

**ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ – ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ
ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ – ΠΜΣ
«ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΣΤΗΝ
ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ»**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
«Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Παιγνιοποιημένης
Μουσειακής Εμπειρίας στο Μουσείο Ασιατικής
Τέχνης Κέρκυρας»**

**ΙΩΑΝΝΑ ΑΦΡΟΔΙΤΗ ΜΑΖΗ
(ΑΔΑ2020012)**

Επιβλέπων καθηγητής: ΙΩΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΓΙΑΝΝΗΣ

ΚΕΡΚΥΡΑ, ΜΑΙΟΣ 2023

Περιεχόμενα

Σύντομη Περίληψη.....	3
Περίληψη	4
Εισαγωγή	5
Κεφάλαιο 1: Θεωρητικό πλαίσιο	6
Στόχοι Έρευνας	6
Ορολογία.....	7
Μεθοδολογία Έρευνας.....	12
Βιβλιογραφική Ανασκόπηση	15
Κεφάλαιο 2: Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εμπειρίας	20
Ανάλυση Τοποθεσίας.....	20
Σενάριο.....	22
Σχεδιασμός Εμπειρίας.....	30
Είδος.....	30
Στάδια	30
Κανάλια πληροφοριών	31
Σύστημα.....	31
Διασύνδεση με άλλους πολιτιστικούς φορείς.....	32
Ανάπτυξη Εμπειρίας – Τεχνικά Μέσα.....	43
Συμπεράσματα – Αποτελέσματα	44
Βιβλιογραφία	47
Δικτυογραφία.....	49

Σύντομη Περίληψη

Η μελέτη περίπτωσης που αναπτύσσεται στην παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως στόχο τον σχεδιασμό ενός συστήματος παιγνιοποίησης του περιεχομένου της συλλογής του Μουσείου Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας με τη χρήση εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας (AR) και την αξιοποίηση της διαμεσικής αφήγησης. Για την εμπειρία που θα προκύψει, οι συμμετοχοί, συμπεριλαμβανομένων των δημιουργών/σχεδιαστών και παικτών, καλούνται να δράσουν σε καθεστώς μη-εξουσιοδότησης από το Μουσείο. Με αυτόν τον τρόπο, ελέγχεται και το υπάρχον ελληνικό νομικό πλαίσιο δικαίου περί πολιτιστικής κληρονομιάς.

Περίληψη

Στο πλαίσιο της Διπλωματικής Εργασίας για το ΠΜΣ «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή» επιθυμώ να ασχοληθώ με το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη μερική υλοποίηση μιας παιγνιοποιημένης μουσειακής εμπειρίας, η οποία θα πραγματοποιείται ερήμην της διοίκησης του μουσείου. Η μελέτη περίπτωσης που πρόκειται να υλοποιηθεί, αφορά στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας και τη μόνιμη συλλογή του. Οι θεματικές περιοχές στις οποίες θα κινείται η εργασία είναι ο εκδημοκρατισμός της πολιτισμικής πληροφορίας, η παιγνιοποίηση του πολιτισμικού περιεχομένου [gamification, ludification] μέσω της διαμεσικής αφήγησης, οι εφαρμογές μεικτής πραγματικότητας και η αξιοποίηση της τυχαίας ή συμπτωματικής μάθησης [incidental learning].

Το θεωρητικό πλαίσιο που θα αναπτυχθεί γύρω από την υλοποίηση της εμπειρίας αφορά στον εκδημοκρατισμό των εκφάνσεων του πολιτισμού μέσα σε δομές αξιοποίησής του, μέσα από τη χρήση νέων μέσων και τεχνολογίας, με απώτερο σκοπό τη συμμετοχή στη συζήτηση για το μέλλον των μουσείων. Για το λόγο αυτό θα διερευνηθούν οι πιο σύγχρονοι τρόποι έκθεσης και θέασης των συλλογών των μουσείων ανά τον κόσμο, οι οποίοι θα περιλαμβάνουν και στοιχεία παιγνιοποίησης. Τέλος, η διαμεσική αφήγηση που θα χρησιμοποιηθεί σαν συστατικό στοιχείο της εμπειρίας, ως μέσο για τη σύνδεση της υλικής με την άυλη πληροφορία, μένει να διαπιστωθεί εάν και κατά πόσο αποτελεί παράγοντα που θα καταστήσει την εμπειρία θελκτική για τον θεατή-παίκτη. Ο παράλληλος τρόπος έκθεσης της υλικής συλλογής με αναγωγή σε άυλο περιβάλλον, αναδεικνύει επίσης το ερώτημα των ορίων της υπάρχουσας ελληνικής νομοθεσίας για την πνευματική ιδιοκτησία, και το κατά πόσο είναι εφικτά ο σχεδιασμός, η υλοποίηση και η πραγματοποίηση μιας εμπειρίας σε μουσειακό περιβάλλον, χωρίς την εξουσιοδότηση της διοίκησης του μουσείου. Το θεωρητικό πλαίσιο θα αναπτυχθεί βάσει της μελέτης των αποτελεσμάτων της βιβλιογραφικής επισκόπησης με αντικείμενο την παιγνιοποιημένη εμπειρία σε μουσειακό περιβάλλον.

Ο σχεδιασμός της εμπειρίας ξεκινά από την ανάλυση της τοποθεσίας, δηλαδή το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας, και την προσαρμογή της συλλογής του στο παραδοσιακό ιαπωνικό παραμύθι «The old woman who lost her dumpling» της συλλογής του Λευκάδιου Χερν, που είναι ένα από τα εκθέματα της περιοδικής έκθεσης του Μουσείου. Το παραμύθι θα λειτουργήσει ως σενάριο, τα κύρια στοιχεία του οποίου θα ορίζουν τη διαδικασία της παιγνιοποιημένης εμπειρίας σε διαμεσικό πλαίσιο. Στη συνέχεια θα χρειαστεί να αναζητηθούν οι κατάλληλες τεχνολογίες και εφαρμογές για την υλοποίηση της εμπειρίας (Επαυξημένη Πραγματικότητα), καθώς και οι απαιτήσεις των μελλοντικών χρηστών της εφαρμογής της. Τέλος, θα αξιολογηθεί η χρησιμότητα της εμπειρίας ως εργαλείο παραδοσιακής ή/και συμπτωματικής μάθησης.

Τα δύο στάδια της προτεινόμενης εμπειρίας είναι το προπαρασκευαστικό, που λαμβάνει χώρα έξω από το μουσείο και όπου συμβαίνει η εξοικείωση του παίκτη με το στοιχείο της μη-εξουσιοδοτημένης φύσης του [guerilla], ενώ το δεύτερο πραγματοποιείται μέσα στο μουσείο και βασίζεται στη συλλογή. Προτείνεται ο

σχεδιασμός και η δημιουργία μιας εφαρμογής επαυξημένης πραγματικότητας που θα λειτουργεί αρχικά σε Smartphone.

Τα ζητήματα που θα τεθούν υπό εξέταση είναι το κατά πόσο μια guerilla εμπειρία μπορεί να ενισχύσει την τυχαία ή συμπτωματική μάθηση και ταυτόχρονα να είναι διασκεδαστική για τον χρήστη, αλλά και το εάν ένας χώρος προβολής πολιτισμικού περιεχομένου –δηλαδή ένα μουσείο– είναι δεκτικός και έτοιμος για μια εμπειρία που θα έχει σχεδιαστεί πέρα από τη δικαιοδοσία του, που θα σέβεται απόλυτα την υλική και άυλη πληροφορία του, αλλά όχι την εξουσία του.

Εισαγωγή

Το Παλάτι του Διοκλητιανού στο Σπλιτ της Κροατίας αποτελεί εξαιρετικά δημοφιλή τουριστικό προορισμό λόγω της μοναδικής αρχιτεκτονικής και ρυμοτομικής του ιδιομορφίας, που προέκυψε από την επανάχρησή του μέσα στους αιώνες. Ήδη από το 1764, ο βρετανός αρχιτέκτονας Ρόμπερτ Άνταμ (1728-1792), στην εισαγωγή του έργου του *Ruins of the palace of the Emperor Diocletian at Spalatro in Dalmatia* αναφέρει πως οι κάτοικοι της πόλης του Spalatro, είχαν αφαιρέσει κομμάτια του οικοδομήματος προκειμένου να χτίσουν νέα κτήρια. Τα αποτελέσματα τέτοιων «επεμβάσεων» που συνέβησαν επανειλημμένα ανά τους αιώνες, είναι σήμερα ορατά και μαρτυρούν μια ενδιαφέρουσα περίπτωση συνδυασμού της σύγχρονης καθημερινής ζωής με ένα περιβάλλον με ιστορική και αρχαιολογική σημασία. Παρατηρείται λοιπόν μια αρμονική συμβίωση του παρόντος με το παρελθόν, με το γεγονός αυτό να αποτελεί ένα ενδιαφέρον πεδίο έρευνας που αφορά τη διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς.

Τα μουσεία αποτελούν τη μεγαλύτερη παρακαταθήκη της κληρονομιάς αυτής, όμως πλέον όλο και περισσότερο ενισχύονται οι απόψεις που αμφισβητούν ορισμένες από τις υπάρχουσες πρακτικές τους ως προς την διατήρηση, προβολή και αξιοποίηση αντικειμένων και χώρων ιστορικής αξίας¹. Ο θεσμός του μουσείου γίνεται πεδίο συζήτησης αναφορικά με το ρόλο που αυτό παίζει στη διαμόρφωση της κριτικής σκέψης του θεατή, αλλά και στην εκπαιδευτική του ιδιότητα². Σήμερα, όλο και περισσότερα μουσεία, προκειμένου να αυξήσουν τη ροή των επισκεπτών τους, υιοθετούν σύγχρονες πρακτικές, νέα μέσα και τεχνολογίες, που αναδεικνύουν κι ενισχύουν τον ρόλο τους ως χώροι μεταλαμπάδευσης της γνώσης του παρελθόντος. Μεταξύ αυτών των πρακτικών είναι και η παιγνιοποίηση [gamification] των συλλογών τους, που στοχεύει στην πρόκληση ενδιαφέροντος του επισκέπτη μέσω παιγνιδικών συστημάτων. Η προοπτική εναλλακτικής εκμετάλλευσης της υπάρχουσας γνώσης που περιέχεται σε ένα ίδρυμα πολιτισμού, γίνεται με τρόπο που εναρμονίζεται ή όχι με συστήματα που, μέσω του παιχνιδιού [gaming], κρίνονται

¹ Alivizatos, M., 2006. Museums and Intangible Heritage: The Dynamics of an 'Unconventional' Relationship. *Papers from the Institute of Archaeology*, 17, pp.47–57.
DOI: <http://doi.org/10.5334/pia.268>

² Κόκκινος, Γ., Αλεξάκη, Ε., 2002. Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή. *METAIXMIO και Πανεπιστήμιο Αιγαίου*, σ. 67-76.

αποτελεσματικά στη μεταφορά της γνώσης αυτής στον επισκέπτη. Δυσκολότερο δε, αποδεικνύεται να επιτευχθεί μια μάθηση συμπτωματική [Incidental Learning], και όχι καθοδηγούμενη. Οι προκλήσεις που προκύπτουν συνεχώς λόγω της ταχύτατης τεχνολογικής και πληροφοριακής ανάπτυξης που χαρακτηρίζει την εποχή, καλούν τις υπάρχουσες δομές και τους φορείς να προσαρμόζονται με ευελιξία στα νέα δεδομένα και τις ανάγκες της κοινότητας και του σύγχρονου νου που την διαμορφώνει.

Στο πλαίσιο επαναδιαπραγμάτευσης της δυναμικής ανάμεσα σε επισκέπτη και έκθεμα και λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες του πρώτου, δημιουργήθηκε ένα παιγνιδικό σύστημα, μια παιγνιοποιημένη εμπειρία με σκοπό τον εμπλουτισμό του βιώματος και τη διαφορετική προσέγγιση και χρήση της γνώσης που προσφέρεται στους χώρους πολιτισμού. Στην παιγνιοποιημένη εμπειρία που αναλύεται παρακάτω, ο παίκτης έρχεται σε επαφή με επτά εκθέματα-σταθμούς και μετακινείται γραμμικά από τον ένα στον άλλο, βάσει σεναρίου. Το θέμα της εργασίας έχει παρουσιαστεί στο διεθνές συνέδριο DCAC (Digital Culture & AudioVisual Challenges) το 2021.³

Ας επιστρέψουμε όμως στην περίπτωση του Παλατιού του Διοκλητιανού. Στο μέρος αυτό, μια περιπλάνηση μαρτυρά κάτι ξένο σε πολλούς θεσμούς διατήρησης και προστασίας μνημείων του παρελθόντος, αποκαλύπτει την ύπαρξη μιας πρόκλησης για επανεξέταση του ρόλου των μνημείων στο σήμερα. Το ερώτημα που πλανάται αφορά στο εάν υπάρχει περίπτωση η αντιμετώπιση ενός μνημείου ως μέρος της καθημερινότητας -και όχι μόνο μέσα από περιοριστικές πρακτικές- να είναι εφικτή ή, ακόμα καλύτερα, εποικοδομητική. Με απλά λόγια, μήπως το να μπορούμε να περιηγηθούμε μέσα στον Παρθενώνα, είναι καλύτερο από το να τον βλέπουμε μόνο από έξω; Ασφαλώς για να χαιρεί αποδοχής μια τέτοια άποψη, χρειάζεται να ληφθεί υπόψη το επίπεδο παιδείας και εξοικείωσης του εκάστοτε κοινού με τις συνιστώσες της συνθήκης απόλυτης ελευθερίας που δύναται να έχει πάνω σε ένα πολιτιστικό μνημείο. Χρειάζεται ένα κοινό εκπαιδευμένο σε θέματα σεβασμού και ορίων μεταξύ συνύπαρξης, παρέμβασης και καταστροφής ενός μνημείου. Τα βήματα για την επίτευξη μιας τέτοιας εκπαίδευσης σε μεγάλη κλίμακα (π.χ. ενός λαού), αποτελούν αντικείμενο προς μελλοντική μελέτη.

Κεφάλαιο 1: Θεωρητικό πλαίσιο

Στόχοι Έρευνας

Προκειμένου να διερευνηθεί ο βασικός όρος που πραγματεύεται η παρούσα διπλωματική εργασία, δηλαδή η «παιγνιοποίηση», χρειάζεται, αρχικά, να πραγματοποιηθεί μελέτη της βιβλιογραφίας, της αρθρογραφίας αλλά και των απόψεων που τον περικλείουν. Δεδομένης της διχογνωμίας που επικρατεί πάνω στην αναγκαιότητα παιγνιοποίησης εμπειριών σε ιδρύματα πολιτισμού, αλλά και της ανάδειξης στην βιβλιογραφία της αποτελεσματικής ή μη προσέγγισής της, στόχος της

³Mazi, I. A., Deliyiannis, I., 2021. Design and Development of a Guerilla-Based Museum Gamified Experience: Museum of Asian Art, Corfu, Greece. 3rd International Conference: Digital Culture & AudioVisual Challenges (DCAC).

έρευνας είναι να διαπιστωθεί η εγγύτητα ή μη, της μελέτης περίπτωσης σε αυτό που θεωρείται μια επιτυχημένη απόπειρα παιγνιοποίησης ενός υπάρχοντος αντικειμένου (μουσειακή συλλογή, κ.ά.). Στο κεφάλαιο «Ορολογία» θα αναλυθούν οι λόγοι για τους οποίους η σχεδιασμένη εμπειρία και άρα η μελέτη περίπτωσης δύναται να χαίρει θετικής αξιολόγησης από την μελλοντική βιβλιογραφία.

Αναφορικά με τους επιμέρους στόχους που προκύπτουν από τον αρχικό προβληματισμό, η μελέτη περίπτωσης που πρόκειται να υλοποιηθεί στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας βασίζεται σε δύο πυλώνες και αυτοί αποτελούν τις συνιστώσες που χρειάζεται να αναλυθούν, ώστε να πραγματοποιηθούν οι στόχοι της έρευνας που προκύπτει. Ο ένας πυλώνας αφορά στον πολιτισμό και ο άλλος στην τεχνολογία.

Τα βασικά θέματα που θα ερευνηθούν στον τομέα του πολιτισμού είναι ο ρόλος του μουσείου ως φορέας πολιτισμικής πληροφορίας, αλλά και ως δημόσιος χώρος και τα αντανακλαστικά των ελληνικών ιδρυμάτων πολιτισμού σε ό, τι αφορά νέες προτάσεις και τεχνολογίες. Με βάση το παράδειγμα του Μουσείου Ασιατικής Τέχνης, στόχος της έρευνας είναι να διαπιστωθεί το κατά πόσο ένα ελληνικό μουσείο διατίθεται να δεχθεί προτάσεις βασισμένες σε νέες τεχνολογίες, που θα έχουν ως στόχο να αξιοποιηθεί ψηφιακά η συλλογή τους ως παράλληλος τρόπος έκθεσης και θέασης. Τέλος, η έρευνα έχει ως στόχο να αποτελέσει δείγμα δοκιμής για την ετοιμότητα της υπάρχουσας ελληνικής νομοθεσίας σε θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς ή πνευματικής ιδιοκτησίας, με την πρόθεση να επεκτείνει τυχόν στενά όρια που στέκονται εμπόδιο σε καινοτόμα συστήματα κι εμπειρίες.

Ο τομέας της τεχνολογίας περιλαμβάνει τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τον τρόπο υλοποίησης της παιγνιοποιημένης εμπειρίας που προτείνεται. Οι θεματικές που περιλαμβάνονται είναι η διαμεσικότητα ως μέσο αφήγησης, η συμπτωματική μάθηση και η μη εξουσιοδοτημένη [guerilla] φύση της προτεινόμενης εμπειρίας. Σκοπός είναι να ελεγχθεί, αρχικά, το εάν η διαμεσική αφήγηση μπορεί να παρουσιάσει αποτελέσματα συμπτωματικής μάθησης, και στη συνέχεια, εάν μια μη εξουσιοδοτημένη εμπειρία μπορεί να είναι πιο θελκτική για το κοινό. Αναφορικά με το τελευταίο, θα ήταν χρήσιμο να εντοπιστούν οι ηλικιακές ομάδες που προτιμούν ή όχι τον guerilla χαρακτήρα της εμπειρίας. Τέλος θα γίνει προσπάθεια να απομονωθούν τα βασικά δομικά στοιχεία του συστήματος που προτείνεται, από την μελέτη περίπτωσης, έτσι ώστε να μπορεί το σύστημα να σταθεί μόνο του και να υπάρχει η δυνατότητα να εφαρμοστεί και σε άλλους φορείς πολιτισμού και ιδρύματα.

Ορολογία

Ο όρος γύρω από τον οποίο αναπτύσσεται η παρούσα μελέτη περίπτωσης και σχεδιάζεται η εμπειρία, είναι η παιγνιοποίηση, ή, στην αγγλική, «gamification». Ξεκινώντας από το πρώτο συνθετικό της αγγλικής λέξης, «game-», χρειάζεται να αναζητηθεί η ερμηνεία της στην ελληνική γλώσσα. Το «παιχνίδι» λοιπόν, έχει στην πραγματικότητα δύο μεταφράσεις, τη λέξη «game» και τη λέξη «toy». Η πρώτη μετάφραση, η οποία μας αφορά, αναφέρεται σε ένα σύστημα που διέπεται από

κανόνες⁴, ενώ η δεύτερη σε ένα αντικείμενο με το οποίο παίζει κανείς⁵, όπως ορίζει το λεξικό Merriam – Webster. Κρίνεται συνεπώς αναγκαίο να επισημανθεί ότι ο ελληνικός όρος παιγνιοποίηση βασίζεται στην αγγλική λέξη «game», και όχι «toy». Επιδιώκοντας την κατανόηση της έννοιας του gamification, ανατρέχουμε στον ορισμό που δόθηκε από τους Deterding, Dixon, Khaled και Nacke, οι οποίοι την ορίζουν ως τη χρήση και εφαρμογή στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε μη παιγνιδικά περιβάλλοντα⁶. Για παράδειγμα, ένα σύστημα συλλογής πόντων σε μια ιστοσελίδα ή εφαρμογή τράπεζας, που προκύπτει από την ολοκλήρωση ορισμένων ενεργειών, αποτελεί παιγνιοποίηση του περιβάλλοντος αυτού.

Ένας άλλος όρος που χρησιμοποιείται πιο σπάνια για να περιγράψει μια παρόμοια συνθήκη είναι το «ludification». Οι Walther και Larsen, για να ορίσουν την έννοια αυτή έκαναν μια προσθήκη στον ορισμό του «gamification», λέγοντας ότι πρόκειται για τη χρήση και εφαρμογή στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε μη παιγνιδικά περιβάλλοντα με έμφαση στην παιγνιοποίηση [ludifying] αφηγηματικών δομών και αντικειμένων που ενυπάρχουν σε γραμμικές ιστορίες⁷. Η χρήση μέσα στον ορισμό της έννοιας της αφήγησης και της ιστορίας, καθιστά τον όρο «ludification» εγγύτερο στο παιγνιδικό σύστημα που αναλύεται στην παρούσα μελέτη περίπτωσης.

