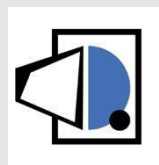




**Πανεπιστήμιο Αιγαίου**

Επιβλέπων καθηγητής:  
Γιώργος Καρυδάκης

Μέλη εξεταστικής επιτροπής:  
Αναστασία Χουρμουζιάδη  
Κωνσταντίνος Κώτης



**ΠΜΣ «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία»  
Ειδίκευση: Μουσειολογία**

**Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία με θέμα:**

**Πλατφόρμες και προγράμματα στην  
Πολιτιστική Κληρονομιά. “Πρόσωπα και  
γεγονότα της Επανάστασης του 1821”.**

**Ψηφιακή αφήγηση  
σε πλατφόρμες χωρικής αποτύπωσης**

Κωνσταντίνα Παναγιωτοπούλου

Μυτιλήνη Ιούνιος 2022



## Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στον επιβλέποντα καθηγητή, κύριο Καρυδάκη, καθώς και στην επιστημονική του ομάδα για την πολύ καλή συνεργασία που είχαμε κατά το διάστημα εκπόνησης της Διπλωματικής.

Κι ακόμη, καθώς με την περάτωση της εργασίας αυτής ολοκληρώνεται ταυτόχρονα και ο συγκεκριμένος κύκλος σπουδών, θα ήθελα να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές μου, την Αθηνά, την Ελένη, την Εύη, τη Βασιλική και τον Πάρη, για το ομαδικό πνεύμα και την αλληλοϋποστήριξη που υπήρχε μεταξύ μας το διάστημα αυτό.

## Περίληψη

Στις μέρες μας η ψηφιακότητα έχει επηρεάσει κάθε έκφανση της ζωής μας, κάθε τομέα της δραστηριότητάς μας. Σημαντική είναι η επίδρασή της και στον τρόπο με τον οποίο προσλαμβάνουμε την τέχνη και τον πολιτισμό. Τη στροφή προς την ψηφιακότητα υπηρετεί και η ψηφιακή αφήγηση, ο ρόλος της οποίας έχει αναγνωριστεί ευρέως τα τελευταία χρόνια ως μέσου για την επίτευξη της επικοινωνίας της γνώσης.

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται εργαλεία ψηφιακής αφήγησης, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παραγωγή πολιτιστικού περιεχομένου είτε από πολιτιστικούς οργανισμούς είτε από απλούς χρήστες, αλλά και προγράμματα ψηφιακής αφήγησης στην πολιτιστική κληρονομιά, τα οποία υλοποιήθηκαν τα προηγούμενα χρόνια. Αναπτύσσεται επίσης ψηφιακή αφήγηση με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» σε δύο πλατφόρμες χωρικής αποτύπωσης, την ArcGIS Story Maps και το Historypin, με σκοπό να διερευνηθούν οι δυνατότητες που παρέχουν οι δύο πλατφόρμες. Προκειμένου να προσδιοριστεί η εμπειρία χρήστη και ο τρόπος πρόσληψης της πολιτισμικής πληροφορίας γίνεται συγκριτική αξιολόγηση της αφήγησης στις δύο εφαρμογές μέσω έρευνας κοινού, με την οποία καταγράφονται η εντύπωση που προκαλεί στο κοινό η ψηφιακή αφήγηση, η πρόθεση των συμμετεχόντων να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι ανάλογες εφαρμογές, καθώς και η ανταπόκρισή τους σε νέες μορφές αφήγησης, όπως είναι η συμμετοχική αφήγηση.

**Λέξεις-κλειδιά:** ψηφιακή αφήγηση, πολιτιστική κληρονομιά, Επανάσταση του 1821, συμμετοχική αφήγηση

## **Abstract**

Nowadays, digitality has affected every aspect of our lives, every area of our activity. Its influence on the way we perceive art and culture is also important. The turn to digitality is also served by digital storytelling, whose role has been widely recognized in recent years as a means of achieving knowledge communication.

This paper presents digital storytelling tools, which can be used to produce cultural context by either cultural organizations or ordinary users, as well as digital storytelling programs in cultural heritage, which were implemented in previous years. A digital narrative on “Faces and events of the Revolution of 1821” is also being developed on two spatial mapping platforms, ArcGIS Story maps and Historypin, to explore the possibilities offered by the two platforms. In order to determine the user experience and the way of receiving cultural information, a comparative evaluation of the narration in the two applications is made through public research, which records the impression made by the digital narration on the audience, the intention of the participants to use similar applications, as well as their response to new forms of narrative, such as participatory narrative.

**Keywords:** digital storytelling, cultural heritage, Revolution of 1821, participatory narrative

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	4
Α΄ ΜΕΡΟΣ.....	7
ΠΡΩΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ.....	7
1. Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ .....	7
1.1 Η αφήγηση στα μουσεία, ως κατεξοχήν χώρων πολιτισμού .....	7
1.2 Η ψηφιακή αφήγηση στα μουσεία και εν γένει στην πολιτιστική κληρονομιά ...	10
1.3 Πολιτισμική εμπειρία χρήστη και είδη ψηφιακής αφήγησης .....	12
1.3.1 Πολιτισμική εμπειρία χρήστη.....	12
1.3.2 Είδη ψηφιακής αφήγησης .....	14
1.4 Μέθοδοι συγγραφής ψηφιακής αφήγησης και προβληματισμοί γύρω από αυτήν .....	22
ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ.....	24
2. ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ .....	24
2.1 Πλατφόρμες δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης .....	24
2.1.1 Timeline JS.....	24
2.1.2 Storymaps JS.....	26
2.1.3 ArcGIS STORY MAPS.....	27
2.1.4 Historypin .....	29
2.1.5 Google Art & Culture.....	31
2.1.6 Twine .....	32
2.1.7 GuidiGO .....	33
2.1.8 Izi. TRAVEL.....	34
2.2 Ερευνητικά προγράμματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης .....	37
2.2.1 CHESS.....	37
2.2.2 EMOTIVE.....	42
2.2.2.1 Το συγγραφικό εργαλείο Narralive Storyboard Editor (NSE) .....	45
2.2.3 World War One: Love and Sorrow.....	46
Β΄ ΜΕΡΟΣ.....	48
ΤΡΙΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ.....	48
3.1. Η Ελληνική Επανάσταση ως θέμα για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin.....	48
3.1.1 Λόγοι επιλογής του συγκεκριμένου θέματος.....	49



