή πολιτιστικού περιεχομένου εμπειρία;



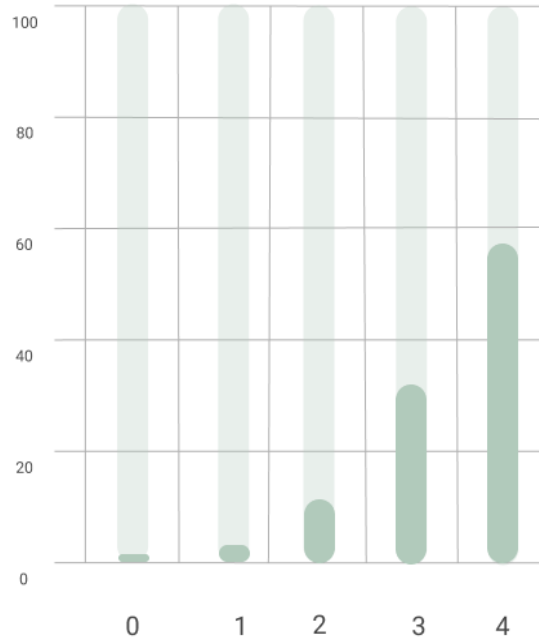
Γράφημα 10: Αποτελέσματα ερώτησης 2.6. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehΧqfjBKADD8>)

3.1. Γνωρίζατε πρίν από την συμμετοχή σας σε αυτήν την έρευνα για την τυπολογία του Οικομουσείου;



Γράφημα 11: Αποτελέσματα ερώτησης 3.1. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehΧqfjBKADD8>)

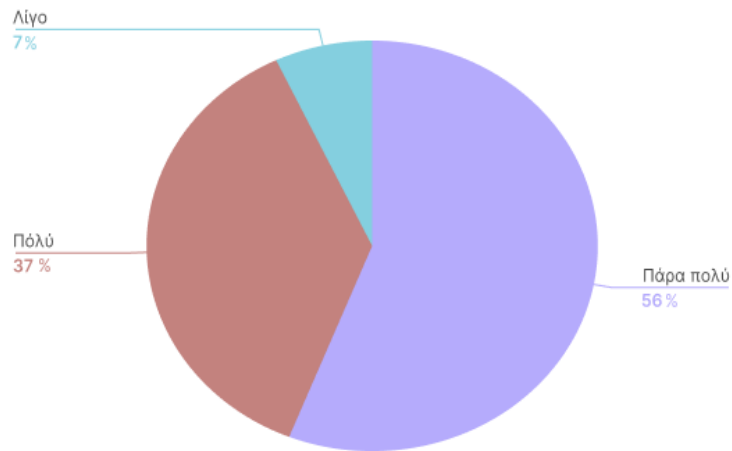
3.2. Κατά πόσο θα σας προδιέθετε θετικά η ύπαρξη ενός Οικομουσείου σε ένα μέρος για να το επισκεφτείτε;



**Γράφημα 12: Αποτελέσματα ερώτησης 3.2. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)**

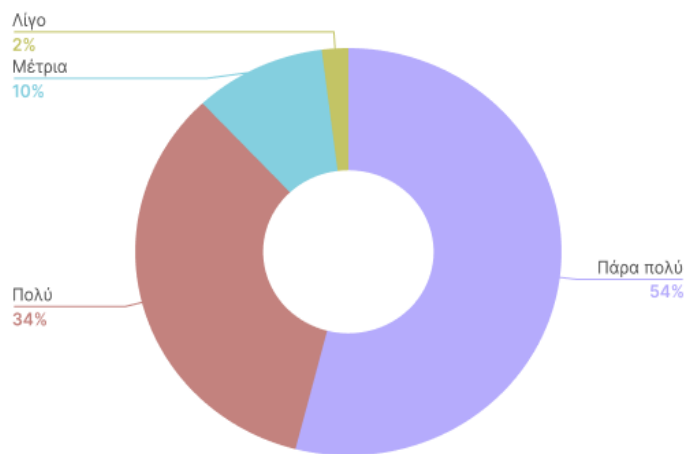
Αναλύοντας τις απαντήσεις της τρίτης σε σειρά ενότητας του ερωτηματολογίου, κατανοήθηκε η στάση των συμμετεχόντων ντόπιων και μη απέναντι στην ιδέα του οικομουσείου γενικά, αλλά και ειδικά ενός τέτοιου μουσείου στον νομό Λακωνίας. Παρότι η ιδέα του οικομουσείου ήταν άγνωστη στην πλειονότητα των ερωτηθέντων, η ύπαρξη ενός τέτοιου μουσείου σε μια περιοχή θα επηρέαζε θετικά την τάση τους να την επισκεφτούν (Γράφημα 11; Γράφημα 12). Ειδικά για τον νομό Λακωνίας ο συντριπτικός αριθμός των συμμετεχόντων συμφώνησε ότι ένα τέτοιο μουσείο θα ταίριαζε πολύ έως πάρα πολύ και θα προσέδιδε πολιτιστική αξία στο νομό και τα προϊόντα του (Γράφημα 13; Γράφημα 14).

3.3. Πιστεύετε ότι θα ταίριαζε στην περιοχή της Λακωνίας ένα τέτοιο μουσείο;



**Γράφημα 13: Αποτελέσματα ερώτησης 3.3. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)**

3.6. Κατά πόσο πιστεύετε ότι ένα Οικομουσείο θα προσέδιδε πολιτιστική αξία στο νομό Λακωνίας και τα προϊόντα του;



**Γράφημα 14: Αποτελέσματα ερώτησης 3.6 (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)**

Επίσης έγιναν δύο ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που επικεντρώθηκαν για τους σκοπούς της Μ.Δ. στην περιοχή του Δήμου Ευρώτα ως ένα πρώιμο δείγμα και με την ιδέα ότι σε πιθανή υλοποίηση του σχεδιασμού ενός τέτοιου μουσείου το ερωτηματολόγιο αυτό θα αποτελέσει οδηγό και παρόμοια ερωτηματολόγια θα δημιουργηθούν και διανεμηθούν σε όλο τον νομό εστιασμένα κάθε φορά στην συμμετοχή των ντόπιων κατοίκων κάθε Δήμου μεταξύ άλλων συμμετεχόντων. Ωστόσο δινόταν η επιλογή στους συμμετέχοντες να απαντήσουν κα για ολόκληρο τον νομό ώστε να μην χαθούν πολύτιμες πληροφορίες για μελλοντική χρήση και να μην αποκλειστούν συμμετέχοντες που είχαν προηγούμενη εμπειρία ως επισκέπτες αλλά δεν είχαν γνώσεις για το συγκεκριμένο Δήμο.

Στην πρώτη ερώτηση ανάπτυξης οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να προτείνουν μέρη με περιβαλλοντική και πολιτιστική αξία που θα έπρεπε να προστατευτούν. Οι προτάσεις που συγκεντρώθηκαν ακολουθούν παρακάτω:

- Υπάρχουν αρκετά μέρη στη Λακωνία που δεν έχουν αναδειχθεί όσο θα τους άξιζε. Π.χ.: ποταμός Ευρώτας, Κάστρο Γερακίου, Φαράγγι Λάρνακα στους Μολάους κ.α.
- Το κτίριο των παλιών Ορυζόμυλων "Μπασουράκου" στη Σκάλα Λακωνίας.
- Η Ακρόπολη στην Ακραία, ο υγροβιότοπος στον Ευρώτα.
- Μονοπάτια.
- Εκβολές Ευρώτα και υγροβιότοποι κοντά στην παραλία Έλους.
- Ποταμός Ευρώτας, βυζαντινοί και αρχαιολογικοί οικισμοί, ναοί, κάστρα κλπ.
- Η παραλία, το Δέλτα του Ευρώτα, το Βιβάρι, η Λίμνη κ.α.
- Σπάρτη, Μονεμβασιά, Πλύτρα, Γύθειο, Δέλτα Ευρώτα, Πάρνωνας κ.α.
- Όχι. Σε Μάνη και Μονεμβασιά που έχω ταξιδέψει έχει αναδειχθεί πλήρως ο τόπος όσον αφορά την περιβαλλοντική αλλά και την ιστορική αξία.
- Λίμνη Αστερίου (Βιβάρι).
- Γέφυρα Ευρώτα, Παλιοπότας.
- Χιονοβούνι, Γεράκι, Χάρακας.
- Το Δέλτα του Ευρώτα, το κομμάτι του Ευρώτα που βρίσκεται στη Σπάρτη, η περιοχή της Αρχαίας Ακραίας και πολλά άλλα.
- Μονοπάτια Κυπαρίσσι Λακωνίας.
- Η διαδρομή προς τις εκβολές του Ευρώτα, ποταμός Βασιλοπόταμος.
- Δεν γνωρίζω. Αλλά θεωρώ ότι μια τέτοια έρευνα σχετίζεται και με το ζήτημα της αύξησης του τουρισμού, της επερχόμενης ανεξέλεγκτης τουριστικοποίησης μη-αστικών περιοχών (λόγω και της αναλγησίας του κρατικού μηχανισμού) και της πιθανότητας αλλοίωσης του τοπικού περιβάλλοντος/τοπίου.
- Άνω Γλυκόβρυση.
- Γεωπάρκο Αγίου Νικολάου, Ακραία (αρχαία βυθισμένη πόλη).
- Γεράκι, Κρεμαστή και Κροκεές Λακωνίας.
- Νομίζω, η περιοχή γύρω από το Βιβάρι καθώς και η διαδρομή κατά μήκος του Ευρώτα, τόσο προς τις εκβολές του όσο και αντίθετα απ' αυτές, που οδηγεί στο Παλαιομονάστηρο. Η βυθισμένη πόλη έξω από τη Νεάπολη και το σπήλαιο που υπάρχει στη Λακωνία.
- Εργοστάσιο Βάμβακος Έλους, οικισμός Γερακίου.
- Ποταμός Ευρώτας, Κάστρο Γερακίου, Σπήλαια Κρεβατά, Παλαιομονάστηρο.
- Αρχαία Ακραία, Παυλοπέτρι, Λας.
- Βάθεια, Μάνη.
- Παλαιομονάστηρο Βρονταμάς.
- Αρχαία Ακραία.
- Στην περιοχή του Δήμου Ευρώτα ένα τέτοιο μουσείο θα μπορούσε να αναπτυχθεί στις εκβολές του Ευρώτα (Δέλτα του Ευρώτα), πολύ κοντά στα χωριά Έλος και Λεήμονας, αλλά και στην περιοχή της Λίμνης του Βιβαρίου κοντά στο Αστέρι Λακωνίας. Οι περιοχές αυτές ανήκουν ήδη στο δίκτυο Natura 2000. Στην ευρύτερη περιοχή της Λακωνίας ένα τέτοιο μουσείο θα μπορούσε να αναπτυχθεί στην περιοχή του Ταυγέτου αλλά και του δάσους της Βασιλικής κοντά στο χωριό Άρνα.
- Οι αρχιτεκτονικοί οικισμοί.
- Ναι, η παραλία στις εκβολές του Ευρώτα.
- Δεν γνωρίζω την περιοχή.
- Κάστρο Μονεμβασιάς, Δεσποτάτο του Μυστρά.
- Ποταμός Ευρώτας, εκβολές, ακτογραμμή παραλίας Δήμου Ευρώτα, Κάστρο Γερακίου.
- Δέλτα Ευρώτα.
- Υπάρχουν σημεία. Νομίζω όλος ο νομός είναι μικρογραφία της Ελλάδας.
- Παυλοπέτρι.
- Γεράκι Λακωνίας λόγω της ύπαρξης παραδοσιακών κτιρίων, ενετικού κάστρου και πολλών βυζαντινών εκκλησιών.
- Δεν ξέρω.

- Ιέρακας Λακωνίας - φυσικό φιάρδ, ποταμός Ευρώτας, Μυστράς, Κάστρο Μονεμβασιάς, ξωκλήσι Αγίου Νικολάου του βου αιώνα στα Νιάτα Λακωνίας.
- Η Κουρκούλα, η περιοχή της Κοκκινιάς με την Ακρέα.
- Ποταμός Ευρώτας.
- Κτίρια, φυσικά μονοπάτια.
- Υδροβιότοποι στις εκβολές του Ευρώτα, Γεράκι για τα κτήρια, υδροβιότοπος Λίμνη στο Αστέρι Λακωνίας, Ακραία.
- Ακραία Δήμου Ευρώτα.
- Αρχιτεκτονικά κτίρια, φυσικά μονοπάτια.
- Ναι, υπάρχει στην περιοχή της Γλυκόβρυσης η αρχαία Ακρέα.
- Γεράκι.
- Το Δέλτα του Ευρώτα και γενικά ο ποταμός Ευρώτας. Η νότια ακτογραμμή και ειδικά οι χελώνες με τις φωλιές τους. Ο κάμπος με τους πορτοκαλεώνες. Τα χωριά προς τον Πάρνωνα.
- Λίμνη στο Αστέρι, παρατηρητήριο κοντά στην παραλία Αφροδίτη.
- Κάστρα, λίμνη, δάση.
- Ο υδροβιότοπος στο Βιβάρι, η περιοχή της Κοκκινιάς.
- Μυστράς.
- Απολιθωμένο δάσος, Νεάπολη, Δήμος Βοιών.
- Γεράκι, Κάστρο Γερακίου και βυζαντινά κατάλοιπα, ναός Ορθίας Αρτέμιδος, Αμύκλες.
- Δεν γνωρίζω. Ο ελαιώνας στους Μολάους ίσως;
- Αρχιτεκτονικοί οικισμοί και δάση.
- Φυσικά μονοπάτια πεζοπορίας.

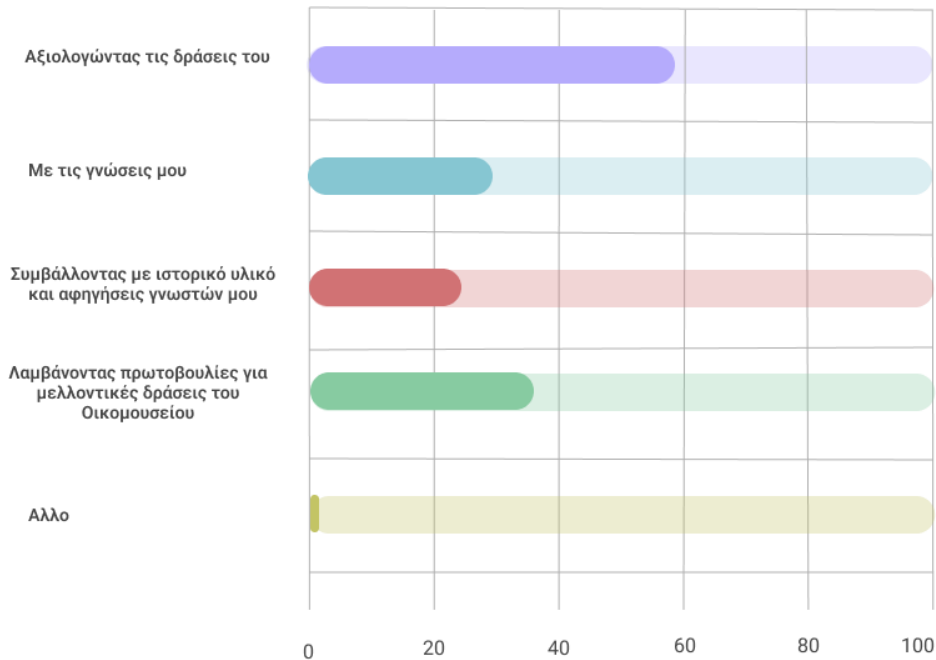
Αναφορικά με τα στοιχεία άυλης Π.Κ. του τόπου που αξίζει να διασωθούν οι απαντήσεις που συγκεντρώθηκαν ήταν οι εξής:

- Τοπικοί χοροί και τραγούδια (αξίζει να δει κανείς το έργο της Λαογραφικής Ομάδας Λακωνίας), τοπική κουζίνα (δίπλες, γκόγκιζες κ.α.)
- Μέθοδοι καλλιέργειας
- Συνταγές με πορτοκάλι
- Μέθοδοι καλλιέργειας εσπεριδοειδών, ελαιώνων, υφαντική, ολοκαύτωμα Παλιομονάστηριου και άλλα
- Υπάρχουν τοπικές συνταγές μαγειρικής (ραβιόλια, γκόγκες, δίπλες, ψητό με αγκινάρες κλπ), μέθοδοι καλλιέργειας με προστασία από έντομα και αρρώστιες με φυσικό, παραδοσιακό τρόπο κλπ
- Υφαντική
- Γκόγκιζες, ντοπιολαλιά
- Τοπικά παραδοσιακά τραγούδια, παραδοσιακά υφαντά και φορεσιές, μαγειρική
- Η τέχνη της υφαντικής, η ντοπιολαλιά της περιοχής, διάφορες τοπικές συνταγές όπως οι δίπλες, τα ραβιόλια, οι γκόγκες κλπ
- Γιορτή του πορτοκαλιού
- Τραγούδια, χοροί
- Η Λακωνία είναι γεμάτη με χωριά που πιστεύω ότι πληρούν αυτές τις προϋποθέσεις
- Δυστυχώς δεν έχω τις απαραίτητες γνώσεις για να απαντήσω
- Υφαντική Γερακίου
- Καλλιέργεια πορτοκαλιού και ελιάς, υφαντική τέχνη
- Ο ποταμός Ευρώτας και η ιστορική διασύνδεσή του με την πόλη της αρχαίας Σπάρτης
- Κρεμαστή, Δήμος Ευρώτα
- Καλλιέργεια ρυζιού
- Η περιοχή του Δήμου Ευρώτα διαθέτει πλούσια τοπική και καλλιτεχνική παράδοση και φυσικά πολλά ιστορικά και λαογραφικά στοιχεία. Ένα παράδειγμα είναι το χωριό του Γερακίου, το οποίο διαθέτει μεγάλη τεχνογνωσία στην παραδοσιακή τέχνη της υφαντικής, αλλά και της Γράμμουσας, η οποία έχει μακρά παράδοση στην καλλιέργεια και την παρασκευή κρασιού. Μεγάλα ημιορεινά χωριά, όπως η Μυρτιά και το Γεράκι, διαθέτουν σημαντική τεχνογνωσία στην καλλιέργεια της ελιάς (βρώσιμης και ελαιοποιήσιμης), έχοντας επενδύσει αρκετό κεφάλαιο στις καλλιέργειες αυτές

- Ιστορικά γεγονότα, καθώς και λαϊκοί μύθοι
- Η καλλιέργεια πορτοκαλιών και η συνταγή για τις δίπλες
- Ιστορικά γεγονότα, συνταγές μαγειρικής και έθιμα
- Γκόγκιζες, υφαντική τέχνη
- Μύθοι, τοπική ιστορία για Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και Εμφύλιο, οικολογική ταυτότητα Δέλτα Ευρώτα και αμμόλοφων παραλιακής γραμμής Λακωνικού Κόλπου
- Μάνη
- Όλα τα παραπάνω, η προετοιμασία των γλυκισμάτων του γάμου και της βάπτισης έχει αρχίσει να χάνεται. Η βοήθεια της οικογένειας στη στήριξη των νέων στο μέγαλωμα των παιδιών, η παρουσία της γιαγιάς, είναι αυτονόητα, αλλά πρέπει να φυλαχτούν και να αναδειχτούν, και άλλα πολλά
- Γεράκι Λακωνίας λόγω των προαναφερθέντων
- Παρασκευή χειροποίητου μακαρονιού "Γκόγκιες" και παρασκευή χειροποίητου σταρενίου τραχανά με πλιγούρι και φρέσκο αιγοπρόβειο γάλα
- Υφαντική στο Γεράκι
- Βλάχικος γάμος στο Δαφνί, απόκριες, παραδοσιακά τραγούδια από χωριά όπως η Κρεμαστή, παραδόσεις εορταστικών εποχών, όπως Μεγάλη Εβδομάδα και Πάσχα, συνταγές από διάφορα χωριά του Δήμου (ζυμαρικά, γλυκά), στοιχεία ντοπιολαλιάς από διάφορα χωριά και ιστορικές αναφορές από την περιοχή του Λυκοβουνιού, το Παλιομονάστηρο Βρονταμά και φυσικά τον Κροκεάτικο λίθο. Τέλος, μέθοδοι καλλιέργειας της ελιάς
- Γεράκι, βυζαντινή παράδοση
- Μέθοδοι καλλιέργειας, συνταγές μαγειρικής, μύθοι και παραδόσεις
- Τοπικές συνταγές μαγειρικής και ζαχαροπλαστικής, χορός
- Σκάλα, η καλλιέργεια του βαμβακιού
- Η ιστορία της περιοχής, τόσο η νεότερη (π.χ. Β' Παγκόσμιος Πόλεμος) όσο και από αρχαίους χρόνους. Σίγουρα η ντοπιολαλιά, με επιρροές από διάφορες γλώσσες, ακόμα και από σλαβικές διαλέκτους. Η παράδοση της καλλιέργειας του κάμπου
- Τοπικά τραγούδια, π.χ. στην Κρεμαστή
- Υφαντά στο Γεράκι
- Οι συνταγές για δίπλες, πίτες (κολοκυθόπιτα, τραβηχτές), η ντοπιολαλιά για διάφορα σκεύη και οι ονομασίες των οικισμών και των χωριών που έχουν μείνει από την Τουρκοκρατία. Επίσης, οι ιστορίες από τον Εμφύλιο και την Αντίσταση
- Η αναπαράσταση της ορκωμοσίας στην Αρεόπολη, αποκριάτικο έθιμο, Μυρτιά με αναπαράσταση γάμου, το προσκύνημα στο Παλιομονάστηρο Βρονταμά
- Λαογραφικά στοιχεία
- Δεν γνωρίζω. Ξέρω ότι υπάρχει τσακωνική διάλεκτος, που μερικές φορές θεωρείται και ξεχωριστή γλώσσα
- Η πλατεία των πηγών
- Τοπικές συνταγές μαγειρικής, μέθοδοι καλλιέργειας, λαογραφικά στοιχεία, τραγούδια, χοροί, ντοπιολαλιά, παραδόσεις, μύθοι ή ιστορικά γεγονότα
- Λαογραφικά στοιχεία και καλλιτεχνικές παραδόσεις

Τέλος στην ερώτηση 3.7. (βλ. Γράφημα 15) δόθηκε η επιλογή να επιλέξουν περισσότερους από έναν τρόπους με τους οποίους θα μπορούσαν να συνεισφέρουν σε ένα οικομουςείο ώστε να αποτυπωθεί η διάθεση τους για συμμετοχή σε αυτό καθώς το είδος αυτό βασίζεται στις αρχές του συμμετοχικού σχεδιασμού (*Participatory Design*).