Έχοντας διευκρινίσει δύο σημαντικούς όρους που απαντώνται συχνά στην παρούσα διπλωματική εργασία, η έρευνα γύρω από αυτούς οδηγεί στο εξής ζήτημα. Το gamification μπορεί να έχει θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα ανάλογα με τον τρόπο εφαρμογής του σε ένα υπάρχον περιβάλλον. Άρθρο της Andrea Marshal συγκεντρώνει μερικά επιχειρήματα κατά της παιγνιοποίησης σε μουσειακά περιβάλλοντα, καταγράφοντας ταυτόχρονα τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να αποφευχθεί μια «αποτυχημένη» παιγνιοποίηση⁸. Μια πετυχημένη παιγνιοποίηση μπορεί να επιτευχθεί, σύμφωνα με το άρθρο, όταν ο σκοπός και οι κανόνες είναι ξεκάθαροι στον παίκτη, όταν υπάρχει ροή [flow] και ισχυρό σενάριο που να υποστηρίζει την εξέλιξη. Συγκεκριμένα, η Ροή [flow], έννοια που διατυπώθηκε από τον Ούγγρο ψυχολόγο Csikszentmihályi Mihály⁹, είναι μια κατάσταση που επιτυγχάνεται κατά την επιτέλεση μιας διαδικασίας, όταν αυτή θέτει προκλήσεις που αντιστοιχούν στις ικανότητες του εμπλεκόμενου και δεν τις υπερβαίνουν. Σε ένα παιγνιδικό σύστημα με εκπαιδευτικές προεκτάσεις, όπως αυτά που εφαρμόζονται σε μουσειακά περιβάλλοντα, η ροή αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση για να καταστεί επιτυχημένο.

⁴ “Definition of GAME.” Accessed March 24, 2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>.

⁵ “Definition of TOY.” Accessed March 24, 2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/toy>.

⁶ Deterding, S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. (2011) *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*. Vol. 11, 2011. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

⁷ Walther, B. K. & Larsen L. J. (2020). “Gamification and Beyond: The Case of Ludification.” In *International Conference on Games and Learning Alliance*, 125–34. Springer.

⁸ MuseumNext. ‘How To Avoid The ‘Gamification’ Trap In Your Museum’, 8 Ιανουάριος 2020. <https://www.museumnext.com/article/how-to-avoid-the-gamification-trap-in-your-museum/>.

⁹ Csikszentmihalyi, M. (1988). The flow experience and its significance for human psychology. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (pp. 15–35). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Ο Ed Rodley στο blog του «Thinking about Museums» κατακρίνει τον επιφανειακό τρόπο με τον οποίο εφαρμόζεται η παιγνιοποίηση σαν μέσο πρόκλησης μεγαλύτερης συμμετοχής σε ένα μη παιγνιδικό περιβάλλον. Συγκεκριμένα, η απλή τοποθέτηση ενός συστήματος πόντων χωρίς ξεκάθαρο σκοπό και με αέναη ανανέωση όλο και υψηλότερων στόχων ή σημείων ελέγχου [Checkpoints], στην πραγματικότητα δεν προσφέρει στον χρήστη ικανοποίηση, ούτε γνώση. Όπως συμπεραίνει:

At the heart of every good game is the dynamic we're already looking for in museum exhibits; people interacting with a situation and learning how to master it, because that learning is fun and intrinsically motivating to humans.¹⁰

Ένα παιγνιδικό σύστημα σε μουσειακό περιβάλλον δεν μπορεί παρά να διέπεται από εκπαιδευτικούς στόχους, να προσαρμόζεται στην υπάρχουσα γνώση που φέρει το μουσείο και να την εργαλειοποιεί, και να δημιουργεί μια ψυχαγωγική εμπειρία, όχι απλώς διασκεδαστική.

Οι δύο όροι που θα μας απασχολήσουν στη συνέχεια αφορούν στην εκπαιδευτική προέκταση της μελέτης περίπτωσης και πρόκειται για την τυχαία μάθηση [Incidental Learning] και την εκπαιδευτική ψυχαγωγία [Edutainment]. Συγκεκριμένα, η παρούσα μελέτη περίπτωσης έχει τη δυνατότητα να εμπίπτει σε ένα πλαίσιο εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας, καθώς μοιράζεται κάποιες βασικές λειτουργίες του μηχανισμού αυτού, αλλά ο χαρακτήρας που διατηρεί φιλοδοξεί να εκμεταλλευτεί περισσότερο την τυχαία μάθηση ως μέσο μεταφοράς πληροφορίας και, στη συνέχεια, γνώσης. Το παιγνιδικό αυτό σύστημα έχει εξάλλου σαν στόχο πρωτίστως τον εμπλουτισμό της μουσειακής εμπειρίας με τη συμβολή νέων μέσων και την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων που αυτό θα έχει στο κοινό, και δευτερευόντως την ανάδειξη της εκπαιδευτικής του αξίας. Η δυνατότητα χρήσης του συστήματος αμιγώς για εκπαιδευτικούς σκοπούς προσφέρεται, όμως εκτός του πλαισίου της μελέτης περίπτωσης. Η τυχαία μάθηση μέσα από το σύστημα είναι, συνεπώς, ευκατία, χωρίς να είναι απαραίτητος ο χαρακτηρισμός του συστήματος ως παράδειγμα Edutainment.

Ο στόχος της εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας [Edutainment] είναι να προσελκύσει το ενδιαφέρον του ατόμου σε ρόλο μαθητή στην διαδικασία εκμάθησης ενός αντικειμένου. Αυτό επιτυγχάνεται μέσα από τη δημιουργία εκπαιδευτικού περιεχομένου με τη συμβολή νέων τεχνολογικών μέσων όπως παιχνιδιών ηλεκτρονικού υπολογιστή, βίντεο, τηλεοπτικών προγραμμάτων, πολυμέσων κ.ά.¹¹. Πλέον η πιο συνηθισμένη μορφή με την οποία συναντώνται παραδείγματα Edutainment είναι ως ολοκληρωμένα προϊόντα προς διανομή και κατανάλωση,

¹⁰ Rodley, Ed. 'Gaming the Museum – Separating Fad from Function – Part Four of Four!' *Thinking about Museums* (blog), 7 Ιούλιος 2011. <https://thinkingaboutmuseums.com/2011/07/07/gaming-the-museum-separating-fad-from-function-part-four-of/>.

¹¹ Rapeepisarn, K.; Wong, K. W.; Fung, C. C.; Depickere, A. (2006). *"Similarities and differences between "learn through play" and "edutainment""* (PDF). *Perth: Murdoch University*. pp. 28–32. Archived from *the original* (PDF) on 2017-08-17. In: *Proceedings of the 3rd Australasian Conference on Interactive Entertainment, 4–6 December 2006*.

πράγμα που εγείρει προβληματισμούς σχετικά με την ποιότητα της γνώσης που μεταφέρεται στον χρήστη τους. Συγκεκριμένα, η μάθηση αντιμετωπίζεται -και διαφημίζεται- ως μονότονη και μη ψυχαγωγική διαδικασία προκειμένου να σχεδιαστούν προϊόντα που θα καλύψουν αυτό το κενό για τους μαθητές¹². Η ισορροπία μεταξύ μάθησης και διασκέδασης μέσα σε τέτοια προϊόντα αποτελεί πρόκληση¹³, η οποία εφόσον επιτευχθεί, μπορεί να επιφέρει τα επιθυμητά θετικά αποτελέσματα.

Ορμώμενοι από την παραπάνω προσέγγιση, καθίσταται αναγκαία μια αναγωγή στα δεδομένα της συγκεκριμένης μελέτης περίπτωσης, ώστε να ελεγχθούν συγκριτικά τα στοιχεία που καθιστούν την παιγνιοποίηση επιτυχημένη ή μη. Η εμπειρία εδώ είναι άμεσα συνδεδεμένη με ένα σενάριο που το ίδιο έχει αποτελέσει έκθεμα της μουσειακής συλλογής, όντας ιαπωνικό παραμύθι από την ανθολογία του Λευκάδιου Χερν. Επίσης ο τρόπος επιβράβευσης και μετάβασης από τον ένα σταθμό στον επόμενο δεν είναι ένα απλό σύστημα πόντων, αλλά η ίδια η διαδικασία αναζήτησης των σταθμών. Ο παίκτης για να προχωρήσει στον επόμενο σταθμό, ακολουθεί στοιχεία και κομμάτια της αφήγησης με στόχο την ανακάλυψη και ολοκλήρωση της ιστορίας. Ο βαθμός δυσκολίας δεν είναι μεγάλος, καθώς όλα τα στοιχεία που χρειάζεται κανείς για την πρόοδο στο παιχνίδι εμφανίζονται απευθείας στην οθόνη του smartphone του. Το μόνο που έχει να κάνει είναι να ακούσει το αντίστοιχο ηχογραφημένο κομμάτι του παραμυθιού, χωρίς να βγει από την εφαρμογή και να ακολουθήσει μια απλή οδηγία με τη μορφή υπερσύνδεσης ή παραπομπής σε άλλη εφαρμογή του διαδικτύου.

Έχοντας αποφύγει την «παγίδα» της εύκολης λύσης της χρήσης ενός συστήματος πόντων ή απλής συλλογής αντικειμένων σε στιλ παιχνιδιού Hidden Object, και εμπλουτίζοντας την εμπειρία με το σενάριο και τη διεπαφή, η εμπειρία γίνεται πιο θελκτική για τον παίκτη. Ο μικρός βαθμός δυσκολίας διευκολύνει την εμπλοκή [engagement] του παίκτη και συνεπώς την υπαγωγή του σε ροή [flow]. Τέλος, η παιγνιοποιημένη εμπειρία, αν και μη εξουσιοδοτημένη, σέβεται και μάλιστα εξυψώνει το περιεχόμενο του μουσείου πάνω στο οποίο έχει οικοδομηθεί, δηλαδή τα εκθέματα που επαυξάνονται ψηφιακά. Η γνώση και η μεταφορά αυτής προς τον επισκέπτη, γίνεται χάρη στο εκάστοτε έκθεμα και την ιστορία που αυτό φέρει. Η εμπειρία φιλοδοξεί να αξιοποιήσει την υπάρχουσα μέσα στο μουσειακό περιβάλλον γνώση, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο την άποψη ότι η μάθηση δεν είναι μια μονότονη διαδικασία, αλλά μπορεί να προκύψει τυχαία μέσα από διαφορετικές διαδικασίες των οποίων ο σκοπός δεν είναι αμιγώς εκπαιδευτικός. Ένα μουσειακό περιβάλλον αποτελεί τον πιο κατάλληλο χώρο για να εξεταστεί αυτή η θεωρία, καθώς συγκεντρώνει μέσα του πλήρως αξιοποιήσιμη γνώση και πληροφορία.

Ένας ακόμα όρος που συνδέεται με τη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης είναι η συμπτωματική ή τυχαία μάθηση [incidental learning]. Το φαινόμενο αυτό συμπεριλαμβάνεται στη σφαίρα της άτυπης μάθησης, η οποία είναι ανεπίσημη και

¹² Resnick, M. (2004). Edutainment? No thanks. I prefer playful learning. *Associazione Civita Report on Edutainment*, 14, 1-4.

¹³ Okan, Z. (2003). *Edutainment: is learning at risk?* *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255–264. doi:10.1111/1467-8535.00325

βιωματική, χωρίς να υπάγεται σε κάποιον εκπαιδευτικό θεσμό. Η συμπτωματική μάθηση προκύπτει τυχαία, ακούσια και είναι προϊόν δραστηριότητας που δεν έχει εκπαιδευτικό σκοπό. Πρόκειται για ένα σύνολο πληροφοριών που υπεισέρχεται στον άνθρωπο μέσα από την παρατήρηση του περιβάλλοντος και των αποτελεσμάτων των πράξεων άλλων προσώπων, μέσα από σφάλματα και υποθέσεις¹⁴. Με την υλοποίηση και δοκιμή μιας παιγνιοποιημένης μουσειακής εμπειρίας όπως αυτή που προτείνεται, θα μπορούσε να ελεγχθεί ο βαθμός στον οποίο επιτυγχάνεται άτυπη μάθηση, υποείδος της οποίας είναι και η συμπτωματική.

Στο σημείο αυτό χρειάζεται να εξετασθεί η έννοια της διαμεσικής αφήγησης, καθώς αποτελεί έναν από τους βασικούς πυλώνες πάνω στους οποίους αναπτύχθηκε το σύστημα της παιγνιοποιημένης εμπειρίας που θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο. Η διαμεσική αφήγηση [Transmedia Narration] είναι μια τεχνική αφήγησης που ορίζεται ως η αφήγηση μιας μεμονωμένης ιστορίας σε περισσότερες από μια πλατφόρμες και με τη χρήση διαφορετικών μέσων.¹⁵ Είναι μια προσέγγιση που επιδιώκει να δημιουργήσει μια απρόσκοπτη και καθηλωτική εμπειρία για το κοινό, χρησιμοποιώντας μια σειρά ψηφιακών και μη μέσων, όπως είναι το κείμενο, η εικόνα, ο ήχος, το βίντεο και διαδραστικές εφαρμογές και μέσα. Η διαμεσική αφήγηση χρησιμοποιείται συχνά σε ψυχαγωγικά μέσα όπως ταινίες, τηλεοπτικές εκπομπές, βιντεοπαιχνίδια και βιβλία, αλλά μπορεί επίσης να εφαρμοστεί σε εκπαιδευτικά και πολιτιστικά πλαίσια, όπως είναι ένα μουσειακό περιβάλλον.

Σε μια διαμεσική αφήγηση, το σενάριο δεν επαναλαμβάνεται απλώς σε διαφορετικά μέσα, αλλά κάθε μέσο συνεισφέρει τη δική του μοναδική οπτική και διαφορετική πληροφορία, δημιουργώντας μια πιο πλούσια και περιεκτική ιστορία. Τα διάφορα μέσα που χρησιμοποιούνται μπορεί να περιλαμβάνουν παραδοσιακά μέσα, όπως βιβλία και ταινίες, καθώς και νέα μέσα, όπως ιστότοπους, μέσα κοινωνικής δικτύωσης και εφαρμογές για κινητά. Στην περίπτωση της παιγνιοποιημένης εμπειρίας που αναπτύσσεται εδώ, το μέσο μετάδοσης της πληροφορίας είναι αρχικά το ενημερωτικό-προωθητικό φυλλάδιο και στη συνέχεια η ψηφιακή εφαρμογή στο κινητό τηλέφωνο του παίκτη. Μέσω της εφαρμογής ο παίκτης καλείται να ανακαλύψει κομμάτια της ιστορίας που υπάρχουν σε άλλες ψηφιακές εφαρμογές (Instagram, Google Drive) και ιστοσελίδες μέσω υπερσυνδέσεων που οπτικοποιούνται με επαυξημένη πραγματικότητα.

Η μελέτη περίπτωσης που αναπτύσσεται στην παρούσα διπλωματική εργασία δύναται να αποτελέσει ένα ακόμα κομμάτι στη συζήτηση που λαμβάνει χώρα καθ' όλη τη διάρκεια του 20^{ου} και 21^{ου} αιώνα, περί της προσέγγισης των μουσείων ως δημόσιους χώρους. Το όραμα για ένα νέο μουσείο, που λειτουργεί εξωστρεφώς, που οργανώνεται με βάση την κοινότητα, αφουγκράζεται τις ανάγκες του κοινού του και ενώ παράγει έργο, το περιεχόμενό του ορίζεται από αυτό το κοινό, όπως αναφέρει σε

¹⁴ Marsick, Victoria J., και Karen Watkins. *Informal and Incidental Learning in the Workplace* (Routledge Revivals). Routledge, 2015.

¹⁵ Long, Geoffrey A. *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Diss. Massachusetts Institute of technology, 2007.

άρθρο του ο Stephen Weil το 1997, φαίνεται πλέον εν πολλοίς να πραγματώνεται.¹⁶ Στο παρελθόν, η ελιτίστικη προσέγγιση που βλέπει το μουσείο ως φάρο γνώσης και εκπαίδευσης για ένα απαίδευτο, αμαθές κοινό, δημιούργησε τις συνθήκες που καθόρισαν τον χαρακτήρα των μουσείων ως αυστηρά περιβάλλοντα που μεταλαμπαδεύουν αποκρυσταλλωμένη πληροφορία. Φαίνεται η προσέγγιση αυτή να έχει χάσει έδαφος ανάμεσα στην πληθώρα των ιδρυμάτων πολιτισμού, που πλέον επαναδιαπραγματεύονται το χαρακτήρα τους ως δημόσιοι χώροι.

Ο όρος «δημόσιος» χρησιμοποιείται στη συζήτηση για τα μουσεία με μια χαλαρότερη σύνδεση και πολλαπλές αναγνώσεις. Η Jennifer Barrett σημειώνει ότι στη σύγχρονη εποχή ο ρόλος ενός μουσείου που επιδιώκει να ενισχύσει έναν δημόσιο χαρακτήρα, επενδύει στην συμπερίληψη, την εκπροσώπηση και την ποικιλομορφία που αντανάκλα η κοινότητα γύρω από αυτό. Είναι εξάλλου αδύνατον ένα ίδρυμα με αυτή τη λειτουργία να παραμένει ανεπηρέαστο από τις πολιτικές, οικονομικές και κοινωνικές συνθήκες της χώρας στην οποία βρίσκεται. Συμπεραίνεται συνεπώς ότι τα μουσεία αποτελούν ένα είδος δημόσιου χώρου που ανήκει στην δημόσια σφαίρα, μια πιο ευρεία έννοια.¹⁷ Αν και, εκ των πραγμάτων, ένα μουσείο δεν μπορεί να είναι προσβάσιμο όπως μια πλατεία ή ένας υπαίθριος χώρος συγκέντρωσης, το περιεχόμενό του και η πληροφορία που φέρει, ανήκει στη δημόσια σφαίρα, διαμορφώνει και διαμορφώνεται από αυτήν. Δεν είναι τυχαίο ότι όταν εξετάζεται το μουσείο ως μέρος της δημόσιας σφαίρας, ελέγχεται και το επίπεδο δημοκρατικότητας του θεσμού.

Ήδη παρατηρείται η τάση να ενισχύονται τα αιτήματα για την αποαποικιοποίηση των μουσείων. Πρόκειται για ακόμα ένα στοιχείο που αποδεικνύει ότι ο θεσμός αυτός δεν υπάρχει ανεξάρτητα από το περιβάλλον του, αλλά σε αλληλεπίδραση με αυτό, ώστε να εξελιχθεί¹⁸. Η επαναδιαπραγμάτευση του τρόπου λειτουργίας των ιδρυμάτων πολιτισμού φαίνεται να είναι μονόδρομος, ώστε να ανταποκρίνονται στην ανάγκη του κοινού για απαλοιφή οποιασδήποτε υπόνοιας αποικιακής λογικής, εσωτερικευμένου ρατσισμού και παντός τύπου διακρίσεων εντός του θεσμικού τους πλαισίου. Τέτοια φαινόμενα άλλωστε, είναι αναχρονιστικά και ηθικά μεμπτά.¹⁹

Μεθοδολογία Έρευνας

Προκειμένου να δημιουργηθεί το θεωρητικό πλαίσιο, πάνω στο οποίο θα βασιστεί ο σχεδιασμός και η υλοποίηση της συγκεκριμένης μελέτης περίπτωσης, χρειάζεται να στηριχθούν οι έννοιες που το απαρτίζουν με δεδομένα και στοιχεία που θα προκύψουν από την παρακάτω ερευνητική προσέγγιση. Αναγκαία κρίνεται η βιβλιογραφική ανασκόπηση, όπου θα διερευνηθούν άλλες μελέτες περίπτωσης και θα

¹⁶ Weil, Stephen E. 'The Museum and the Public'. *Museum Management and Curatorship* 16, τχ. 3 (Σεπτέμβριος 1997): 257–71. <https://doi.org/10.1080/09647779708565852>.

¹⁷ Barrett, Jennifer. *Museums and the Public Sphere*. John Wiley & Sons, 2012.

¹⁸ Giblin, John, Imma Ramos, και Nikki Grout. 'Dismantling the Master's House'. *Third Text* 33, τχ. 4–5 (3 Σεπτέμβριος 2019): 471–86. <https://doi.org/10.1080/09528822.2019.1653065>.

¹⁹ Dalal-Clayton, Anjalie, και Ilaria Puri Purini. 'Embedding Anti-Racism and Decolonisation into Museum Practice', χ.χ.