3.1.2 Λόγοι παρουσίασης του συγκεκριμένου θέματος σε ψηφιακή αφήγηση .....	53
3.2 Δημιουργία σεναρίου με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» για την ψηφιακή αφήγηση στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin .....	54
3.3 Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin.....	55
3.3.1 Λόγοι για τους οποίους επιλέχθηκαν οι συγκεκριμένες πλατφόρμες.....	55
3.3.2 Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps .....	57
3.3.3 Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στην πλατφόρμα Historypin .....	63
3.3.4 Θεώρηση των δύο εφαρμογών ως προς το επίπεδο της αλληλεπίδρασης .....	71
ΤΕΤΑΡΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ.....	73
4. ΕΡΕΥΝΑ ΚΟΙΝΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ARCGIS STORY MAPS ΚΑΙ HISTORYPIN .....	73
4.1 Σκοπός της έρευνας .....	73
4.2 Μεθοδολογία της έρευνας .....	73
4.3 Ερωτηματολόγιο .....	73
4.4 Οργάνωση ερωτηματολογίου .....	74
4.5 Μορφή και διατύπωση ερωτήσεων .....	74
4.6 Μέθοδος επεξεργασίας των δεδομένων .....	74
4.7 Παρουσίαση αποτελεσμάτων .....	75
4.7.1 Ερώτημα 1. Φύλο.....	75
4.7.2 Ερώτημα 2. Ηλικία των συμμετεχόντων στην έρευνα.....	76
4.7.3 Ερώτημα 3. Μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων στην έρευνα.....	76
4.7.4 Ερώτημα 4. Πόσο εξοικειωμένοι είστε με τη χρήση εφαρμογών του διαδικτύου; .....	77
4.7.5 Ερώτημα 5. Πώς θα χαρακτηρίζατε την αφήγηση στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps;.....	78
4.7.6 Ερώτημα 6. Πώς θα χαρακτηρίζατε την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin; .....	78
4.7.7 Ερώτημα 7. Ποια από τις δύο εφαρμογές θεωρείτε ότι είναι περισσότερο διαδραστική;.....	79
4.7.8 Ερώτημα 8. Ποια από τις δύο εφαρμογές θεωρείτε ότι έχει καλύτερο layout (σχεδιασμό); .....	80
4.7.9 Ερώτημα 9. Σε ποια από τις δύο εφαρμογές επικοινωνείται καλύτερα η πληροφορία; .....	81
4.7.10 Ερώτημα 10. Στην πλατφόρμα Historypin δίνεται η δυνατότητα συμμετοχής του κοινού στην αφήγηση. Πώς θα χαρακτηρίζατε τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης; .....	82

4.7.11 Ερώτημα 11. Εσείς θα συνεισφέρατε με τις γνώσεις σας σε κάποια συμμετοχική αφήγηση; .....	83
4.7.12 Ερώτημα 12. Θα χρησιμοποιούσατε μία τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθείτε μια δική σας ιστορία; .....	83
4.7.13 Ερώτημα 13. Αν ναι, ποια από τις δύο εφαρμογές θα επιλέγατε; .....	84
4.7.14 Ερώτημα 14. Θα προτείνατε σε κάποιον γνωστό σας να χρησιμοποιήσει μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθεί μια ιστορία; .....	85
4.8 Σχολιασμός αποτελεσμάτων έρευνας .....	86
ΠΕΜΠΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ.....	89
5. ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ .....	89
5.1 Αποτίμηση και συλλογισμοί .....	89
5.2 Συμπεράσματα.....	92
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	94
A. ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ .....	94
Δημοσιευμένες μελέτες: Άρθρα - βιβλία.....	94
Προφορικές εισηγήσεις.....	98
B. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ.....	99
Γ. ΑΛΛΟΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΙ ΤΟΠΟΙ .....	102
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α .....	104

## **Εισαγωγή**

Η πρόοδος της τεχνολογίας που έχει σημειωθεί στις μέρες μας έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τις πολιτιστικές διαδικασίες και έχει επιδράσει σημαντικά στον τρόπο πρόσληψης και κατανάλωσης της τέχνης και του πολιτισμού. Στο πλαίσιο αυτών των συνθηκών οι πολιτιστικοί φορείς προσπαθούν να ανταποκριθούν στις προκλήσεις που θέτει η ψηφιακή εποχή υιοθετώντας τεχνολογικές καινοτομίες που θα τους επιτρέψουν να συμβαδίσουν με τις εξελίξεις της τεχνολογίας. Νέες πρακτικές και αντιλήψεις χρησιμοποιούνται από βιβλιοθήκες και μουσεία, όσον αφορά τα αρχεία τους και τις συλλογές τους. Νέα εργαλεία, όπως η μικτή, η επαυξημένη και η εικονική πραγματικότητα και τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού, αλλά και οι 3D αναπαραστάσεις συμβάλλουν στην έκθεση και προώθηση των πολιτιστικών αποθεμάτων τους.

Η χρήση των παραπάνω τεχνολογιών στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει μεγάλη σημασία, καθώς καθιστά δυνατή την προσβασιμότητα όλων στα πολιτιστικά αγαθά χωρίς περιορισμούς, τοπικούς, χρονικούς, κοινωνικούς. Βοηθά επίσης στην ερμηνεία των πολιτιστικών εκθεμάτων και στην εξοικείωση του κοινού με τους χώρους πολιτισμού και συμβάλλει στην προσέγγιση νέων ομάδων κοινού. Παράλληλα, νέες τεχνολογίες δίνουν τη δυνατότητα στους χρήστες του διαδικτύου να αποκτήσουν πιο δυναμικό ρόλο, καθώς σε πολλές περιπτώσεις έχουν τη δυνατότητα να γίνουν δημιουργοί ή συνδημιουργοί πολιτιστικού περιεχομένου. Τα νέα αυτά δεδομένα έχουν οδηγήσει στην αλλαγή στόχων και προτεραιοτήτων από την πλευρά των πολιτιστικών οργανισμών και στην εναρμόνισή τους με τις νέες συνθήκες.