3.7. Πώς είναι πιθανότερο να συμμετάσχετε στην συνδιαμόρφωση ενός Οικομουσείου στον τόπο σας; (έχετε την δυνατότητα πολλών επιλογών)

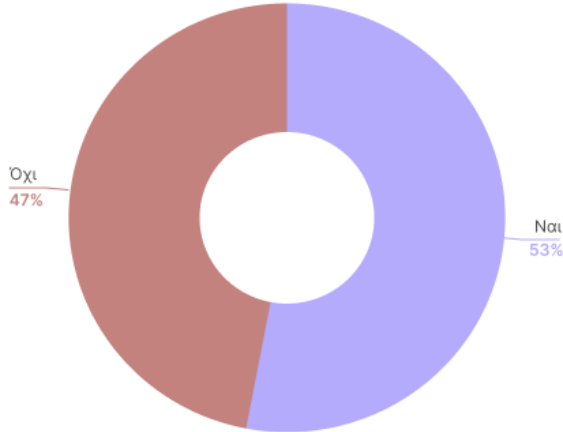


**Γράφημα 15:** Αποτελέσματα ερώτησης 3.7. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

Στην τέταρτη και τελευταία ενότητα του ερωτηματολογίου με τίτλο Πολιτιστικές Διαδρομές διερευνήθηκε η εξοικείωση των συμμετεχόντων με την περιήγηση σε πολιτιστικές διαδρομές. Οι απαντήσεις όπως αποτυπώνεται στο Γράφημα 16 ήταν σχεδόν μοιρασμένες ανάμεσα σε αυτούς που είχαν εμπειρία από μια τέτοια διαδρομή και αυτούς που δεν είχαν. Στην ερώτηση 4.2. δόθηκαν ως επιλογή τρεις αποστάσεις με διαφορετικό μήκος, σύντομη, μέτρια και εκτεταμένη και επιπλέον την επιλογή να επιλέξουν όλες τις προηγούμενες επιλογές. Τα περισσότερα άτομα επέλεξαν ως ιδανικότερη την σύντομη διαδρομή απόστασης 1-3χλμ, ενώ σχεδόν αντίστοιχου αριθμού απαντήσεις ανέδειξαν τα 3-5χλμ σε ιδανική απόσταση για μια πολιτιστική διαδρομή (βλ. Γράφημα 17). Όπως αποδείχτηκε από τα αποτελέσματα της ερώτησης

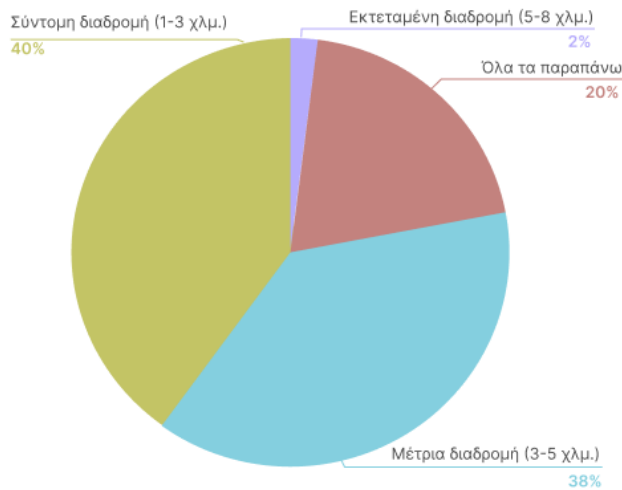
4.3 η ύπαρξη μιας εφαρμογής με δυνατότητες εξατομίκευσης στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα τους θα αύξανε τις πιθανότητες να ακολουθήσουν μια πολιτιστική διαδρομή (βλ. Γράφημα 18).

4.1. Έχετε περιηγηθεί ποτέ σε μια πολιτιστική διαδρομή;



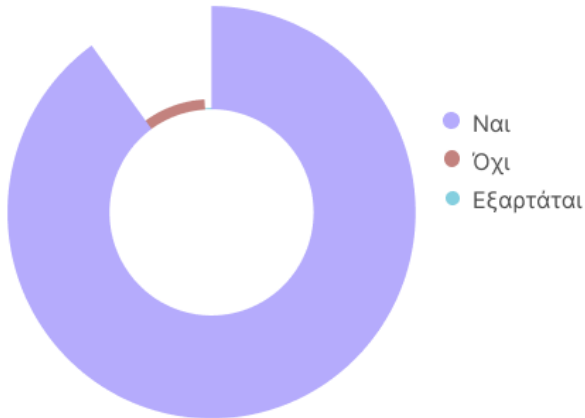
Γράφημα 16: Αποτελέσματα ερώτησης 4.1. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

4.2. Ποιά είναι κατά τη γνώμη σας η ιδανική απόσταση μιας τέτοιας διαδρομής;



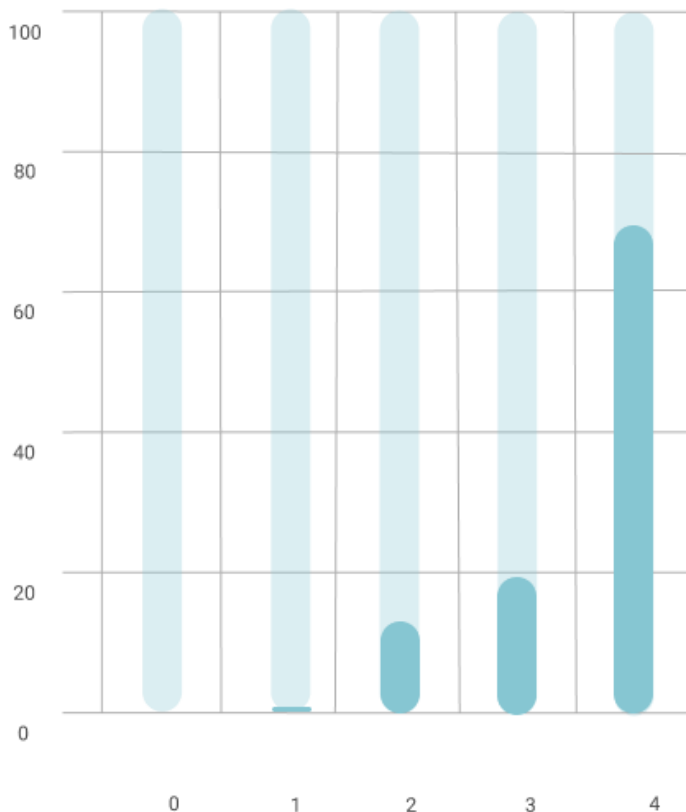
Γράφημα 17: Αποτελέσματα ερώτησης 4.2. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)

4.3. Θα ακολουθούσατε πιο εύκολα μια πολιτιστική διαδρομή αν υπήρχε εφαρμογή (app) με προτεινόμενες διαδρομές εξατομικευμένες στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες σας (είδος περιεχομένου, θέματα προσβασιμότητας) ;



**Γράφημα 18: Αποτελέσματα ερώτησης 4.3. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)**

4.4. Θα σας ενδιέφερε η παράκτια πολιτιστική διαδρομή που παρουσιάζεται στον χάρτη;



**Γράφημα 19: Αποτελέσματα ερώτησης 4.4. (Πηγή: <https://forms.gle/EbZNrehXqfjBKADD8>)**

Στην ερώτηση 4.4. δόθηκε μια εικόνα παράκτιας πολιτιστικής διαδρομής από την αρχαία Ακραία Λακωνίας έως τις εκβολές του Ευρώτα με προτεινόμενες δραστηριότητες (βλ. Εικόνα 15) και ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να δηλώσουν το ενδιαφέρον τους σε μια κλίμακα από το 0 (καθόλου) έως το 4 (πάρα πολύ). Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η πλειοψηφία (68%) θα ενδιαφερόταν πάρα πολύ να συμμετάσχει στην πολιτιστική διαδρομή, και ένα 20% πολύ. Στη συνέχεια ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να προτείνουν μια διαδραστική φυσική ή ψηφιακή εμπειρία κατά μήκος αυτής της διαδρομής και σε υποσημείωση δόθηκαν παραδείγματα διαδραστικής εμπειρίας (σκανάρισμα QR code με ιστορικό ή εκπαιδευτικό περιεχόμενο, κάποια καλλιτεχνική ή περιβαλλοντική δράση, εργαστήρια, συσκευές ηχητικής διάδρασης, ψηφιακά quiz κ.α.) και ενθαρρύνθηκαν να προτείνουν κάτι που θα τραβούσε το δικό τους ενδιαφέρον. Λιγότεροι από το 1/2 το ερωτηθέντων εξέφρασαν ιδέες. Οι απαντήσεις που δόθηκαν ήταν οι ακόλουθες:

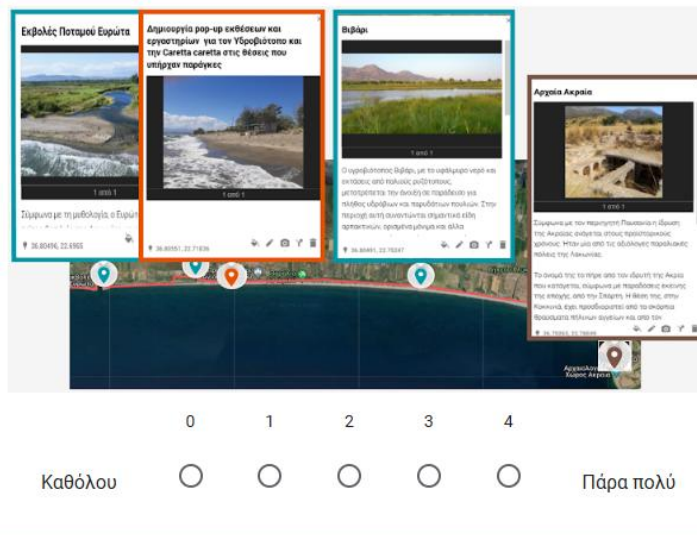
- Ένα πολυφεστιβάλ καλοκαιρινό κατά μήκος αυτής της διαδρομής, με συνεργασία των ομάδων που δραστηριοποιούνται στη Λακωνία. Και ένα χειμωνιάτικο, πιθανόν στον πολυχώρο που ετοιμάζουν.
- Εγκαταστάσεις για πικνίκ, ποδηλατόδρομοι και άλλα.
- Εργαστήρι κεραμικής εμπνευσμένο από την τοπική παράδοση.
- App με πληροφορίες (οπτικοακουστικές) σχετικά με τα landmarks.
- Άκουσμα ντόπιων τραγουδιών σε μία από τις διαδρομές.
- Ταμπέλες με επεξήγηση και QR code που θα το σκανάρεις και θα σου αφηγείται σύντομα την ιστορία αυτού που βλέπεις.
- Θεατρική αναπαράσταση των ιστορικών γεγονότων.
- Σκανάρισμα QR code.
- Εργαστήρια και καλλιτεχνική δράση.
- QR codes σε σημεία της διαδρομής με οπτικοακουστικό υλικό.
- Μουσική επένδυση κατά μήκος της διαδρομής. Θα μπορούσε να πραγματοποιείται μουσική αναδρομή από τη μουσική του παρελθόντος της περιοχής μέχρι το σήμερα, είτε ψηφιακά με συσκευές που θα παραχωρούνται στους επισκέπτες, είτε για κάποιες χρονικές περιόδους με μουσικά events κατά μήκος της διαδρομής.
- QR codes στα σημεία ενδιαφέροντος, είτε με εικόνες που να δείχνουν την εξέλιξη της μορφολογίας της ακτογραμμής ανά τα χρόνια, είτε/και τις διαφορές στη χρήση γης.
- Ηθοποιοί που θα αναπαριστούν τους κατοίκους της Αρχαίας Άκρας και θα δείχνουν τον τρόπο ζωής τους.
- Καλλιτεχνική ή περιβαλλοντική δράση.
- Σκανάρισμα QR code με ιστορική αναδρομή, καθώς και 3D απεικόνιση του τόπου ανά τα χρόνια, ώστε να φαίνεται η αναπαράστασή του.
- Συσκευή ηχητικής διάδρασης.
- Ίσως εργαστήρια σαν μια πρώτη γνωριμία και καλλιτεχνικές και περιβαλλοντικές δράσεις για προσέλκυση κόσμου.
- Προβολή βίντεο και μίνι παραστάσεων.
- Ένα εργαστήριο μαγειρικής και ένα κινήγι θησαυρού για τα παιδιά (ή ακόμα και τους ενήλικες) στη διάρκεια της ξενάγησης, όπου στο τέλος της θα συμπληρώνουν το παζλ και θα έχουν κάποια ανταμοιβή.
- Είναι σημαντικό σε κάθε σημείο της διαδρομής αυτής να γίνεται όσο το δυνατόν πιο εξειδικευμένη και βιωματική επαφή με το κάθε στοιχείο της, ώστε ο επισκέπτης να αποκομίσει τα μέγιστα δυνατά οφέλη αυτής της δράσης. Η χρήση της τεχνολογίας, και ειδικότερα η χρήση ψηφιακών εφαρμογών σε φορητές συσκευές (τηλέφωνα και tablets), πρέπει να θεωρείται αυτονόητη, όπως και η άμεση αλληλεπίδραση των εφαρμογών αυτών στο πεδίο της διαδρομής.
- Συσκευές ηχητικής διάδρασης.
- Διαδρομή με ταμπέλες και QR codes με περιεχόμενο.
- Newsletter.
- Ψηφιακά κουίζ.
- Έκθεση ασπρόμαυρης φωτογραφίας από τη ζωή του τόπου τον προηγούμενο αιώνα, μετατροπή εκθεσιακού χώρου του παλιού δημοτικού σχολείου Έλους. Ειδικό πρόγραμμα για παιδιά του δημοτικού με οργάνωση παιχνιδιού κρυμμένου θησαυρού που έχει σχέση με τη διαδρομή.
- QR code με ιστορικό περιεχόμενο.

- Καθαρισμός παραλίας, συλλογή κοχυλιών.
- Ένα αναψυκτήριο με τοπικά προϊόντα, που το τρέχει η κοινότητα, θα ήταν ένα καλό μέρος για τον επισκέπτη να ξεκουραστεί, να συζητήσει τι είδε, να εμβαθύνει στο υλικό που έχει στα χέρια του. Θα έδινε μία ευχάριστη νότα. Το σκανάρισμα QR βοηθάει γιατί μπορείς να βάλεις μέσα σε αυτό έξτρα πληροφορίες, με τις οποίες δεν θέλεις να βομβαρδίζεις τον κάθε επισκέπτη, που μπορεί να μην ενδιαφέρεται για τα πάντα. Μπορεί να υπάρχουν, π.χ., διαφορετικών χρωμάτων κωδικοί ή και διαφορετικών χρωμάτων πληροφοριακοί πίνακες, που θα αντιστοιχούν σε διαφορετικές θεματολογίες: ιστορικό υπόβαθρο, περιβαλλοντολογικό, ζωολογία, παραδόσεις, σύγχρονη ιστορία κτλ.
- Ψηφιακά κουίζ.
- Ποδηλατόδρομος, boat trip.
- Σκανάρισμα QR code με ιστορικό ή εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
- Δραστηριότητες για παιδιά, π.χ., "Βρείτε κατά μήκος της διαδρομής...".
- Καλλιτεχνικά εργαστήρια.
- Σκανάρισμα QR code με ιστορικό ή εκπαιδευτικό περιεχόμενο.
- Θα πρότεινα την υιοθέτηση καθαρισμού της παραλιακής ζώνης στην αρχή και στο τέλος της καλοκαιρινής περιόδου, καθαρισμό του Δέλτα του Ευρώτα, μουσικές βραδιές στην παραλία με αναβίωση των δραστηριοτήτων των κατοίκων (π.χ., φωτιές από θαλασσόξυλα στην παραλία κλπ).
- Μία περιβαλλοντική δράση, όπως π.χ., καθάρισμα, συντήρηση στις φωλιές των χελωνών, αγροτικές δουλειές και σίγουρα κάποιο κουίζ για την καλύτερη εμπέδωση πληροφοριών που θα προκύψουν.

#### 4.4. Θα σας ενδιέφερε η παράκτια πολιτιστική διαδρομή που παρουσιάζεται στον χάρτη;

Σημεία διαδρομής:

- Αρχαία Ακραία, η ιστορία του αρχαίου οικισμού, ιστορικές αφηγήσεις και παρελθοντικές όψεις των ευρημάτων και του Οικισμού μέσω προβολών εμβύθισης.
- Λίμνη Βιβάρι: Περιήγηση και ενημέρωση για τον Υγροβιότοπο Βιβάρι.
- Δημιουργία pop-up εκθέσεων και εργαστηρίων στα σημεία που υπήρχαν παλιά παράγκες.
- "Ποταμιά" ιστορίες αφήγησης για τα χαμένα ιαματικά νερά και τις ρυζοκαλλιέργειες του 20ου αι.
- Αφηγήσεις για την Ιστορία του Ποταμού. Η ζωή στο Δέλτα του Ευρώτα, ορνιθοπαράτηρηση και ενημέρωση για την ιδιαίτερη χλωρίδα και πανίδα του ποταμού.



**Εικόνα 15: Η ερώτηση 4.4. του ερωτηματολογίου με θέμα την πολιτιστική διαδρομή από την Αρχαία Ακραία έως το Δέλτα του Ευρώτα.**

Τέλος ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να προτείνουν αν μπορούν μια αντίστοιχη διαδρομή στον Δήμο Ευρώτα ή στην ευρύτερη περιοχή του νομού. Οι απαντήσεις αν και προήλθαν από το 1/3 των συμμετεχόντων είχαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

- Ναι, η περιοχή στο αρχαίο Παυλοπέτρι.
- Μια πεζοπορία και εργαστήριο πηλού στη φύση.
- Ταΰγετος - Λιαντίνης.
- Πεζοπορία προς τις εκβολές του Ευρώτα.
- Νομίζω θα προτιμούσα κάποια δράση πιο περιορισμένη και πιο κοντά στην ντόπια κοινότητα (συνεργασία), παρά κάποια διαδρομή που και περιβαλλοντικά δεν γνωρίζω τι αντίκτυπο θα έχει (κόστος, βενζίνες, σκουπίδια, ο ανθρώπινος παράγοντας δεν γίνεται να μην αλλοιώσει το φυσικό τοπίο).
- Γεράκι, Κροκεές.