διαπιστωθεί η πρωτοτυπία της πρότασης που καταγράφεται στη διπλωματική εργασία. Θα παρατεθεί επίσης το αποτέλεσμα της έρευνας για το νομικό πλαίσιο και συγκεκριμένα για το ρόλο της υπάρχουσας νομοθεσίας περί πνευματικών δικαιωμάτων και δημόσιας περιουσίας..

Η σειρά με την οποία θα εξελιχθεί η μεθοδολογία έρευνας χωρίζεται σε δύο στάδια. Το πρώτο στάδιο της διαδικασίας θεωρητικής στήριξης της μελέτης περίπτωσης είναι η βιβλιογραφική ανασκόπηση, ακολουθούμενη από την έρευνα για το νομικό πλαίσιο. Για λόγους συνοχής η βιβλιογραφική έρευνα θα αναλυθεί και θα παρατεθεί σε διαφορετικό κεφάλαιο.

Νομικό πλαίσιο

Για τη διερεύνηση του νομικού πλαισίου στο οποίο υπάγεται η μελέτη περίπτωσης κρίθηκε αναγκαία η βοήθεια ειδικών πάνω στην νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας και πολιτιστικής κληρονομιάς. Στις ειδικούς παρουσιάστηκε η κεντρική ιδέα της διπλωματικής εργασίας και παραδείγματα υλοποίησής της. Στη συνέχεια διευκρινίστηκε η υπαγωγή του φορέα στο Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού και επιβεβαιώθηκε ότι τα εκθέματα που περιλαμβάνονται στη μελέτη περίπτωσης δεν καλύπτονται από το δίκαιο πνευματικής ιδιοκτησίας, καθώς χρονολογούνται πριν από τον 19^ο αιώνα. Τα ερωτήματα που ετέθησαν στις δύο συναντήσεις αφορούσαν το κατά πόσο η εμπειρία μπορεί να θεωρηθεί έκνομη, λόγω της φύσης της ως μη εξουσιοδοτημένη και εάν υπάρχει στην υπάρχουσα ελληνική νομοθεσία κάποια «γκρίζα ζώνη» μέσα στην οποία θα μπορούσε να υλοποιηθεί μια τέτοια εμπειρία. Για να απαντηθούν τα ερωτήματα αυτά, χρειάζεται να απαριθμηθούν τα στοιχεία που ορίζουν τη φύση της μελέτης.

Αρχικά, πρόκειται για μια διπλωματική εργασία σε εκπαιδευτικό πλαίσιο, με ερευνητικούς σκοπούς, η οποία πραγματοποιείται υπό την αιγίδα πανεπιστημιακού ιδρύματος, συγκεκριμένα, του Ιονίου Πανεπιστημίου. Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται δεν παρεμβαίνει με κανέναν τρόπο στα εκθέματα του μουσείου, καθώς δε χρησιμοποιείται laser ή φλας. Τα εκθέματα κατά τη χρήση της εφαρμογής δε βιντεοσκοπούνται, ούτε φωτογραφίζονται. Η επεξεργασία στην οποία υπόκεινται έχει γίνει μόνο στην αποτύπωσή τους σε φωτογραφία από τη δημιουργό της εμπειρίας, κατά την επίσκεψή της στο φυσικό χώρο του μουσείου. Για την φωτογράφιση των εκθεμάτων είχε ερωτηθεί το προσωπικό ασφαλείας του μουσείου, το οποίο ρητά έδωσε έγκριση, απαγορεύοντας όμως, όπως συνηθίζεται, τη χρήση φλας. Τέλος, η επαύξηση που συμβαίνει στην εφαρμογή δεν επηρεάζει με κανέναν τρόπο την εικόνα των εκθεμάτων, καθώς δεν αλλάζει το σχήμα, το χρώμα, το μέγεθος τους. Η επαύξηση έχει τη μορφή συμπληρωματικών κουμπιών που λειτουργούν ως υπερσυνδέσεις, ανακατευθύνουν τον χρήστη σε άλλες σελίδες του διαδικτύου και εμφανίζονται γύρω από το έκθεμα.

Η αρχική ενημέρωση και εξοικείωση με την ορολογία που συναντάται σε τέτοιου είδους νομικές διαδικασίες δόθηκε από τη δικηγόρο Τατιάνα Ζερβοπούλου στις 4 Φεβρουαρίου 2022. Διαπιστώθηκε ότι σε πλαίσια εκπόνησης διπλωματικής εργασίας για εκπαιδευτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, η δημιουργία, έκδοση και υλοποίηση σε πειραματικό επίπεδο της εμπειρίας, καλύπτεται νομικά από τους

ισχύοντες νόμους περί πνευματικής ιδιοκτησίας. Σε περίπτωση όμως που η εφαρμογή υλοποιηθεί και αποτελέσει εμπορικό ή μη προϊόν, η άδεια του ιδρύματος το οποίο αφορά, γίνεται απαραίτητη.

Μετά από επικοινωνία με τη δικηγόρο Μαρίνα Μαρκέλλου στις 14 Μαρτίου 2022 προέκυψε ότι η φύση της διπλωματικής εργασίας εμπίπτει νομικά στο δίκαιο πολιτιστικής κληρονομιάς κι όχι σε αυτό της πνευματικής ιδιοκτησίας. Συγκεκριμένα, μας αφορά το Άρθρο 46 παρ. 4 του νόμου 4858/2021, «Πρόσβαση και χρήση μνημείων και χώρων» που αναφέρει στο χωρίο 4Δ ότι:

Η αποτύπωση που έχει μεν ως αφετηρία την υφιστάμενη εικόνα του μνημείου αλλά την υπερβαίνει δημιουργικά, προσθετικά, αφαιρετικά ή με οποιονδήποτε άλλο τρόπο, όπως, με επιστημονική ερμηνεία, καλλιτεχνική δημιουργία ή φανταστική έμπνευση του δημιουργού, υπόκειται σε προηγούμενη αδειοδότηση μόνο στις περιπτώσεις της παρ. 4Α.²⁰

Το 4Α απαριθμεί τις περιπτώσεις για τις οποίες είναι απαραίτητη η αδειοδότηση από το ΥΠ.ΠΟ.Α.:

Η παραγωγή απεικονίσεων και αντιγράφων μνημείων απαιτεί προηγούμενη άδεια στις εξής περιπτώσεις: α) όταν αφορά σε μνημείο, του οποίου η φύση ή η κατάσταση διατήρησης, έκθεσης, φύλαξης, συντήρησης ή αναστήλωσης επιβάλλουν πρόσβαση υπό ειδικούς όρους, προϋποθέσεις ή συνθήκες που θα ορίζει η αρμόδια υπηρεσία και β) όταν θα διενεργηθεί: βα) με χρήση εξοπλισμού σύνθετου ή ογκώδους ή απαιτούντος ειδικές συνθήκες εγκατάστασης και λειτουργίας, ββ) μέσω σάρωσης με χρήση laser, με φωτογραμμετρικές μεθόδους ή συναφείς τεχνολογίες για τη δημιουργία τρισδιάστατου μοντέλου ή βγ) στο πλαίσιο διαδικασίας, η οποία απαιτεί ειδικές συνθήκες παραγωγής που επηρεάζουν την ασφάλεια, τη φύλαξη, το ωράριο λειτουργίας, την προσβασιμότητα του κοινού ή άλλες εξαιρετικές συνθήκες.²¹

Η εξέταση, από την κ. Μαρκέλλου, της παραγράφου αυτής οδήγησε στο συμπέρασμα ότι η περίπτωση της εργασίας δεν εμπίπτει σε καμία από τις παραπάνω περιπτώσεις. Συγκεκριμένα, αναφορικά με την περίπτωση α) η συνθήκη έκθεσης είναι συμβατική και αφορά υπάρχοντα εκθέματα σε μόνιμη συλλογή. Στην περίπτωση βα) ο μόνος εξοπλισμός που χρησιμοποιείται για τον σχεδιασμό της εμπειρίας είναι το κινητό τηλέφωνο τύπου Smartphone, ενώ στην ββ) γίνεται χρήση απλής κάμερας κινητού χωρίς φλας, πόσο μάλλον των αναφερόμενων στην πρόταση μέσων. Η περίπτωση βγ) επίσης δεν αντιστοιχεί στην εμπειρία, αφού τόσο η προετοιμασία, όσο και χρήση από τον παίκτη της εμπειρίας πραγματοποιούνται εντός νόμιμου πλαισίου επίσκεψης στο χώρο, μετά από καταβολή του ορισμένου από το μουσείο αντιτίμου. Συνεπώς, τυπικά,

²⁰ Άρθρο 46 παρ. 4 του νόμου 4858/2021, «Πρόσβαση και χρήση μνημείων και χώρων», 4Δ

²¹ Άρθρο 46 παρ. 4 του νόμου 4858/2021, «Πρόσβαση και χρήση μνημείων και χώρων», 4Α

δεν υπάρχει η ανάγκη αδειοδότησης από το ΥΠ.ΠΟ.Α., ούτε η ανάγκη καταβολής τέλους στον Οργανισμό Διαχείρισης και Ανάπτυξης Πολιτιστικών Πόρων (Ο.Δ.Α.Π.). Σύμφωνα με την εκτίμηση της δικηγόρου, έγκειται ηθικό ζήτημα για την χρονική στιγμή που θα ενημερωθεί ο φορέας, δηλαδή εάν θα γνωστοποιηθεί η ύπαρξη της παιγνιοποιημένης εμπειρίας πριν, ή αφού πραγματοποιηθεί η πειραματική φάση της με το σύνολο των χρηστών (10 άτομα).

Υπό το φως των νέων αυτών δεδομένων που προκύπτουν από τη νομική έρευνα, προτείνεται, συνεπώς, μια εναλλακτική που εξυπηρετεί τη βαλλόμενη guerilla φύση της παιγνιοποιημένης εμπειρίας, καθώς αυτή θα μπορούσε να εκληφθεί ως ακτιβιστική δράση. Το γεγονός ότι το ίδρυμα γνωρίζει την ύπαρξη της εφαρμογής και της εμπειρίας που προσφέρεται μέσα από αυτήν και έχει δώσει την έγκρισή του, είναι κάτι το οποίο ο χρήστης δε χρειάζεται να γνωρίζει. Έτσι σε μια γενική σύμβαση αποδοχής από το ίδρυμα, κατά την οποία το ίδιο δε γνωρίζει τότε ακριβώς παίζεται το παιχνίδι στο χώρο του, ο χρήστης θεωρεί πως πράγματι κάνει κάτι μη εξουσιοδοτημένο. Σε αυτή την περίπτωση βοηθά ο χαρακτήρας της εμπειρίας ως non-invasive.

Επιστρέφοντας όμως στον χαρακτήρα της εμπειρίας ως guerilla και εφόσον η εφαρμογή τρέξει πράγματι μη εξουσιοδοτημένα μέσα στο μουσείο, σημειώνεται εκ νέου ότι λόγω της ακαδημαϊκής αιγίδας υπό την οποία υλοποιείται η δράση, δεν υφίσταται νομική βάση πάνω στην οποία μπορεί το μουσείο να αντιδράσει. Το πλαίσιο αλλάζει εντελώς στην περίπτωση που το τελικό προϊόν πουληθεί σε φορέα ιδιωτικού δικαίου και η χρήση του αλλάξει. Τότε το μουσείο που φιλοξενεί ερήμην του την εμπειρία, ενημερώνεται για να το νέο καθεστώς και πράττει αναλόγως αναφορικά με την αδειοδότηση.

Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

Η διαδικασία παιγνιοποίησης με τη χρήση στοιχείων ιστορίας δεν είναι μια νέα ιδέα, καθώς πολλά μουσεία χρησιμοποιούν τέτοιες δομές για να εμπλουτίσουν τις εκθέσεις τους²². Οι Jeon et al. παρουσιάζουν μουσειακά παιχνίδια προσανατολισμένα στην εκπαίδευση και άλλες σχετικές εργασίες που χρησιμοποιούν νέα μέσα, όπως έξυπνα ρολόγια, και περιστρέφονται γύρω από ερωτήσεις σχετικά με τα εκθέματα. Επίσης, η εργασία παρουσιάζει ένα σύστημα που προσαρμόζει μια ιστορία στην προϋπάρχουσα παιγνιοποιημένη συλλογή του μουσείου. Οι κωδικοί QR είναι επίσης ένας τρόπος υλοποίησης ενός παιγνιοποιημένου σεναρίου, ως ένας τρόπος επαύξησης των πληροφοριών που βρίσκονται σε ένα μουσειακό έκθεμα²³. Οι López-Martínez et al. χρησιμοποιούν δεδομένα από την DBpedia για να δημιουργήσουν αυτόματα ένα κουίζ trivia για τα εν λόγω εκθέματα. Μια μελέτη περίπτωσης από τον Chen

²² Jeon, S.-W., Ryu, G., & Moon, S.-J. (n.d.). Museum Gamification Design using Story Elements. *International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT)*, 8(4), 25–32.

²³ López-Martínez, A., Carrera, Á., & Iglesias, C. A. (2020). Empowering Museum Experiences Applying Gamification Techniques Based on Linked Data and Smart Objects. *Applied Sciences*, 10(16), 5419.
<https://doi.org/10.3390/app10165419>

προσφέρει ένα παράδειγμα για το πώς η εικονική πραγματικότητα μπορεί να συνδυαστεί με ένα πραγματικό περιβάλλον και στοιχεία παιχνιδιού για να διαμορφώσει μια παιγνιοποιημένη εμπειρία σε μια έκθεση μουσείου. Συγκεκριμένα, η Επαυξημένη Πραγματικότητα χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ενός οδηγού μουσείου²⁴. Η πτυχή της τυχαίας μάθησης έχει μεγάλη σημασία, καθώς η βιβλιογραφία που την περιβάλλει, αναφέρει ο Greene et al., θα μπορούσε να προσφέρει τα εργαλεία για τη δημιουργία πιο ελκυστικών διεπαφών όταν πρόκειται για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη διαμεσικών εμπειριών²⁵. Τέλος, το TouchTomb, μια απτή εγκατάσταση gamification που παρουσιάστηκε στη μελέτη των Nofal et al. έχει εκπαιδευτικούς σκοπούς και προσφέρει πληροφορίες για την προώθηση της πολιτιστικής μάθησης για νεότερο κοινό²⁶ (Nofal & Παναγιωτίδου & Reffat & Hameeuw & Boschloos & Moere, 2020).

Η Επαυξημένη Πραγματικότητα είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται σε όλο και περισσότερες μουσειακές συλλογές προκειμένου το περιεχόμενό τους να γίνει πιο θελκτικό για τον επισκέπτη και για να εμπλουτιστεί η εμπειρία του. Στο Μουσείο Φυσικής Ιστορίας στο Λονδίνο και συγκεκριμένα στην αίθουσα Attenborough, σχεδιάστηκε ένα σύστημα που χρησιμοποιούσε Επαυξημένη Πραγματικότητα, το οποίο παρείχε στους θεατές διαδραστικό ψηφιακό περιεχόμενο για τα μουσειακά εκθέματα. Το σύστημα AR χρησιμοποίησε συσκευές χειρός με κάμερα, GPS και αξελερόμετρο, που επέτρεπε στους επισκέπτες να έχουν πρόσβαση σε πρόσθετες πληροφορίες και κινούμενα σχέδια που επικαλύπτονταν σε αντικείμενα του πραγματικού κόσμου.

Οι συγγραφείς του άρθρου που προέκυψε από τη μελέτη και υλοποίηση περιγράφουν τις τεχνικές και υλικοτεχνικές προκλήσεις που συνεπάγεται η ανάπτυξη και η ανάπτυξη του συστήματος AR, όπως η εξασφάλιση ακριβούς τοποθέτησης των συσκευών, η διαχείριση των μεγάλων ποσοτήτων δεδομένων που εμπλέκονται και η αντιμετώπιση της μεταβλητότητας των συνθηκών φωτισμού στο μουσείο. Αναφέρουν επίσης τα αποτελέσματα μιας μελέτης χρηστών, η οποία διαπίστωσε ότι οι επισκέπτες είχαν γενικά θετικές εμπειρίες με το σύστημα AR και θεώρησαν ότι πρόσθεσε αξία στην επίσκεψή τους στο μουσείο. Ωστόσο, η μελέτη εντόπισε επίσης πολλούς τομείς προς βελτίωση, όπως το να κάνει το περιεχόμενο AR πιο ελκυστικό και να ενσωματωθεί καλύτερα με τα φυσικά εκθέματα.

²⁴Chen, Z.-R. (2020). The Guidance System of Gamification and Augmented Reality in a Museum Space. D. Holzer, W. Nakapan, A. Globa, I. Koh (Eds.), *RE: Anthropocene, Design in the Age of Humans - Proceedings of the 25th CAADRIA Conference - Volume 1, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand, 5-6 August 2020*, Pp. 671-680.
http://papers.cumincad.org/cgi-bin/works/2015%20+dave&hits=2:/Show?caadria2020_128,674-677.

²⁵ Greene, J. A., Copeland, D. Z., & Deekens, V. M. (2020). A Model of Technology Incidental Learning Effects. *Educational Psychology Review*.
doi:10.1007/s10648-020-09575-5

²⁶ Nofal, E., Panagiotidou, G., Reffat, R. M., Hameeuw, H., Boschloos, V., & Moere, A. V. (2020). Situated Tangible Gamification of Heritage for Supporting Collaborative Learning of Young Museum Visitors. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(1), 3:1-3:24. <https://doi.org/10.1145/3350427>

Συνολικά, το άρθρο καταδεικνύει τις δυνατότητες της τεχνολογίας AR να βελτιώσει τους δημόσιους χώρους και να δημιουργήσει νέες ευκαιρίες για διαδραστικές εμπειρίες. Ωστόσο, υπογραμμίζει επίσης την ανάγκη για προσεκτικό σχεδιασμό και αξιολόγηση για να διασφαλιστεί ότι τα συστήματα AR ανταποκρίνονται αποτελεσματικά στις ανάγκες και τις προσδοκίες των χρηστών.²⁷ Αν και η παραπάνω μελέτη περιγράφει μια ολοκληρωμένη εμπειρία επαύξησης σε μουσειακό περιβάλλον, δεν περιλαμβάνει το στοιχείο της παιγνιοποίησης. Στην παρούσα μελέτη περίπτωσης φιλοδοξούμε να δημιουργήσουμε μια εμπειρία επαύξησης με την οποία ο χρήστης μπορεί να αλληλεπιδράσει σε περισσότερα επίπεδα, καθώς θα μπορεί να ακολουθήσει ένα σενάριο και ταυτόχρονα να έρθει σε επαφή με τη γνώση που φέρει η έκθεση.

Επιγραμματικά παρουσιάζονται άλλα μουσειακά προγράμματα στα οποία έγινε χρήση της Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) για τον εμπλουτισμό της εμπειρίας των επισκεπτών. Το Αμερικανικό Μουσείο Τέχνης Smithsonian στην Ουάσιγκτον, χρησιμοποίησε AR στην έκθεσή του στη Γκαλερί Renwick, «No Spectators: The Art of Burning Man». Οι επισκέπτες μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν τα smartphone τους για να ενεργοποιήσουν τις εμπειρίες AR σε όλη την έκθεση, η οποία περιελάμβανε έναν εικονικό «Ναό» που μπορούσαν να εξερευνήσουν οι επισκέπτες και ένα εικονικό «Αυτοκίνητο Τέχνης», του οποίου οι επισκέπτες μπορούσαν να αλλάξουν την εμφάνιση.²⁸ Στην έκθεσή του "Story of the Forest", το Εθνικό Μουσείο της Σιγκαπούρης χρησιμοποίησε AR που περιελάμβανε ένα εικονικό «δάσος» με το οποίο οι επισκέπτες μπορούσαν να αλληλεπιδράσουν χρησιμοποιώντας μια εφαρμογή κινητού.²⁹ Η έκθεση «Mona Lisa: Beyond the Glass» στο Λούβρο περιελάμβανε μια εφαρμογή VR και μια AR για κινητά που υλοποιήθηκε ως εικονική περιοχή "παρασκηνίου" χάρη στην οποία οι επισκέπτες μπορούσαν να δουν τον πίνακα στην αρχική του κατάσταση και να εξερευνήσουν την ιστορία και το πλαίσιο του με μια εικονική εμπειρία "αποκατάστασης".³⁰ Το Αυστραλιανό Μουσείο στο Σύδνεϋ προσφέρει AR εμπειρία στην έκθεση «Sharks» όπου ο επισκέπτης αλληλεπιδρά με έναν εικονικό φαλαιονκαρχαρία και τα περιεχόμενα του στομάχου ενός καρχαρία.³¹ Όλα τα παραπάνω παραδείγματα αποτελούν δείγμα της εξάπλωσης και εντατικοποίησης της χρήσης νέων μέσων σε μουσειακά περιβάλλοντα ανά τον κόσμο. Στη συντριπτική πλειοψηφία τους, οι εφαρμογές που έχουν σχεδιαστεί και ενταχθεί στις εκθέσεις έχουν αμιγώς εκπαιδευτικό σκοπό ή αποτελούν έναν παράλληλο τρόπο θέασης της συλλογής που λειτουργεί συμπληρωματικά όσον αφορά

²⁷ Barry, A., Thomas, G., Debenham, P., & Trout, J. (2012). *Augmented Reality in a Public Space: The Natural History Museum, London*. *Computer*, 45(7), 42–47. doi:10.1109/mc.2012.106

²⁸ 'No Spectators: The Art of Burning Man | Smithsonian American Art Museum'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023. <https://americanart.si.edu/exhibitions/burning-man>.