Η επικράτηση της τεχνολογίας κατέστη πιο επιτακτική κατά την περίοδο της υγειονομικής κρίσης, η οποία επέβαλε τον ψηφιακό μετασχηματισμό της κοινωνίας και της οικονομίας μας γενικότερα. Οι πολιτιστικοί οργανισμοί ήταν από τους πρώτους φορείς που επηρεάστηκαν, καθώς αναγκάστηκαν να κλείσουν τις πόρτες τους στο κοινό και να μεταφέρουν τη δράση τους από τον φυσικό χώρο αποκλειστικά στον ψηφιακό κόσμο. Το γεγονός αυτό αποτέλεσε την απαρχή για θεσμικές μεταβολές στον τρόπο λειτουργίας του κάθε πολιτιστικού οργανισμού γενικά αλλά και του πολιτιστικού οικοσυστήματος εν γένει (Τσιαβός, 2021) .

Ένα εργαλείο που έχει υιοθετηθεί ευρέως από τα μουσεία για την προσέλκυση του κοινού τα τελευταία χρόνια είναι η ψηφιακή αφήγηση παράλληλα με τις παραδοσιακές μεθόδους αφήγησης. Τα μουσεία ως χώροι συγκέντρωσης των δημιουργημάτων του ανθρώπου παραδοσιακά αφηγούνται ιστορίες, καθώς τα ίδια τα μουσειακά αντικείμενα έχουν να διηγηθούν πολλές. Οι ιστορίες έχουν την ικανότητα να ζωντανεύουν την ανθρώπινη παρουσία πίσω από κάθε αντικείμενο και να συνδέουν το παρελθόν με το παρόν. Η αφήγηση ιστοριών, εκτός του ότι εξυπηρετεί έναν από τους βασικούς σκοπούς του μουσείου, που είναι η εκπαίδευση του κοινού, έχει τη δυνατότητα να δημιουργεί μία αίσθηση μαγείας γύρω από το μουσειακό έκθεμα.

Η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα ισχυρό μέσο για την επίτευξη του στόχου της επικοινωνίας της γνώσης και την αύξηση της εμπλοκής των χρηστών. Η χρησιμότητά της, σε σχέση με την πολιτισμική εμπειρία χρήστη, έχει υπογραμμιστεί από πολλές μελέτες και έχει υιοθετηθεί σε μεγάλο βαθμό από τις δημιουργικές βιομηχανίες σε αρκετές εφαρμογές (Καρυδάκης, 2021). Σήμερα πολλά πολιτιστικά ιδρύματα επιδιώκουν την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών, όπως η επαυξημένη και η εικονική πραγματικότητα, στις αφηγήσεις τους, προκειμένου να παράσχουν μια πιο ελκυστική εμπειρία, η οποία θα έχει τη δυνατότητα να προσαρμόζεται στον χρήστη αξιοποιώντας την εξατομίκευση και την επίγνωση πλαισίου.

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται η σημασία της ψηφιακής αφήγησης ως μέσου για την προσέγγιση της πολιτισμικής κληρονομιάς. Η εργασία είναι δομημένη σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος παρουσιάζονται πλατφόρμες δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης που έχουν αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τα πολιτιστικά ιδρύματα για την παραγωγή πολιτιστικού περιεχομένου, ορισμένες από τις οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν και από απλούς χρήστες. Παρουσιάζονται επίσης προγράμματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης τα οποία υλοποιήθηκαν από μεγάλα μουσεία του κόσμου και τα οποία συνέβαλαν στην περαιτέρω εξέλιξη της συγκεκριμένης μουσειακής πρακτικής.

Προκειμένου να διερευνηθούν οι δυνατότητες που προσφέρει η εν λόγω αφήγηση, στο δεύτερο μέρος της εργασίας αναπτύσσεται ψηφιακή αφήγηση με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» σε δύο πλατφόρμες χωρικής αποτύπωσης, την ArcGIS Story Maps και το Historypin. Επιλέγεται ως θέμα η

Ελληνική Επανάσταση, η οποία είναι μια ιστορική περίοδος που συγκεντρώνει το ενδιαφέρον διαχρονικά. Στη συνέχεια αξιολογείται ο τρόπος πρόσληψης της πολιτισμικής πληροφορίας και η εμπειρία χρήστη στις δύο παραπάνω εφαρμογές μέσω έρευνας κοινού, με την οποία καταγράφονται η εντύπωση που προκαλεί στο κοινό η ψηφιακή αφήγηση, η πρόθεση των συμμετεχόντων να χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι ανάλογες εφαρμογές, καθώς και η ανταπόκρισή τους σε νέες μορφές αφήγησης, όπως είναι η συμμετοχική αφήγηση.

## **Α΄ ΜΕΡΟΣ**

### **ΠΡΩΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ**

#### **1. Η ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ**

##### **1.1 Η αφήγηση στα μουσεία, ως κατεξοχήν χώρων πολιτισμού**

Από τις απεικονίσεις σκηνών κυνηγιού στα σπήλαια του Λασκό στη Νοτιοδυτική Γαλλία και της Αλταμίρα στη Βόρεια Ισπανία, που αποτελούν τις πρώτες προσπάθειες του ανθρώπου να αφηγηθεί μια ιστορία, ως τις μέρες μας, με την επικράτηση της τεχνολογίας στην παραγωγή και στη διοχέτευση ιστοριών, η αφήγηση κυριαρχεί στη ζωή του ανθρώπου.

Η σημασία της αφήγησης έγκειται στο γεγονός ότι μέσα από την αφηγηματική διαδικασία κατανοούμε τις εμπειρίες μας, επεξεργαζόμαστε έννοιες πιο σύνθετες και συνδεόμαστε με άλλους ανθρώπους. Αντιλαμβανόμαστε καλύτερα τον κόσμο, συνθέτοντας τη δική μας αλήθεια, αφού, όπως παρατηρεί η Hannah Arendt, οι αφηγήσεις αποκαλύπτουν το νόημα χωρίς να κάνουν το λάθος να το προσδιορίζουν<sup>1</sup>.

Η αφήγηση είναι βεβαίως άρρηκτα συνδεδεμένη με τη μάθηση, καθώς η ανθρώπινη μνήμη αποθηκεύει ευκολότερα πληροφορίες που έχουν δομηθεί με μια αλληλουχία, και έχει βρει εφαρμογή σε ποικίλα επιστημονικά πεδία. Η συνεισφορά της ως παιδευτικού εργαλείου σχετίζεται με τη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική διάσταση της ανθρώπινης φύσης.