- Πώς χαρακτηρίζεται μια διαδρομή "περιβαλλοντική" όταν σκοπός δεν είναι η προστασία του περιβάλλοντος, του τόπου/τοπίου, αλλά η "ανάδειξη" του εντός ενός οικονομικού πλαισίου; Κάτι τέτοιο εν τέλει μας οδηγεί να μιλάμε για εκμετάλλευση του περιβάλλοντος.
- Υπάρχουν, θεωρώ, φυσικά μονοπάτια στα ιστορικά μέρη όπως είναι το Λυκοβούνι, στην Κρεμαστή με το φυσικό τοπίο, το χωριό του Γερακίου, πολλά ίσως άγνωστα.
- Σε κάποια διατηρητέα οικήματα εποχής.
- Υπάρχουν πολλές διαδρομές που θα μπορούσαν να υλοποιηθούν στον Δήμο Ευρώτα, όπως για παράδειγμα αυτή που θα μπορούσε να παρουσιάσει τα άγνωστα βυζαντινά εκκλησάκια που βρίσκονται στην κοίτη του Βορβά, στο ύψος του χωριού Άγιος Ανδρέας και Μυρτιά. Μια διαδρομή επίσης που θα μπορούσε να παρουσιάσει τον ιστορικό χώρο του Παλαιομονάστηρου Βρονταμά και ξενάγηση στην κοίτη του Ευρώτα. Στην ευρύτερη περιοχή της Λακωνίας, τέτοιες διαδρομές περιλαμβάνει η περιοχή του Ταΰγετου και των παρακείμενων χωριών του.
- Γεράκι, διαδρομή προς το κάστρο. Ιστορικά στοιχεία, αρχιτεκτονική, ελαιώνες.
- Εκβολές Ευρώτα με λίμνη Βιβάρι... ή λίμνη Βιβάρι με άκρα.
- Μυστράς.
- Τα βυζαντινά της Λακωνίας ξεκινώντας από το Λεοντάρι που βρίσκεται στην Αρκαδία, Λογκανίκος, Μυστράς, Γεράκι, Μονεμβασιά, Νεάπολη.
- Παραλιακή διαδρομή αρχαίων πολιτισμών.
- Παλαιομονάστηρο Βρονταμά, εκβολές Ευρώτα ποταμού.
- Σύνδεση αρχαιολογικών χώρων Σπάρτης.
- Πιθανόν περιηγήσεις στα κάστρα της Λακωνίας (Μυστράς, Μονεμβασιά, Γεράκι).
- Διαδραστικός περίπατος στα βυζαντινά κάστρα.
- Κάστρο του Γερακίου, περιοχή της Μάνης.
- Διαδρομή από Τούμπαλι προς Κυπαρίσσι.
- Αρχαία Πλύτρα.
- Των βυζαντινών εκκλησιών του Δήμου.
- Αν υπάρχουν απομεινάρια του αρχαίου Έλους (είλωτες).
- Το σπήλαιο της Καστανιάς και το μοναστήρι της Γόλας στον Ταΰγετο. Εξαιρετικά ενδιαφέροντα και τα δύο.
- Οικισμός Γερακίου - Κάστρο Γερακίου, Βρονταμάς - Παλαιομονάστηρο.
- Περιήγηση σε εκκλησίες της περιοχής με μεγάλη αρχαιολογική αξία, όπως ο Άγιος Ιωάννης στις Γούβες, ο Άγιος Γεώργιος στην Πανηγυρίστρα (Άγιος Γεώργιος) κλπ. Επίσης, μια τέτοια περιήγηση θα μπορούσε να αφορά ολόκληρη τη Λακωνία.
- Πεζοπορία προς τα χωριά του Δήμου Ευρώτα στους πρόποδες του Πάρνωνα, π.χ., μια διαδρομή στο Γεράκι και τα γύρω χωριά και περιήγηση στα χωράφια με τις ελιές.
- Χαρτογράφηση των σημείων όπου υπάρχουν ή υπήρχαν αρχαιολογικά ευρήματα και προσέγγιση αυτών με τη βοήθεια εντύπου που θα περιλαμβάνει όλα αυτά τα σημεία, δίνοντας πληροφορίες σχετικά.
- Πεζοπορία προς τα χωριά του Δήμου Ευρώτα στους πρόποδες του Πάρνωνα, π.χ., μια διαδρομή στο Γεράκι και τα γύρω χωριά και περιήγηση στα χωράφια με τις ελιές.

Η ανάλυση των απαντήσεων που συλλέχθηκαν οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ένας ικανοποιητικός αριθμός συμμετεχόντων αντιλαμβάνεται την ιστορική και πολιτιστική αξία φυσικών στοιχείων και πολιτιστικών κληροδοτημάτων της περιοχής και




### 5.5.2 Η κατασκευή Personas

Μια συχνή μεθοδολογία στον σχεδιασμό εμπειρίας χρήστη (*UX desing*) και συγκεκριμένα στο στάδια του καθορισμού του στόχου και της στρατηγικής που θα ακολουθήσει ένας οργανισμός, συμπεριλαμβανομένων των μουσείων, είναι η δημιουργία Περσόνων (*Personas*). Η δημιουργία τους οφείλεται στον Alan Cooper, πρωτοπόρο στον σχεδιασμό λογισμικών, ο οποίος στις αρχές της δεκαετίας του 80' διέδωσε την χρήση τους και της έδωσε θεωρητική υπόσταση (Buley, 2013).

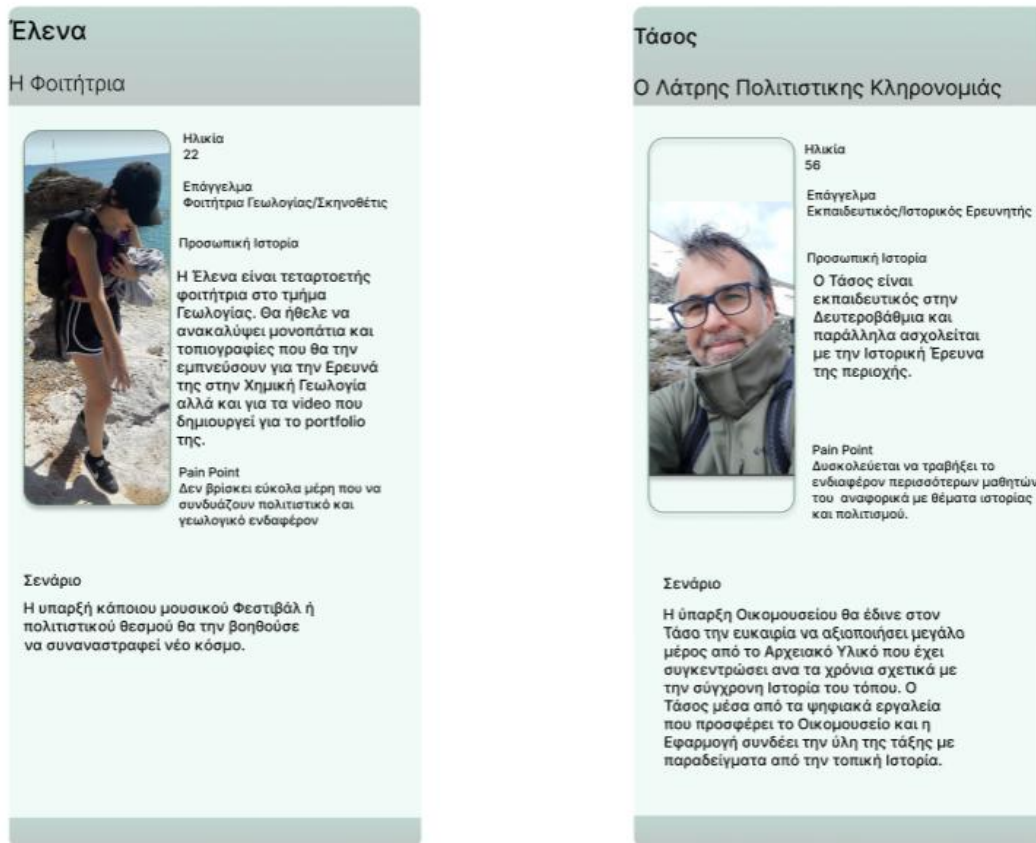
Οι Περσόνες είναι «αρχέτυπα» χρηστών ενός προϊόντος ή μιας υπηρεσίας τα οποία συγκεντρώνουν χαρακτηριστικά που εντοπίστηκαν στα άτομα που συμμετείχαν στο προηγούμενο στάδιο της Ανακάλυψης (βλ. Κεφάλαιο 5.4) , και επιπλέον κρίνεται ότι θα εντοπιζόνταν στο κοινό που αποτελεί στόχο προσέλκυσης. Αν και φανταστικοί χαρακτήρες, οι κατασκευασμένες αυτές περιπτώσεις ανθρώπων συγκεντρώνουν ρεαλιστικές ανάγκες, ικανότητες, προβλήματα και ενδιαφέροντα που εκφράζονται μέσα

από μια φανταστική προσωπική ιστορία. Κάθε μια Περσόνα συνοδεύεται από ένα σενάριο στο οποίο αναδεικνύονται οι ανάγκες της και πώς αυτές έρχονται να συναντηθούν και να καλυφθούν από αυτό που προσφέρει ο σχεδιασμός. Τα αρχέτυπα αυτά είναι πολύ περισσότερα του ενός, καθώς στην σύγχρονη έρευνα UX που στοχεύει στην ενσυναίσθηση και την συμπεριληπτικότητα, ο σχεδιασμός για έναν μονολιθικό τελικό χρήστη έχει παρέλθει προ πολλού (Getto & Moore, 2017, σ. 18). Είθισται επομένως να κατασκευάζονται τουλάχιστον πέντε ή και παραπάνω Περσόνες στις οποίες δίνονται αληθινά ονόματα, δημογραφικά και ψυχογραφικά στοιχεία και πολλές φορές ιδιαίτερα και πιο σπάνια χαρακτηριστικά και ενδιαφέροντα, ώστε ο σχεδιαστής να καταφέρει να αποδεσμευτεί από την δική του οπτική και να μπορέσει να σκεφτεί όπως η εκάστοτε Περσόνα (Lupton, 2017, σ.90). Μαζί με τα ονόματα συνήθως δίνεται σε αυτούς τους φανταστικούς χαρακτήρες και ένα ψευδώνυμο ή «ταμπέλα», ώστε να αποτυπωθούν ευκολότερα στην μνήμη (Goltz, 2014).

Για τις ανάγκες του σταδίου Define δημιουργήθηκαν πέντε Περσόνες που βασίστηκαν στα προφίλ που σκιαγραφήθηκαν από την ανάλυση του ερωτηματολογίου αλλά και από προσωπική επαφή με τον ντόπιο και μη πληθυσμό. Οι Περσόνες αυτές (βλ. Εικόνα 15 ; Εικόνα 16 ) προέρχονται από διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και έχουν διαφορετικά επαγγέλματα, καταγωγή, ενδιαφέροντα και προβλήματα (*pain points*).

Πιώργος	Ροσσίνα	Alex
Ο Ντόπιος	Η Επισκέπτρια Πολιτισμού	Ο Φυσιολάτρης
 <p>Ηλικία 36</p> <p>Επάγγελμα Αγρότης</p> <p>Προσωπική Ιστορία Ο Πιώργος μεγάλωσε στην περιοχή και μετά τις σπουδές του επέστρεψε στον τόπο του και δημιούργησε την δική του Οικογένεια.</p> <p>Pain Point Θα ήθελε να υπάρχει υψηλότερη αγροτική παιδεία και ανάδειξη των προϊόντων της περιοχής.</p>	 <p>Ηλικία 29</p> <p>Επάγγελμα Κεραμίστρια</p> <p>Προσωπική Ιστορία Η Ροσσίνα έχει μετακομίσει στην περιοχή με τον σύζυγό της που είναι ντόπιος και περιμένουν το πρώτο τους παιδί.</p> <p>Pain Point Δεν έχει βρει κόσμο με κοινά ενδιαφέροντα. Οι πολιτιστικές και καλλιτεχνικές δράσεις είναι περιορισμένες.</p>	 <p>Ηλικία 44</p> <p>Επάγγελμα Προγραμματιστής</p> <p>Προσωπική Ιστορία Ο Alex επισκέπτεται την ευρύτερη περιοχή κάθε άνοιξη και καλοκαίρι με παρά για τις πεζοπορικές και αναρρηκτικές διαδρομές. Απολαμβάνει τη φύση και τα τοπικά προϊόντα και φαγητά.</p> <p>Pain Point Δεν έχει δικτυωθεί αρκετά με ντόπιους και δεν γνωρίζει πολλά για την κουλτούρα της περιοχής.</p>
<p>Σενάριο</p> <p>Ο Γιώργος θα επιθυμούσε να συμμετάσχει με την οικογένεια και τους φίλους του σε πολιτιστικές διαδρομές με αφηγήσεις για την ιστορία του τόπου. Θεωρεί ότι ένα μουσείο θα προσέδιδε αξία στο branding του τοπικού πορτοκαλιού και μανταρινιού.</p>	<p>Σενάριο</p> <p>Στο Οικομουσείο θα μπορούσε να απασχολείται ως καθηγήτρια κεραμικής και δημιουργικής απασχόλησης. Η ύπαρξη εφαρμογής θα την διευκόλυνε καθώς σύντομα θα σέρνει καρότσι και ο χρόνος της θα είναι περιορισμένος.</p>	<p>Σενάριο</p> <p>Ο Άλεξ επισκέπτεται συχνά τον νομό για αναρρηκτικές δραστηριότητες. Απολαμβάνει τις παραλίες και την ντόπια κουζίνα. Δεν ξέρει πολλά για την ιστορία του τόπου και θα ήθελε να ανακαλύψει μυστήρια και να συναναστραφεί ντόπιο κόσμο.</p>

**Εικόνα 16: Τρεις από τις πέντε Personas που κατασκευάστηκαν για το Οικομουσείο Λακωνίας**



Εικόνα 17: Δύο από τις πέντε Personas που κατασκευάστηκαν για το Οικομουσείο Λακωνίας

Οι ταμπέλες που δόθηκαν είναι αυτές του «Ντόπιου», της «Επισκέπτριας Πολιτισμού», του «Φυσιολάτρη», της «Φοιτήτριας» και του «Λάτρη Πολιτιστικής Κληρονομιάς». Ο Ντόπιος αγρότης θα εκτιμούσε την ανάδειξη των τοπικών προϊόντων που θα μπορούσε να επιφέρει ένα τέτοιο μουσείο στην περιοχή του, ενώ η περίπτωση της Φοιτήτριας θα εκτιμούσε τη δημιουργία μιας εφαρμογής μέσω της οποίας θα μπορούσε να σκανάρει *QR codes*, «με εικόνες που να δείχνουν την εξέλιξη της μορφολογίας της ακτογραμμής ανά τα χρόνια, είτε/και τις διαφορές στη χρήση γης», όπως προτάθηκε σε απάντηση της ερώτησης 4.5 του ερωτηματολογίου (βλ. Κεφάλαιο 5.5.1.).

Από την άλλη πλευρά, η περίπτωση της Ροσίνας, ως Επισκέπτριας Πολιτισμού, αναδεικνύει το ζήτημα της προσβασιμότητας λόγω της μελλοντικής χρήσης παιδικού καροτσιού και φέρνει στο προσκήνιο την ανάγκη σχεδιασμού μιας ευρύτερης γκάμας δράσεων, οι οποίες δεν θα απαιτούν απαραίτητα μεγάλες μετακινήσεις ή εκτεταμένο χρόνο παραμονής. Η περίπτωση του Φυσιολάτρη, ο οποίος επιθυμεί να εμπλακεί ουσιαστικότερα με τον ντόπιο πολιτισμό και να γνωρίσει την τοπική κουλτούρα, αποδίδει ιδιαίτερη αξία σε στοιχεία λαϊκού πολιτισμού και ενισχύει τη σημασία της ενεργής συμμετοχής της κοινότητας.

Τέλος, μια περίπτωση όπως αυτή του Τάσου, Λάτρη Πολιτιστικής Κληρονομιάς, αναδεικνύει τον ρόλο του οικομουσείου ως πεδίου εμπέδησης για άτομα με ειδικά ενδιαφέροντα, αλλά και τον έντονα εκπαιδευτικό χαρακτήρα που μπορεί να αποκτήσει ένα οικομουσείο μέσα από την τεκμηριωμένη παρουσίαση και ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς.

## 5.6. Develop: Αναπτύσσοντας ένα Ψηφιακό Πρωτότυπο

Το τρίτο στάδιο του μοντέλου Double Diamond, γνωστό ως Develop, επικεντρώνεται στην παραγωγή και διερεύνηση πιθανών λύσεων. Στο στάδιο αυτό οι σχεδιαστές αναζητούν έμπνευση από διαφορετικά πεδία και συχνά συνεργάζονται με ποικίλες ομάδες ανθρώπων μέσα από διαδικασίες συν-σχεδιασμού, προκειμένου να αναπτύξουν και να δοκιμάσουν εναλλακτικές ιδέες (Design Council, n.d.). Σε αυτό το

σημείο η διαδικασία παρουσιάζει σημαντικές ομοιότητες με τα στάδια Ideate και Prototype του μοντέλου Design Thinking που αναπτύχθηκε από την IDEO, καθώς περιλαμβάνει την ανάπτυξη πολλαπλών ιδεών, τον πειραματισμό και τη δημιουργία πρωτοτύπων προκειμένου να διερευνηθούν διαφορετικές σχεδιαστικές κατευθύνσεις. Σύμφωνα με τον Hamidli, το στάδιο της δημιουργίας ιδεών (*ideation*) επικεντρώνεται στην παραγωγή και διερεύνηση διαφορετικών πιθανών λύσεων στο σχεδιαστικό πρόβλημα, συχνά μέσω τεχνικών όπως ο καταγιγισμός ιδεών και τα αρχικά σκίτσα. Στη συνέχεια ακολουθεί το στάδιο της δημιουργίας πρωτοτύπων (*prototyping*), κατά το οποίο οι σχεδιαστές αναπτύσσουν αρχικά πρωτότυπα χαμηλής πιστότητας, προκειμένου να δοκιμάσουν τη λειτουργικότητα και τη χρηστικότητα του σχεδίου πριν προχωρήσουν σε πιο ολοκληρωμένες εκδοχές. Η διαδικασία αυτή επιτρέπει τον εντοπισμό πιθανών προβλημάτων και τη σταδιακή βελτίωση του σχεδιασμού (Hamidli, 2023)

Η δημιουργία πρωτοτύπων αποτελεί ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο στη διαδικασία του σχεδιασμού, καθώς επιτρέπει τη μετάφραση αφηρημένων ιδεών σε απτές μορφές και, αντίστροφα, τη σύνδεση της υλικής αναπαράστασης με την εννοιολογική σκέψη. Μέσω της διαδικασίας αυτής, μια ιδέα μπορεί να αποτυπωθεί με έναν πρόχειρο αλλά λειτουργικό τρόπο, ώστε να γίνει κατανοητή και από άλλα άτομα που συμμετέχουν στη διαδικασία σχεδιασμού. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένα κοινό σημείο αναφοράς, το οποίο ενισχύει τη δημιουργική σκέψη και ανοίγει τον δρόμο για την ανάπτυξη νέων πιθανών λύσεων. Η δημιουργία πρωτοτύπων βασίζεται ουσιαστικά στην προθυμία του σχεδιαστή να δοκιμάσει μια ιδέα κατασκευάζοντάς την, γεγονός που την καθιστά έναν από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους πειραματισμού. Παράλληλα, η διαδικασία αυτή λειτουργεί συχνά ως πηγή έμπνευσης, καθώς κατά τη διάρκεια της υλοποίησης προκύπτουν νέες ιδέες και προσεγγίσεις. Για τον λόγο αυτό, η χρήση πρωτοτύπων είναι σκόπιμο να εντάσσεται ήδη από τα αρχικά στάδια ενός έργου, ώστε να διευκολύνει τη διερεύνηση πολλών πιθανών ιδεών, από τις οποίες σταδιακά διατηρούνται εκείνες που συμβάλλουν ουσιαστικά στη βελτίωση της αρχικής σχεδιαστικής πρότασης (Larios, 2021). Όπως επισημαίνει ο Tim Brown, CEO και πρόεδρος της IDEO, η δημιουργία πρωτοτύπων δεν απαιτεί απαραίτητα πολύπλοκες ή δαπανηρές διαδικασίες, αλλά μπορεί να αποτελέσει ένα απλό εργαλείο πειραματισμού και ανάπτυξης ιδεών (Brown, 2008, p.3).