²⁹ 'The Story of the Forest'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023.

<https://www.roots.gov.sg/stories-landing/stories/the-story-of-the-forest/story>.

³⁰ Le Louvre. 'The Mona Lisa in Virtual Reality in Your Own Home', 1615970843.

<https://www.louvre.fr/en/what-s-on/life-at-the-museum/the-mona-lisa-in-virtual-reality-in-your-own-home>.

³¹ News, www.australianmuseum Copyright © 2023 The Australian Museum ABN 85 407 224 698 View Museum. 'Sharks'. The Australian Museum. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023. <https://australianmuseum/exhibition/sharks/australianmuseum/exhibition/sharks/>.

στην πληροφορία που φέρει το έκθεμα. Μεταξύ αυτών δεν συναντάται καμία παιγνιοποιημένη εμπειρία.

Μια ενδιαφέρουσα περίπτωση συνδυασμού παιγνιοποίησης με σενάριο με τη βοήθεια ψηφιακών μέσων παρουσιάζεται στο άρθρο "Blending Disciplines for a Blended Reality: Virtual Guides for a Living History Museum", όπου διερευνάται η χρήση της εικονικής πραγματικότητας (VR) ως εργαλείο για τη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών σε μουσεία ζωντανής ιστορίας. Οι συγγραφείς συζητούν τη συνεργασία τους με το Southern Food and Beverage Museum στη Νέα Ορλεάνη για τη δημιουργία μιας έκθεσης VR που στοχεύει στην εμβύθιση των επισκεπτών στην ιστορία των τροφίμων και των ποτών του Αμερικανικού Νότου. Οι συγγραφείς υποστηρίζουν ότι η εικονική πραγματικότητα μπορεί να προσφέρει μια πιο ελκυστική και διαδραστική εμπειρία από τις παραδοσιακές μουσειακές πρακτικές, που συχνά βασίζονται σε στατικές οθόνες και περιγραφές των εκθεμάτων σε αναρτημένα κείμενα στον χώρο. Περιγράφουν πώς χρησιμοποίησαν έναν συνδυασμό ιστορικής έρευνας, ψηφιακής μοντελοποίησης και σχεδίασης παιχνιδιών για να δημιουργήσουν ένα περιβάλλον VR που επιτρέπει στους επισκέπτες να εξερευνήσουν την ιστορία των νότιων τροφίμων και ποτών με τον δικό τους ρυθμό.

Η έκθεση VR έχει σχεδιαστεί ως εμπειρία μικτής πραγματικότητας, που συνδυάζει στοιχεία τόσο της εικονικής όσο και της φυσικής πραγματικότητας. Οι επισκέπτες φορούν ακουστικά και γυαλιά VR ενώ περπατούν στο μουσείο και το περιβάλλον VR συγχρονίζεται με το φυσικό περιβάλλον, έτσι ώστε οι επισκέπτες να μπορούν να αλληλεπιδρούν και με τα δύο. Η ενσωμάτωση της αφήγησης είναι ένα κρίσιμο στοιχείο για την επιτυχία της χρήσης VR ως εργαλείου για τη βελτίωση της μουσειακής εμπειρίας. Οι συγγραφείς τονίζουν ότι η έκθεση VR δεν πρέπει να είναι απλώς μια συλλογή ιστορικών γεγονότων, αλλά μια συναρπαστική αφήγηση που προσελκύει τους επισκέπτες στην ιστορία των τροφίμων και των ποτών του Νότου. Για αυτό το λόγο προχώρησαν στο σχεδιασμό και τη δημιουργία ενός συναφούς με το περιβάλλον AR χαρακτήρα (avatar), που λειτουργεί ως αφηγητής.³²

Η διαμεσική αφήγηση είναι άλλο ένα στοιχείο που λειτουργεί για να σχεδιαστεί η μελέτη περίπτωσης στο MATK, συνεπώς είναι χρήσιμο να εξεταστούν ανάλογες εμπειρίες σε μουσειακά περιβάλλοντα ανά τον κόσμο, ώστε να γίνει σύγκριση μεταξύ της παρούσας και αυτών. Το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας στη Νέα Υόρκη δημιούργησε διαμεσικές εμπειρίες όπως το «The Power of Poison» (Νοέμβριος 2013- Αύγουστος 2014), που περιλάμβανε μια διαδραστική εφαρμογή, ένα διαδικτυακό παιχνίδι και ένα βιβλίο, για την ανακάλυψη των διάφορων χρήσεων του δηλητηρίου ανά τους αιώνες.³³ Το Μουσείο Βαν Γκογκ στο Άμστερνταμ στη διαδραστική έκθεση που ονομάζεται «Meet Vincent Van Gogh» χρησιμοποίησε μια

³² Decker, Juliee, Amanda Doherty, Joel Geigel, και Gary D. Jacobs. 'Blending Disciplines for a Blended Reality: Virtual Guides for a Living History Museum'. The Journal of Interactive Technology and Pedagogy, 20 Μάιος 2020. <https://jitp.commons.gc.cuny.edu/blending-disciplines-for-a-blended-reality-virtual-guides-for-a-living-history-museum/>.

³³ American Museum of Natural History. 'The Power of Poison Exhibition | AMNH'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023. <https://www.amnh.org/exhibitions/the-power-of-poison>.

εμπειρία εικονικής πραγματικότητας, διαδραστικά εκθέματα και μια εφαρμογή για κινητά για να αφηγηθεί την ιστορία της ζωής και του έργου του Βίνσεντ βαν Γκογκ.³⁴

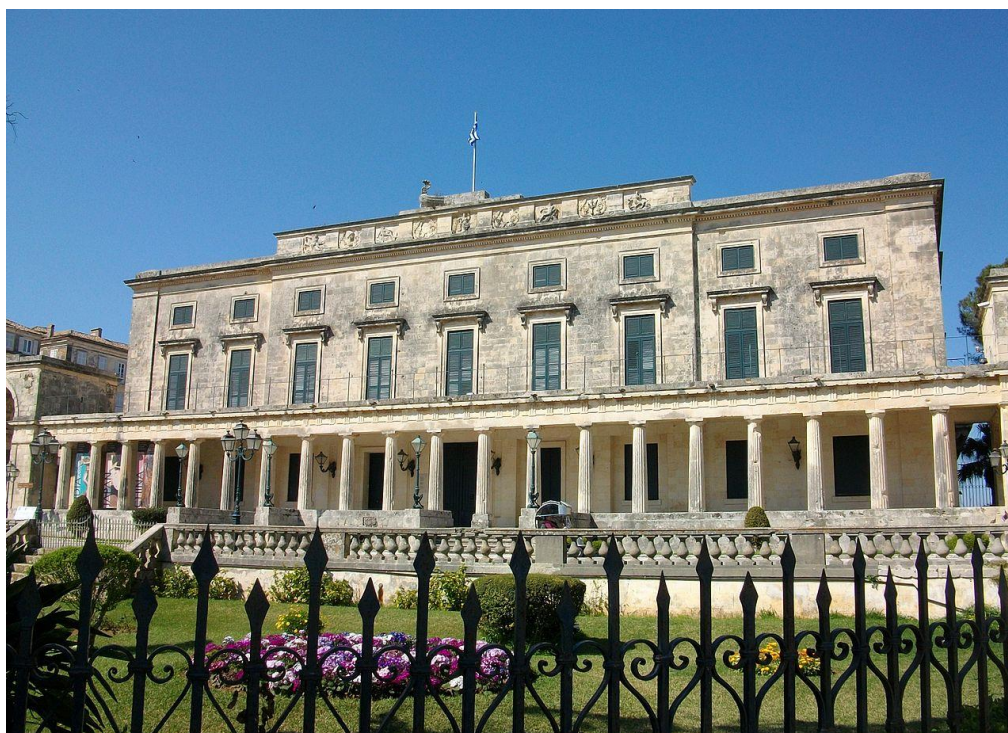
Σε αυτές τις περιπτώσεις, όπου αξιοποιείται η αφήγηση, και δη η διαμεσική, δε χρησιμοποιείται για την υποστήριξη μιας ολοκληρωμένης παιγνιοποιημένης εμπειρίας με αρχή, μέση, τέλος και στόχο. Τέτοιες εμπειρίες είναι πιο κοντά στην έννοια του Edutainment, πράγμα που, όπως έχει αναφερθεί παραπάνω, δεν αποτελεί στόχο της παρούσας μελέτης περίπτωσης. Στην περίπτωση του συστήματος που προτείνεται εδώ, συνδυάζεται η παιγνιοποίηση, διαμεσικότητα και η διαμεσική αφήγηση, αλλά και ο παράγοντας guerilla, που απουσιάζει από όλα τα προαναφερθέντα παραδείγματα. Σε αυτά, το ίδιο το μουσειακό ίδρυμα δημιουργεί την εμπειρία που θεωρεί πως εξυπηρετεί τον εμπλουτισμό της εμπειρίας του επισκέπτη, είτε συνεργάζεται με άλλους θεσμούς για την υλοποίηση της ιδέας. Η εμπειρία που προτείνεται εδώ, σχεδιάζεται και αναπτύσσεται ερήμην του μουσειακού ιδρύματος.

³⁴ Επίσημη ιστοσελίδα: 'About'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023.
<https://meetvincent.com/business/about>.

Κεφάλαιο 2: Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εμπειρίας

Ανάλυση Τοποθεσίας

Η τοποθεσία που διαδραματίζεται η εμπειρία είναι το Ανάκτορο των Αρχαγγέλων Μιχαήλ και Αγίου Γεωργίου. Πρόκειται για ένα από τα σημαντικότερα κτίσματα του ιστορικού κέντρου της πόλης της Κέρκυρας, με διττή λειτουργία ως σημείο πολιτιστικού ενδιαφέροντος, καθώς φιλοξενεί το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης και αποτελεί το ίδιο ένα κτίριο ιστορικής σημασίας που συνδέεται με την περίοδο της Αγγλικής Αρμοστείας στα Επτάνησα (1815-1864) και το Ιόνιο Κράτος. Το Ανάκτορο κτίστηκε στον νεοκλασικό ρυθμό της Αντιβασιλείας από τον αρχιτέκτονα και μηχανικό του βρετανικού στρατού Sir George Whitmore. Το όνομά του πήρε από το Τάγμα Αρχαγγέλου Μιχαήλ και Αγίου Γεωργίου που είχε την έδρα του και δραστηριοποιούνταν εκεί από το 1818.³⁵



Εικόνα 1 Ανάκτορο Αρχαγγέλου Μιχαήλ και Αγίου Γεωργίου³⁶

Το 1928 ιδρύθηκε στο Ανάκτορο το Μουσείο Σινοϊαπωνικής Τέχνης, όταν ο Γρηγόριος Μάνος δώρισε τη συλλογή του από σινοϊαπωνικά έργα τέχνης και αντικείμενα. Η συλλογή του μουσείου έφτασε τα 15.000 αντικείμενα χάρη σε άλλες

³⁵ 'Ιστορία | Ανάκτορο Αρχ. Μιχαήλ & Αγ. Γεωργίου Κέρκυρα', 16 Μάρτιος 2021.

<https://matk.gr/el/anaktora-arxaggelou-mixail-kai-agiou-georgiou-kerkyra-istoria/>.

³⁶ 'Ανάκτορο των Αγίων Μιχαήλ και Γεωργίου'. Στο *Βικιπαίδεια*, 27 Φεβρουάριος 2023.

https://el.wikipedia.org/w/index.php?title=%CE%91%CE%BD%CE%AC%CE%BA%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%BF_%CF%84%CF%89%CE%BD_%CE%91%CE%B3%CE%AF%CF%89%CE%BD_%CE%9C%CE%B9%CF%87%CE%B1%CE%AE%CE%BB_%CE%BA%CE%B1%CE%B9_%CE%93%CE%B5%CF%89%CF%81%CE%B3%CE%AF%CE%BF%CF%85&oldid=9930419.

Από Joanbanjo - Έργο αυτού που το ανεβάζει, CC BY-SA 3.0,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=20268631>

δωρεές έως το 1973, όταν μετονομάστηκε σε Μουσείο Ασιατικής Τέχνης λόγω της δωρεάς 400 αντικειμένων από το Θιβέτ, την Ινδία, το Σιάμ, το Πακιστάν και την Νοτιοανατολική Ασία από τον Νικόλαο Χατζηβασιλείου. Άλλοι σημαντικοί δωρητές ήταν οι Χαρίλαος Χιωτάκης, Γιάννης Σαρτζετάκης και Ιάσων Ντίτον Σαρτζετάκης.

Το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας επιλέχθηκε λόγω της κεντρικής του θέσης στο ιστορικό κέντρο της πόλης και της μεγάλης κινητικότητας στον εξωτερικό του χώρο, στο προαύλιο. Αποτελεί σημείο αναφοράς για εκδηλώσεις παντός τύπου, φωτογραφήσεις, αλλά και σημείο συνάντησης και κοινωνικοποίησης ατόμων όλων των ηλικιών, κυρίως νεαρών, καθ' όλη τη διάρκεια της μέρας. Η λειτουργία του ως σημείο συνάντησης λοιπόν, το καθιστά ιδανικό σκηνικό αφετηρίας μιας εμπειρίας που καλεί σε περαιτέρω εξερεύνηση του χώρου. Με την τοποθέτηση ενός σήματος στον προαύλιο χώρο, στον οποίο το κοινό έχει πρόσβαση όλο το εικοσιτετράωρο, ένας περαστικός, άρα πιθανός παίκτης μπορεί να έρθει σε επαφή με την εισαγωγή του παιχνιδιού και να επιστρέψει στις ώρες λειτουργίας του μουσείου για την ολοκληρωμένη εμπειρία.

Οι πιθανότητες να έρθει κανείς σε επαφή με το παιχνίδι αυξάνονται σημαντικά, ειδικά σε σύγκριση με άλλα μουσεία της Κέρκυρας, όπως είναι το Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας ή το ανάκτορο του Αχίλλειου. Το Νομισματικό Μουσείο που βρίσκεται σε κεντρικό σημείο της πόλης και στεγάζεται στο επίσης ιστορικό κτίριο της Ιόνιας Τράπεζας, θα μπορούσε να αποτελεί επίσης ιδανική τοποθεσία για την εμπειρία. Σε αυτή την περίπτωση όμως είναι το περιεχόμενο του μουσείου που δε βοηθά όσο αυτό του Μουσείου Ασιατικής Τέχνης στη δημιουργία μιας αφήγησης που θα τραβήξει το ενδιαφέρον εξ αρχής. Το MATK συνεπώς, συνδυάζει τοποθεσία και περιεχόμενο που εξυπηρετεί το σκοπό της δημιουργίας της εμπειρίας.

Όπως έχει αναφερθεί και πρόκειται να αναλυθεί παρακάτω, το μοντέλο σχεδιασμού της εμπειρίας που προτείνεται στη μελέτη περίπτωσης έχει την ιδιότητα να εφαρμόζεται σε διαφορετικά μουσειακά και πολιτιστικά περιβάλλοντα, ακολουθώντας τη συγκεκριμένη δομή. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορούσε να επιτευχθεί η διασύνδεση μεταξύ δύο ή και περισσότερων ιδρυμάτων που βρίσκονται στο ιστορικό κέντρο της Κέρκυρας και μάλιστα σε κοντινή απόσταση ώστε να είναι εύκολο για τον επισκέπτη/πιθανό παίκτη να επισκεφθεί τον ένα χώρο μετά τον άλλο. Ενδεικτικό παράδειγμα μιας ήδη υπάρχουσας διασύνδεσης περιεχομένου μεταξύ Μουσείου Ασιατικής Τέχνης και Αρχαιολογικού Μουσείου Κέρκυρας αποτελεί η αίθουσα στο πρώτο, που εκθέτει την Τέχνη της Γκαντάρα. Συγκεκριμένα, η γλυπτική της περιοχής αυτής προσιδιάζει σε αυτή που συναντάται στον Ελλαδικό χώρο κατά την ελληνιστική περίοδο, καθώς επηρεάστηκε αισθητικά λόγω των επιδρομών του Μεγάλου Αλεξάνδρου στον Ινδικό χώρο το 326 π. Χ., όταν έφτασε ως τον Ινδό ποταμό.³⁷ Συνεπώς, μια τέτοια σύνδεση θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως στοιχείο μιας αφήγησης, ενός σεναρίου που οδηγεί από το ένα μουσείο στο άλλο.

³⁷ 'Η Τέχνη της Γκαντάρα | Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρα', 16 Μάρτιος 2021.
<https://matk.gr/el/sillogi-texnis-tis-na-asias-i-texni-tis-gkantara/>.

Σενάριο

Για την επίτευξη μιας διαμεσικής αφήγησης, που αποτελεί τον πυρήνα της εμπειρίας, χρειάστηκε να βρεθεί ένα σενάριο γύρω από το οποίο θα καθίστατο δυνατός ο σχεδιασμός των επιμέρους στοιχείων της εμπειρίας. Επιλέχθηκε το παραδοσιακό ιαπωνικό παραμύθι «The old woman who lost her dumpling», όπως αυτό κατεγράφη και απεδόθη στα αγγλικά από τον Λευκάδιο Χέρν. Το βιβλίο αυτό έχει αποτελέσει έκθεμα περιοδικής έκθεσης του Μουσείου Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας. Επίσης, έχει μεταφραστεί στα ελληνικά κι έχει εκδοθεί στη σειρά Μικρά Κλασικά Εικονογραφημένα το 1958 στο τεύχος Νο. 621, από τις εκδόσεις Μ. Πεχλιβανίδη & ΣΙΑ Α.Ε.³⁸.

«Ο κεφτές που το έσκασε» / «The old woman who lost her dumpling». Παραμύθι από τη συλλογή του Λευκάδιου Χερν (Lefcadio Hearn)³⁹. Ακολουθεί περίληψη σε ελεύθερη μετάφραση από τα αγγλικά:

Α: «Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν μια γιαγιούλα που έφτιαχνε κεφτέδες (dumplings) στην κουζίνα της. Ένας όμως έπεσε, κύλησε και πέρασε μέσα από μια τρύπα στο πάτωμα. Η τρύπα ρούφηξε τη γιαγιά που κονήγησε τον κεφτέ και τη μετέφερε σε μια χώρα διαφορετική. Άρχισε λοιπόν να ψάχνει εκεί για τον κεφτέ.

Στο δρόμο συνάντησε τρία διαφορετικά πέτρινα jizo, τα οποία ρώτησε αν έχουν δει τον κεφτέ της. Και τα τρία της απάντησαν ότι τον είδαν και της είπαν και προς τα που πήγε, αλλά προειδοποίησαν να μην προχωρήσει γιατί υπάρχει εκεί κοντά ένα κακό τέρας (Oni) που τρώει ανθρώπους. Όταν έφτασε στο τρίτο jizo εμφανίστηκε το τέρας, και η γιαγιά κρύφτηκε πίσω από το άγαλμα. Το τέρας τη μυρίστηκε και όταν αυτή δεν άντεξε και έβαλε τα γέλια, την άρπαξε, προκειμένου να την πάρει στο σπίτι του για να του μαγειρεύει.

Την πήρε λοιπόν και πέρασαν ένα ποτάμι με μια βάρκα. Όταν έφτασαν, την πήγε στην κουζίνα και της έδωσε μια κουτάλα μαγική. Βάζοντας έναν κόκκο ρυζιού μέσα σε ένα κιούπι, και ανακατεύοντας, το ρύζι πολλαπλασιαζόταν. Έμεινε στο σπίτι του τέρατος αρκετό καιρό και μαγειρεύε σε αυτό και τους φίλους του, αλλά της έλλειπε το σπίτι της. Έτσι, αποφάσισε να φύγει.

Άρπαξε την κουτάλα και έτρεξε στο ποτάμι. Πήρε την βάρκα κι έφυγε. Πριν φτάσει στη μέση την κατάλαβαν τα τέρατα. Ο μόνος τρόπος να τη σταματήσουν ήταν να στερέψει το νερό του ποταμού. Οπότε άρχισαν να ρουφάνε το νερό μέχρι που η γιαγιά δεν μπορούσε πια να προχωρήσει. Γύρισε λοιπόν, και με την κουτάλα στο χέρι άρχισε να κάνει αστείες γκριμάτσες. Τόσο αστείες που τα τέρατα δεν άντεχαν άλλο και άρχισαν να γελούν, αφήνοντας όλο το νερό να ξανατρέξει στο ποτάμι.