Σύμφωνα με τους Schank και Abelson, οι "αφηγήσεις" είναι βασικά στοιχεία της κοινωνικής γνώσης και διαδραματίζουν έναν θεμελιώδη ρόλο στην κατανόηση των μεταδιδόμενων πληροφοριών σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο, στην αποθήκευση πληροφοριών στη μνήμη, τη μάθηση, και τη μεταγενέστερη επικοινωνία της γνώσης σε τρίτους (Γιαννούτσου & Αβούρης, 2010). Για όλους τους παραπάνω

---

<sup>1</sup> Παρατίθεται στο Λήδα Τσενέ, *Η δύναμη των ιστοριών*, <https://dimosiografia.com/social-media-h-dinamh-twn-istoriwn/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

λόγους η αφήγηση αποτελεί εργαλείο μάθησης εντός της τυπικής, της μη τυπικής και της άτυπης εκπαίδευσης<sup>2</sup>.

Μια μορφή άτυπης εκπαίδευσης είναι οι γνώσεις που αποκομίζουμε από τα μουσεία, καθώς, ανάμεσα στους στόχους του μουσείου, περιλαμβάνεται και η εκπαίδευση του κοινού. Εξάλλου, στις πρώτες απόπειρες ερμηνείας του όρου «μουσείο» από το ICOM έχει οριστεί ότι σκοπός των ιδρυμάτων αυτών είναι «να συντηρεί, να μελετά, να προβάλλει με ποικίλα μέσα αλλά κυρίως να εκθέτει, για να επιμορφώνει το κοινό, ένα σύνολο στοιχείων πολιτισμικής αξίας», ενώ και στην τελική διατύπωσή του το 1975 αναφέρεται ότι το «Μουσείο είναι ένα μόνιμο ίδρυμα, μη κερδοσκοπικό, για την υπηρεσία και την εξέλιξη της κοινωνίας, ανοικτό στο κοινό, που ασχολείται με έρευνες σχετικά με τα υλικά κατάλοιπα του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του, τα οποία αποκτά, συντηρεί, κοινοποιεί και βασικά εκθέτει, με σκοπό τη μελέτη, τη μόρφωση και την απόλαυση» (Ορφανίδη, 2005).

Ο ρόλος της αφήγησης έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα σημαντικός για την προώθηση και πρόσληψη των πολιτιστικών αγαθών. Εξάλλου ψυχολόγοι όπως ο Bruner ισχυρίζονται ότι οι ιστορίες παρέχουν ένα πλαίσιο για την κατανόηση των γεγονότων και μεταφέρουν τις αξίες του πολιτισμού (Παρατίθεται στο Lombardo and Damiano, 2010). Για τον λόγο αυτό οι πολιτιστικοί φορείς και ιδιαίτερα τα μουσεία, ως κατεξοχήν χώροι στους οποίους συγκεντρώνονται τα δημιουργήματα του ανθρώπου, παραδοσιακά αφηγούνται ιστορίες, προκειμένου να καταστήσουν τα αντικείμενα των συλλογών τους κατανοητά και προσβάσιμα στο κοινό τους.

Τα μουσεία ωστόσο, εκτός από χώροι στους οποίους επιμορφώνεται το κοινό, είναι χώροι που εξάπτουν την περιέργεια, στους οποίους μπορούν να ανακαλυφθούν θαυμαστά πράγματα. Η αφήγηση έχει τη δυνατότητα να πλάσει αυτή τη μαγεία, να

---

<sup>2</sup> Ως τυπική μάθηση ορίζεται η μάθηση που παρέχεται κατά κύριο λόγο από έναν εκπαιδευτικό φορέα ή οργανισμό εκπαίδευσης, είναι δομημένη και αυστηρά οργανωμένη, και οδηγεί σε κάποια πιστοποίηση. Μη τυπική μάθηση είναι αυτή που δεν παρέχεται από κάποιον εκπαιδευτικό οργανισμό και δεν οδηγεί σε κάποια πιστοποίηση, ωστόσο είναι δομημένη. Τέλος άτυπη μάθηση είναι η μάθηση που προκύπτει από τις καθημερινές δραστηριότητες που σχετίζονται με την οικογένεια, την εργασία και τον ελεύθερο χρόνο, δεν είναι δομημένη και συνήθως δεν οδηγεί σε κάποια πιστοποίηση. (Παρατίθεται στο Κούτσιανου, 2018)

απομακρύνει από την έννοια της αντικειμενικής αλήθειας και να διερευνήσει τη δυναμικότητα που είναι εγγενής στα αντικείμενα<sup>3</sup>.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι η αφήγηση στα μουσεία δεν είχε πάντα την ίδια μορφή και ότι εξελίχθηκε παράλληλα με την εξέλιξη του μουσείου ως πολιτιστικού ιδρύματος. Κατά τον 19<sup>ο</sup> αιώνα τα μουσεία παρουσίαζαν τα αντικείμενα των συλλογών τους ως εθνική πολιτισμική κληρονομιά και η αφήγηση σε αυτά αποσκοπούσε στην αναπαράσταση του εθνικού παρελθόντος. Το θεματικό περιεχόμενό τους παρουσιαζόταν στο κοινό με τρόπο γραμμικό, διαχωρισμένο σε κλειστές ενότητες, που η μία ακολουθούσε την άλλη με αυστηρή χρονολογική σειρά. Μέσα από τα αντικείμενα, τα μουσεία αφηγούνταν μια «αντικειμενική» ιστορία, αδιαφορώντας για το κοινό τους, για τις προηγούμενες γνώσεις του, τις κοινωνικές, διανοητικές και πολιτισμικές ιδιαιτερότητές του (Νάκου, 2001).

Οι κοινωνικοοικονομικές, πολιτισμικές και πολιτικές συνθήκες του 20ού αιώνα, η αφύπνιση των κοινωνικών ομάδων σε όλο τον κόσμο για την αξία της πολιτισμικής κληρονομιάς επηρέασαν τα μουσεία, τα έστρεψαν στην ανάδειξη των συλλογών τους προς όφελος του κοινού και επέβαλαν νέες μορφές επικοινωνίας με αυτό (Νάκου, 2001). Ο τρόπος αφήγησης σε αυτά άλλαξε. Η έκθεση των αντικειμένων διαμόρφωσε ένα κοινωνικό, νοηματικό και βιωματικό πλαίσιο που επέτρεψε και προκάλεσε ουσιαστικά τον διάλογο με το κοινό.