### 5.6.1 Δημιουργία Πρωτότυπου για τον Ιστότοπο του οικομουσείου Λακωνίας

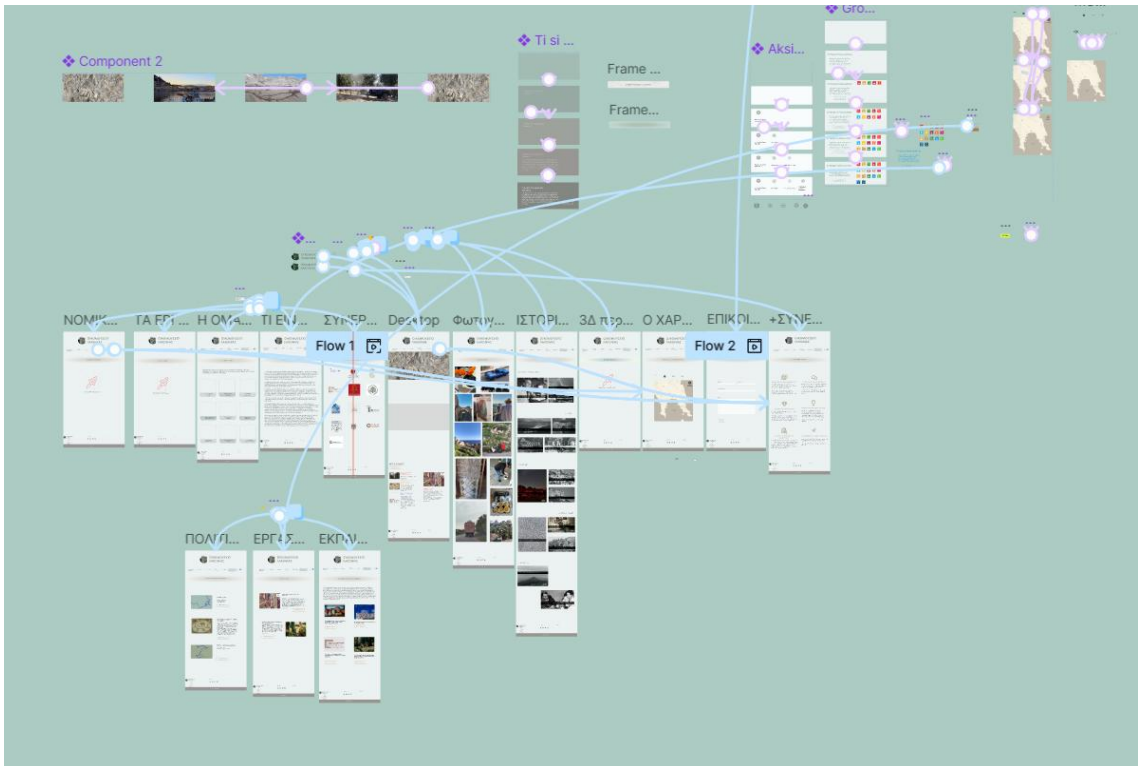
Στο Figma δημιουργήθηκε ένα πρωτότυπο ιστότοπου, το οποίο σχεδιάστηκε ώστε να λειτουργεί τόσο ως μέσο πληροφόρησης και ενημέρωσης όσο και ως ψηφιακό μουσείο, φιλοξενώντας συλλογές προφορικών ιστοριών, ψηφιακές εκθέσεις και εικονικές περιηγήσεις. Ο σχεδιασμός του δεν περιορίστηκε στην παθητική κατανάλωση περιεχομένου, αλλά αποσκοπούσε στην ενεργή διάδραση και συμμετοχή του χρήστη. Για τον λόγο αυτό, προβλέφθηκε να λειτουργεί και ως αποθετήριο συμμετοχικής έρευνας και ανοιχτής επικοινωνίας, όπου θα μπορούσαν να διαμορφώνονται συλλογικές αποφάσεις και να εκδηλώνονται ενδιαφέροντα ικανά να οδηγήσουν σε πρωτοβουλίες και συνέργειες. Με τον τρόπο αυτό, η ιστοσελίδα απέκτησε έναν σαφώς συμμετοχικό χαρακτήρα, βασισμένο στη διάδραση, τη διαφάνεια και την κοινοτική εμπλοκή.

Στην Αρχική Σελίδα αποτυπώθηκε συνοπτικά η δομή του οικομουσείου και το όραμά του, το οποίο εστίαζε στη διατήρηση της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω της προώθησης της βιωσιμότητας και της ενεργού συμμετοχής της τοπικής κοινότητας. Μέσα από διαδοχικές οπτικές ενότητες (slides) παρουσιάστηκε ένα δείγμα της αισθητικής του περιεχομένου, ενώ αναδείχθηκαν με σαφήνεια οι βασικοί αξιακοί πυλώνες του οικομουσείου, όπως η υιοθέτηση των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης, η βιωματική μάθηση και η συμμετοχική προσέγγιση.

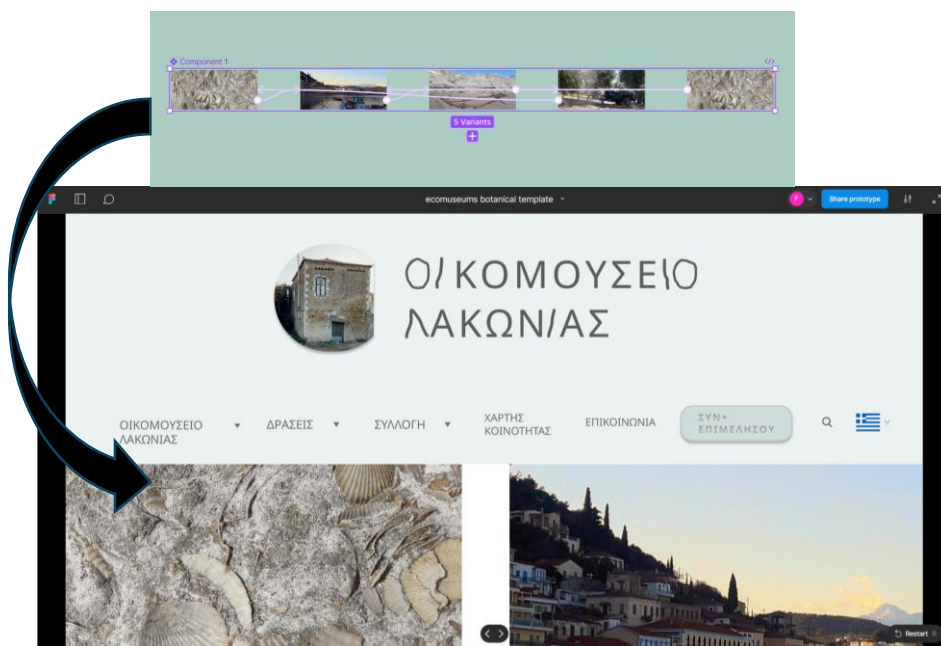
Το μενού του ιστότοπου οργανώθηκε με βάση τους πολλαπλούς ρόλους που επιτελεί ένα οικομουσείο (μουσείο, σχολείο, εργαστήριο κ.ά.). Η βασική επιλογή «Οικομουσείο Λακωνίας» παρουσίαζε την ταυτότητα του οικομουσείου, παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με την τυπολογία του, τη νομική του υπόσταση, τους συντελεστές του εγχειρήματος και τους συνεργαζόμενους φορείς. Η ενότητα «Δράσεις» κατεύθυνε τον χρήστη στις επιμέρους δράσεις, όπως οι πολιτιστικές διαδρομές, τα εκπαιδευτικά προγράμματα και τα εργαστήρια. Στην επιλογή «Συλλογή» οργανώθηκαν, σε διακριτές υποενότητες, οι ψηφιακές εκθέσεις με ψηφιοποιημένο υλικό και δυνατότητα τρισδιάστατης περιήγησης, το ψηφιακό αρχείο προφορικών ιστοριών, καθώς και αφηγήσεις που σχετίζονταν με τον τόπο.

Κάθε μία από τις ενότητες αυτές συνοδεύονταν από φόρμα ανοιχτής συζήτησης και δυνατότητα υποβολής σχολίων, ενισχύοντας τον διάλογο με το κοινό. Παράλληλα, σχεδιάστηκε ξεχωριστή ενότητα αφιερωμένη στη συμμετοχική δράση, όπου προβλεπόταν η δυνατότητα συνεισφοράς, συνεργασίας και συνδημιουργίας, καθώς και φιλοξενίας υπό τη μορφή residency, με παράλληλη παροχή πληροφοριών σχετικά με τη διαδικασία εμπλοκής στις αντίστοιχες δράσεις. Τέλος, ενσωματώθηκε ένας διαδραστικός

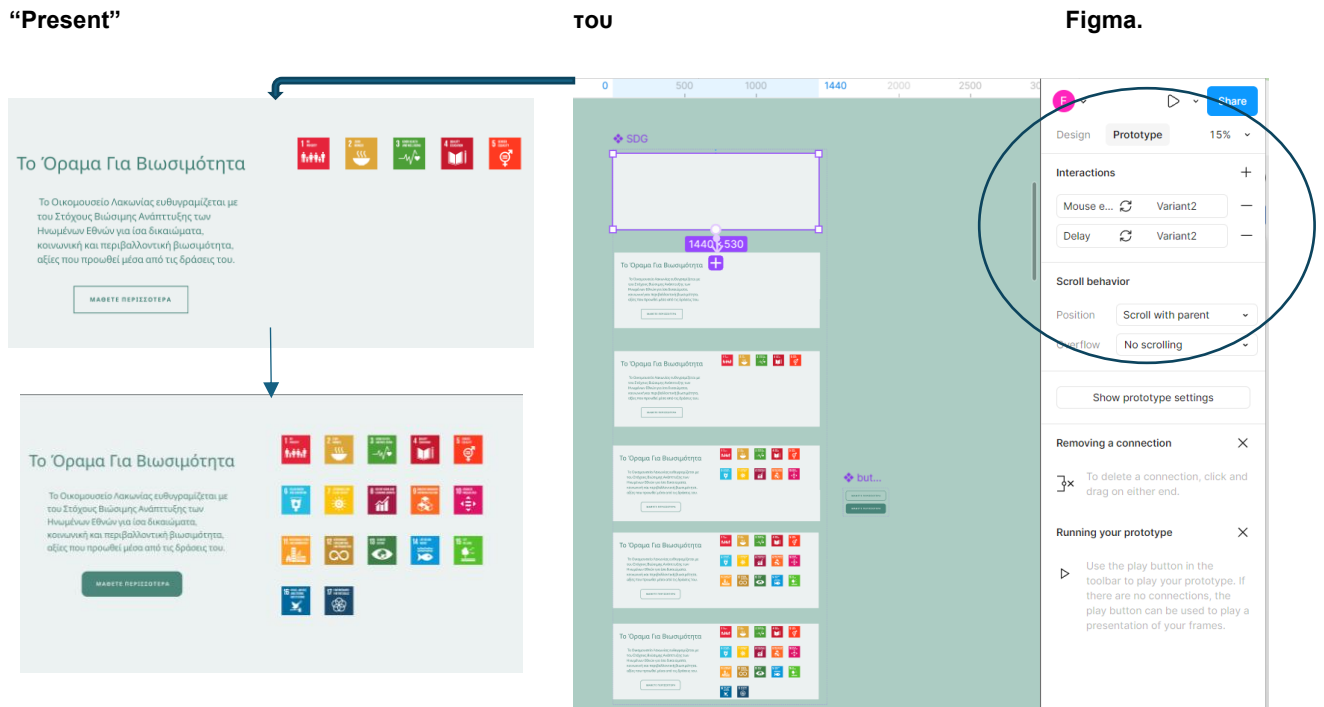
χάρτης της κοινότητας με πολλαπλά layouts, ο οποίος λειτούργησε αφενός ως εργαλείο συγκέντρωσης σημείων πολιτιστικής κληρονομιάς και πολιτιστικών κόμβων και αφετέρου ως ανοιχτό πεδίο πειραματισμού, όπου οι χρήστες μπορούσαν να καταγράφουν συναισθήματα, σκέψεις ή ιστορίες συνδεδεμένες με συγκεκριμένα σημεία του χάρτη, προσομοιώνοντας την αίσθηση του τόπου σε πραγματικό χρόνο.



**Εικόνα 18:** Οι συνδέσεις διάδρασης του Πρωτότυπου για τον Ιστότοπο του Οικομουσείου Λακωνίας στο “Draft” του Figma.



**Εικόνα 19:** (Επάνω) Η δημιουργία carousel εικόνων για την Αρχική σελίδα του Ιστότοπου στο “Draft” του Figma (Κάτω) Το carousel εικόνων στην Αρχική σελίδα όπως παρουσιάζεται στην επιλογή



**Εικόνα 20:** (Αριστερά) Οι ΣΒΑ στην Αρχική σελίδα όπως παρουσιάζονται σταδιακά στην επιλογή “Present” του Figma. (Δεξιά) Δημιουργία διαδραστικής παρουσίασης των ΣΒΑ με τις λειτουργίες “components” και “variants”.

### 5.6.2 UX Testing: Αξιολόγηση Πρωτότυπου

Μετά το πέρας της δημιουργίας πρωτότυπου απαιτείται η δοκιμή της εμπειρίας χρήστη (UX) με πραγματικούς χρήστες. Η έρευνα και οι δοκιμές χρηστών είναι θεμελιώδη στοιχεία του σχεδιασμού UX, καθώς παρέχουν κρίσιμες πληροφορίες για τις ανάγκες, προτιμήσεις και συμπεριφορές των χρηστών. Μέσω αυτών, οι σχεδιαστές μπορούν να κατανοήσουν τις ανάγκες των χρηστών, να εντοπίσουν σημεία πόνου στην εμπειρία τους, να μειώσουν τις υποθέσεις για τις προτιμήσεις τους, να επικυρώσουν τις αποφάσεις σχεδιασμού και να βελτιώσουν την απόδοση επένδυσης (ROI). Η εφαρμογή αυτών των στοιχείων βοηθά στη δημιουργία ενός αποτελεσματικού και ευχάριστου σχεδίου που καλύπτει τις ανάγκες των χρηστών και προσφέρει μια διαισθητική εμπειρία ώστε να δοκιμαστεί η χρηστικότητα του σχεδίου, να βγουν στην επιφάνεια προβληματικά σημεία (*pain points*) που δυσχεραίνουν την εμπειρία αυτή και αποτρέπουν την εμπλοκή των χρηστών τα οποία επανεξετάζονται ώστε πιθανά προβλήματα ή δυσλειτουργίες να αντιμετωπιστούν πριν την διανομή του έργου στο ευρύ κοινό. Στο σημείο αυτό χρησιμοποιήθηκε η Ψηφιακή Πλατφόρμα UX testing Maze.

Το Maze που αναλύθηκε σε προηγούμενο υποκεφάλαιο (βλ. Κεφάλαιο 5.) αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο ακόμα και στην δωρεάν έκδοση, ωστόσο υπήρχαν κάποιοι περιορισμοί όπως το όριο των 7 ερωτήσεων ή εντολών ανά δοκιμή. Για το λόγο αυτό αποφασίστηκε η δημιουργία δύο φορμών. Στο πρώτο μέρος ενσωματώθηκε το πρωτότυπο του Figma που παρουσιάστηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο (Εικόνα ). Στο πρώτο αυτό μέρος ο χρήστης καλούταν να ολοκληρώσει εντολές στην Ιστοσελίδα ενώ στο δεύτερο μέρος να απαντήσει σε ερωτήσεις ανοιχτού ή κλειστού τύπου και βαθμονόμησης σχετικά με την εμπειρία του στο πρωτότυπο. Συνολικά συμμετείχαν 10 χρήστες ωστόσο το πρώτο μέρος του UX testing τις εντολές 2 έως 7 ολοκλήρωσαν 9 χρήστες. Το γεγονός ότι ο χρήστης κατάφερε να περιηγηθεί ελεύθερα στον Ιστότοπο επέτρεψε την απρόσκοπτη τη συμμετοχή του στο δεύτερο μέρος και έτσι οι απαντήσεις του σε αυτό λήφθηκαν υπόψιν. Οι εντολές που δόθηκαν στο πρώτο μέρος ήταν οι ακόλουθες:

1. Περιηγήσου ελεύθερα σε αυτόν τον Ιστότοπο
2. Ώρα για Tasks: Επίλεξε την κατάλληλη σελίδα! Είσαι εκπαιδευτικός και ψάχνεις δράσεις στη Φύση σχεδιασμένες για παιδιά, τι θα επιλέξεις; Όταν ολοκληρώσεις την εργασία το Maze θα σου πει Well done!
3. Βρες τις πληροφορίες για το είδος του Οικομουσείου

4. Πώς θα μπορούσες να συμβάλλεις στο έργο του Οικομουσείου Λακωνίας;
5. Σε ποιά σελίδα πιστεύεις ότι θα βρεις γραπτές και ηχητικές αφηγήσεις;
6. Δεν μπορείς να μετακινηθείς αλλά επιθυμείς να περιηγηθείς σε μέρη του Οικομουσείου εικονικά. Ποιά σελίδα θα επιλέξεις;
7. Πως θα επικοινωνήσεις με το Οικομουσείο Λακωνίας;

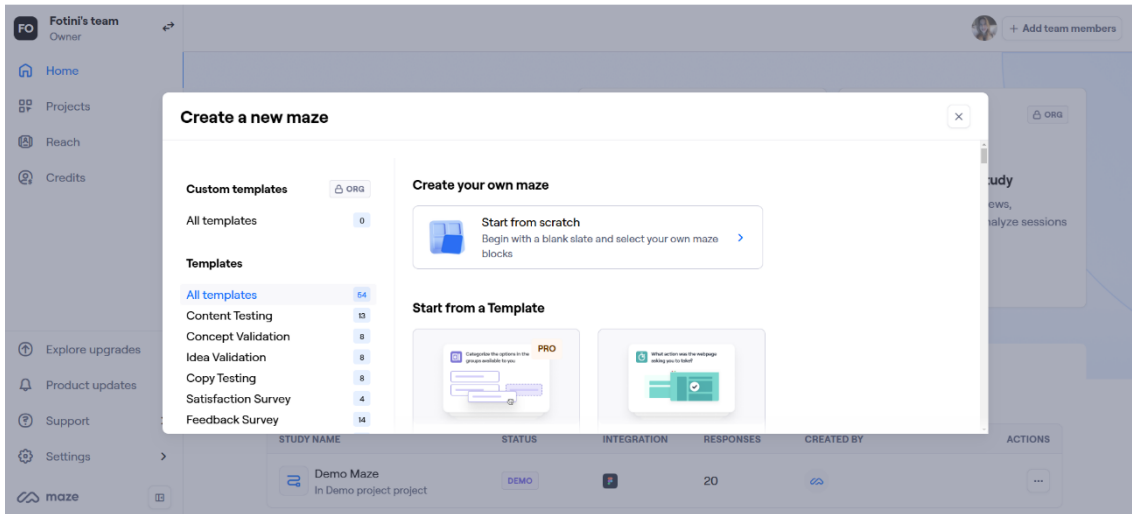
Η πρώτη εντολή για ελεύθερη περιήγηση στόχευε στην απρόσκοπτη περιήγηση του χρήστη κατά βούληση. Πρόκειται για τακτική που συνηθίζεται στη διεξαγωγή έρευνας εμπειρίας χρήστη καθώς η πρώτη επαφή του με το σχέδιο είναι αφιltrάριστη και δεν έχει επηρεαστεί από εξωγενείς παράγοντες και κατευθυντήριες γραμμές, έτσι ο χρήστης επιλέγει να περιηγηθεί ακολουθώντας ενστικτωδώς τα σημεία που του τράβηξαν περισσότερο την προσοχή. Στην Εικόνα φαίνεται ο αριθμός επισκεπτών ανά σελίδα και η παραμονή τους σε αυτές κατά μέσο όρο. Στο παράρτημα συγκεντρώνονται οι χάρτες θερμότητας που προέκυψαν από την πρώτη αυτή εντολή και φανερώνουν τη μεγαλύτερη διάδραση και επισκεψιμότητα.