Έτσι η γιαγιά κατάφερε να περάσει το ποτάμι και άρχισε να τρέχει γρήγορα χωρίς να σταματάει, ώσπου έφτασε στο σπίτι της. Έκτοτε, με τη βοήθεια της μαγικής

³⁸ Τρίππ, Θαδδαίος. 'Τα Μικρά Εικονογραφημένα Κλασσικά Νο 621'. Θαδδαίος Τρίππ. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Απρίλιος 2022. https://www.thaddeus-tripp.gr/index.php?route=product/product&path=1_14_68&product_id=19334.

³⁹ Storynory. "The Old Woman Who Lost Her Dumpling," April 10, 2018. <https://www.storynory.com/the-old-woman-who-lost-her-dumplings/>

κουτάλας είχε τη δυνατότητα να φτιάχνει πολλούς κεφτέδες και να τους πουλάει. Έτσι έγινε μια αστεία και πολύ πλούσια γυναίκα.»

Για την περίπτωση δύο παικτών ή ομάδων, δίνεται μια εναλλακτική οπτική στο πρωτότυπο παραμύθι, από την πλευρά του ανταγωνιστή, δηλαδή του Τέρατος. Ο χωρισμός της ιστορίας γίνεται με τον ίδιο τρόπο, όμως το τέλος αλλάζει για να εξυπηρετηθεί η αφήγηση και για τα δύο μέρη.:

Β: «Μια φορά κι έναν καιρό, σε μια παράξενη χώρα ζούσε ένα Τέρας μόνο του σε ένα μεγάλο σπίτι. Μαζευόταν συχνά με τους φίλους του, τα άλλα Τέρατα, να τρώνε, να πίνουν και να γλεντάνε. Το Τέρας ήταν τεμπέλικο, δεν του άρεσε να κάνει τις δουλειές του σπιτιού και για μαγείρεμα, ούτε λόγος! Κι ας είχε μια μαγική κουτάλα που πολλαπλασίαζε κάθε τροφή που άγγιζε. Περνούσε ο καιρός και οι φίλοι του βαρέθηκαν να πρέπει να φροντίζουν οι ίδιοι κάθε φορά για το τσιμπούσι τους όταν πήγαιναν στο σπίτι του Τέρατος. Έτσι, σιγά σιγά άρχισαν να αραιώνουν τις επισκέψεις τους, ώπου σταμάτησαν τελείως να πηγαίνουν.

Μια μέρα το Τέρας αποφάσισε πως δεν πήγαινε άλλο, έπρεπε να βρει κάποιον να του καθαρίζει και να του μαγειρεύει. Έτσι θα γυρνούσαν οι φίλοι του και όλα θα ήταν όπως πριν. Βγήκε στο δρόμο και άρχισε να ψάχνει. Μετά από ώρα, έφτασε σε ένα άγαλμα jizo. Εκείνη τη στιγμή, μια ωραία μυρωδιά έφτασε στα ρουθούνια του. Άκουσε ύστερα κι ένα γέλιο πίσω από το άγαλμα! Πλησίασε και είδε εκεί μια γιαγιούλα να κρύβεται και να γελά. Αυτή ήταν η λύση στο πρόβλημά του! Η γιαγιούλα θα του μαγειρεύε και θα του καθάριζε.

Την άρπαξε και πήρε το δρόμο της επιστροφής. Πέρασαν το ποτάμι με τη βάρκα του και έφτασαν στο σπίτι του. Την πήγε στην κουζίνα και της έδωσε την μαγική του κουτάλα.

Για πολύ καιρό τα πράγματα κυλούσαν ομαλά. Τα γλέντια με τους φίλους του ξανάρχισαν και το Τέρας ήταν πολύ ευχαριστημένο. Μια μέρα, όσο αυτό και τα υπόλοιπα τέρατα έτρωγαν κι έπιναν, μια μικρή φιγούρα φάνηκε να απομακρύνεται γρήγορα από το σπίτι. Η γιαγιούλα το έσκαγε!

Τρέξαν να την προλάβουν, αλλά εκείνη είχε ήδη κλέψει τη βάρκα και διέσχιζε το ποτάμι. Ο μόνος τρόπος να τη σταματήσουν ήταν να στερέψει το νερό του ποταμού. Άρχισαν λοιπόν να ρουφάνε το νερό και να το κρατούν στα μάγουλά τους κι έτσι η βάρκα ακινητοποιήθηκε. Τότε όμως, η γιαγιούλα γύρισε και άρχισε να κάνει κάτι γκριμάτσες τόσο αστείες που τα τέρατα δεν άντεξαν. Άρχισαν να γελούν και όλο το νερό που κρατούσαν στα μάγουλά τους ξεχύθηκε ξανά στο ποτάμι. Έμειναν να κοιτάζουν τη γιαγιά να φεύγει, μαζί με τη μαγική κουτάλα

Το Τέρας έμενε πάλι μόνο του. Οι φίλοι του πάλι το άφησαν. Μια μέρα όμως άκουσε ένα χτύπημα στην πόρτα. Άνοιξε και τι να δει; Ήταν ένα πακέτο μοσχοβολιστοί κεφτέδες με ένα σημείωμα πάνω. Ήταν από τη γιαγιούλα, η οποία, με τη βοήθεια της μαγικής κουτάλας, είχε ανοίξει μια πετυχημένη επιχείρηση παρασκευής κεφτέδων. Από τότε, κάθε εβδομάδα, του έστελνε ένα πακέτο για να τρώει μαζί με τους φίλους του. Αλλά και το Τέρας, συγκινημένο από την κίνηση

της γιαγιάς, αποφάσισε να μην είναι πια τεμπέλικο και απαιτητικό και να πάρει τη ζωή του στα χέρια του!»

Και οι δύο ιστορίες-οπτικές γωνίες είναι χωρισμένες σε επτά κομμάτια. Η εξέλιξη του σεναρίου είναι γραμμική και ταυτόχρονη, ούτως ώστε οι δυο παίκτες ή ομάδες να βιώνουν παράλληλα τα γεγονότα και στο τέλος να είναι εύκολο τα αντιστοιχήσουν χρονικά. Το τελευταίο κομμάτι της ιστορίας Β αποτελεί ένα είδος εναλλακτικού τέλους, καθώς προσθέτει στην ιστορία Α μια ακόμα πράξη, αυτή όπου η γιαγιά, έχοντας επωφεληθεί από τη μαγική κουτάλα, επιστρέφει τη χάρη στο Τέρας, το οποίο με τη σειρά του «λυτρώνεται».

Προσαρμογή στο παιχνίδι – Η σχέση Σεναρίου-Εκθέματος

Το σενάριο για έναν παίκτη που βασίζεται στο παραμύθι «Ο κεφτές που το έσκασε», χωρίζεται σε κομμάτια τα οποία προσαρμόζονται και συνδέονται εννοιολογικά με τα εκθέματα που επιλέγονται ως σταθμοί της εμπειρίας. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιούνται επτά εκθέματα από τη μόνιμη συλλογή του μουσείου που βρίσκονται διάσπαρτα στους δύο ορόφους πάνω από το ισόγειο. Το κάθε κομμάτι σεναρίου αντιστοιχεί σε ένα έκθεμα το οποίο επαυξάνεται. Ο παίκτης καλείται να περιηγηθεί στη συλλογή με γραμμικό τρόπο αρχικά, και στη συνέχεια πιο ελεύθερα. Ο guerilla χαρακτήρας της εμπειρίας εξάλλου, προωθεί κι επιβραβεύει το να μην γίνει αντιληπτή η δράση του παίκτη από τους γύρω του, επομένως η αρχική αναγνώριση του εδάφους γίνεται γραμμικά, όπως μια συνηθισμένη επίσκεψη σε μουσείο. Για τις περιπτώσεις που χρειάζεται επιστροφή σε κάποιο σημείο της έκθεσης ή σε άλλο όροφο, επιστρατεύεται η ετοιμότητα του παίκτη να δικαιολογηθεί σε τυχόν ερώτηση από το προσωπικό ασφαλείας ή, τουλάχιστον, να μην κινήσει υποψίες.

Αναφορικά με την προσαρμογή του σεναρίου στον σχεδιασμό της εμπειρίας κρίθηκε αναγκαίο να επιλεγθούν βασικά στοιχεία του παραμυθιού, που λειτουργούν ως σηματοδότες με διττή σημασία. Αρχικά για την εξέλιξη της ιστορίας καθεαυτής, και δεύτερον για την χρήση τους στο σχεδιασμό της εμπειρίας. Παρακάτω απαριθμούνται κάποια στοιχεία, τα οποία επεξηγούνται σχετικά με τον ρόλο που μπορούν να παίξουν στην υλοποίηση της εμπειρίας. Η επεξήγηση αυτών των σηματοδοτών δίνεται ως δείγμα της ποικιλίας τρόπων χρήσης τους από πλευράς ανάπτυξης περιεχομένου. Οι κύριοι σηματοδότες είναι:

- **Κεφτές/Ντάμπλινγκ:** Το στοιχείο αυτό μπορεί να γίνει το έναυσμα για την έναρξη της ιστορίας. Ίσως να εμφανιστεί στον παίκτη και να τον οδηγήσει μέσα στο μουσείο, όπου θα κληθεί να ακολουθήσει τα στοιχεία για να το βρει και να βοηθήσει τη γιαγιά.
- **«άλλη χώρα»:** Στοιχείο που μπορούμε να εκμεταλλευτούμε με πολλούς τρόπους. Είτε χαρακτηρίζει το ίδιο το παιχνίδι, που εξελίσσεται ανεξάρτητα από μια παραδοσιακή επίσκεψη σε μουσείο, είτε το χρησιμοποιούμε μέσα στην πλοκή.

- **Jizo**⁴⁰: Ιερά αγάλματα, προστάτες των ταξιδιωτών, των γυναικών και των παιδιών. Τρία διαφορετικά αγάλματα συναντά η γιαγιά στο ταξίδι της, συνεπώς μπορούμε να εντάξουμε έργα γλυπτικής τέχνης του μουσείου, ως οδηγούς και ως σταθμούς.
- **Τέρας/Oni**: Πολλά εκθέματα μπορούν να συνδεθούν εννοιολογικά με την ιδιότητα του τέρατος, όπως είναι τα αποτροπαϊκά ακροκέραμα, κάποια αγάλματα θεών του Κάτω Κόσμου και μάσκες του Θεάτρου No. Επίσης η ιδιότητα των τεράτων μπορεί να παραλληλιστεί με την ιδιότητα του φύλακα της κάθε αίθουσας.
- **Κουτάλα/κιούπι**: Στο Μουσείο εκτίθενται αντικείμενα που έχουν ίδια ή παρόμοια χρήση.
- **Αστείες γκριμάτσες**: Αυτό μπορεί να αποτελεί τη λύση και το τέλος του παιχνιδιού, καθώς είναι δυνατό να ενταχθεί και στο πλαίσιο των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης. Π.χ. «Κοινοποίησε τη δική σου αστεία γκριμάτσα για να σωθείς από τα τέρατα» ή «Βγάλε μια selfie κάνοντας γκριμάτσα μαζί με ένα Oni έκθεμα (ή φύλακα) και κοινοποίησέ την».

Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του Τέρατος ως στοιχείο του παραμυθιού και άρα ως σηματοδότης της εμπειρίας. Καταρχάς, το Oni αποτελεί ήρωα σε ρόλο ανταγωνιστή της ιστορίας και μπορεί να χρησιμοποιηθεί με απλό τρόπο, ως μέρος της, ή με σύνθετο ως μέρος διαμεσικής αφήγησης ή αναγωγής του στον φυσικό χώρο της έκθεσης. Στο πλαίσιο δημιουργίας ενός συστήματος με δυνατότητα εφαρμογής και σε άλλες συλλογές ιδρυμάτων πολιτισμού, κρίνεται αναγκαίο τα παραπάνω στοιχεία να λειτουργήσουν ως δείγματα των εναλλακτικών χρήσεων που μπορεί να προσαρμόζονται στα αντίστοιχα με την αφήγηση εκθέματα.

Διακρίνονται, βάσει του παραπάνω καταλόγου, **τρεις τρόποι ορισμού της σχέσης σεναρίου-εκθέματος**. Ο πρώτος τρόπος είναι το έκθεμα να χρησιμεύει ως απλός σηματοδότης που φέρει αυτούσιο κομμάτι της αφήγησης μέσω της επαύξησης. Ο δεύτερος τρόπος βασίζεται στη διαμεσικότητα και μπορεί να υλοποιηθεί εντός της εφαρμογής με παραπομπή σε άλλες πλατφόρμες σαν υπερσύνδεση, ή εκτός εφαρμογής με τη χρήση του φυσικού χώρου (π.χ. φυλλάδιο). Η αφήγηση συνεχίζεται μέσα από αυτές τις διαδικασίες. Ο τρίτος τρόπος αφορά στη συμπτωματική μάθηση και λειτουργεί συμπληρωματικά στην εξέλιξη του σεναρίου. Το σενάριο εδώ παίζει δευτερεύοντα ρόλο, καθώς το μέσον για την ανακάλυψη του επόμενου εκθέματος είναι η πρόσθετη πληροφορία που δίνεται στον παίκτη. Με αυτόν τον τρόπο ελέγχεται η σημασία της χρήσης τακτικών που ενισχύουν τη συμπτωματική μάθηση, στην εμπειρία.

Η αντιστοίχιση Σεναρίου-Εκθέματος που πρόκειται να αναλυθεί φανερώνει την νοηματική σχέση των εκθεμάτων με το αντίστοιχο τμήμα της αφήγησης. Συγκεκριμένα, η σχέση τους μπορεί να είναι άμεση ή έμμεση, να αποτελεί απόλυτη αντιστοιχία εικόνας-κειμένου ή να υπονοείται και άρα να συνδέεται πιο χαλαρά νοηματικά:

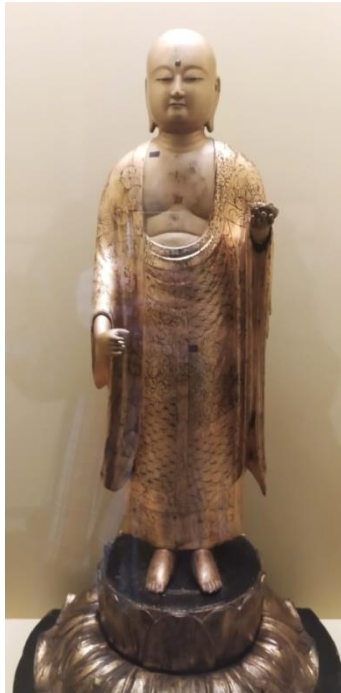
⁴⁰ Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. "Kshitigarbha." *Encyclopedia Britannica*, April 13, 2012. <https://www.britannica.com/topic/Kshitigarbha>.



Εικόνα 2 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Αγγείο φαγητού τύπου Li. Κτενωτός διάκοσμος. (14^{ος} – 12^{ος} π.Χ.). Συλλογή Γ. Μάνου [ΑΕ 1]

Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν μια γιαγιούλα που έφτιαχνε κεφτέδες (dumplings) στην κουζίνα της. Ένας όμως έπεσε, κύλησε και πέρασε μέσα από μια τρύπα στο πάτωμα. Η τρύπα ρούφηξε τη γιαγιά που κυνήγησε τον κεφτέ και τη μετέφερε σε μια χώρα διαφορετική. Άρχισε λοιπόν να ψάχνει εκεί για τον κεφτέ.

Η εννοιολογική σχέση μεταξύ του πρώτου κομματιού της ιστορίας και του εκθέματος [Εικόνα 2] έγκειται στο ότι πρόκειται για ένα μαγειρικό σκεύος, το οποίο θα μπορούσε να χρησιμοποιεί η χαρακτήρας του παραμυθιού στην κουζίνα της για να μαγειρέψει. Πρόκειται για άμεση οπτικοποίηση της σκηνής του σεναρίου που γνωστοποιήθηκε στο έντυπο προηγούμενως.



Εικόνα 3 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Ιστάμενος Jizo Bozatsu, προστάτης των παιδιών. Ξύλο με μεταγενέστερη επιχρύσωση. Αντίγραφο γλυπτικής Heian. Περίοδος Edo (17^{ος}-19^{ος}) . Συλλογή Γ. Μάνου [ΑΕ 4482]

Στο δρόμο συνάντησε τρία διαφορετικά πέτρινα jizo, τα οποία ρώτησε αν έχουν δει τον κεφτέ της. Και τα τρία της απάντησαν ότι τον είδαν και της είπαν και προς τα που πήγε, αλλά προειδοποίησαν να μην προχωρήσει γιατί υπάρχει εκεί κοντά ένα κακό τέρας [Oni] που τρώει ανθρώπους.

Η αντιστοιχία εκθέματος-σεναρίου είναι απόλυτη, καθώς το έκθεμα [Εικόνα 3] είναι ένα άγαλμα Jizo.



Εικόνα 4 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Μάσκα θεάτρου No, Shikami (διαβολικό πνεύμα). Χρώμα σε ξύλο. Σφραγίδα: «Tenka-Ichi-Yamato». Περίοδος Edo (17^{ος} -19^{ος}) Συλλογή Γ. Μάνου [ΑΕ 4570]

Όταν έφτασε στο 3^ο jizo εμφανίστηκε το τέρας, και η γιαγιά κρύφτηκε πίσω από το άγαλμα. Το τέρας τη μυρίστηκε και όταν αυτή δεν άντεξε και έβαλε τα γέλια, την άρπαξε, προκειμένου να την πάρει στο σπίτι του για να του μαγειρεύει.

Η εμφάνιση του τέρατος γίνεται αφορμή για μια πιο ελεύθερη απόδοση της ιδιότητάς του στον σχεδιασμό της εμπειρίας. Το προσωπείο που χρησιμοποιείται για το σκοπό αυτό ανήκει σε ένα Κακό Πνεύμα, όπως αυτό αποτυπώνεται στην μάσκα του Θεάτρου Νο [Εικόνα 4].



Εικόνα 5 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Καθιστός Yamm (Emma), Άρχοντας της Κόλασης. Ξύλο με ίχνη χρώματος. Περίοδος Edo (17^{ος} – 19^{ος}). Συλλογή Γ. Μάνου [ΑΕ 4431]

Την πήρε λοιπόν και πέρασαν ένα ποτάμι με μια βάρκα. Όταν έφτασαν, την πήγε στην κουζίνα και της έδωσε μια κουτάλα μαγική. Βάζοντας έναν κόκκο ρυζιού μέσα σε ένα κιούπι, και ανακατεύοντας, το ρύζι πολλαπλασιαζόταν. Έμεινε στο σπίτι του τέρατος αρκετό καιρό και μαγείρευε σε αυτό και τους φίλους του.

Στην περίπτωση αυτή, το έκθεμα αποτυπώνει τον Άρχοντα της Κολάσεως και συνδέεται μεταφορικά με τη συνθήκη στην οποία περιήλθε η γιαγιά μετά την απαγωγή της από το Τέρας. Η αναφορά στην Κόλαση περιγράφει δηλαδή, τη ζωή και την καθημερινότητά της, μια «ζωή σαν Κόλαση».



Εικόνα 6 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Κουτί σε σχήμα σακιδίου. Κεραμική Κιότο, τύπου Ko-Kiyomizu. Πηλός υψηλής όπτησης, διάκοσμος καστανός – μπλε με προσμείξεις σιδήρου από την εφυάλωση. Περίοδος Edo (18^{ος} αιώνας). Συλλογή Γ. Μάνου [ΑΕ 2580]

[...]αλλά της έλλειπε το σπίτι της. Έτσι, αποφάσισε να φύγει. Άρπαξε την κουτάλα και έτρεξε στο ποτάμι.

Μια επίσης πιο ελεύθερη νοηματική σύνδεση ιστορίας και εκθέματος εφαρμόζεται σε αυτή την περίπτωση. Στο πορσελάνινο κουτί αποδίδεται σχηματικά μια τσάντα, την οποία η γιαγιά μπορεί να πάρει για να αποθηκεύσει τη μαγική κουτάλα. Επίσης μέσα μπορεί να βρει και έναν χάρτη του δρόμου της επιστροφής, δηλαδή το επόμενο έκθεμα προς αναζήτηση.



Εικόνα 7 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Πίνακας με ελάφια σε τοπίο. Πολύχρωμο σμάλτο σε κάμπο τυρκουάζ. [ΑΕ 1362]

Πήρε την βάρκα κι έφυγε. Πριν φτάσει στη μέση την κατάλαβαν τα τέρατα. Ο μόνος τρόπος να τη σταματήσουν ήταν να στερέψει το νερό του ποταμού. Οπότε άρχισαν να ρουφάνε το νερό μέχρι που η γιαγιά δεν μπορούσε πια να προχωρήσει.