Τα μουσεία έδωσαν έμφαση στη διάδραση και επικοινωνία μεταξύ κοινού και υλικών αντικειμένων και στους πολυσύνθετους τρόπους με τους οποίους κατασκευάζονται νοήματα και ερμηνεύεται η πραγματικότητα.

Νέοι τρόποι αφήγησης προέκυψαν, οι οποίοι «αφηγηματοποίησαν»<sup>4</sup> τα εκθέματα και προώθησαν τη βιωματική εμπλοκή των επισκεπτών με αυτά. Ένα παράδειγμα

---

<sup>3</sup> “Fieldnotes Storytelling”, The British Museum, διαθέσιμο στο

[https://www.bmcc.nsw.gov.au/sites/default/files/docs/Fieldnotes\\_Storytelling.pdf](https://www.bmcc.nsw.gov.au/sites/default/files/docs/Fieldnotes_Storytelling.pdf), σ. 2 (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>4</sup> Σπύρος Κιοσσές, «Μουσεία, αφήγηση και δημιουργική γραφή», 27/05/2021, διαθέσιμο στο

<https://www.culturebook.gr/meletes-dokimia/mouseio-afigisi-kai-dimiourgiki-grafi-tou-spyrou-kiosse.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)



νέας μουσειακής αφήγησης είναι το μουσειακό θέατρο, το οποίο συμβάλλει στη δημιουργία αυθεντικής εμπειρίας, εστιάζοντας στις ανάγκες των ανθρωποκεντρικών μουσείων (Πίσχου, 2018).

Ωστόσο στην παρουσίαση της μουσειακής αφήγησης με νέους τρόπους μεγάλη υπήρξε η επίδραση της τεχνολογίας.

## **1.2 Η ψηφιακή αφήγηση στα μουσεία και εν γένει στην πολιτιστική κληρονομιά**

Η καταλυτική επίδραση της τεχνολογίας σε κάθε δραστηριότητα της ζωής μας συνέβαλε και στη μεταβολή της έννοιας του όρου «μουσείο». Ως «μουσειακός χώρος» δεν θεωρείται μόνο ο υλικά κατασκευασμένος, ο «πραγματικός» χώρος, καθώς, με την αξιοποίηση των τεχνολογικών μέσων, ένα μουσείο μπορεί να λειτουργεί στο εικονικό σύμπαν. Ο μουσειακός χώρος έχει επομένως διευρυνθεί ως έννοια, αφού ακόμη και ένας ιστότοπος μπορεί να θεωρηθεί ως τέτοιος (Χουρμουζιάδη, 2015).

Τα τελευταία χρόνια μάλιστα, η διάχυση των ψηφιακών μέσων είναι τέτοια που μετέβαλε ακόμα και τον λόγο περί ψηφιακότητας στα μουσεία, επιβάλλοντας την αλλαγή των πολιτιστικών οργανισμών όχι μόνο επιφανειακά αλλά στον πυρήνα τους (Μπούνια, 2021).

Η επικράτηση της τεχνολογίας στις μουσειακές πρακτικές συνέβη και για τον λόγο ότι καθιστά πιο εύκολη την επικοινωνία του μουσείου με το κοινό του. Εξάλλου στις μέρες μας η επικοινωνία μεταξύ των κοινωνιών αποτελεί ζητούμενο. Τα μουσεία έχουν θέσει ως βασική επιδίωξη τη συνδεσιμότητα με το κοινό τους και αυτό έχει συμβάλει στην παρουσίαση της πληροφορίας με πολλούς τρόπους. Στο πλαίσιο αυτής της ανάγκης, τα μουσεία έχουν εξελίξει τους τρόπους με τους οποίους έρχονται σε επαφή με το κοινό και έχουν αναπροσαρμόσει την επικοινωνία τους με αυτό.

Την καλύτερη επικοινωνία ανάμεσα στα μουσειακά αντικείμενα και το κοινό υπηρετεί και η ψηφιακή αφήγηση. Η ψηφιακή αφήγηση είναι ιδιαίτερα σημαντική για τα μουσεία, καθώς δίνει σε αυτά τη δυνατότητα να εμπλουτίσουν την προσφορά

τους προς τους επισκέπτες αλλά και προς την κοινωνία γενικότερα (Roussou et al, 2015).

Η ενσωμάτωση μιας ψηφιακής φόρμας αφήγησης σε μια μουσειακή επίσκεψη μπορεί να συμβάλει στο να γίνουν οι συλλογές περισσότερο προσβάσιμες και η όλη διαδικασία πιο ενεργητική και συμμετοχική για διαφορετικά και ετερογενή είδη κοινού (Katifori et al, 2014). Στην εποχή μας τα μουσεία είναι αναγκασμένα να κάνουν διαδραστικές και προσωποποιημένες εκθέσεις. Δεν παρουσιάζουν πλέον απλά τις συλλογές τους, αλλά τοποθετώντας στο επίκεντρο του ενδιαφέροντός τους τον επισκέπτη, χρησιμοποιούν τη δυνατότητα που τους προσφέρει η ψηφιακή αφήγηση για να δημιουργήσουν συναισθηματικούς συσχετισμούς, να καλλιεργήσουν τη συναισθηματική εμπλοκή του και να φέρουν τα αντικείμενα των συλλογών του μουσείου πιο κοντά σε αυτόν, αποκαλύπτοντας διαφορετικές προοπτικές του κόσμου. Επίσης, τα σημερινά μουσεία είναι ανοιχτά στην άποψη των επισκεπτών τους, και υπό την έννοια αυτή η συμβολή τους μέσω του feedback θεωρείται πολύ σημαντική (Roussou et al, 2015).

Οι νέες τεχνολογίες στην ψηφιακή αφήγηση έχουν τη δυνατότητα να μεταδώσουν τη γνώση πιο ευχάριστα και να προσελκύσουν τους μικρότερους σε ηλικία επισκέπτες, γιατί μιλούν τη δική τους γλώσσα. Οι ψηφιακές εφαρμογές στοχεύουν στην πρόκληση της περιέργειας του επισκέπτη, στη δημιουργία του απροσδόκητου, στην πρόκληση όλων των αισθήσεων όχι μόνο της όρασης αλλά και της ακοής και στην εξατομίκευση, μια και η εμπειρία της επίσκεψης πρέπει να προσαρμόζεται στον καθένα από εμάς.