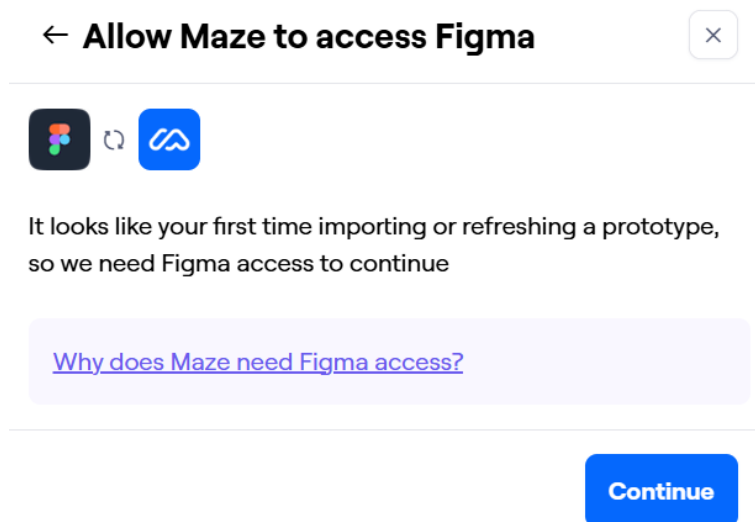
**Εικόνα 21: Ο αριθμός των επισκεπτών και η διάρκεια επίσκεψης σε κάθε σελίδα του Ιστότοπου, όπως παρουσιάζονται στα αποτελέσματα της έρευνας UX στο Maze**

Η δεύτερη εντολή περιείχε επιπλέον προετοιμασία για την ανταπόκριση της πλατφόρμας, ώστε να αποφευχθούν παρανοήσεις και οι χρήστες να καταφέρουν να ολοκληρώσουν ομαλά και τις υπόλοιπες εντολές. Οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να σκεφτούν υποθετικά σαν ήταν εκπαιδευτικοί και να αναζητήσουν την σελίδα με τις Εκπαιδευτικές Δράσεις. Αυτή ήταν η μόνη εντολή που δεν είχε πλήρη επιτυχία ωστόσο ο βαθμός επιτυχίας ανήλθε στο 88.9% και η διάρκεια ολοκλήρωσης της εντολής ήταν στα 34.5s. Στην τρίτη εντολή ζητήθηκε από τους χρήστες να βρουν την σελίδα με τις πληροφορίες για το είδος του οικομουσείου, που βρίσκονταν στην επιλογή του μενού τι είναι τα Οικομουσεία; όλοι οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν τις οδηγίες σε 11.9s και τα χαμένα κλικς (*misclick rate*) ήταν 8%. Στην 4η εντολή η επιλογή στόχος ήταν το κουμπί ενέργειας Συν+ Επιμελήσου που οδηγούσε στην ομώνυμη σελίδα όπου γίνεται κάλεσμα για συνεισφορά των χρηστών και εμπλοκή τους σε συμμετοχικές διαδικασίες. Στην εντολή αυτή οι χρήστες κατανάλωσαν συνολικά 23.8s ενώ το ποσοστό χαμένων επιλογών ανήλθε στο 30.8%. Το γεγονός αυτό εγείρει το ερώτημα εάν θα ήταν ευνοϊκότερη η αλλαγή ονόματος της σελίδας ή η καθυστέρηση αυτή αφορά την διακρίσιμότητα του πλήκτρου ή την διατύπωση της εντολής. Τα αποτελέσματα των χαρτών θερμότητας στα μονοπάτια που ακολούθησαν οι χρήστες δείχνουν ότι αρκετοί κατευθύνθηκαν προς την Δράσεις και την υποεπιλογή «Τα έργα μας» ενώ σε μια περίπτωση δοκιμάστηκαν σχεδόν όλες οι επιλογές κατά μήκος του μενού απο τα αριστερά μέχρι την-επιλογή στόχο που βρισκόταν στην δεξιά άκρη του μενού. Σε αυτό το σημείο θα είχε ενδιαφέρον μια πολιτισμολογική ανάλυση της πορείας του βλέμματος του μέσου δυτικού ανθρώπου που κινείται από τα αριστερά προς τα δεξιά αναζητώντας την οπτική πληροφορία με τον τρόπο που διαβάζει την γραπτή. Στην πέμπτη εντολή στόχος ήταν οι χρήστες να μεταβούν στην σελίδα Συλλογή. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι χρήστες εντόπισαν αρκετά σύντομα την επιλογή (συνολικά 8.6s) ενώ οι τρεις χρήστες που έχασαν περισσότερα κλικς όπως φάνηκε από τους χάρτες θερμότητας, αναζητήσαν γραπτές και ηχητικές αφηγήσεις στις σελίδες Τα έργα μας και 3Δ Περιηγήσεις. Η έκτη εντολή είχε ως στόχο τη σελίδα 3Δ Περιηγήσεις. Η πλειοψηφία των χρηστών μετέβη κατευθείαν στην επιλογή πέρα από ένα χρήστη που αναζήτησε πρώτα τις σελίδες της Συλλογής, γεγονός που μπορεί να επηρέασε η προσωρινή έλλειψη τρισδιάστατου Υλικού. Στην συγκεκριμένη περίπτωση εντολής ήταν ξεκάθαρο από την πορεία των χρηστών ότι το 63.9% του δείκτη χαμένων επιλογών (*misclick rate*) αφορούσε την ανταπόκριση της επιλογής και μπορεί να αιτιολογηθεί συνδυαστικά με τα αποτελέσματα χαμένων επιλογών της

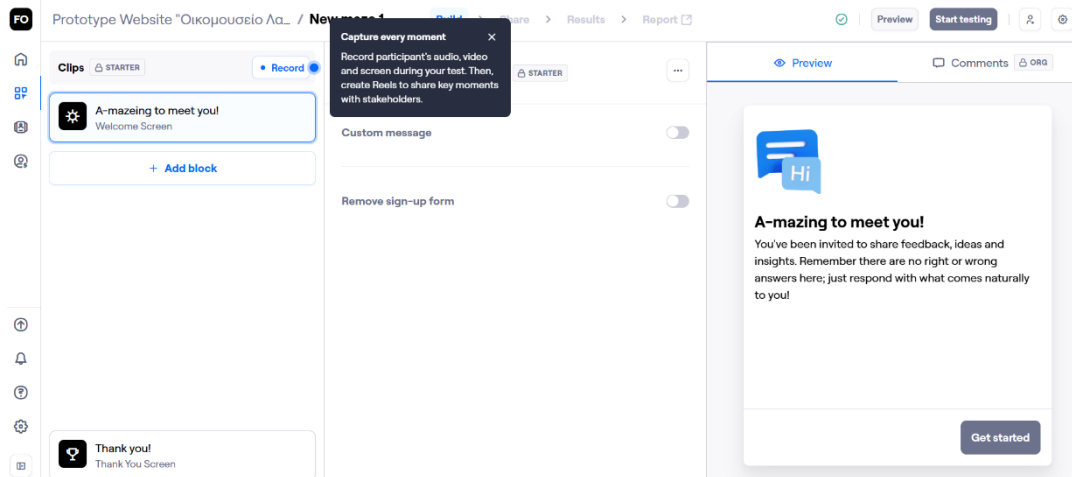
προηγούμενης εντολής για την εύρεση αφηγηματικού υλικού που ήταν το δεύτερο υψηλότερο μετά την 6η εντολή σε σύνολο 44%. Στην καταληκτική ερώτηση που θα κατευθύνονταν για να προβούν σε επικοινωνία με το Οικομυσείο η μέση διάρκεια ολοκλήρωσης της εργασίας ανήλθε στα 1.7.s και το ποσοστό των χαμένων επιλογών ήταν μηδενικό.



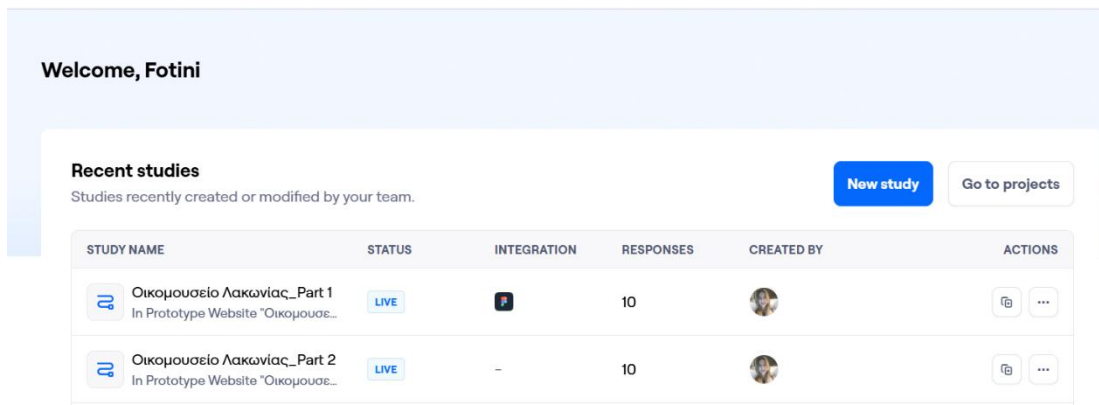
**Εικόνα 22: Στάδιο δημιουργίας UX test στην πλατφόρμα Maze**



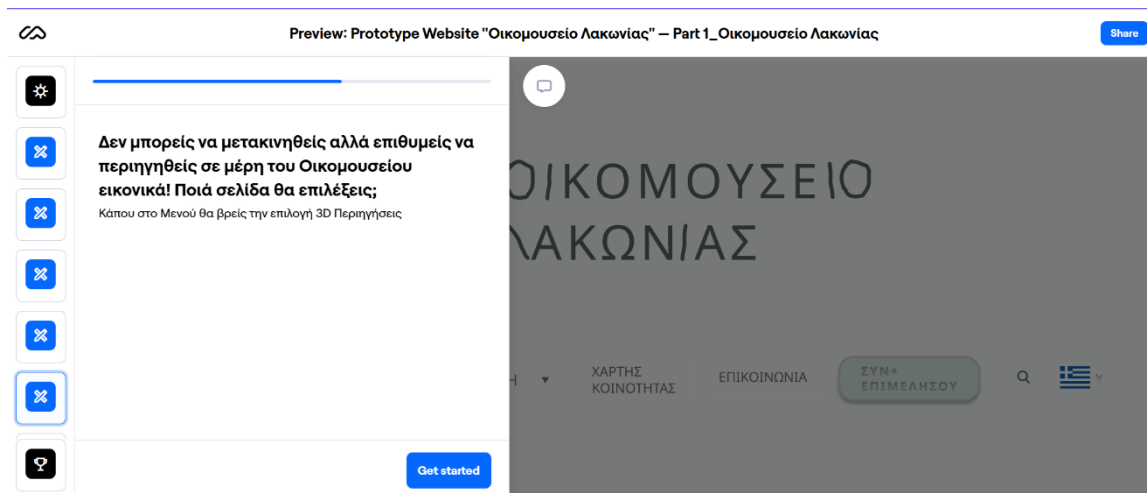
**Εικόνα 23: Ενσωμάτωση πρωτότυπου Figma στην πλατφόρμα Maze**



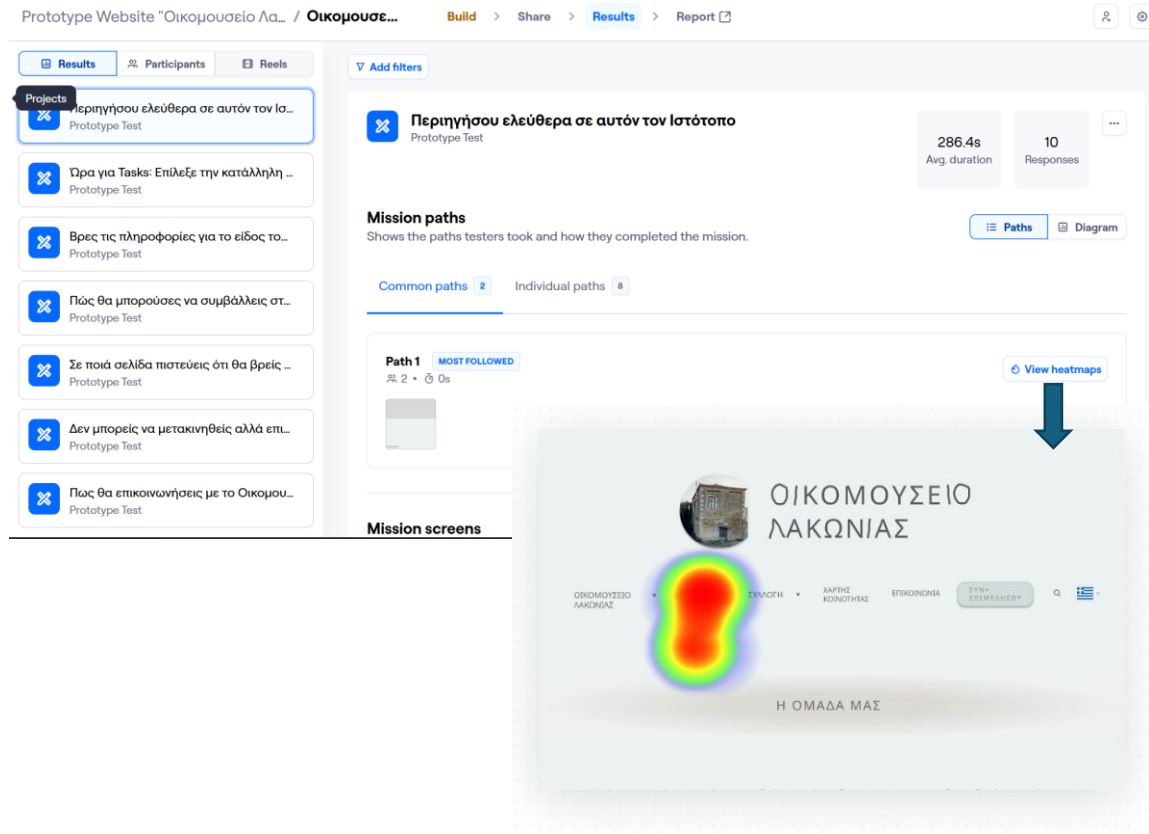
**Εικόνα 24: Εικόνα : Στάδιο δημιουργίας UX test στην πλατφόρμα Maze**



**Εικόνα 25: Οι φόρμες UX testing που διανεμήθηκαν για τους σκοπούς της εργασίας**



**Εικόνα 26: Στιγμιότυπο από την διαδικασία του UX testing**



**Εικόνα 27: Στιγμιότυπα από τα αποτελέσματα της έρευνας του πρώτου μέρους δοκιμής UX**

Στο δεύτερο μέρος διατυπώθηκαν ερωτήσεις με σκοπό να εκφραστεί η εμπειρία του κάθε χρήστη και η άποψη του σχετικά με την ευχρηστία και τη λειτουργικότητα του Ιστότοπου αλλά και την αισθητική και συναισθηματική ικανοποίηση που του προσέφερε. Η φόρμα περιείχε δύο βαθμονομικές ερωτήσεις, δύο διχοτομικές ερωτήσεις και τρεις ερωτήσεις ανοιχτού τύπου. Αυτές ήταν οι εξής:

1. Πόσο εύκολο σου φάνηκε να ολοκληρώσεις τις εργασίες που ζητήθηκαν;
2. Αντιμετώπισες δυσκολίες κατά την πλοήγηση σου στον ιστότοπο; Αν ναι ποιες ήταν αυτές;
3. Πόσο ελκυστικός αισθητικά σας φάνηκε ο ιστότοπος;
4. Ήταν οι πληροφορίες στις σελίδες σαφείς και εύκολες στην κατανόηση; VD
5. Ποιά τμήματα του ιστότοπου θεωρήσατε πιο ενδιαφέροντα ή χρήσιμα;
6. Ο ιστότοπος σας έκανε να θέλετε να εξερευνήσετε περισσότερα για το Οικομουσειό;
7. Ποιο χαρακτηριστικό θα βελτιώνατε πρώτα απ'όλα;

Η ανάλυση των αποτελεσμάτων έδειξε ότι οι χρήστες δεν δυσκολεύτηκαν ολοκληρώσουν τις εργασίες με το 80% να επιλέγει τον ύψιστο βαθμό ευκολίας και το υπόλοιπο 20% το δεύτερο μεγαλύτερο βαθμό. Η δεύτερη ερώτηση ήταν ανοιχτού τύπου και οι απαντήσεις ήταν οι ακόλουθες:

- Δεν αντιμετώπισα κάποια δυσκολία. Ήταν όλα σαφή.
- Όχι, ο ιστότοπος ήταν πολύ καλά σχεδιασμένος.
- Έχω γρήγορη σύνδεση στο ίντερνετ, αλλά το συγκεκριμένο site αργεί πολύ να φορτώσει.
- Όχι δυσκολίες, απλά κάποιες υποενότητες δεν μου τις άνοιγε. Για παράδειγμα, ήθελα να προσθέσω φωτογραφία, αλλά δεν με άφηνε, ίσως επειδή είναι πιλοτικό. Απλό και εύχρηστο.
- Καμία δυσκολία.
- Δυσκολίες με μια πρώτη ματιά, όχι.
- Όχι.
- Όχι.
- Όχι.
- Δεν αντιμετώπισα κάποια δυσκολία

Όσον αφορά την ελκυστικότητα του Ιστότοπου το 60% τον βρήκε πολύ ελκυστικό ενώ το 40% πάρα πολύ ελκυστικό και οι πληροφορίες που περιείχονταν στον Ιστότοπο θεωρήθηκαν σαφείς και εύκολες στην κατανόηση από το 90% των χρηστών. Στην ερώτηση Ποια τμήματα του ιστότοπου θεωρήσατε πιο ενδιαφέροντα ή χρήσιμα; εννέα στους δέκα συμμετέχοντες απάντησαν τα εξής:

- Τις δράσεις που περιλαμβάνουν τα εργαστήρια και τα εκπαιδευτικά προγράμματα, προσφέροντας τη δυνατότητα γνωριμίας με πτυχές του πολιτισμού του τόπου μέσα από βιοματικές δραστηριότητες.
- Το τμήμα που περιλαμβάνει τις φωτογραφίες και τις 3D περιηγήσεις, γιατί ίσως είναι χρήσιμο για κάποιον που σκέφτεται αν αξίζει να επισκεφτεί το οικομουσείο.
- Όλα νομίζω είναι ενδιαφέροντα. Σίγουρα, όπου υπάρχει και φωτογραφικό υλικό, το κάνει ακόμα πιο ενδιαφέρον.
- 3D περιήγηση.
- Η σημασία του οικοτουρισμού, περιηγήσεις για άτομα που δεν μπορούν να επισκεφθούν, ποικιλία δραστηριοτήτων.
- Δράσεις, συλλογή, 3D περιήγηση.
- Τη συλλογή.
- 3D περιηγήσεις.
- Τον χάρτη και τη συλλογή με τις αφηγήσεις.