Το έκθεμα [Εικόνα 7] αναπαριστά ένα τοπίο με ποτάμι, που θα μπορούσε να είναι το σκηνικό στο οποίο διαδραματίζεται αυτό το κομμάτι του σεναρίου. Και εδώ η σχέση είναι πιο ελεύθερη.



Εικόνα 8 Φωτογραφία εκθέματος Copyright της συγγραφέα: Αφιερωματικός δίσκος σε βάθρο. Ερυθρή λάκκα του Πεκίνου. Ανάγλυφος διάκοσμος. Το ιδεόγραμμα της Άνοιξης σε πράσινο φόντο. Μέσα του 17^{ου} - 19^{ου} αιώνας. Συλλογή Γ. Μάνου [ΑΕ 1427]

Γύρισε λοιπόν, και με την κουτάλα στο χέρι άρχισε να κάνει αστείες γκριμάτσες. Τόσο αστείες που τα τέρατα δεν άντεχαν άλλο και άρχισαν να γελούν, αφήνοντας όλο το νερό να ξανατρέξει στο ποτάμι. Έτσι η γιαγιά κατάφερε να περάσει το ποτάμι και άρχισε να τρέχει γρήγορα χωρίς να σταματάει, ώσπου έφτασε στο σπίτι της. Έκτοτε, με τη βοήθεια της μαγικής κουτάλας είχε τη δυνατότητα να φτιάχνει πολλούς κεφτέδες και να τους πουλάει. Έτσι έγινε μια αστεία και πολύ πλούσια γυναίκα.»

Ο επίλογος της αφήγησης σηματοδοτείται με ένα από τα πιο αξιόλογα εκθέματα του Μουσείου, το Ιδεόγραμμα της Άνοιξης [Εικόνα 8]. Σε αυτή την περίπτωση δεν υφίσταται σύνδεση μεταξύ εκθέματος και σεναρίου.

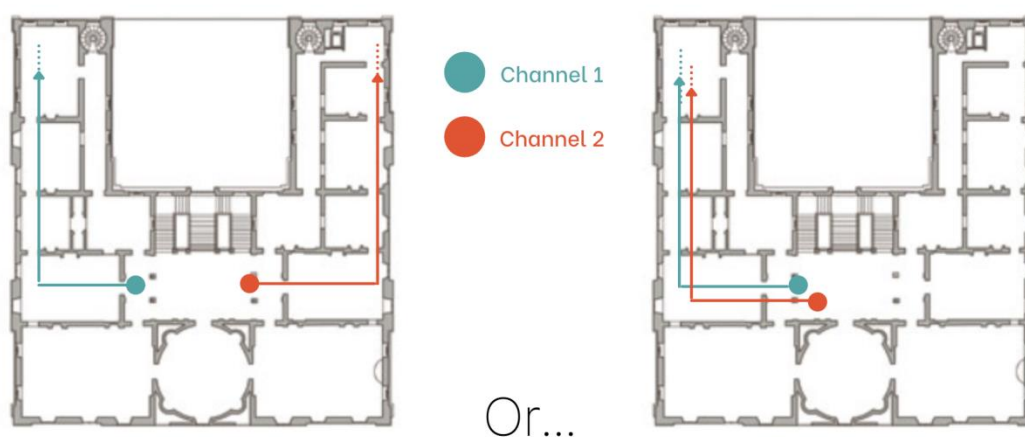
Σχεδιασμός Εμπειρίας

Είδος: Προκειμένου να γίνει κατανοητή η φύση της εμπειρίας που προτείνεται σε αυτή τη μελέτη περίπτωσης, κρίνεται αναγκαίο να διακριθεί το είδος στο οποίο ανήκει το τελικό προϊόν που θα προκύψει. Τα είδη παιχνιδιών που βρίσκονται εγγύτερα στο χαρακτήρα της εμπειρίας είναι τα Puzzle games με στοιχεία Hidden Object games, που βασίζονται στην επίλυση γρίφων για την πρόοδο στο παιχνίδι. Σε αυτή την εμπειρία ο παίκτης δεν εστιάζει στην συλλογή πόντων, ως σύστημα επιβράβευσης, αλλά στις ικανότητές του να λύσει ένα πρόβλημα για να ανταμειφθεί με την αποκάλυψη της συνέχειας της ιστορίας. Στο πλαίσιο αυτό βοηθά το περιβάλλον του Μουσείου ως φορέας γνώσης.

Στάδια: Στο πλαίσιο της παιγνιοποίησης της εμπειρίας, η σύνδεση με τον όρο ludification επιτυγχάνεται χάρη στην ενσωμάτωση της αφήγησης και, συγκεκριμένα, της διαμεσικής αφήγησης. Η ενσωμάτωση πραγματώνεται σε δύο στάδια, το ένα

εκτός μουσείου και το δεύτερο εντός της έκθεσης. Η αφήγηση ξεκινά έξω από το μουσείο σε έντυπη μορφή και λειτουργεί ως φυλλάδιο ενημέρωσης και πρόσκλησης του δέκτη για το κατέβασμα της εφαρμογής [Εικόνα 11]. Η συνέχεια και ολοκλήρωση της ιστορίας αποκαλύπτεται εντός του μουσείου, μέσα από τη διαμεσική παιγνιοποιημένη εμπειρία. Τα στάδια πραγμάτωσης της παιγνιοποιημένης εμπειρίας είναι δύο: το 1^ο Στάδιο περιλαμβάνει δράση έξω από το μουσείο και το 2^ο μεταφέρει τη συνέχεια της εμπειρίας μέσα στο μουσείο.

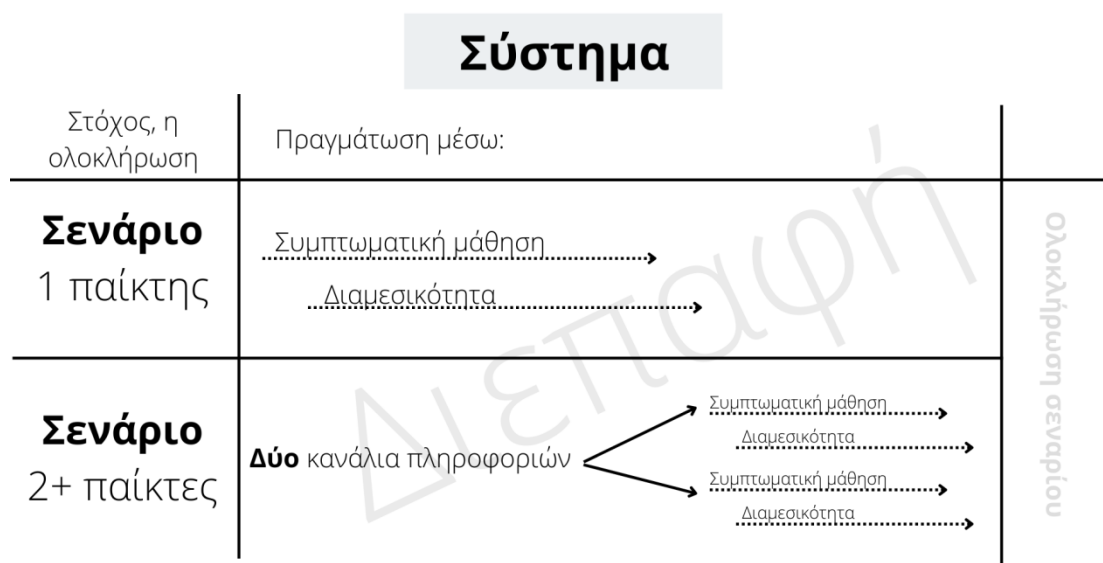
Κανάλια πληροφοριών: Στην παρούσα μελέτη περίπτωσης η πειραματική εφαρμογή αφορά σε έναν παίκτη, όμως το σύστημα που προτείνεται μπορεί να διαμορφωθεί για δύο παίκτες ή δύο ομάδες παικτών. Για την ανάπτυξη αυτής της περίπτωσης υπάρχουν δύο τρόποι εκμετάλλευσης της συλλογής του μουσείου σε συνάφεια με το επιλεγμένο σενάριο. Οι δύο τρόποι βασίζονται στη διαδρομή των παικτών μέσα στη συλλογή, πράγμα που δημιουργεί περισσότερα από ένα κανάλια πληροφοριών, όπως φαίνεται στην Εικόνα 9. Ο πρώτος τρόπος χρησιμοποιεί τα ίδια εκθέματα, συνεπώς οι δύο παίκτες ακολουθούν μαζί την ίδια διαδρομή. Η διαφοροποίηση έγκειται στο περιεχόμενο που τους παρουσιάζεται μέσω της επαύξησης των αντικειμένων. Ένα έκθεμα δηλαδή, ανάλογα με το ποιος παίκτης θα το σκανάρει, εμφανίζει μια διαφορετική πτυχή του σεναρίου, ή μια παράλληλη αφήγηση, συναφή με το σενάριο. Ο δεύτερος τρόπος καλεί τους παίκτες να ακολουθήσουν εντελώς διαφορετική διαδρομή και συνεπώς διαφορετικά εκθέματα. Και σε αυτή την περίπτωση το περιεχόμενο μπορεί να διαφοροποιηθεί ώστε να δώσει δύο αυτοτελείς εκδοχές του σεναρίου που θα συνδυαστούν στο τέλος σε μια αφήγηση.



Εικόνα 9 Δύο κανάλια πληροφοριών: Ίδια ή διαφορετική διαδρομή μέσα στην έκθεση. Κάτοψη δεύτερου ορόφου MATK. Copyright της συγγραφέα.

Σύστημα: Πριν αναλυθεί το παράδειγμα της ολοκληρωμένης παιγνιοποιημένης εμπειρίας που αφορά σε αυτή τη μελέτη περίπτωσης, κρίνεται απαραίτητο να απομονωθούν τα βασικά στοιχεία που απαρτίζουν το σύστημα βάσει του οποίου έγινε ο σχεδιασμός και η ανάπτυξή της, και η παρουσίαση του συστήματος αυτού χωρίς το περιεχόμενο που ανταποκρίνεται στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης. Στο παρακάτω σχεδιάγραμμα παρουσιάζεται το σύστημα στη βασική του

μορφή με σκοπό να αναδειχθεί η δυνατότητα προσαρμογής του σε άλλα πολιτιστικά περιβάλλοντα [Εικόνα 10].



Εικόνα 10 Σύστημα Παιγνιοποιημένης Εμπειρίας για το 2^ο Στάδιο

Καθώς πρόκειται για μια παιγνιοποιημένη εμπειρία η οποία βασίζεται στην ύπαρξη σεναρίου [ludification], ο στόχος του παίκτη/των παικτών είναι η ολοκλήρωση της αφήγησης, δηλαδή του σεναρίου. Το σύστημα προσφέρει μέσω της εκάστοτε διεπαφής τους τρόπους με τους οποίους μπορεί αυτό να επιτευχθεί. Στην περίπτωση του ενός παίκτη η διεπαφή που ωθεί στη συνέχεια του σεναρίου πραγματώνεται χάρη στη χρήση α) της διαμεσικότητας, που καθιστά πιο σύνθετη τη διεπαφή και β) των δειγμάτων αλληλεπίδρασης με στόχο την συμπτωματική μάθηση, που καθιστούν πιο απλή τη μορφή διεπαφής, με λιγότερο εμφανή αποτελέσματα στον παίκτη. Η συμπτωματική μάθηση, εξάλλου, αν και επιθυμητή, δε χρειάζεται να είναι αυτοσκοπός για την εμπειρία. Στόχος της μελέτης περίπτωσης είναι να εξεταστεί εάν πράγματι οι συνθήκες που δημιουργήθηκαν, ενισχύουν τη συμπτωματική μάθηση.

Στην περίπτωση των δύο παικτών αξιοποιούνται οι ίδιοι δύο τρόποι διεπαφής, όμως δημιουργούνται δύο κανάλια πληροφοριών. Οι πληροφορίες που μεταδίδονται μέσω της συμπτωματικής μάθησης και της διαμεσικότητας είναι διαφορετικές σε κάθε κανάλι, όμως τα δύο κανάλια, αν και διατηρούν την αυτονομία τους, αλληλοσυμπληρώνονται στο επίπεδο του σεναρίου. Έτσι επιτυγχάνεται η ολοκλήρωση της ιστορίας, που λειτουργεί ως επιβράβευση για τους παίκτες, ειδικά όταν αυτοί μοιραστούν τις πληροφορίες που απέσπασαν και διαπιστώσουν ότι η ιστορία είναι κοινή αλλά ειπωμένη από δύο όψεις, αυτή του πρωταγωνιστή (γιαγιά) και αυτή του ανταγωνιστή (Τέρας/Oni).

Διασύνδεση με άλλους πολιτιστικούς φορείς: Η προσαρμοστικότητα του συστήματος που προτείνεται στη μελέτη περίπτωσης επιτρέπει την επέκταση και διασύνδεση της εμπειρίας με άλλα μουσεία της περιοχής στην οποία

πραγματοποιείται η εμπειρία. Η συνθήκη ύπαρξης δύο καναλιών πληροφορίας μπορεί να εφαρμοστεί, όχι μόνο στο ίδιο μουσειακό περιβάλλον, αλλά και έξω από αυτό, σε έναν δεύτερο φορέα. Για παράδειγμα, το ένα κανάλι πληροφορίας μπορεί να λαμβάνει χώρα και να εξελίσσει το σενάριο στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης, ενώ το δεύτερο κανάλι να εκτυλίσσεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Κέρκυρας. Η σύνδεση δεδομένων μεταξύ των δύο καναλιών μπορεί να γίνει ταυτόχρονα, με τον ένα παίκτη να παίζει το παιχνίδι την ίδια στιγμή με τον άλλο, ή ετεροχρονισμένα, με τους παίκτες να επισκέπτονται τον ένα χώρο μετά τον άλλο.

Νοηματικά, η σύνδεση των ιστοριών μπορεί να είναι αρκετά χαλαρή, έτσι ώστε το σενάριο να προσαρμόζεται και να είναι συναφές με το περιεχόμενο του εκάστοτε φορέα. Η συλλογή του Αρχαιολογικού Μουσείου, για παράδειγμα, προσφέρεται για τη δημιουργία μιας αφήγησης που θα βασίζεται στην Ελληνική Αρχαιότητα. Ακολουθώντας το μοτίβο της επιλογής υπάρχοντος παραμυθιού της Ιαπωνικής κουλτούρας για το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης, θα μπορούσε κανείς να ανατρέξει στους Μύθους του Αισώπου και βάσει κάποιου από αυτούς, να δημιουργήσει ένα αντίστοιχο σενάριο για το Αρχαιολογικό Μουσείο.

Παρακάτω θα αναλυθεί η περίπτωση του **ενός παίκτη [single player]**, με βάση τα δύο Στάδια σε συνάρτηση με το σενάριο και τις επαυξήσεις των εκθεμάτων.



Εικόνα 11 Στάδιο 1ο: Παράδειγμα Προωθητικού φυλλαδίου - Η αρχή του παραμυθιού.

Το πρώτο κομμάτι της ιστορίας αναγράφεται στο έντυπο που θα διατίθεται προς διανομή στους ενδιαφερόμενους, και φέρει QR code για το κατέβασμα της εφαρμογής. Ο παίκτης καλείται να βοηθήσει την γιαγιά στην αναζήτηση του ντάμπλινγκ/κεφτέ της.

1ο Στάδιο - Έξω από το μουσείο: Ψηφιακή Εισαγωγική Κάρτα



Λύσε το γρίφο για να ξεκινήσεις το παιχνίδι

— — — —

Εδώ οι πύλες είναι δυο, δυο είναι και οι Άγιοι. Βρες μου τον πιο παλιό αριθμό, το χάραγμα στην άκρη.



Μετά τη συμπλήρωση του τετραψήφιου αριθμού

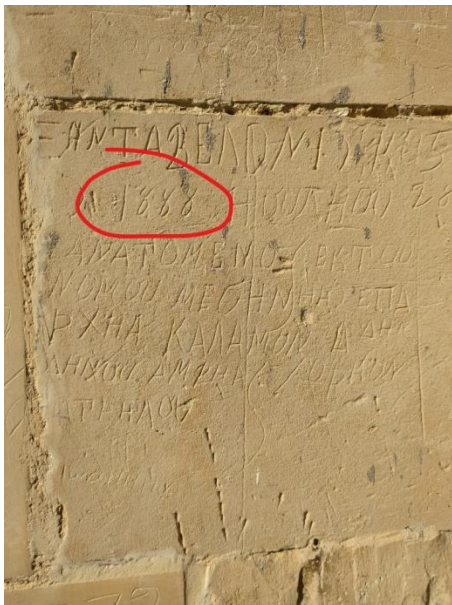
↓

Εμφάνιση **σκιάς** πρώτου αντικειμένου



Εικόνα 12 Στάδιο 1ο: Γρίφος ψηφιακής εισαγωγικής κάρτας για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

Μετά από το κατέβασμα της εφαρμογής και τις ενδεχόμενες διαδικασίες δημιουργίας του προφίλ του παίκτη, η δράση του λαμβάνει χώρα μέσα στην εφαρμογή. Ο παίκτης καλείται να λύσει έναν γρίφο έξω από το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης, η λύση του οποίου θα τον οδηγήσει μέσα στο Μουσείο και συγκεκριμένα στο πρώτο έκθεμα που θα σκανάρει με την εφαρμογή [Εικόνα 12]. Συγκεκριμένα χρειάζεται να ψάξει, να εντοπίσει και να συμπληρώσει την παλαιότερη χρονολογία που έχει χαραχθεί παράνομα στους πεσσούς των δύο πυλών του ανακτόρου. Η απάντηση είναι το «1888», που βρίσκεται στην πύλη Μιχαήλ Αγγέλου, κάτω από την οποία περνά η οδός Βασιλέως Γεωργίου Α' [Εικόνα 13].



Εικόνα 13 Χαραγμένη χρονολογία «1888» στον πεσσό της πύλης Μιχαήλ Αγγέλου - Η απάντηση στον γρίφο

Για τον σχεδιασμό της διαμεσικής παιγνιοποιημένης εμπειρίας, που βασίζεται σε εκθέματα της μόνιμης συλλογής του Μουσείου Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας, χρειάστηκε η δημιουργός να επισκεφθεί τον χώρο και να εντοπίσει τα επτά προαναφερθέντα εκθέματα, προκειμένου να ξεκινήσει η προσαρμογή της αφήγησης σε αυτά. Τα επτά εκθέματα χωρίζονται σε δύο κατηγορίες ελέγχου αναφορικά με τη διεπαφή που προσφέρουν στον χρήστη. Η πρώτη ομάδα έχει ως αντικείμενο πειραματισμού την διαμεσικότητα και η δεύτερη, την συμπτωματική/τυχαία μάθηση. Στην Εικόνα 14, της οποίας η ανάλυση ακολουθεί, οι στήλες με γκρι χρώμα αντιστοιχούν στη διεπαφή που αναπτύχθηκε για να ελεγχθούν οι δυνατότητες της διαμεσικότητας, ενώ οι λευκές στήλες αποτελούν παραδείγματα πειραματισμού για την συμπτωματική μάθηση. Στην πρώτη ομάδα χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικές πλατφόρμες που φέρουν κομμάτια της αφήγησης ή αποκαλύπτουν νέες πτυχές της. Η δεύτερη ομάδα εστιάζει στην απόκτηση μέσω του παιχνιδιού, συμπληρωματικών γνώσεων, οι οποίες όμως εξυπηρετούν το παιγνιδικό σύστημα δίνοντας στοιχεία στον παίκτη για την διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσει.

2ο Στάδιο - Μέσα στο μουσείο: Εφαρμογή							
Αντικείμενο							
Κομμάτι σκαναρίσιμου	Η γιαγιά μαγειρεύει dumplings και το ένα ξεφρεύγει	Συναντάει 3 jizo που της λένε προς τα πού πήγε	Το Oni εμφανίζεται και την παίρνει για υπηρέτρια/μαγειρίσσο	Η γιαγιά δεν περνάει καλά, είναι η ζωή της σαν κόλαση	Αποφασίζει να αποδράσει, μαζεύει μια τσάντα με τη μαγική κουτάλα και φεύγει	Φτάνει στο ποτάμι κλπ	Αστείες γκριμάτσες = σωτηρία
Επαύξηση	Εμφάνιση και εξαφάνιση dumpling. Σκιά επόμενου εκθέματος. Γραφικό	 Συνέχεια σκαναρίσιμου + Σκιά επόμενου εκθέματος		 Και οδηγίες/σκιά για επόμενο έκθεμα	https://www.jigsawplay.net.com/?rc=play&pid=3a8bbcf352e Πού διαδραματίζεται η σκηνή;	https://matk.gr/el/sillog-i-kinezikis-texnis-lakes-mouseio-asiatikis-texnis-kerkyra/	https://drive.google.com/drive/folders/1z09k9YDQJ1pgu4C571C9tmi0FFHv0d?usp=sharing
Είδος Διάδρασης/ Διαμεσικότητας	"Πόσα πόδια έχει το σκεύος; (3) Πηγαίνετε στον όροφο ..."	Αναζήτηση πληροφοριών για το θέατρο No στην ιστοσελίδα. Γίνεται κατανοητό ότι η σκιά ανήκει σε μάσκα.	Το σπίτι του τέρατος μέσα από φωτογραφίες. Σε αυτές υπάρχει το στοιχείο για το επόμενο έκθεμα που πρέπει να βρούν οι παίκτες.	Αναφορά στην προέλευση ονομασίας και παραπομπή στο δωμάτιο με τις πορσελάνες	Συναρμολόγηση επόμενου εκθέματος που πρέπει να βρεθεί. + Σενάριο	Άμεση παραπομπή στο επόμενο έκθεμα μέσω της ιστοσελίδας του Μουσείου	Drive με το τέλος του παραμυθιού μέσα από το βιβλίο + Στείλτε στο Instagram/Facebook του Oni τις γκριμάτσες σας!