Καθώς μάλιστα στις μέρες μας, τα μουσεία ανταγωνίζονται τη μεγάλη προσφορά που προέρχεται από τη βιομηχανία του θεάματος, τα μουσεία χρειάζεται να κάνουν το «προϊόν» τους πιο δελεαστικό για το κοινό τους, και η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα από τα οχήματα που θα τους επιτρέψουν να κινηθούν προς αυτή την κατεύθυνση (Ioannidis et al).

Οι ψηφιακές συλλογές δίνουν τη δυνατότητα στον επισκέπτη να αλληλεπιδράσει με τα αντικείμενα, κάτι που θα ήταν αδιανόητο να συμβεί με τα αυθεντικά. Όταν μάλιστα ο επισκέπτης μπορεί να βλέπει όχι μόνο φωτογραφίες των αντικειμένων αλλά και τρισδιάστατες προσομοιώσεις τους τις οποίες έχει τη δυνατότητα να

χειριστεί, τότε δημιουργείται μια συνθήκη που ξεφεύγει από την αντίληψη ενός cabinet des curiosites (Χουρμουζιάδη, 2017)

Ιδιαίτερα διαδεδομένες είναι και οι εφαρμογές σε φορητές συσκευές, οι οποίες λειτουργούν ως προσωπικοί ξεναγοί και μπορούν να επαυξήσουν την εμπειρία ακόμη και μετά την επίσκεψη του κοινού σε αυτό, καθώς υπάρχει η δυνατότητα να αποθηκευτούν σε αυτές (Ρούσσου, 2018).

Θα πρέπει εδώ να σημειωθεί ότι η χρήση της ψηφιακής αφήγησης από τα μουσεία επιτάχθηκε την περίοδο της υγειονομικής κρίσης των ετών 2020-2021. Καθώς τα μουσεία αναγκάστηκαν να κλείσουν τις πόρτες τους για το κοινό, υποχρεώθηκαν να αναπτύξουν περισσότερο την ψηφιακότητα για να επικοινωνήσουν με αυτό<sup>5</sup>. Μία από τις σημαντικότερες επιπτώσεις της πανδημίας ήταν η επιτάχυνση του ψηφιακού μετασχηματισμού τόσο όσον αφορά τη διαμόρφωση και άσκηση πολιτικών όσο και την οργάνωση της εργασίας και τη διάθεση ψηφιακού περιεχομένου στο κοινό (Τσιαβός, 2021).

### **1.3 Πολιτισμική εμπειρία χρήστη και είδη ψηφιακής αφήγησης**

#### **1.3.1 Πολιτισμική εμπειρία χρήστη**

Η ψηφιακή τεχνολογία στις μέρες μας περισσότερο από ποτέ διαμορφώνει τη μουσειακή εμπειρία σε όλες τις διαστάσεις που συνθέτουν την έννοια του μουσείου, πρωτίστως όμως στους επισκέπτες στους οποίους απευθύνεται. Η μεγαλύτερη επίδραση της τεχνολογίας έγκειται στην εμπειρία της επίσκεψης. Η ψηφιακή τεχνολογία λειτουργεί ως διαμεσολαβητής στη διαμόρφωση της εμπειρίας χρήστη (Ρούσσου, 2018). Επίσης συντελεί στην αλληλεπίδραση του χρήστη με τον φορέα και στη διαμόρφωση στενότερης σχέσης με αυτόν (Καρυδάκης, 2021).

Σύμφωνα με τον Διεθνή Οργανισμό Τυποποίησης, με τον όρο «εμπειρία χρήστη» εννοούμε την «αντίληψη και ανταπόκριση του ατόμου που προκύπτουν από τη χρήση ή την αναμενόμενη χρήση ενός προϊόντος, συστήματος ή υπηρεσίας». Ο όρος

---

<sup>5</sup> Γιώτα Συκκά, «Τα μουσεία ανοίγουν στους υπολογιστές», *Η Καθημερινή*, 12.11.2020 διαθέσιμο στο <https://www.kathimerini.gr/culture/561152944/ta-moyseia-anoigoun-stoys-ypologistes/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

«εμπειρία χρήστη» είναι ένας όρος πολύ ευρύς που αναφέρεται στις έννοιες της ευχρηστίας και της προσβασιμότητας, τις οποίες διευρύνει ώστε να περιληφθεί η αποδοχή ενός διαδραστικού συστήματος από τους χρήστες, η συναισθηματική εμπλοκή, η εμπύθιση, και άλλες πτυχές της αλληλεπίδρασης. Ο όρος εστιάζει περισσότερο στις ευρύτερες ανάγκες, προσδοκίες και στόχους του χρήστη σε σχέση με την υποκειμενική και εξατομικευμένη αλληλεπίδραση με ψηφιακά συστήματα (Καρυδάκης, 2021). Στην πραγματικότητα πρόκειται για μια πολυδιάστατη έννοια, έναν όρο-ομπρέλα που αναφέρεται στον σχεδιασμό, την αξιολόγηση και τη μελέτη των εμπειριών των ανθρώπων κατά τη χρήση ενός συγκεκριμένου προϊόντος, συστήματος ή υπηρεσίας σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο (Konstantakis et al, 2017) .

Όταν η εμπειρία χρήστη σχετίζεται με τον πολιτισμό, τότε αναφερόμαστε στην «πολιτισμική εμπειρία χρήστη». Στην περίπτωση αυτή, μια σειρά παραγόντων επηρεάζουν την εμπειρία χρήστη. Η ποικιλομορφία της πολιτισμικής πληροφορίας είναι ένας από αυτούς τους παράγοντες. Επίσης το γεγονός ότι η αλληλεπίδραση δεν είναι στιγμιαία, αλλά συμβαίνει σε πολλαπλούς χρόνους, τόσο κατά τη διάρκεια της έκθεσης όσο και μετά από αυτήν. Ο καθένας μας εξάλλου έχει διαφορετικό πολιτισμικό επίπεδο, και για τον λόγο αυτό μαθαίνει και αλληλεπιδρά διαφορετικά. Έτσι οι απαιτήσεις του κάθε χρήστη είναι εντελώς διαφορετικές (Καρυδάκης, 2021) .