Εννέα στους δέκα χρήστες δήλωσαν πως ο ιστότοπος τους κίνησε το ενδιαφέρον να μάθουν περισσότερα για τα οικομουσεία. Τέλος, στην ερώτηση τι θα βελτιώναν πρώτα σε αυτόν τον ιστότοπο, οι απαντήσεις ήταν εύστοχες και χρήσιμες για τη μελλοντική βελτίωση του σχεδιασμού:

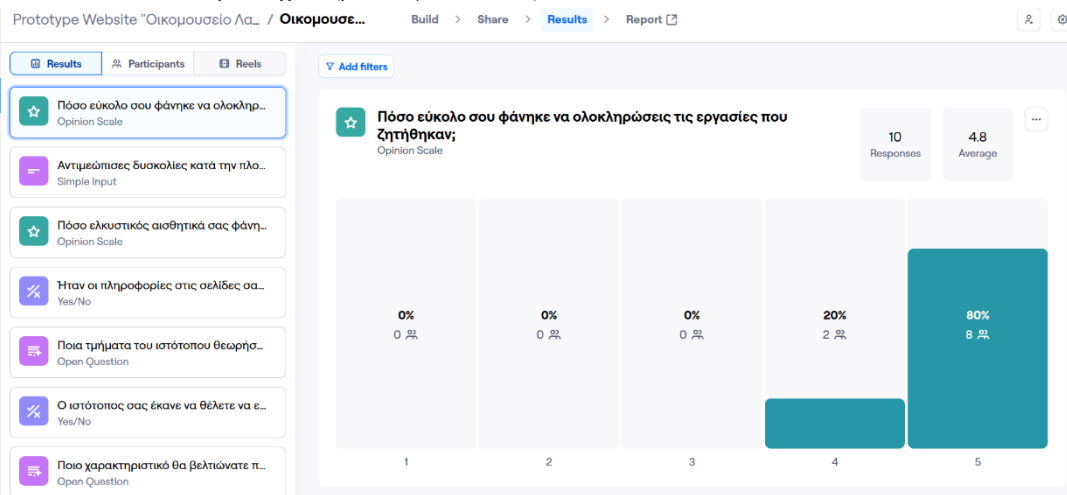
- Τη δυνατότητα πλοήγησης σε κινητή συσκευή και το design να ήταν λιγότερο "αυστηρό" και πιο "παιχνιδιάρικο".
- Δεν νομίζω να άλλαζα κάτι. Ίσως οι πολιτιστικές διαδρομές να χρειάζεται να περιγραφούν και με βαθμούς δυσκολίας.
- Επιτάχυνση της μετάδοσης.
- Ίσως λίγο τα γραφικά, αλλά λίγο, γιατί μου αρέσει ο minimal χαρακτήρας της σελίδας.
- Το header είναι πολύ μεγάλο και κρύβει το κύριο περιεχόμενο.
- Μεγαλύτερη πληθώρα πληροφοριών, χωρίς απαραίτητα να σημαίνει φλυαρία. Επίσης, θα ήθελα να δω την ιστορία του τόπου και τί οικοτουρισμό διαθέτει. Ενδεχομένως ένα blog με τοπικά προϊόντα θα εμπλούτιζε αυτή την ήδη όμορφη ιδέα. (Από ό,τι είδα, υπήρχε σελίδα με συνεργαζόμενα μέλη, αλλά το προτείνω σε περίπτωση που δεν υπήρχαν ήδη οι πληροφορίες που αναφέρω). Μια σελίδα που να αναφέρει όλα τα μέρη που θα ανήκαν σε αυτή τη συλλογική δράση (μουσεία, οινοποιεία κλπ) με ώρες λειτουργίας, τιμές εισόδου κλπ. Πέραν αυτού, ο ιστότοπος θα μπορούσε να προσφέρει συνδυαστικά "πακέτα" για ενδιαφερόμενους που επισκέπτονται τον τόπο για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Να παρέχεται δηλαδή μια ομάδα ατόμων που θα επένδυναν στο τουρ γκάντινγκ, συνεργαζόμενοι με αυτά τα μεμονωμένα μέρη. Σαν storytelling. Γενικά, σε μια τέτοια δράση θα μπορούσε ο καθένας να βάλει το λιθαράκι του για να επιτευχθεί κάτι ακόμα πιο ευρύ. Πολύ καλή ιδέα! Καλή τύχη κατά την υλοποίησή της!
- Θα ήθελα μεγαλύτερη ποικιλία από ιστορίες και παραδόσεις από τόπους και χωριά της Λακωνίας.
- Να εμφανίζεται η μπάρα στο πλάι στη σελίδα.
- Κάποιες φορές δεν ανταποκρινόταν.
- Θα έκανα την εμφάνιση πιο επαγγελματική.

### 5.6.3 Συμπεράσματα

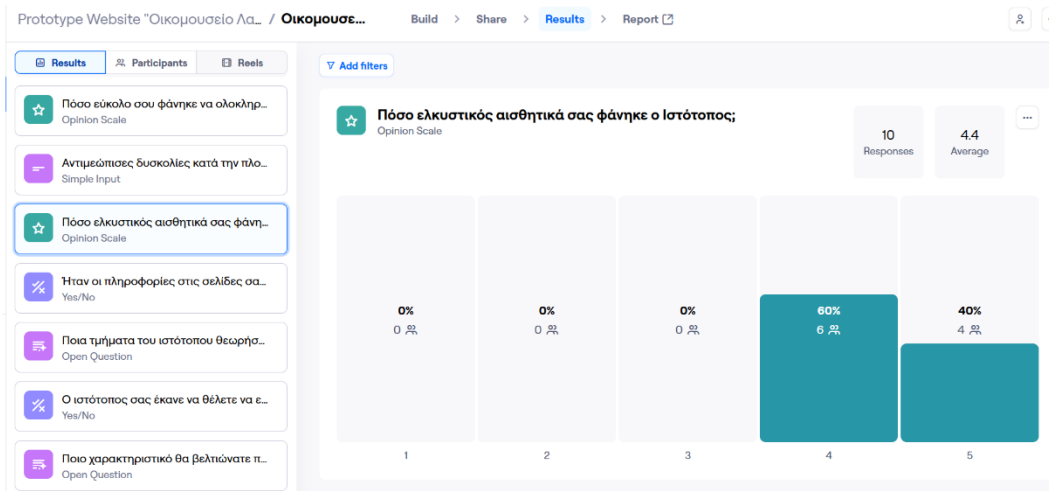
Συμπερασματικά το Πρωτότυπο έλαβε θετική αξιολόγηση και η άμεση ανταπόκριση των χρηστών για συμμετοχή, αξιολόγηση και πρόταση ιδεών επιβεβαιώνει την κρισιμότητα του σταδίου της δοκιμής πρωτοτύπων πριν την διαθεσιμότητά τους στο ευρύ κοινό. Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων μαρτυρούν πως το σχέδιο πληροί τις προδιαγραφές του ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού και ήταν αρκετά προσβάσιμο και φιλικό, ωστόσο επιδέχεται βελτιώσεις στην ανταπόκριση, την αισθητική και την δομή των πληροφοριών.

Σύμφωνα με τον Tim Brown (2021) τα πρωτότυπα πρέπει να απαιτούν μόνο όσο χρόνο, προσπάθεια και επενδύσεις χρειάζονται για τη δημιουργία χρήσιμης ανατροφοδότησης και την εξέλιξη μιας ιδέας. Όσο πιο «τελειωμένο» φαίνεται ένα πρωτότυπο, τόσο λιγότερες πιθανότητες θα έχουν οι δημιουργοί του να δώσουν προσοχή και να επωφεληθούν από την ανατροφοδότηση. Ο Brown, ο οποίος διατελεί πρόεδρος του IDEO, υποστηρίζει ότι ο στόχος της δημιουργίας πρωτότυπων δεν είναι να τελειοποιηθούν αλλά να δώσουν έγκαιρα πληροφορίες για τα δυνατά και αδύνατα σημεία της ιδέας και να ανοίξουν νέες κατευθύνσεις που θα ακολουθήσουν στη συνέχεια τα πρωτότυπα που έπονται. Επιπλέον η αξία της έρευνας που διεξήχθη έγκειται στο ότι έρχεται να επιβεβαιώσει πώς ψηφιακά εργαλεία όπως το Maze διευκολύνουν την αμεσότητα, την αποτελεσματικότητα και την ακρίβεια της έρευνας των αναγκών του χρήστη που μπορεί να γίνει κοινωνός και όχι απλός δέκτης των πολιτιστικών προϊόντων που σχεδιάζονται για αυτόν περισσότερο από ποτέ.

Σε ένα μελλοντικό πλάνο υλοποίησης της πρότασης, η διαδικασία αυτή θα επαναλαμβανόταν πολλές φορές (*UX test iteration*) έως ότου η εμπειρία που θα προσφερθεί να συναντά τις προσδοκίες των χρηστών και να υπηρετεί το όραμα ενός οικομουςείου. Στη διαδικασία του Design Thinking τα πρωτότυπα αυτά όσο βελτιώνονται διανέμονται για δοκιμή σε περισσότερους χρήστες μέχρι να καταλήξουν σε ένα τελικό αποτέλεσμα και να προβούν στην τελευταία φάση του σχεδιασμού, αυτήν της διανομής (*Deliver*) η οποία αναλύεται στη συνέχεια (βλ. Κεφάλαιο 5.7.).



**Εικόνα 28 : Αποτελέσματα ερώτησης βαθμονόμησης στο Maze**



**Εικόνα 29: Αποτελέσματα ερώτησης βαθμονόμησης στο Maze**

## 5.7. Deliver

Το τέταρτο και τελευταίο στάδιο είναι αυτό του «Deliver». Η παράδοση του έργου απευθύνεται αρχικά σε μια μικρή κλίμακα αποδεκτών όπου θα δοκιμαστούν οι διάφορες παροχές που δημιουργήθηκαν, επιτρέποντας να διαφανεί ποιες είναι λειτουργικές και χρήζουν εξέλιξης και ποιες είναι μη λειτουργικές οι οποίες και απορρίπτονται. Όπως επισημαίνει το Βρετανικό Συμβούλιο στην περιγραφή του θεωρητικού πλαισίου του Διπλού Διαμαντιού το τελευταίο στάδιο του Deliver δεν σημαίνει το τέλος του έργου, καθώς σε ένα «συνεχώς μεταβαλλόμενο, ψηφιακό κόσμο καμία ιδέα δεν ολοκληρώνεται ποτέ». Η εκτέλεση των σταδίων του Διπλού διαμαντιού αποτελεί μια μη γραμμική διαδικασία, όπως εννοείται και από τα βέλη του κυκλώνουν το σχεδιάγραμμα (Εικόνα 8.). συνεχώς επαναλαμβανόμενη και κατευθυνόμενη από την αέναη ανατροφοδότηση των χρηστών που σκοπό έχει την συνεχή βελτίωση του προϊόντος ή της υπηρεσίας. Καθώς το σχεδιάγραμμα του Double Diamond εξετάζεται σε ένα θεωρητικό πλαίσιο για τους σκοπού της ΜΔ το στάδιο του Deliver μπορεί να εξεταστεί υπό το πρίσμα ενός υποθετικού σεναρίου.

Στο υποθετικό αυτό σενάριο λοιπόν, η εφαρμογή του σχεδιασμού θα εκκινούσε με την ανάπτυξη των βασικών ψηφιακών εργαλείων του οικομουσείου, όπως η επίσημη ιστοσελίδα και η εφαρμογή περιήγησης, σε συνδυασμό με την ενεργοποίηση δράσεων στον φυσικό χώρο. Παράλληλα, θα διοργανώνονταν εκπαιδευτικά εργαστήρια, συμμετοχικές εκδηλώσεις και πιλοτικές δράσεις, με στόχο τη σταδιακή εξοικείωση του κοινού με το περιεχόμενο και τη φιλοσοφία του οικομουσείου. Η ταυτόχρονη ενεργοποίηση του ψηφιακού και του φυσικού πεδίου θα ενίσχυε τη βιωματική του διάσταση και θα συνέβαλλε στη διαμόρφωση μιας ουσιαστικής σχέσης με την τοπική κοινότητα.

Στο πλαίσιο αυτό, το ψηφιακό περιεχόμενο, οι προτεινόμενες διαδρομές και οι δράσεις θα δοκιμάζονταν πιλοτικά με τη συμμετοχή επιλεγμένων χρηστών, ώστε να αξιολογηθεί η λειτουργικότητα, η χρηστικότητα και η συνολική εμπειρία χρήστη. Η διαδικασία αυτή θα επέτρεπε τον εντοπισμό αδυναμιών ή αστοχιών και θα παρείχε τη δυνατότητα αναπροσαρμογής των παροχών πριν από την ευρύτερη διάθεσή τους.

Ιδιαίτερη βαρύτητα θα δινόταν και στην επικοινωνία του έργου, μέσα από τη δημιουργία αφηγηματικού και προωθητικού υλικού. Καμπάνιες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, η ανάδειξη ιστοριών και μαρτυριών τοπικών φορέων, καθώς και η σύνταξη ενός επίσημου κειμένου παρουσίασης, θα λειτουργούσαν ως μέσα διάχυσης του οράματος του οικομουσείου και ενίσχυσης της αναγνωσιμότητάς του, τόσο σε τοπικό όσο και σε ευρύτερο επίπεδο.

Τέλος, η συλλογή ανατροφοδότησης θα πραγματοποιούνταν μέσω ερωτηματολογίων και ημιδομημένων συνεντεύξεων κατά τη διάρκεια των πιλοτικών δοκιμών και των αρχικών δράσεων. Η ανάλυση των δεδομένων αυτών, σε συνδυασμό με τον ορισμό συγκεκριμένων δεικτών επιτυχίας -όπως ο

αριθμός επισκεπτών, ο βαθμός ικανοποίησης των χρηστών και το επίπεδο συμμετοχής της κοινότητας- θα καθοδηγούσε τους επόμενους κύκλους επανασχεδιασμού, επιβεβαιώνοντας τον δυναμικό και εξελικτικό χαρακτήρα του οικομουσείου.

## Συμπεράσματα

Τα οικομουσεία, ως θεσμοί που συνδυάζουν πολιτιστική, κοινωνική και περιβαλλοντική διάσταση, μετρούν ήδη πάνω από μισό αιώνα. Από πρωτοβουλίες πειραματικού χαρακτήρα έχουν εξελιχθεί σε αναγκαία εργαλεία για τη σύγχρονη κοινωνία, όπως φαίνεται από τον ορισμό της ICOM και τη σύνδεσή τους με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης μέχρι το 2030 (Borrelli κ.ά., 2022). Στην Ελλάδα, η παρουσία τους παραμένει περιορισμένη, με πολλά παλιότερα εγχειρήματα να έχουν διακοπεί λόγω λήξης χρηματοδότησης, γεγονός που αναδεικνύει την ανάγκη για μακροπρόθεσμη στήριξη και συμμετοχή της τοπικής κοινότητας. (Pavlis 2024).

Η ψηφιακότητα που δεν αποτελεί απλώς μέσο αλλά και μια έκφραση της πραγματικότητας προσφέρει νέες δυνατότητες για τη λειτουργία και τον σχεδιασμό οικομουσείων. Όπως εξετάστηκε στο τρίτο κεφάλαιο της ΜΔ τα ψηφιακά μέσα είναι καταλυτικά για την ικανοποίηση των σύγχρονων απαιτήσεων για ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό, συμμετοχικές διαδικασίες και ισχυρές μουσειακές εμπειρίες στοχεύοντας σε ένα επαυξημένο μουσείο onlife στο οποίο η εμπλοκή του επισκέπτη είναι βαθιά (Simone κ.ά., 2021). Καθώς οι βασικές ανθρώπινες ανάγκες ικανοποιούνται σε μεγαλύτερο βαθμό, αυξάνονται και οι προσδοκίες για εμπειρίες που έχουν ουσιαστικό και συναισθηματικό αντίκτυπο και συνδέονται με βασικές πτυχές της καθημερινής ζωής, όπως η εκπαίδευση, η ψυχαγωγία, η υγεία και η επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων. Στο πλαίσιο αυτό, η σχεδιαστική σκέψη λειτουργεί ως μια προσέγγιση που βοηθά στον σχεδιασμό και τη διαμόρφωση τέτοιων σύνθετων εμπειριών με τρόπο ουσιαστικό και προσανατολισμένο στις ανθρώπινες ανάγκες (Brown, 2008).

Στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο της ΜΔ προτάθηκε ο σχεδιασμός ενός ψηφιακού οικομουσείου στο νομό Λακωνίας. Για τον σχεδιασμό επιλέχθηκε η μεθοδολογία Design Thinking , Double Diamond του British Council ένα μοντέλο που συντάσσεται με τα πρότυπα του συμμετοχικού σχεδιασμού σε όλα του τα στάδια. Βασικό σχεδιαστικό εργαλείο ήταν το Figma στο οποίο κατασκευάστηκε ένα πρώιμο πρωτότυπο του επίσημου Ιστότοπου του οικομουσείου το οποίο εξετάστηκε μέσα από το εργαλείο UX testing MAZE. Τα συμπεράσματα της πρώτης αυτής δοκιμής απέδειξαν ότι η εμπλοκή του κοινού στα στάδια του σχεδιασμού απλοποιείται κατά πολύ με τη χρήση τέτοιων ψηφιακών εργαλείων. Η ανατροφοδότηση που προσφέρουν οι χρήστες είναι πολύτιμη αφού προοικονομεί τη βιωσιμότητα του εγχειρήματος μέσω του σχεδιασμού μιας ισχυρής εμπειρίας που θα ανταποκρίνεται στις προσδοκίες των επισκεπτών.

Τα οικομουσεία δεν λειτουργούν μόνο ως χώροι διατήρησης της μνήμης, αλλά και ως πλατφόρμες επανασύνδεσης της κοινότητας με τον τόπο και τη φύση της, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ενός βιώσιμου και υπεύθυνου πολιτιστικού μέλλοντος. Η εξέλιξη της τεχνολογίας και οι δυνατότητες της ψηφιακότητας φαίνεται να παραγκωνίζουν αρκετές από τις πρακτικές δυσκολίες που ακολουθούν τα οικομουσεία όπως χωρικά ζητήματα ή την ανάγκη συνεργασίας διαφόρων επιστημονικών πεδίων και την ουσιαστική συμπερίληψη των επισκεπτών του από τα πρώτα στάδια σχεδιασμού.

## Παράρτημα

## **1. Ερωτηματολόγιο**

**Τα Οικομουσεία και η Ψηφιακότητα στην υπηρεσία της Βιώσιμης Ανάπτυξης και του Πολιτισμού. Σχεδιάζοντας το Ψηφιακό Οικομουσείο της Λακωνίας**

forthevalakou17@gmail.com [Email](mailto:forthevalakou17@gmail.com) [Facebook](https://www.facebook.com/forthevalakou17)

\*Υποχρεωτικές απαιτούμενες ερωτήσεις

**1. Δημογραφικά Στοιχεία**

**1.1. Ηλικία \***

18-24

25-35

36-45

46-55

56 και άνω

**1.2. Φύλο \***

Γυναίκα

Άνδρας

Άλλο: \_\_\_\_\_

**1.3. Εκπαίδευση \***

Πρωτοβάθμια

Δευτεροβάθμια

Τριτοβάθμια

Μεταπτυχιακές Σπουδές

Άλλο: \_\_\_\_\_

**1.4. Ιδιότητα/ Επάγγελμα \***

Πολιτικός

**1.5. Σχέση με τον νομό Λακωνίας \***

Μόνιμος κάτοικος

Επισκέπτης

Είναι ο τόπος καταγωγής μου αλλά διαμένω αλλού

Δεν έχω σχέση με τον νομό ούτε τον έχω επισκεπτεί ποτέ

Άλλο: \_\_\_\_\_

**1.6. Τόπος κατοικίας \***

Αθήνα

Επίσημο

Σελίδα 1 από 6 Εκκαθαρισμένος φόρμας

**Τα Οικομουσεία και η Ψηφιακότητα στην υπηρεσία της Βιώσιμης Ανάπτυξης και του Πολιτισμού. Σχεδιάζοντας το Ψηφιακό Οικομουσείο της Λακωνίας**

forthevalakou17@gmail.com [Email](mailto:forthevalakou17@gmail.com) [Facebook](https://www.facebook.com/forthevalakou17)

\*Υποχρεωτικές απαιτούμενες ερωτήσεις

**2. Πολιτιστικά Ενδιαφέροντα και Προτιμήσεις κοινού**

**2.1. Κατά πόσο σας ενδιαφέρουν οι παρακάτω πολιτιστικοί χώροι;**

	Ελάχιστα έως καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Πολύ	Πάρα πολύ
Μουσεία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Φεστιβάλ Μουσικής	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εκθέσεις Τέχνης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εργαστήρια Τέχνης και βιωματικής μάθησης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παραστατικών Τεχνών (Βάτραχο, χορός)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**2.2. Πόσο συχνά επισκέπτεστε χώρους με πολιτιστικό ενδιαφέρον ή πολιτιστικές δράσεις;**

Ποτέ

Μια φορά το χρόνο ή λιγότερο

Κάθε 4-6 μήνες

Κάθε λίγους μήνες (3-4 φορές το χρόνο)

Μια φορά το μήνα

Εβδομαδιαία ή πιο συχνά

**2.3. Ποιο είναι το κυριότερο μέσο ενημέρωσής σας για τα πολιτιστικά δρώμενα;**

Από στόμα σε στόμα

Διαδίκτυο

Μέσο κοινωνικής δικτύωσης

Έντυπα μέσα και αφίσες

Όλα τα παραπάνω

**2.4. Πόσο σημαντική είναι για εσάς η ύπαρξη επίσημου Ιστότου σε ένα μουσείο ή ίδρυμα Πολιτισμού;**

0 1 2 3 4

Καθόλου Σημαντική      Απαραίτητη

Διαγραφή επιλογής

**2.5. Πόσο σημαντικά θεωρείτε τα παρακάτω ψηφιακά εργαλεία για την αναβάθμιση της εμπειρίας σας σε ένα μουσείο ή χώρο πολιτισμού;**

	Καθόλου σημαντικό	Λίγο σημαντικό	Μέτρια σημαντικό	Αρκετά έως πολύ σημαντικό	Απαραίτητο σημαντικό
Ακουστικοί οδηγοί (αφηγήσεις και επεξηγήσεις σχετικά με το πολιτιστικό περιεχόμενο)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ταχνολογίες εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (εμβύθιση σε τρισδιάστατες αναπαραστάσεις ψηφιακών και αντικειμένων)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εφαρμογές με δυνατότητες εξατομικευσης στις ανάγκες και τις προτιμήσεις σας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Παιχνίδια διδασκαλίας (εμπλοκή σε παιχνίδια με ποικιλίες γράφους και άλλες δραστηριότητες σχετικά με το πολιτιστικό περιεχόμενο)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Διαγραφή επιλογής



**Τα Οικομουσεία και η Ψηφιακότητα στην υπηρεσία της Βιώσιμης Ανάπτυξης και του Πολιτισμού. Σχεδιάζοντας το Ψηφιακό Οικομουσείο της Λακωνίας**

ftetha@faleou17@gmail.com [Εναλλαγή Λογαριασμού](#)  
 Δεν είναι συνδεδεμένη

**3. Οικομουσεία**

**Τι είναι;**  
 Το οικομουσείο είναι ένα υπαίθριο μουσείο που περιλαμβάνει μια ολοκληρωμένη περιοχή, φυσικά σημεία, κτίρια και στοιχεία άλλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Στη διαμόρφωσή του συμμετέχει ενεργά η κοινότητα που ζει στην περιοχή μαζί με επιστημονικές ποικίλων ειδικοτήτων.  
 Τα Οικομουσεία συνδέουν τους ντόπιους και τους εικαστές με την ταυτότητα ενός τόπου προωθούν τον βιώσιμο τουρισμό, αναχθούν την επαφή με την φύση και την τοπική κουλτούρα και λειτουργούν ως "σχολεία" μη τυπικής εκπαίδευσης μέσα από βιωματικά εργαστήρια, προφορικές αφηγήσεις και μορφές Τέχνης.