Εικόνα 14 2ο Στάδιο: Η παιγνιοποιημένη εμπειρία.

Το **πρώτο** έκθεμα έχει αποκαλυφθεί στον παίκτη πριν την είσοδό του στο Μουσείο. Μόλις βρεθεί και σκαναριστεί, εμφανίζεται ένα ντάμπλινγκ που κυλά και η σκιά του επόμενου εκθέματος. Επίσης εμφανίζεται ένα βοηθητικό στοιχείο [hint] για την τοποθεσία του επόμενου εκθέματος:

«Εάν το ισόγειο είναι το 1, πήγαινε στο όροφο ...[αριθμός ποδιών εκθέματος]/...»

Το **επόμενο** έκθεμα, το άγαλμα Jizo, που βρίσκεται στον δεύτερο όροφο, ή, βάσει του παιχνιδιού, στον «3», μόλις σκαναριστεί παρουσιάζει ηχητικό απόσπασμα με τη συνέχεια της ιστορίας, τη σκιά του επόμενου εκθέματος και ένα στοιχείο. Το στοιχείο

βρίσκεται στην ιστοσελίδα της Wikipedia για το Θέατρο Νο, και οδηγεί τον παίκτη να ψάξει στη συλλογή για την αντίστοιχη αίθουσα. Έτσι γίνεται κατανοητό ότι η σκιά που εμφανίστηκε προηγουμένως ανήκει σε μία από τις υπάρχουσες στη συλλογή μάσκες. Σε αυτή την περίπτωση γίνεται χρήση μιας ιστοσελίδας που ακολουθεί την λογική της ανοικτής πρόσβασης στη γνώση, γεγονός συναφές με τον χαρακτήρα που επιχειρεί να διατηρεί η εμπειρία. Η περιήγηση στην ιστοσελίδα της Wikipedia λειτουργεί σαν δείγμα διεπαφής με σκοπό τη συμπτωματική μάθηση.

Η επαύξηση του **τρίτου** εκθέματος έχει τη μορφή υπερσύνδεσης που οδηγεί τον παίκτη σε άλλη εφαρμογή, συγκεκριμένα σε ένα προφίλ Instagram. Το προφίλ αυτό και το περιεχόμενό του είναι ανοικτής πρόσβασης ακόμα και σε παίκτες που δεν έχουν την εφαρμογή. Το προφίλ ανήκει φαινομενικά στο Τέρας [Oni] (Instagram:@oni_theoneandon_l_y) και περιέχει φωτογραφίες κάτω από τις οποίες υπάρχει σε συνέχειες η αφήγηση που αντιστοιχεί στο έκθεμα και μεταξύ αυτών, και η φωτογραφία του επόμενου προς αναζήτηση εκθέματος. Οι φωτογραφίες έχουν τραβηχτεί από την συγγραφέα σε δύο τοποθεσίες, την Παλαιά Περίθεια Κέρκυρας και ένα παραδοσιακό σπίτι στους Λιαπάδες Κέρκυρας . Η διεπαφή εδώ βασίζεται στη διαμεσικότητα, καθώς η χρήση άλλων εφαρμογών για την μετάδοση κομματιών της ιστορίας αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα μιας διαμεσικής αφήγησης.

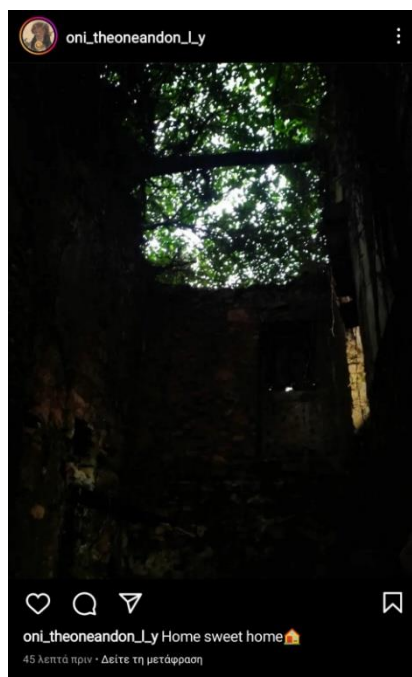


Εικόνα 15 Αρχική σελίδα προφίλ του Oni στην εφαρμογή Instagram.

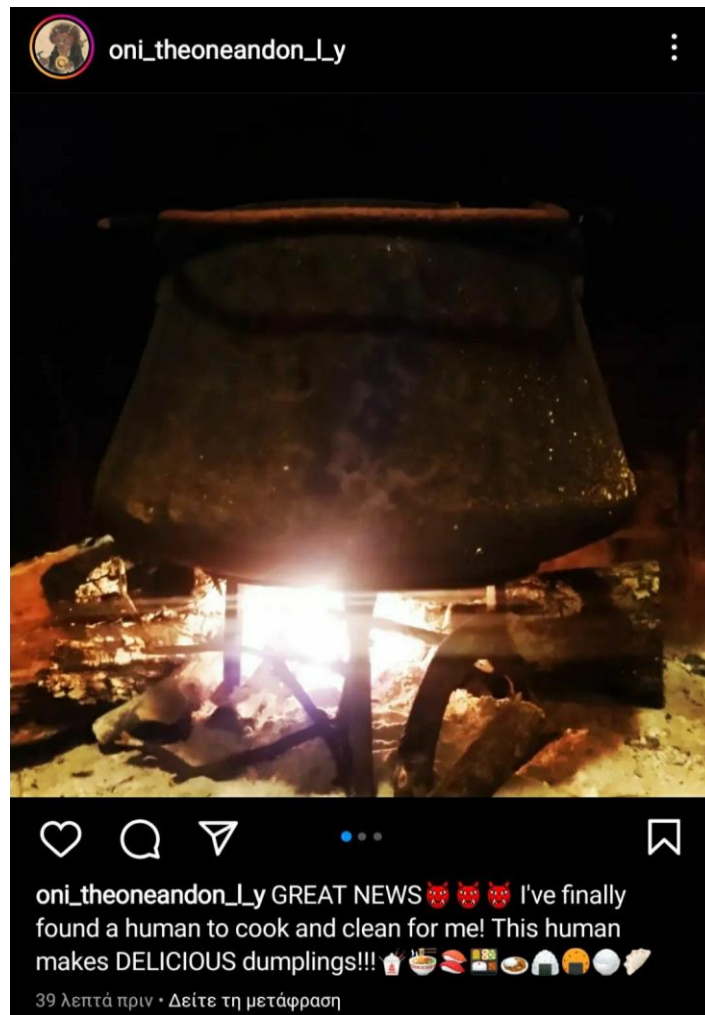
Ακολουθώντας την υπερσύνδεση που εμφανίζεται ως επαύξηση, ο παίκτης βρίσκεται στην εφαρμογή και βλέπει το προφίλ του Oni. [Εικόνα 15] Παρατηρεί ότι υπάρχουν ανεβασμένες φωτογραφίες. Οι φωτογραφίες που αναρτώνται στην εφαρμογή Instagram έχουν λεζάντες. Η γλώσσα του Oni όπως μεταφέρεται στις λεζάντες είναι αγγλική argo (πχ. «Y'all»). Ο παίκτης μπορεί να πατήσει κατευθείαν την πρώτη εικόνα, η οποία είναι χρονικά η πιο πρόσφατη και κατευθείαν θα ανακαλύψει πως πρόκειται για το επόμενο έκθεμα που καλείται να βρει. Το προφίλ αυτό μπορεί να λειτουργήσει ως εγκιβωτισμένη αφήγηση καθώς, εάν ο παίκτης διαβάσει τις λεζάντες των φωτογραφιών με χρονολογική σειρά από την παλαιότερη ως την πιο πρόσφατη, βλέπει τη χρονική στιγμή κατά την οποία το Oni αιχμαλώτισε την γιαγιά. Οι δύο παλαιότερες δημοσιεύσεις δεν προσφέρουν στον παίκτη κάποιο στοιχείο, παρά μόνο για τον χαρακτήρα του Oni. Η πρώτη φωτογραφία δείχνει έναν κουβά που χρησιμοποιείται για να φέρνει κανείς νερό από πηγάδι. Εδώ το Oni παραπονιέται ότι βαριέται να φέρνει νερό και ο παίκτης καταλαβαίνει ότι είναι τεμπέλικο. [Εικόνα 16] Η δεύτερη φωτογραφία δείχνει το σπίτι του τέρατος. [Εικόνα 17]



Εικόνα 16 Η πρώτη δημοσίευση.

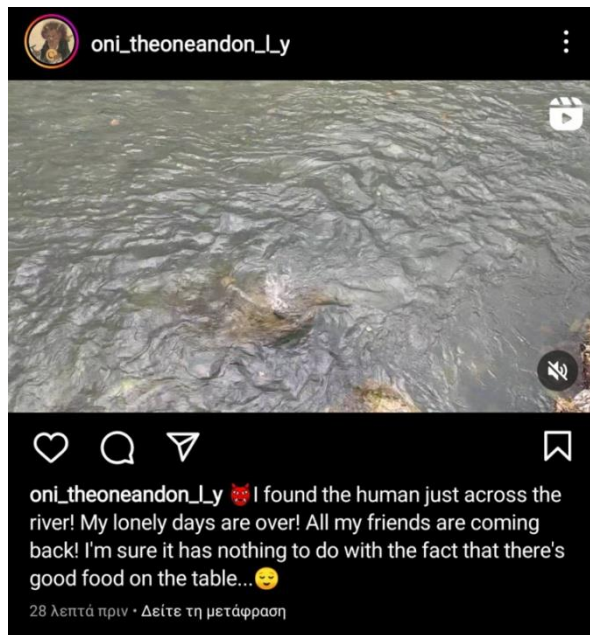


Εικόνα 17 Η δεύτερη δημοσίευση.



Εικόνα 18 Η τρίτη δημοσίευση.

Η φωτογραφία αυτή έχει την λεζάντα που μεταφράζεται ως εξής: «ΥΠΕΡΟΧΑ ΝΕΑ. Επιτέλους βρήκα έναν άνθρωπο να μου μαγειρεύει και να μου καθαρίζει! Αυτός ο άνθρωπος κάνει πεντανόστιμα ντάμπλινγκς (κεφτέδες)!». Πρόκειται για το σημείο στην ιστορία όπου η γιαγιά έχει αιχμαλωτισθεί από το Τέρας και αναγκάζεται να δουλεύει για αυτό. Στην εικόνα φαίνεται το τσουκάλι στη φωτιά. [Εικόνα 18] Στην επόμενη δημοσίευση ο παίκτης βλέπει ένα βίντεο με τα τρεχούμενα νερά ενός ποταμού. Η λεζάντα αναφέρει ότι «Βρήκα τον άνθρωπο πέρα από το ποτάμι! Οι μέρες μοναξιάς μου τελείωσαν! Όλοι οι φίλοι μου επιστρέφουν! Είμαι σίγουρο ότι αυτό δεν έχει να κάνει με το γεγονός ότι υπάρχει καλό φαγητό στο τραπέζι...». Εδώ φαίνεται πως το Τέρας, επειδή δε μαγείρευε μόνο του, οι φίλοι του το παράτησαν, επιστρέφοντας μόνο αφού άρχισε να τους ξαναπροσφέρει τροφή. Το ίδιο το Τέρας δεν πιστεύει ότι οι φίλοι του έρχονται μόνο για αυτό. [Εικόνα 19]



Εικόνα 19 Η τέταρτη δημοσίευση.



Εικόνα 20 Η πέμπτη και τελευταία δημοσίευση.

Η πέμπτη και τελευταία δημοσίευση είναι μια φωτογραφία του Yamm, του Άρχοντα της Κολάσεως, που αποτελεί τον επόμενο σταθμό του παίκτη, το επόμενο έκθεμα που πρέπει να ψάξει. Η λεζάντα αναφέρει «*Ρε 'σεις. Ο παντοδύναμος Yamm, ο Άρχοντας της Κόλασης είναι ΣΤΟΧΟΣ! Μακάρι να ήμουν κι εγώ τόσο ενδιαφέρον[cool]...*». Εδώ η πρόθεση είναι μια ανάρτηση θαυμασμού από το Oni να αποτελέσει το στοιχείο που χρειάζεται ο παίκτης για να προχωρήσει. Εξάλλου, παρακάτω, αναγράφεται και η ακριβής τοποθεσία του εκθέματος. [Εικόνα 20]

Το **τέταρτο** έκθεμα επαυξάνεται με υπερσύνδεση η οποία οδηγεί στο YouTube και συγκεκριμένα σε ένα βίντεο που εξηγεί την προέλευση της ονομασίας της πορσελάνης. Επίσης παρουσιάζεται η σκιά του επόμενου εκθέματος, η οποία δεν έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικό σχήμα, συνεπώς χρειάζονται περισσότερα στοιχεία ώστε να το βρει ο παίκτης. Το βίντεο είναι της δημιουργού και η διάρκειά του είναι μικρή, έτσι ώστε να λειτουργήσει σαν σηματοδότης για το επόμενο έκθεμα, που βρίσκεται στην αίθουσα με τις πορσελάνες. Το σενάριο του βίντεο έχει χιουμοριστική διάθεση:

Τι σχέση μπορεί να έχει αυτό το γαστερόποδο μαλάκιο, αυτό το θαλάσσιο σαλιγκάρι, με την κοιλιά του γουρουνιού και με την κινέζικη πορσελάνη; Ε λοιπόν, όταν ο Μάρκο Πόλο τον 14ο αιώνα έφερε πίσω στην Ευρώπη αυτά τα λεπτεπίλεπτα και φίνα σκεύη έπρεπε να δώσει ένα όνομα στο υλικό από το οποίο ήταν κατασκευασμένα... Η λέξη Porcellana, όπως αποκάλεσε το υλικό ο Μάρκο Πόλο, ήταν η ονομασία αυτού του σαλιγκαριού, με το οποίο μοιάζει η πορσελάνη, έτσι λαμπερή και λεία που είναι. Και το γουρούνι πού κολλάει; Είναι απλό. Στα ιταλικά το γουρούνι είναι porco και το γουρουνάκι Porcellino. Το θαλάσσιο σαλιγκάρι λοιπόν, με τη σειρά του, μοιάζει με την κοιλιά ενός μικρού γουρουνιού!

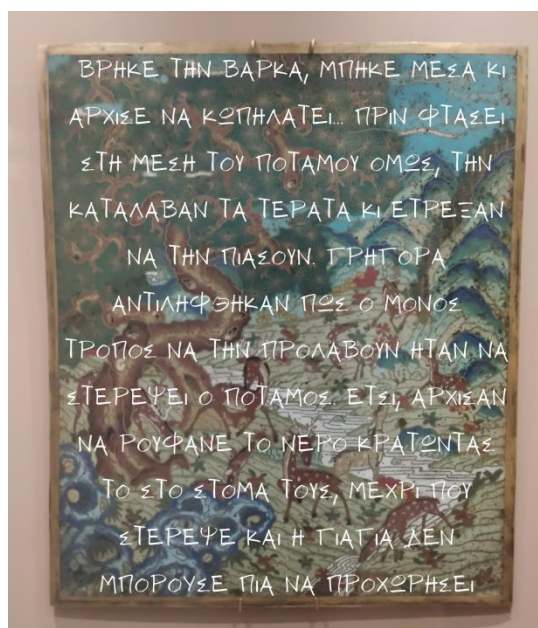
Άρα: Porco > Porcellino > Porcellana (cowry/ie shell) > Πορσελάνη

A, και στα κινέζικα είναι Ci 瓷

Η επιλογή να μεταδοθεί η πληροφορία με οπτικοακουστικό τρόπο έγινε για να διαπιστωθεί εάν αυτός ο τρόπος ενισχύει τη συμπτωματική μάθηση περισσότερο από ότι η επιλογή του γραπτού κειμένου της Wikipedia στο δεύτερο έκθεμα.

Το **πέμπτο** έκθεμα συνοδεύεται από ηχητικό μήνυμα στην επαύξηση, όπου ακούγεται η συνέχεια της ιστορίας, και ένας σύνδεσμος που οδηγεί σε ιστοσελίδα με πάζλ⁴¹. Το πάζλ που καλείται να συναρμολογήσει ο παίκτης είναι ένας χάρτης που βρέθηκε στην τσάντα (τέταρτο έκθεμα) που πήρε μαζί της η γιαγιά. Συναρμολογώντας τον χάρτη, ο παίκτη διαβάζει τη συνέχεια της ιστορίας η οποία είναι γραμμένη πάνω στο έκθεμα που ψάχνει [Εικόνα 21].

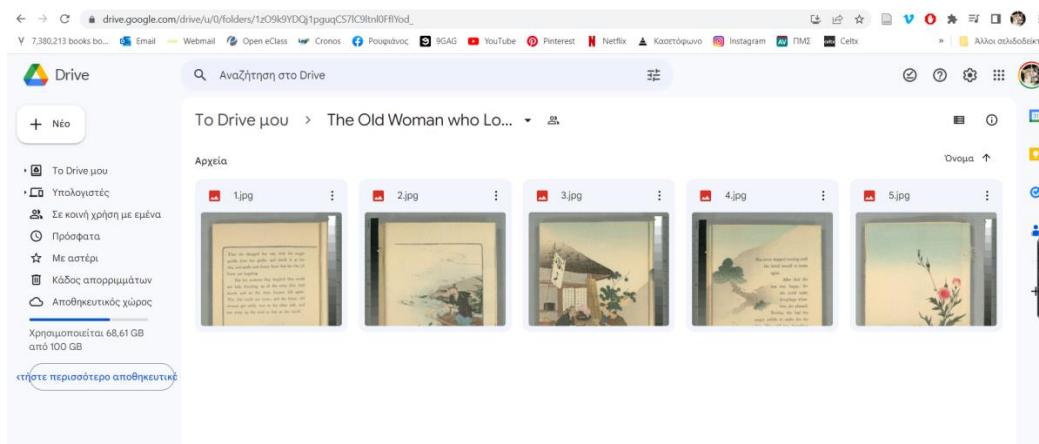
⁴¹ Jigsaw Planet. 'Old Woman's Map - Jigsaw Puzzle (9 Pieces)'. Ημερομηνία πρόσβασης 10 Απρίλιος 2022. <https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3a8bbcfcd352e>.



Εικόνα 21 Τελική μορφή του παζλ.

Φτάνοντας στο παραπάνω έκθεμα, που είναι **έκτο** σε σειρά ο παίκτης συναντά μια επαύξηση που τον οδηγεί στην επίσημη ιστοσελίδα του Μουσείου Ασιατικής Τέχνης και, συγκεκριμένα, στο έκθεμα που καλείται να βρει στη συνέχεια. Πρόκειται για μια άμεση παραπομπή που φέρνει παρόλα αυτά τον παίκτη σε επαφή με τη γνώση που προσφέρει η ιστοσελίδα του Μουσείου για το έκθεμα, δηλαδή τον αφιερωματικό δίσκο με το ιδεόγραμμα της Άνοιξης.

Στο **τελευταίο** έκθεμα ο παίκτης οδηγείται σε ένα Google Drive [Εικόνα 22] που περιέχει πέντε (5) εικόνες με το τέλος της ιστορίας, από την αγγλική έκδοση του παραμυθιού, από το 1926, της οποίας η ψηφιοποιημένη μορφή βρίσκεται σε καθεστώς ανοιχτής πρόσβασης και χρήσης στις ψηφιακές συλλογές της Δημόσιας Βιβλιοθήκης της Νέας Υόρκης⁴².



Εικόνα 22 Εικόνα από τον φάκελο Google Drive όπου φαίνονται οι πέντε σελίδες από την έκδοση του 1926 με το τέλος της ιστορίας.