Τα τελευταία χρόνια έχουν δημιουργηθεί εξατομικευμένες εφαρμογές γύρω από την πολιτιστική κληρονομιά. Στην περίπτωση αυτή το σύστημα συλλέγει δεδομένα σχετικά με τους χρήστες και το περιβάλλον, τα οποία στη συνέχεια τα επεξεργάζεται προκειμένου να προσαρμόσει την εμπειρία χρήστη. Μία άλλη τεχνολογία που αντιμετωπίζει αυτή την απαίτηση είναι η τεχνολογία context awareness, η οποία ενισχύει την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και μηχανής και προσθέτει αντίληψη για το περιβάλλον, η οποία οδηγεί τελικά σε νοημοσύνη. Το context στις πολιτιστικές εφαρμογές περιλαμβάνει πολλά χαρακτηριστικά, όπως την τοποθεσία, το προφίλ, την κίνηση και τη συμπεριφορά των χρηστών, καθώς και περιβαλλοντικά δεδομένα (Trichopoulos et al, 2021).

Σε σχέση με την εμπειρία χρήστη, η ψηφιακή αφήγηση έχει αναγνωριστεί ευρέως ως ισχυρό μέσο για την αύξηση της εμπλοκής των ανθρώπων και την επίτευξη της επικοινωνίας της γνώσης (Καρυδάκης, 2021). Ιδιαίτερα μάλιστα όταν στην ψηφιακή

αφήγηση ενσωματώνονται προηγμένες τεχνολογίες, όπως αυτή της επαυξημένης πραγματικότητας, οι επισκέπτες μπορούν όχι μόνο να εμπλακούν αλλά και να δημιουργήσουν δικά τους σενάρια σε μια πολιτιστική περιήγηση (Trichopoulos et al, 2021).

### 1.3.2 Είδη ψηφιακής αφήγησης

Η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να διακριθεί ανάλογα με την εμπειρία χρήστη στις παρακάτω κατηγορίες:

**Αφηγηματική εμπύθιση (immersive storytelling).** Κατά την αφηγηματική εμπύθιση, οι χρήστες περικλείονται από μια ιστορία που εκτυλίσσεται σε εικονικό περιβάλλον. Οι χρήστες, δηλαδή, απομονώνονται από το φυσικό περιβάλλον και υπάρχουν στο εικονικό.

Η αφηγηματική εμπύθιση έχει προσομοιαστεί με αυτό που βιώνει κάποιος κατά την ανάγνωση ενός βιβλίου ή την παρακολούθηση μιας ταινίας (Adams, 2004). Επίσης έχει διατυπωθεί η άποψη ότι η αφηγηματική εμπύθιση επηρεάζεται από το σκηνικό, καθώς και από την αλληλεπίδραση της ιστορίας και των χαρακτήρων με τους χρήστες, έτσι ώστε αυτοί να αποτελέσουν μέρος της ιστορίας.

Η αφηγηματική εμπύθιση διακρίνεται στη χωρική, τη χρονική, τη χωροχρονική και τη συναισθηματική εμπύθιση. Η χωρική εμπύθιση αφορά το περιβάλλον, δηλαδή το σκηνικό και τον τόπο και τον χρόνο της ιστορίας, τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο δημιουργείται ο (εικονικός) κόσμος. Η χρονική εμπύθιση σχετίζεται με τη δομή της πλοκής και τη δημιουργία αγωνίας, δράσης και προσδοκιών που έχουν μια κλασική διάρθρωση (δηλαδή αρχή, μέση και τέλος). Η χωροχρονική εμπύθιση επηρεάζεται από την αφηγηματική προοπτική και την ενσωμάτωση του κοινού μέσα στην ιστορία. Τέλος η συναισθηματική εμπύθιση αφορά τα συναισθήματα που δημιουργούνται από μια ιστορία στους συμμετέχοντες (Ατσικπάση και Φωκίδης, 2021).

Η χρήση τεχνολογιών εμπύθισης έχει αποδειχθεί τα τελευταία χρόνια ιδιαίτερα χρήσιμη στα πολιτιστικά ιδρύματα, καθώς συμβάλλει στην προβολή τους, ενθαρρύνει τη συμμετοχή των επισκεπτών και προσφέρει πιο δυναμικούς τρόπους επικοινωνίας με το κοινό, ιδιαίτερα μάλιστα το πιο “δύσκολο” κοινό, όπως είναι οι

ηλικίες 16-24. Γενικά μπορεί να συνεισφέρει στον τομέα της πολιτιστικής βιομηχανίας (Kidd and Nieto McAvoy, 2019).

Ως παράδειγμα αφηγηματικής εμπύθισης παρουσιάζεται εδώ ένα πιλοτικό πρόγραμμα το οποίο υλοποιήθηκε από την Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου, με την ονομασία “Virtual Veronese”. Το πρόγραμμα αυτό ήταν η πρώτη εμπειρία εικονικής πραγματικότητας αυτού του είδους στην Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου. Οι συμμετέχοντες μπορούσαν να μεταφερθούν πίσω στον χρόνο σε ένα ψηφιακό μοντέλο του παρεκκλησίου, εκεί όπου τοποθετήθηκε για πρώτη φορά ο πίνακας του Βερονέζε *The Consecration of St Nicholas* (*Η καθαγίαση του Αγίου Νικολάου*), να δουν πώς φαινόταν ο πίνακας αυτός στον συγκεκριμένο χώρο και με τη βοήθεια ενός οδηγού να ανακαλύψουν την ιστορία πίσω από τη δημιουργία του<sup>6</sup>.



Εικόνα 1 Ο πίνακας του Βερονέζε στο αρχικό σκηνικό του παρεκκλησίου. Πηγή: <https://creativeinnovation.uk/stories/storyfutures-virtual-veronese>

---

<sup>6</sup> <https://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/past/virtual-veronese>  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

**Αφηγηματική παραγωγή (generative storytelling).** Σε αυτή τη μορφή αφήγησης το αφήγημα δημιουργείται με τη μορφή τεχνολογιών τεχνητής νοημοσύνης. Με βάση την επεξεργασία και την ανάλυση δεδομένων τα οποία ερμηνεύουν είτε τη συμπεριφορά του χρήστη είτε τις πληροφορίες που εκείνος παρέχει, προτείνεται η κατάλληλη εμπειρία για εκείνον (Cruz & Macado, 2011) .