**3.1. Γνωρίζατε πριν από την συμμετοχή σας σε αυτήν την έρευνα για την τυπολογία του Οικομουσείου;**

Ναι  
 Όχι  
 Είχα ακούσει τον όρο αλλά δεν γνώριζα ακριβώς τι είναι.

**3.2. Κατά πόσο θα σας προδιέθετε θετικά η ύπαρξη ενός Οικομουσείου σε ένα μέρος για να το επισκεφτείτε;**

Καθόλου  0  1  2  3  4 Πάρα πολύ

**3.3. Πιστεύετε ότι θα ταίριαζε στην περιοχή της Λακωνίας ένα τέτοιο μουσείο;**

Ελάχιστα έως καθόλου  
 Λίγο  
 Πολύ  
 Πάρα πολύ

**3.4. Υπάρχει κατά τη γνώμη σας ένα ή περισσότερα μέρη στην περιοχή του Δήμου Ευρώτα ειδικά ή της Λακωνίας γενικά που συνδυάζει ιστορική και περιβαλλοντική αξία αλλά δεν έχει αναδειχτεί; Μπορείτε να δώσετε συγκεκριμένο παράδειγμα;**  
 (π.χ. αρχαιολογικοί οικισμοί ή κτίρια, υδροβιότοποι, δάση, φυσικά ή τεχνητά μονοπάτια)  
 Η απάντησή σας \_\_\_\_\_

**3.5. Θεωρείτε ότι υπάρχει στην περιοχή του Δήμου Ευρώτα ή της Λακωνίας γενικότερα κάποια τοπική καλλιτεχνική παράδοση, τεχνονομία ή αφήγηση που πρέπει να προστατευτεί και να αναδειχτεί; Μπορείτε να δώσετε συγκεκριμένο παράδειγμα;**  
 (π.χ. τοπικές συνταγές μαγειρικής, μέθοδοι καλλιέργειας, λαογραφικά στοιχεία, τραγούδια χορού, ντοπιολαλιά, παραδόσεις, μύθοι ή ιστορικά γεγονότα)  
 Η απάντησή σας \_\_\_\_\_

**3.6. Κατά πόσο πιστεύετε ότι ένα Οικομουσείο θα προσέδιδε πολιτιστική αξία στο νομό Λακωνίας και τα προϊόντα του;**

Ελάχιστα έως καθόλου  
 Λίγο  
 Μέτρια  
 Πολύ  
 Πάρα πολύ



**Τα Οικομουσεία και η Ψηφιακότητα στην υπηρεσία της Βιώσιμης Ανάπτυξης και του Πολιτισμού. Σχεδιάζοντας το Ψηφιακό Οικομουσείο της Λακωνίας**

ftetha@faleou17@gmail.com [Εναλλαγή Λογαριασμού](#)  
 Δεν είναι συνδεδεμένη

**4. Πολιτιστικές διαδρομές**

Μια πολιτιστική διαδρομή παρέχει, μνημεία συγκεκριμένων ή ποικίλων ιστορικών φάσεων, φυσικής και άλλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα τελευταία χρόνια οι πολιτιστικές διαδρομές αποτελούν σημαντικό πεδίο ανάπτυξης καθώς αποτελούν πολιτιστικό και τουριστικό προϊόν προωθώντας παράλληλα την βιώσιμη ανάπτυξη και την τοπική επιχειρηματικότητα.

**4.1. Έχετε περιηγηθεί ποτέ σε μια πολιτιστική διαδρομή;**

Ναι  
 Όχι  
 Άλλο: \_\_\_\_\_

**4.2. Ποιά είναι κατά τη γνώμη σας η ιδανική απόσταση μιας τέτοιας διαδρομής;**

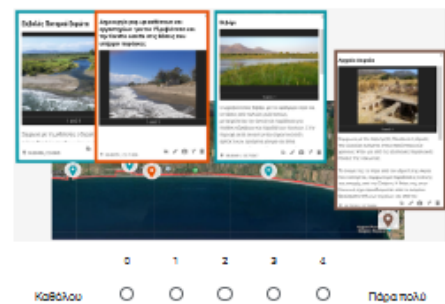
Σύντομη διαδρομή (1-3 χλμ.)  
 Μέτρια διαδρομή (3-5 χλμ.)  
 Εκτεταμένη διαδρομή (5-8 χλμ.)  
 Όλα τα παραπάνω

**4.3. Θα ακολουθούσατε πιο εύκολα μια πολιτιστική διαδρομή αν υπήρχε εφαρμογή (app) με προτεινόμενες διαδρομές εξατομικευμένες στα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες σας (είδος περιεχομένου, θέματα προσβασιμότητας);**

Ναι  
 Όχι  
 Άλλο: \_\_\_\_\_

**4.4. Θα σας ενδιέφερε η παράκτια πολιτιστική διαδρομή που παρουσιάζεται στον χάρτη;**  
 Σημεία διαδρομής:

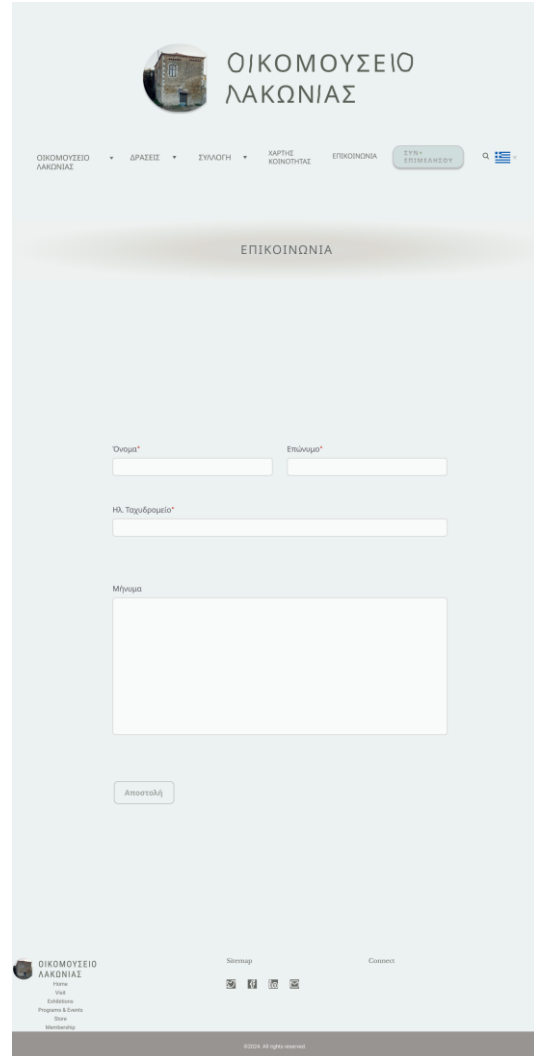
- Αρχαία Ακρόα, η ιστορία του αρχαίου οικισμού, ιστορικές αφηγήσεις και παραδοσιακές όψεις των ενομητίων και του Οικισμού μέσω προβολών εμπόσισης.
- Λίμνη Βιβάρι: Περιήγηση και ενημέρωση για τον Υδροβιότοπο Βιβάρι.
- Δημιουργία pop-up εκθέσεων και εργαστηρίων στα σημεία που υπήρχαν παλιά παράγκες.
- "Ποταμιό" ιστορίες αφήγησης για τα χαμένα λαματιά νερά και τις ρυζοκαλλιέργειες του 20ου αι.
- Αφήγησης για την Ιστορία του Ποταμού. Η ζωή στο Δέλτα του Ευρώτα, οριοθετάρηση και ενημέρωση για την ιδιαίτερη χλωρίδα και πανίδα του ποταμού.



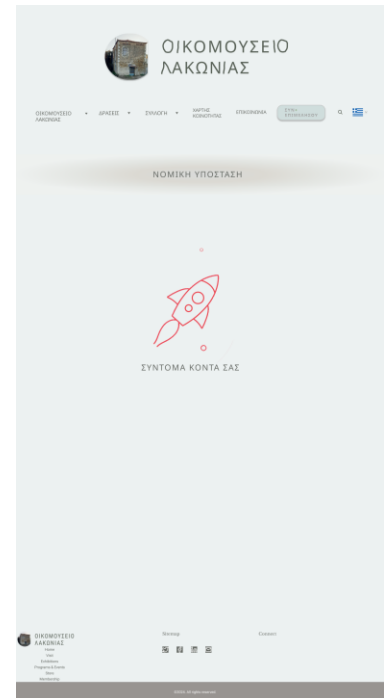
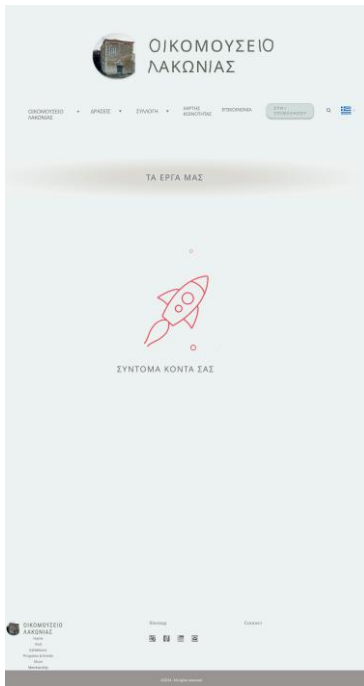
**4.5. Θα μπορούσατε να προτείνετε μια διαδραστική\* ιστορική ή οικολογική εμπειρία κατά μήκος αυτής της**

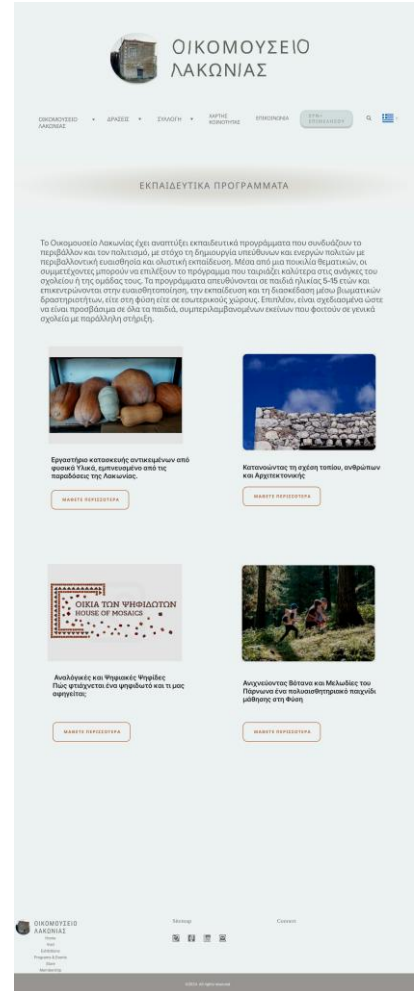
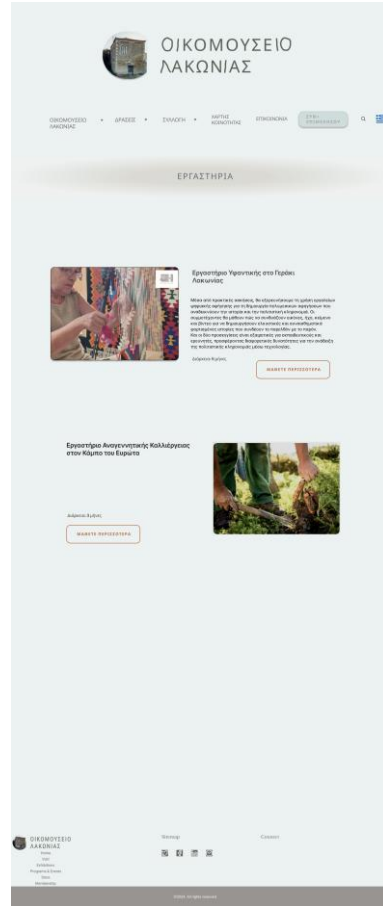
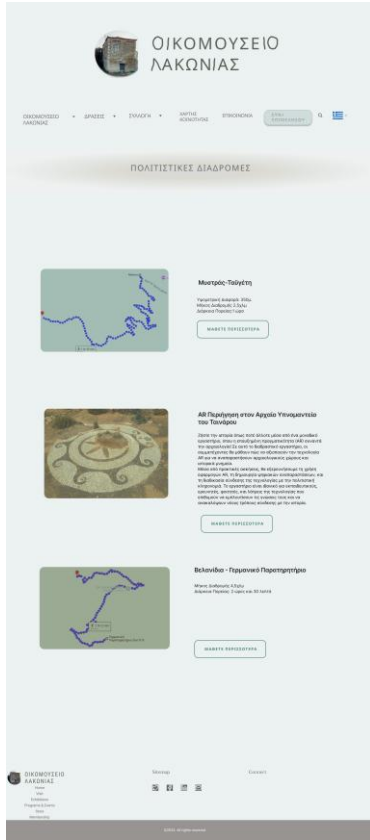
της βι  
 φιακό

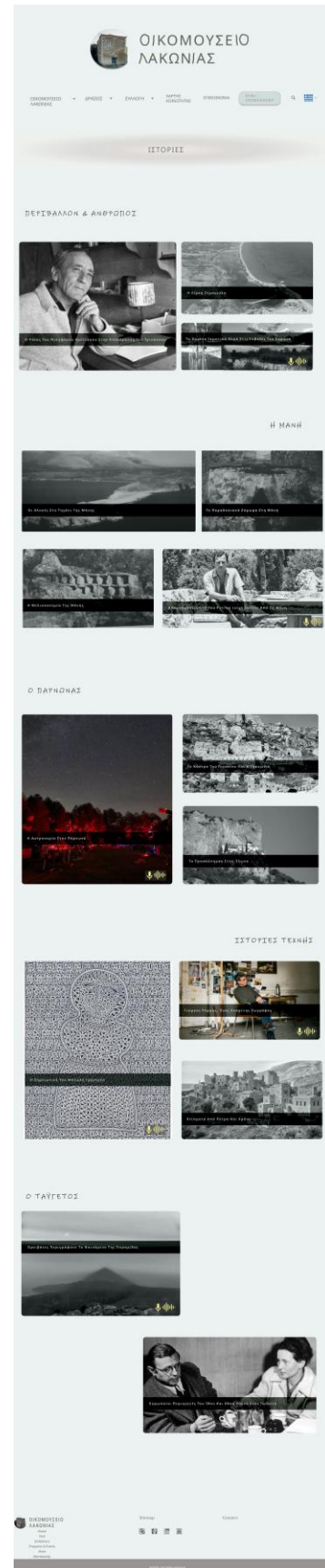
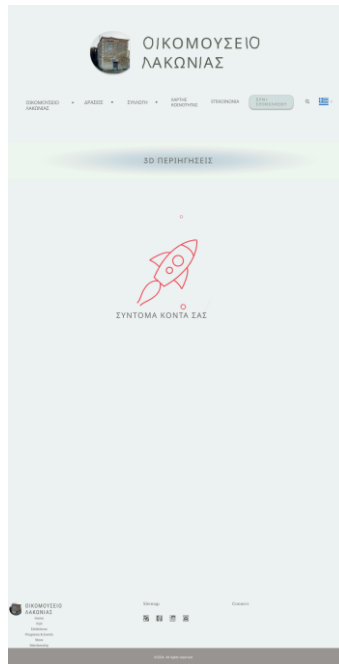
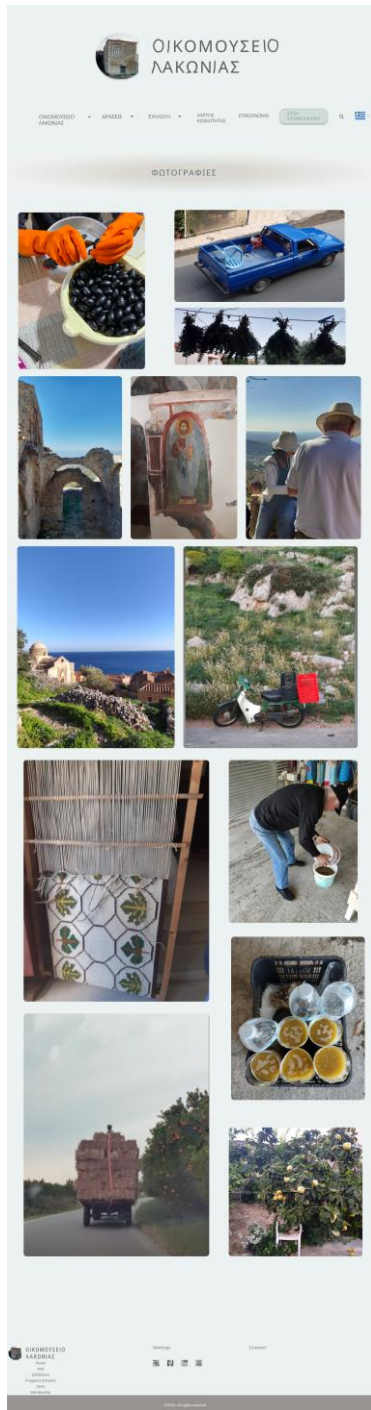
## **2. Πρωτότυπο Figma**