Τέλος, ο παίκτης καλείται να επιστρέψει στο Instagram του Τέρατος και να στείλει ένα αυτό – πορτραίτο του κάνοντας μια γκριμάτσα, όπως έκανε η γιαγιά για να σωθεί. Η δράση αυτή είναι προαιρετική.

Ανάπτυξη Εμπειρίας – Τεχνικά Μέσα

Στην πράξη, για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση της διαμεσικής παιγνιοποιημένης εμπειρίας στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας προτείνεται ιδανικά μια εφαρμογή που μέσω Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR) θα μεταφέρει στον παίκτη την προκαθορισμένη πληροφορία. Έχοντας αποκλείσει την δυνατότητα παρέμβασης στον χώρο με την τοποθέτηση QR σημάτων, καθώς κάτι τέτοιο θα ακύρωνε την μη εξουσιοδοτημένη φύση της εμπειρίας, αλλά και του σχεδιασμού της εμπειρίας με τη χρήση γεωεντοπισμού, μοναδική λύση αποτελεί η ήδη υπάρχουσα ψηφιακή εφαρμογή **Blippar**⁴³. Συγκεκριμένη open source εφαρμογή που βρίσκεται σε στάδιο επεξεργασίας, επιτρέπει στον χρήστη να χρησιμοποιήσει ως σήμα QR ένα πραγματικό αντικείμενο. Ένα αντικείμενο με χαρακτηριστικό, ευδιάκριτο και καθαρό σχήμα μετατρέπεται σε σήμα που όταν σκανάρεται από τον χρήστη της εφαρμογής, εμφανίζει επαυξημένο περιεχόμενο που σχεδιάστηκε, επιλέχθηκε και τοποθετήθηκε σε συγκεκριμένο σημείο από τον Developer. Το Blippar παρέχει στον απλό χρήστη τη

⁴² General Research Division, The New York Public Library. "The old woman who lost her dumpling" New York Public Library Digital Collections. Accessed April 10, 2022. <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-499f-a3d9-e040-e00a18064a99>

⁴³ 'Augmented Reality (AR) Company | Blippar'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023. <https://www.blippar.com/>.

δυνατότητα δημιουργίας μιας AR εμπειρίας, καθώς αυτός δύναται να ανεβάσει μια εικόνα ενός αντικειμένου που πληροί τις προϋποθέσεις για να αποτελέσει σήμα, και να «χτίσει» γύρω από αυτήν -και άρα το φυσικό αντικείμενο- την AR πληροφορία που επιθυμεί.

Με αυτόν τον τρόπο, κατεβάζοντας τη συγκεκριμένη εφαρμογή στο κινητό του τηλέφωνο, ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να ακολουθήσει την παιγνιοποιημένη εμπειρία μέσα στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης χωρίς να γίνει αντιληπτός. Προηγείται φυσικά η δουλειά της Developer της εμπειρίας, η οποία έχει επισκεφθεί το Μουσείο και έχει τραβήξει απλές αλλά καθαρές φωτογραφίες των εκθεμάτων που επέλεξε, ώστε να τις επεξεργαστεί ύστερα εντός της εφαρμογής Blippar.

Συμπεράσματα – Αποτελέσματα

Η μελέτη περίπτωσης που αναπτύσσεται στην παρούσα διπλωματική εργασία είχε ως στόχο τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη μιας μη εξουσιοδοτημένης παιγνιοποιημένης εμπειρίας, με χρήση Επαυξημένης Πραγματικότητας και αξιοποίηση της διαμεσικής αφήγησης. Σαν τοποθεσία επιλέχθηκε το Ανάκτορο Αρχαγγέλου Μιχαήλ και Αγίου Γεωργίου, που στεγάζει το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας, και η συλλογή του αποτέλεσε τη βάση για τον σχεδιασμό της εμπειρίας. Επίσης εξετάστηκε το σύγχρονο νομικό πλαίσιο περί πολιτιστικής κληρονομιάς και πώς αυτό εφαρμόζεται στην μελέτη περίπτωσης. Ο δημόσιος χαρακτήρας των μουσειακών ιδρυμάτων είναι ένα από τα στοιχεία που μελετήθηκαν ως προς το ρόλο τους στη δημόσια σφαίρα, αλλά και το μέλλον του θεσμού. Η βιβλιογραφική έρευνα που προηγήθηκε του σχεδιασμού της εμπειρίας είχε τη λειτουργία καταγραφής υπάρχοντων εμπειριών που λαμβάνουν χώρα σε μουσειακά περιβάλλοντα ανά τον κόσμο. Ο σχεδιασμός της εμπειρίας είχε σαν αποτέλεσμα ένα σύστημα με δυνατότητα εφαρμογής σε άλλα μουσειακά ιδρύματα.

Πιο συγκεκριμένα, το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρας, ένα δημοφιλές αξιοθέατο του ιστορικού κέντρου με πολλαπλές λειτουργίες, κρίθηκε ιδανικό λόγω της συλλογής που φιλοξενεί, η οποία αποτέλεσε έμπνευση για το περιεχόμενο της εμπειρίας και το σενάριο. Το σενάριο βασίστηκε σε ένα παραδοσιακό ιαπωνικό παραμύθι, η έντυπη μορφή του οποίου είχε αποτελέσει στο παρελθόν μέρος περιοδικής έκθεσης, γεγονός που έχει σαν αποτέλεσμα την απόλυτη συνάφεια σεναρίου – εμπειρίας. Η συλλογή συνεπώς, λειτούργησε ως οδηγός για τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη του πρακτικού μέρους της εμπειρίας.

Ο μη εξουσιοδοτημένος [guerilla] χαρακτήρας της εμπειρίας κατέστησε αναγκαία τη νομική έρευνα, η οποία κατέληξε στο συμπέρασμα ότι είναι δυνατός ο σχεδιασμός και η υλοποίησή της, καθώς τα εκθέματα που αφορά δεν έρχονται σε επαφή με οποιαδήποτε επιβλαβή για αυτά διαδικασία και δεν εμπίπτουν στο δίκαιο περί πνευματικής ιδιοκτησίας, αλλά σε αυτό της πολιτιστικής κληρονομιάς. Η developer φωτογράφησε τα εκθέματα στον εκθεσιακό χώρο σε μια απλή της επίσκεψη, χωρίς φλας, και στη συνέχεια τα επεξεργάστηκε στην εφαρμογή Blippar. Σε αυτή την εφαρμογή, όπου το αντικείμενο έχει τη λειτουργία που θα είχε ένα QR

σήμα, η επαύξηση χτίστηκε γύρω από το έκθεμα και ήταν φανερό μόνο στην οθόνη του Smartphone του χρήστη – παίκτη. Ο σχεδιασμός, η ανάπτυξη και η υλοποίηση μιας τέτοιας εμπειρίας, υπό την αιγίδα πανεπιστημιακού ιδρύματος και η χρήση της για εκπαιδευτικό ή ερευνητικό σκοπό, την καθιστούν νόμιμη. Στην περίπτωση υλοποίησης της παιγνιοποιημένης εμπειρίας στο MATK, κρίνεται ηθικό να ενημερωθεί το ίδρυμα, αλλά χωρίς αυτό να γίνεται γνωστό και στον παίκτη, διατηρώντας έτσι τον guerilla χαρακτήρα της εμπειρίας. Σε δεύτερο επίπεδο, στην περίπτωση μεταβίβασης των δικαιωμάτων ή πώλησης της εμπειρίας, το Μουσείο θα πρέπει να ενημερωθεί και να πράξει ανάλογα.

Η δημιουργία ενός παιχνιδιού πέρα από την εξουσία της διοίκησης του μουσείου, αλλά για το περιεχόμενό του, με τη χρήση μη παρεμβατικών νέων τεχνικών μέσων, εισάγει την παρούσα μελέτη περίπτωσης στην συζήτηση περί εκδημοκρατισμού του θεσμού του μουσείου. Η εισαγωγή των νέων αυτών τεχνολογιών στους κόλπους των μουσείων, τα εξαναγκάζει σε μια εκ νέου εξέλιξη, από αυτήν στην οποία έχουν ήδη επιτυχώς υποβληθεί. Τα μουσεία έχουν αποβάλλει σε μεγάλο βαθμό τα στεγανά του παρελθόντος σχετικά με τον ρόλο τους ως εκπαιδευτικά και συντηρητικά ιδρύματα, απέναντι σε ένα απαίδευτο κοινό. Αφουγκράζονται όλο και περισσότερο τις ανάγκες του κοινού, αλλά και των κοινωνικοπολιτικών αλλαγών από τις οποίες προκύπτει η ιδιοσυγκρασία αυτού του κοινού.

Η βιβλιογραφική έρευνα αφορούσε την ύπαρξη παρόμοιων παιγνιοποιημένων εμπειριών σε άλλα μουσειακά ιδρύματα. Η πλειοψηφία των εμπειριών σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν με τη συνεργασία μουσείου και πανεπιστημιακού ή τεχνολογικού προσανατολισμού ιδρύματος, και το περιεχόμενο ήταν αμιγώς εκπαιδευτικό ή συμπληρωματικό για την εκάστοτε έκθεση. Στις περιπτώσεις παιγνιοποίησης και ύπαρξης αφήγησης, αυτές περιοριζόταν αντίστοιχα σε σύστημα συλλογής πόντων και σε λειτουργία δευτερεύοντος ρόλου. Βάσει της βιβλιογραφικής ανασκόπησης δε βρέθηκε κάποιο παράδειγμα μη εξουσιοδοτημένης παιγνιοποιημένης εμπειρίας, που χρησιμοποιεί Επαυξημένη Πραγματικότητα και Διαμεσική Αφήγηση.

Το αποτέλεσμα του σχεδιασμού της εμπειρίας για το MATK ήταν η κατάληξη σε ένα σύστημα που εφόσον ακολουθηθεί, μπορεί να εφαρμοστεί σε πολλά διαφορετικά μουσειακά περιβάλλοντα και να προτρέψει ακόμα και σε διασύνδεση μεταξύ τους. Πρόκειται για ένα συνεκτικό σύστημα στο οποίο το σενάριο δεν επικαλύπτει, ούτε επικαλύπτεται από το παιχνίδι, δεν απαιτεί ιδιαίτερες ικανότητες από τον παίκτη, συνεπώς βοηθά στην επίτευξη του flow, και είναι διακριτικό ως προς το gameplay. Με αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης διατηρεί την ιδιότητά του ως επισκέπτης του μουσείου, ενώ ταυτόχρονα βιώνει μια επαυξημένη διαμεσική εμπειρία με στοιχεία που ενισχύουν την τυχαία/συμπτωματική μάθηση μέσα στον σχεδιασμό της.

Μελλοντική έρευνα με αντικείμενο τον σκελετό της μελέτης με τη συμβολή των νέων τεχνολογιών, μπορεί να αποτελέσει ο έλεγχος της επίδρασης της εμπειρίας στην άτυπη μάθηση και συγκεκριμένα, στο εάν επιτυγχάνεται η συμπτωματική ή τυχαία μάθηση. Ο έλεγχος μπορεί να γίνει μέσα από τη συμπλήρωση ερωτηματολογίων σε στάδιο δοκιμής της εφαρμογής. Τέλος, θα ήταν χρήσιμο να

διερευνηθεί η αντίδραση των φορέων πάνω στους οποίους και για τους οποίους σχεδιάζεται μια τέτοια εμπειρία, μέσω συνεντεύξεων σε επιμελητές εκθέσεων, διευθυντές μουσείων και μουσειολόγων.

Το προϊόν της μελέτης περίπτωσης που ξεκίνησε το 2021, επιδιώκει να αποτελέσει τη βάση για εξέλιξη με τη χρήση των νέων τεχνολογιών που προέκυψαν στο μεσοδιάστημα. Για παράδειγμα το ChatGPT μπορεί να χρησιμεύσει ως ένα ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη και την εξέλιξη παιγνιοποιημένων AR εμπειριών, βοηθώντας στη δημιουργία συναρπαστικών και εξατομικευμένων προϊόντων, προσαρμοσμένων στις ανάγκες των χρηστών. Αντίστοιχα, το Web3 αποτελεί μια ιδέα για την αποκέντρωση και απελευθέρωση του Διαδικτύου, που ίσως έχει ως αποτέλεσμα αυτό να καταστεί δημόσιο αγαθό. Παρατηρείται εδώ μια τάση για εκδημοκρατισμό, όπως ήδη συμβαίνει στη συζήτηση για το μέλλον του θεσμού του μουσείου. Η σύνδεση μεταξύ των δύο αυτών μελλοντικών καταστάσεων θα αποτελέσει ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον αντικείμενο μελέτης τα επόμενα χρόνια.

Βιβλιογραφία

Alivizatou, M., 2006. Museums and Intangible Heritage: The Dynamics of an 'Unconventional' Relationship. *Papers from the Institute of Archaeology*, 17, pp.47–57. DOI: <http://doi.org/10.5334/pia.268>

Barrett, Jennifer. *Museums and the Public Sphere*. John Wiley & Sons, 2012.

Barry, A., Thomas, G., Debenham, P., & Trout, J. (2012). *Augmented Reality in a Public Space: The Natural History Museum, London*. *Computer*, 45(7), 42–47. doi:10.1109/mc.2012.106

Chen, Z.-R. (2020). The Guidance System of Gamification and Augmented Reality in a Museum Space. *D. Holzer, W. Nakapan, A. Globa, I. Koh (Eds.), RE: Anthropocene, Design in the Age of Humans - Proceedings of the 25th CAADRIA Conference - Volume 1, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand, 5-6 August 2020, Pp. 671-680.*
http://papers.cumincad.org/cgi-bin/works/2015%20+dave&hits=2:/Show?caadria2020_128, 674-677.

Csikszentmihalyi, M. (1988). The flow experience and its significance for human psychology. In M. Csikszentmihalyi & I. S. Csikszentmihalyi (Eds.), *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness* (pp. 15–35). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Dalal-Clayton, Anjalie, και Ilaria Puri Purini. 'Embedding Anti-Racism and Decolonisation into Museum Practice', χ.χ.

Decker, Juliee, Amanda Doherty, Joel Geigel, και Gary D. Jacobs. 'Blending Disciplines for a Blended Reality: Virtual Guides for a Living History Museum'. *The Journal of Interactive Technology and Pedagogy*, 20 Μάιος 2020.
<https://jitp.commons.gc.cuny.edu/blending-disciplines-for-a-blended-reality-virtual-guides-for-a-living-history-museum/>.

Deterding, S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. (2011) *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek*

Experiences Applying Gamification Techniques Based on Linked Data and Smart Objects. *Applied Sciences*, 10(16), 5419.
<https://doi.org/10.3390/app10165419>
2011. Vol. 11, 2011. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.

Giblin, John, Imma Ramos, και Nikki Grout. 'Dismantling the Master's House'. *Third Text* 33, τχ. 4–5 (3 Σεπτέμβριος 2019): 471–86.
<https://doi.org/10.1080/09528822.2019.1653065>.

Greene, J. A., Copeland, D. Z., & Deekens, V. M. (2020). A Model of Technology Incidental Learning Effects. *Educational Psychology Review*.

doi:10.1007/s10648-020-09575-5

Jeon, S.-W., Ryu, G., & Moon, S.-J. (n.d.). Museum Gamification Design using Story Elements. *International Journal of Advanced Culture Technology(IJACT)*, 8(4), 25–32.

Long, Geoffrey A. *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. Diss. Massachusetts Institute of technology, 2007.

López-Martínez, A., Carrera, Á., & Iglesias, C. A. (2020). Empowering Museum

Mazi, I. A., Deliyiannis, I., 2021. Design and Development of a Guerilla-Based Museum Gamified Experience: Museum of Asian Art, Corfu, Greece. 3rd International Conference: Digital Culture & AudioVisual Challenges (DCAC).

Marsick, Victoria J., και Karen Watkins. *Informal and Incidental Learning in the Workplace (Routledge Revivals)*. Routledge, 2015.

MuseumNext. 'How To Avoid The 'Gamification' Trap In Your Museum', 8 Ιανουάριος 2020. <https://www.museumnext.com/article/how-to-avoid-the-gamification-trap-in-your-museum/>.

Nofal, E., Panagiotidou, G., Reffat, R. M., Hameeuw, H., Boschloos, V., & Moere, A. V. (2020). Situated Tangible Gamification of Heritage for Supporting Collaborative Learning of Young Museum Visitors. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 13(1), 3:1-3:24. <https://doi.org/10.1145/3350427>

Okan, Z. (2003). *Edutainment: is learning at risk?* *British Journal of Educational Technology*, 34(3), 255–264. doi:10.1111/1467-8535.00325

Rapeepisarn, K.; Wong, K. W.; Fung, C. C.; Depickere, A. (2006). [*"Similarities and differences between "learn through play" and "edutainment"" \(PDF\)*](#). Perth: [*Murdoch University*](#). pp. 28–32. Archived from [*the original* \(PDF\)](#) on 2017-08-17. In: *Proceedings of the 3rd Australasian Conference on Interactive Entertainment, 4–6 December 2006*.

Resnick, M. (2004). Edutainment? No thanks. I prefer playful learning. *Associazione Civita Report on Edutainment*, 14, 1-4.

Rodley, Ed. 'Gaming the Museum – Separating Fad from Function – Part Four of Four!' *Thinking about Museums* (blog), 7 Ιούλιος 2011. <https://thinkingaboutmuseums.com/2011/07/07/gaming-the-museum-separating-fad-from-function-part-four-of/>.

Walther, B. K. & Larsen L. J. (2020). “Gamification and Beyond: The Case of Ludification.” In *International Conference on Games and Learning Alliance*, 125–34. Springer.

Weil, Stephen E. 'The Museum and the Public'. *Museum Management and Curatorship* 16, τχ. 3 (Σεπτέμβριος 1997): 257–71.
<https://doi.org/10.1080/09647779708565852>.

Κόκκινος, Γ., Αλεξάκη, Ε., 2002. Διεπιστημονικές Προσεγγίσεις στη Μουσειακή Αγωγή. ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ και Πανεπιστήμιο Αιγαίου, σ. 67-76.

Δικτυογραφία

American Museum of Natural History. 'The Power of Poison Exhibition | AMNH'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023. <https://www.amnh.org/exhibitions/the-power-of-poison>.

'Augmented Reality (AR) Company | Blippar'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023. <https://www.blippar.com/>.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. "Kshitigarbha." *Encyclopedia Britannica*, April 13, 2012. <https://www.britannica.com/topic/Kshitigarbha>.

"Definition of GAME." Accessed March 24, 2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>.

"Definition of TOY." Accessed March 24, 2022. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/toy>.

General Research Division, The New York Public Library. "The old woman who lost her dumpling" New York Public Library Digital Collections. Accessed April 10, 2022. <https://digitalcollections.nypl.org/items/510d47d9-499f-a3d9-e040-e00a18064a99>

Jigsaw Planet. 'Old Woman's Map - Jigsaw Puzzle (9 Pieces)'. Ημερομηνία πρόσβασης 10 Απρίλιος 2022.
<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=3a8bbcf352e>

Le Louvre. 'The Mona Lisa in Virtual Reality in Your Own Home', 1615970843. <https://www.louvre.fr/en/what-s-on/life-at-the-museum/the-mona-lisa-in-virtual-reality-in-your-own-home>.

News, www.australianmuseum Copyright © 2023 The Australian Museum ABN 85 407 224 698 View Museum. 'Sharks'. The Australian Museum. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023.
<https://australian.museum/exhibition/sharks/australian.museum/exhibition/sharks/>.

'No Spectators: The Art of Burning Man | Smithsonian American Art Museum'. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023.
<https://americanart.si.edu/exhibitions/burning-man>.

Storynory. “The Old Woman Who Lost Her Dumpling,” April 10, 2018.

<https://www.storynory.com/the-old-woman-who-lost-her-dumpling/>

‘The Story of the Forest’. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023.

<https://www.roots.gov.sg/stories-landing/stories/the-story-of-the-forest/story>.

Επίσημη ιστοσελίδα: ‘About’. Ημερομηνία πρόσβασης 29 Μάρτιος 2023.

<https://meetvincent.com/business/about>.

‘Η Τέχνη της Γκαντάρα | Μουσείο Ασιατικής Τέχνης Κέρκυρα’, 16 Μάρτιος 2021.

<https://matk.gr/el/sillogi-texnis-tis-na-asias-i-texni-tis-gkantara/> .

‘Ιστορία | Ανάκτορο Αρχ. Μιχαήλ & Αγ. Γεωργίου Κέρκυρα’, 16 Μάρτιος 2021.

<https://matk.gr/el/anaktora-arxaggelou-mixail-kai-agiou-georgiou-kerkyra-istoria/>.

Τρίππ, Θαδδαίος. ‘Τα Μικρά Εικονογραφημένα Κλασσικά Νο 621’. Θαδδαίος Τρίππ.

Ημερομηνία πρόσβασης 29 Απρίλιος 2022. https://www.thaddeus-tripp.gr/index.php?route=product/product&path=1_14_68&product_id=19334