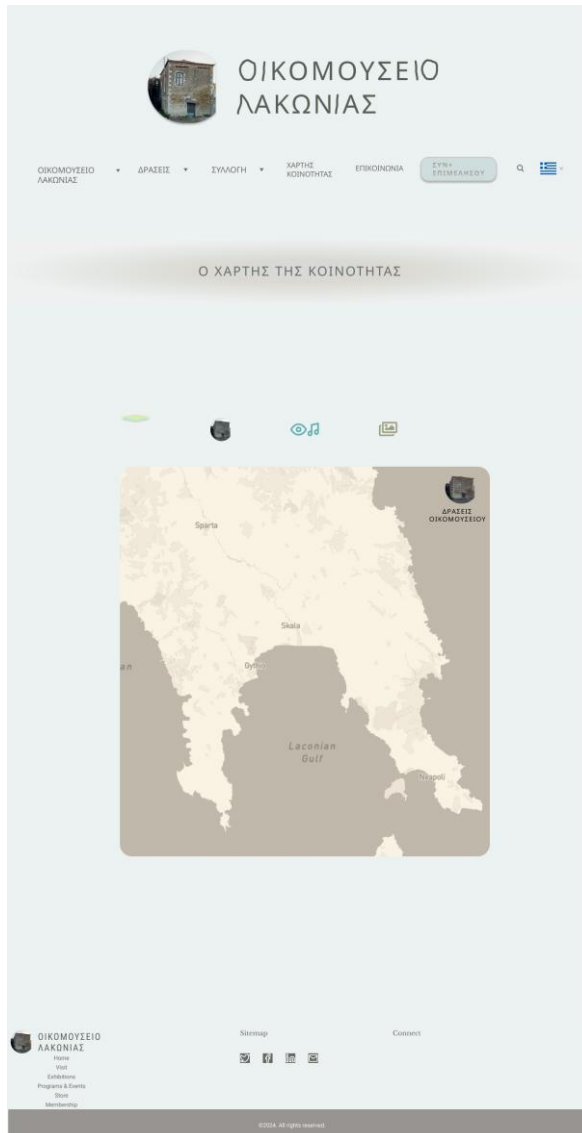




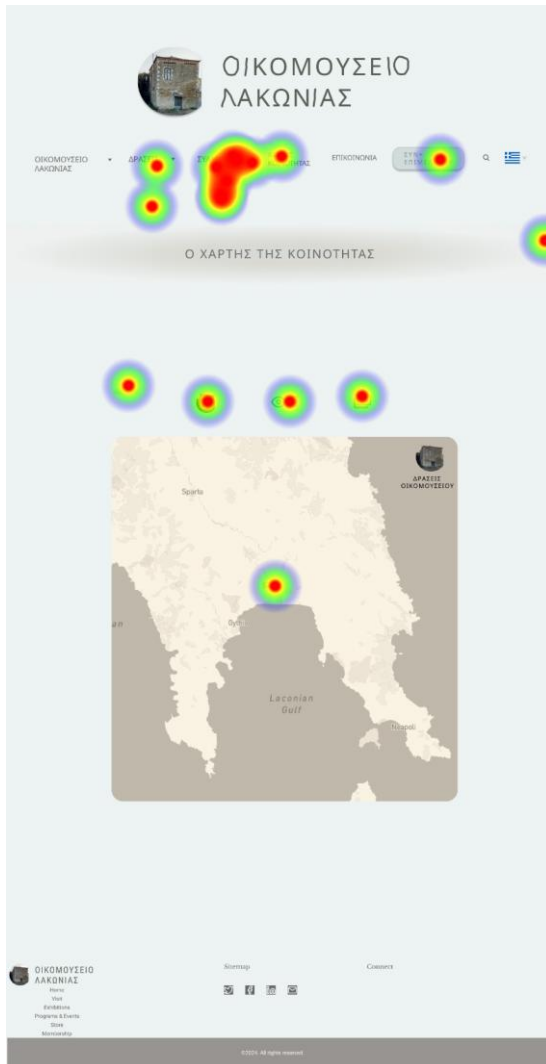




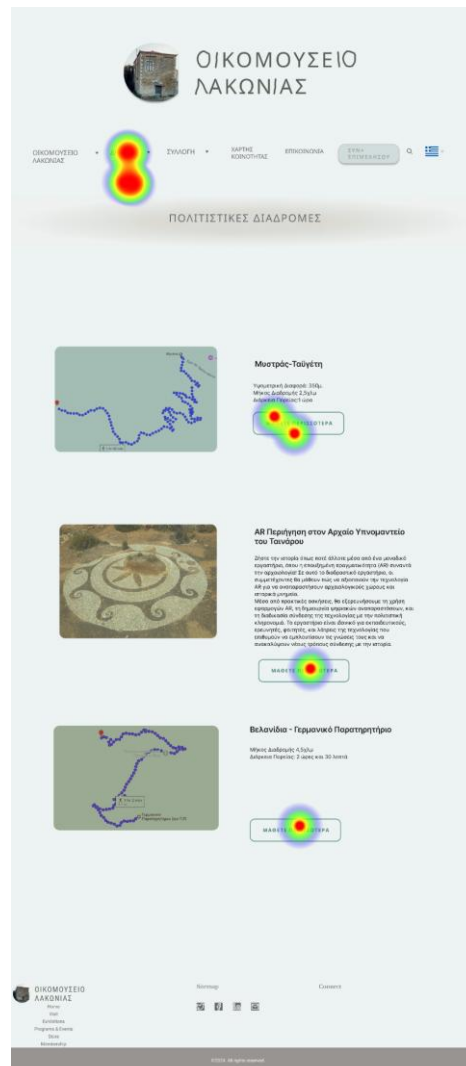
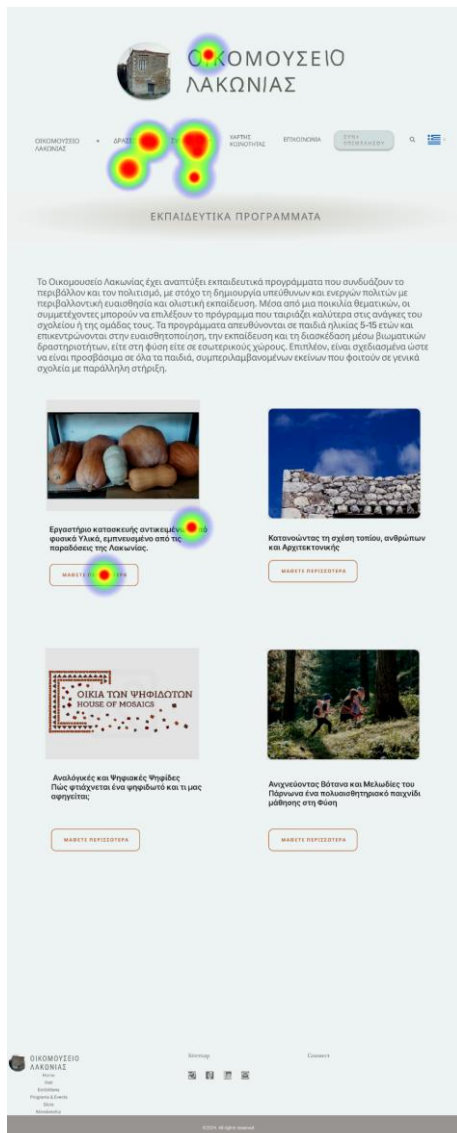




### 3. Χάρτες Θερμότητας με τις σελίδες με την υψηλότερη επισκεψιμότητα και διάδραση στην εντολή της ελεύθερης περιήγησης







## Βιβλιογραφία

- Alivizatos, M., & Roulios, I. (2015). Πολιτισμική Διαχείριση, Τοπική Κοινωνία και Βιώσιμη Ανάπτυξη. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα.
- Bekele, M. K., R. Pierdicca, E. Frontoni, E. S. Malinverni, and J. Gain. 2018. "A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage." *Journal on Computing and Cultural Heritage (JOCCH)* 11 (2): 1–36. <https://doi.org/10.1145/3145534>.
- Berlucchi, M. (2018, March 13). *Community curating: A macro to micro view*. Center for the Future of Museums, American Alliance of Museums. <https://www.aam-us.org/2018/03/13/community-curating-a-macro-to-micro-view/>
- Bilas, V., & Trifunić, L. (2021, June). Ecomuseum—a contemporary concept and key solution for valorisation of heritage and sustainable development in the European Union. In *Proceedings of FEB Zagreb International Odyssey Conference on Economics and Business (Vol. 3, No. 1, pp. 160-171)*. University of Zagreb, Faculty of Economics and Business.

- Borrelli, N., Davis, P., & Dal Santo, R. (2022). Ecomuseums and climate change.
- Bourliou, E. (2021). The study of “Tsitsanis Museum” and suggestions for the improvement of the service and the customer experience.
- Brown, K. (χ.χ.). *Communities and Museums in the 21st Century; Shared Histories and Climate Action*.
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard business review*, 86(6), 84.
- Buley, L. (2013). *The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide*. Rosenfeld Media.
- Calvi, L., & Vermeeren, A. P. O. S. (2024). Digitally enriched museum experiences – what technology can do. *Museum Management and Curatorship*, 39(3), 335–356. <https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2235683>
- Corral, Ó. N., & Fernández, J. F. (2022). The importance of ecomuseums and local knowledge for a sustainable future: the La Ponte–Ecomuseu project. *Ecomuseums and Climate Change*, ed. N Borrelli, P Davis, R Dal Santo, 283-302.
- De Varine, H. (2006). *Ecomuseums and museums*. Paris: International Council of Museums (ICOM)
- DigiCult. (n.d.). The socio-economic impact of the cultural heritage on the communities. Retrieved December 18, 2024, <https://digidigit.it/articles/internet/the-socio-economic-impact-of-the-cultural-heritage-on-the-communities/>
- Dal Falco, F., & Vassos, S. (2017). Museum Experience Design: A Modern Storytelling Methodology. *The Design Journal*, 20(sup1), S3975–S3983. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352900>
- Dal Santo, R., Almeida, N. H. O., & Riva, R. (2021). Distant but United: A cooperation charter between ecomuseums of Italy and Brazil. *Museum International*, 73(3-4), 54–67. <https://doi.org/10.1080/13500775.2021.2016278>
- Davis, P. (2011). *Ecomuseums: A sense of place* (2nd ed.). Continuum.
- Davis, P. (2016). Ecomuseums and the representation of place. ICOM Milan 2016 – Museums and Cultural Landscapes. <https://ecomuseo.comune.parabiago.mi.it/ecomuseo/risorse/icom2016/davis.pdf>
- Dogan, E. V. Í. N. Ç., & Kan, M. H. (2020). Bringing heritage sites to life for visitors: Towards a conceptual framework for immersive experience. *Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR)*, 8(1), 76–99. <https://doi.org/10.30519/ahtr.630783>
- Duarte, A. (2013). Ecomuseum : one of the many components of the New Museology.
- Garlandini, A. (2023). Foreword. Museums, ecomuseums and the global challenge of sustainability and climate change. *Ecomuseums and Climate Change*, 7-26.

Giannini, T., & Bowen, J. P. (Επιμ.). (2019). *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6>

Gibson, W. 1984. *Neuromancer*. New York: Ace.

Getto, G., & Moore, C. (2017). Mapping personas: Designing UX relationships for an online coastal atlas. *Computers and Composition*, 43, 15-34.

GEMET. (n.d.). Φέρουσα ικανότητα. In Λεξικό όρων περιβάλλοντος. Ανακτήθηκε από <https://www.eionet.europa.eu/gemet/el/concept/15093>

Goltz, S. (2014). *A Closer Look At Personas: What They Are And How They Work*. Smashing Magazine. <https://www.smashingmagazine.com/2014/08/a-closer-look-at-personas/>

Ganascia, Jean-Gabriel. "Views and examples on hyper-connectivity." In *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*, pp. 65-85. Cham: Springer International Publishing, 2014.

Hamidli, N. (2023, March 1). Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles. Baku Engineering University, Information Technologies (SABAH groups).

Hassenzahl, M. (2014, January 1). User Experience and Experience Design. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>

Inclusive Design Research Centre. (n.d.). History of inclusive design. Human Centered Design. [Ιστορία | Ινστιτούτο Ανθρωποκεντρικού Σχεδιασμού](https://www.inclusive-design.org/history-of-inclusive-design)

John W. Creswell (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*.

Kanellopoulou, G. (2020). Η συμμετοχική πολιτισμική χαρτογράφηση ως μεθοδολογικό εργαλείο για την ανάπτυξη του 'Οικομουσείου Πετριτή και Νότιας Κέρκυρας'. Παράκτια περιβάλλοντα της Κέρκυρας, Πολιτιστική κληρονομιά και τοπικές κοινωνίες, 175-194.

Keohane, K. (2023). Ecomuseology in artistic practice: Postcolonial strategies of collective return in Latin America and the Caribbean. In *Communities and Museums in the 21st Century* (pp. 245-265). Routledge.

Kristinsdóttir, A. (2017). Toward sustainable museum education practices: confronting challenges and uncertainties. *Museum Management and Curatorship*, 32(5), 424–439. <https://doi.org/10.1080/09647775.2016.1250104>

Larios, A. (2021, April). Design thinking in practice. *PM World Journal*, 10(4). <https://pmworldjournal.com>

Lupton, E. (2017). *Design Is Storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Lupo, E., & Özdil, E. (2013). Towards a " Smart Heritage" as Future Diffused Museums: Design and Communication Technologies to Innovate the Experience of the Cultural Patrimony in Smart Cities. *The International Journal of the Inclusive Museum*, 6(1), 159.

McGhie, H. (2022). 1. Connecting the 21 Principles of Ecomuseums, the Sustainable Development Goals and Climate Action. *Ecomuseums and Climate Change*, 41.

Maggi, M. (2015). *Ecomuseums and cultural landscapes*. Turin: Allemandi.

- Mason, M. (2022). The contribution of design thinking to museum digital transformation in post-pandemic times. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(9), 79.  
<https://doi.org/10.3390/mti6090079>
- Mauri, A., Hsu, Y. C., Brambilla, M., Huang, T. H. K., O'Kane, A. A., & Verma, H. (2022, April). Empathy-Centric Design At Scale. In CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Extended Abstracts (pp. 1-6).  
<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3491101.3503744>
- Muangasame, K., & Tan, E. (2023). Phygital rural cultural heritage: A digitalisation approach for destination recovery and resilience. *Worldwide hospitality and tourism themes*, 15(1), 8-17.
- McCall, V., & Gray, C. (2014). Museums and the 'new museology': Theory, practice and organisational change. *Museum Management and Curatorship*, 29(1), 19–35.  
<https://doi.org/10.1080/09647775.2013.869852>
- Neuhofer, B., D. Buhalis, and A. Ladkin. 2014. "A Typology of Technology-enhanced Tourism Experiences." *International Journal of Tourism Research* 16 (4): 340–350.  
<https://doi.org/10.1002/jtr.1958>.
- Nofal, E. (2023). Participatory Design Workshops: Interdisciplinary Encounters within a Collaborative Digital Heritage Project. *Heritage*, 6(3), 2752-2766.
- Nofal, E., Reffat, M., & Vande Moere, A. (2017, June). Phygital heritage: An approach for heritage communication. In Immersive learning research network conference (pp. 220-229). Verlag der Technischen Universität Graz; Graz, Austria.
- Norman, D. A. (1988). *The design of everyday things*. New York, NY: Basic Books.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). New York, NY: Basic Books.
- Pavlis, E. (2024). The ecomuseum as a platform for territorial development: the case of Greek ecomuseums. *International Journal of Heritage Studies*, 30(10), 1193-1210.
- Perez, S. (2022, September 15). Adobe confirms \$20B deal for design tool Figma. *The Verge*.  
<https://www.theverge.com/2022/9/15/23354532/adobe-figma-acquisition-20-billion-official>
- Pisoni, G., Díaz-Rodríguez, N., Gijlers, H., & Tonolli, L. (2021). Human-Centered Artificial Intelligence for Designing Accessible Cultural Heritage. *Applied Sciences*, 11(2), 870.  
<https://doi.org/10.3390/app11020870>
- Portalés, C., Rodrigues, J. M. F., Rodrigues Gonçalves, A., Alba, E., & Sebastián, J. (2018). Digital Cultural Heritage. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(3), 58.  
<https://doi.org/10.3390/mti2030058>
- Pigozzi, L., Borrelli, N., & Dal Santo, R. (2022). 3. Ecomuseums, the SDGs and Climate Action: The Ecoheritage Project. *ECOMUSEUMS AND CLIMATE CHANGE*, 91.
- Pilgrim, S., Samson, C., & Pretty, J. (2010). Ecocultural revitalization: replenishing community connections to the land. In *Nature and culture* (pp. 235-256). Routledge.
- Rivard, R. (1988). Museums and ecomuseums – questions and answers. In J. A. Gjestrum & M. Maure (Eds.), *Okomuseumsboka – identitet, okologi, deltagelse* (pp. 123–128). ICOM.

- Rivard, R. (2001). Ecomuseums in Quebec. *Museum International*, 53(4), 19-22.
- Rivière, G. H. (1985). The ecomuseum—an evolutive definition1. *Museum International*, 37(4), 182–183. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0033.1985.tb00581.x>
- Runnel, P., & Pruulmann-Vengerfeldt, P. (2014). *Democratising the Museum: Reflections on Participatory Technologies* (Edition 1). Peter Lang International Academic Publishers.
- Santo, R. D., Almeida, N. H. O., & Riva, R. (2021). Distant but United: A Cooperation Charter between Ecomuseums of Italy and Brazil. *Museum International*, 73(3–4), 54–67. <https://doi.org/10.1080/13500775.2021.2016278>
- Simone, C., Cerquetti, M., & La Sala, A. (2021). Museums in the Infosphere: reshaping value creation. *Museum Management and Curatorship*, 36(4), 322–341. <https://doi.org/10.1080/09647775.2021.1914140>
- Simon, N. 2010. *The Participatory Museum*. Santa Cruz, CA: Museum 2.0.
- Slingerland, G., Murray, M., Lukosch, S., McCarthy, J., & Brazier, F. (2022). Participatory design going digital: challenges and opportunities for distributed place-making. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 31(4), 669-700.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop*. Packt Publishing Ltd.
- Sutter, G. C. (2022). 7. Canadian Ecomuseums and Climate Change: Assessing the Potential. *Ecomuseums and Climate Change*, 175.
- Sutter, Glenn C., Tobias Sperlich, Douglas Worts, René Rivard, and Lynne Teather. "Fostering cultures of sustainability through community-engaged museums: The history and re-emergence of ecomuseums in Canada and the USA." *Sustainability* 8, no. 12 (2016): 1310.
- The International Committee for the Conservation of the Industrial Heritage (TICCIH). (n.d.). *The Nizhny Tagil Charter for the Industrial Heritage*. TICCIH. <https://ticcih.org/about/charter/>
- Tsakiri, E., & Vasilara, A. (2016, May). *Η περιγραφή της αισθητικής ποιότητας ενός τόπου σε ιστορική προοπτική με αναφορά στις αναδόμενες σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες*. Paper presented at the 2ο Επιστημονικό Συνέδριο Σχολής Καλλιτεχνικών Σπουδών ΤΕΙ Αθήνας: Η Αισθητική στη νέα Ψηφιακή Πραγματικότητα, Athens, Greece. [https://www.researchgate.net/publication/346022786\\_E\\_perigraphhe\\_tes\\_aisthetikes\\_poiotetas\\_enos\\_topou\\_se\\_istorike\\_prooptike\\_me\\_anaphora\\_stis\\_anadyomenes\\_synchrones\\_psephiakes\\_technologies](https://www.researchgate.net/publication/346022786_E_perigraphhe_tes_aisthetikes_poiotetas_enos_topou_se_istorike_prooptike_me_anaphora_stis_anadyomenes_synchrones_psephiakes_technologies)
- UNESCO. (1985). *Images of the ecomuseums* [PDF]. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127347>
- UNESCO. (2023). *Cultural landscapes*. UNESCO World Heritage Centre. <https://whc.unesco.org/en/culturallandscape/>
- Vrettakis, E., Katifori, A., Kyriakidi, M., Koukouli, M., Boile, M., Glenis, A., ... & Ioannidis, Y. (2023). Personalization in digital ecomuseums: The case of Pros-Eleusis. *Applied Sciences*, 13(6), 3903.

Walter, A. (2011). *Designing for Emotion. A Book Apart*. [https://theswissbay.ch/pdf/Gentoomen%20Library/The%20Actually%20Useful%20Programming%20Library/Design/Designing%20for%20Emotion%20-%20Spool%20-%20A%20Book%20Apart%20\(2011\).pdf](https://theswissbay.ch/pdf/Gentoomen%20Library/The%20Actually%20Useful%20Programming%20Library/Design/Designing%20for%20Emotion%20-%20Spool%20-%20A%20Book%20Apart%20(2011).pdf)

Witcomb, A. (2003). *Re-imagining the museum: Beyond the mausoleum*. Routledge.

Zendesk Creative Blog. (2019, July 19). *The Zendesk triple diamond process*. Medium. <https://medium.com/zendesk-creative-blog/the-zendesk-triple-diamond-process-fd857a11c179>

Ziebarth, B., Majewski, J., Marquis, R., & Proctor, N. (2020). *Inclusive Digital Interactives: Best Practices + Research*.

### ***Ηλεκτρονικές Διεθύνσεις***

**ABREMC Blog.** (n.d.). *ABREMC blog*. <https://abremc.blogspot.com/>

**Design Council.** (2005). *The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond/>

**Design Council.** (n.d.). *Framework for innovation*. <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>

**European Heritage Days.** (2023). *Echoes of tradition: Ecomuseum Zagori's reviving Europe's transhumance legacy*. <https://www.europeanheritagedays.com/Story/Echoes-of-Tradition-Ecomuseum-Zagoris-Reviving-Europes-Transhumance-Legacy>

**Google Sites.** (n.d.). *Drops platform*. <https://sites.google.com/view/drops-platform/home>

**Google Sites.** (n.d.). *Ecomusei italiani*. <https://sites.google.com/view/ecomuseiitaliani/home>

**International Council of Museums.** (2022). *Museum definition*. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition>

**Pros-Eleusis.** (2018, October 15). *Pros-Eleusis: A new beginning*. <https://proseleusis.com/en/proseleusis-a-new-beginning/>

**Stanford d.school.** (n.d.). *An introduction to design thinking process guide*. <https://dschool.stanford.edu/resources/getting-started-with-design-thinking>

**United Nations.** (n.d.). *The sustainable development goals*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/development-goals/>