Στην τεχνητή νοημοσύνη (Artificial Intelligence) οι μηχανές μετατρέπονται σε ευφυή συστήματα, τα οποία αντιλαμβάνονται το περιβάλλον και μπορούν να αντιδρούν ανάλογα. Οι μηχανές μαθαίνουν όταν τροφοδοτούνται από δεδομένα που τους παρέχονται από την ανθρώπινη συμπεριφορά. Η εκμάθηση της μηχανής περιλαμβάνει τη συγκέντρωση δεδομένων, την επεξεργασία από τους αλγόριθμους και την πρόβλεψη ή το συμπέρασμα το οποίο τελικά θα εξαχθεί. Επειδή ακριβώς οι αλγόριθμοι μπορούν να εκπαιδευτούν από τα δεδομένα που λαμβάνουν από τους ανθρώπους και να αντιδρούν ανάλογα, αξιοποιούνται από την τεχνητή νοημοσύνη (Βαϊραμίδου, 2019).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα χρήσης της τεχνητής νοημοσύνης αποτελεί η αναβίωση του Dalí από το ομώνυμο Μουσείο (The Dalí Museum) στη Φλόριντα. Το αμφιλεγόμενο πρόγραμμα “Dalí lives” παρουσιάστηκε στο παραπάνω μουσείο κατά την επέτειο των 115 χρόνων από τη γέννηση του καλλιτέχνη. Προκειμένου να δημιουργηθεί το συγκεκριμένο πρόγραμμα, το μουσείο συνέλεξε υλικό από συνεντεύξεις και αρχειακά πλάνα που αφορούσαν τον καλλιτέχνη. Το υλικό αυτό χρησιμοποιήθηκε για να εκπαιδεύσει έναν αλγόριθμο τεχνητής νοημοσύνης ώστε να «μάθει» πτυχές του προσώπου του Dalí. Έπειτα αναζητήθηκε ηθοποιός με φυσικά χαρακτηριστικά παρόμοια με του καλλιτέχνη.

Στη συνέχεια η τεχνητή νοημοσύνη δημιούργησε μια εκδοχή της ομοιότητας του Dalí που ταίριαζε με το πρόσωπο και τις εκφράσεις του ηθοποιού. Δημιουργήθηκαν επίσης τρία video panels ύψους σχεδόν δύο μέτρων, με τη βοήθεια των οποίων δόθηκε στους επισκέπτες η δυνατότητα να συνομιλήσουν με τον ίδιο τον Dalí για πληθώρα θεμάτων, από τη ζωή και το έργο του μέχρι τον καιρό, αλλά και να βγουν μια selfie μαζί του<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> <https://thedali.org/press-room/dali-lives-museum-brings-artists-back-to-life-with-ai/>  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)



Εικόνα 2. Η αναβίωση του Dalí μέσα από το πρόγραμμα “Dali lives”. Πηγή: <https://www.dezeen.com/2019/05/24/salvador-dali-deepfake-dali-museum-florida/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

**Διαδραστική αφήγηση (interactive storytelling).** Είδος ψηφιακής αφήγησης, στην οποία η εξέλιξη της ιστορίας δεν είναι προκαθορισμένη. Ο συγγραφέας της αφήγησης δημιουργεί τη σύνθεση της ιστορίας, τους χαρακτήρες αλλά ο χρήστης βιώνει μια μοναδική ιστορία που βασίζεται στη διάδρασή του<sup>8</sup>. Έτσι ο χρήστης συμμετέχει στη διαμόρφωση της ιστορίας, άρα και στην εξέλιξή της σε πραγματικό χρόνο. Αντιδιαστέλλεται από την απλή αλληλεπίδραση και αποκτά περιεχόμενο δυναμικής αλληλεπίδρασης, αφού δίνεται στον «αναγνώστη» η δυνατότητα για ενσωμάτωση της ανάδρασής του στην εξέλιξη της ιστορίας.

Ως παράδειγμα διαδραστικής αφήγησης παρουσιάζεται το πρόγραμμα 4D εικονικής περιήγησης στο White Bastion. Το White Bastion είναι ένα φρούριο με θέα την πόλη του Σαράγεβο, το οποίο φύλασσε την πρόσβαση στην πόλη από τον Μεσαίωνα. Το πρόγραμμα συστήνει στους χρήστες την ιστορία του φρουρίου από τη μεσαιωνική,

---

<sup>8</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_storytelling](https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_storytelling) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)



οθωμανική και αυστρουγγρική περίοδο μέχρι σήμερα μέσω ψηφιακής διαδραστικής αφήγησης. Ο χρήστης μπορεί να παρακολουθήσει δέκα ψηφιακές ιστορίες και να εξερευνήσει έξι διαδραστικά εικονικά μοντέλα του φρουρίου. Μερικά από τα διαδραστικά εικονικά περιβάλλοντα περιέχουν ιστορίες για συγκεκριμένα μέρη του φρουρίου και των κατοίκων του. Περιέχουν επίσης μοντέλα από ψηφιοποιημένα αρχαιολογικά ευρήματα που βρέθηκαν στον χώρο, καθώς και τις εικονικές ανακατασκευές τους (Rizvic et al, 2011).



Εικόνα 3. 4D εικονική περιήγηση στο φρούριο White Bastion. Πηγή: <https://www.vi-mm.eu/2017/06/29/white-bastion-project-interactive-digital-storytelling-for-cultural-heritage-presentation/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

**Διαμεσική αφήγηση (transmedia storytelling).** Σύμφωνα με τον Henry Jenkins, η διαμεσική αφήγηση είναι μια διαδικασία κατά την οποία τα στοιχεία μιας ιστορίας διαχέονται συστηματικά μέσω διαφορετικών καναλιών με στόχο την παραγωγή μιας ενιαίας, συντονισμένης εμπειρίας. Ιδανικά κάθε κανάλι-μέσο έχει τη δική του συνεισφορά στο ξεδίπλωμα της ιστορίας (Παρατίθεται στο Mcadams, 2016).

Ο Jenkins περιέγραψε πώς η ιστορία που ειπώθηκε στην τριλογία Matrix διαχύθηκε σε βιβλία κόμικ, video games και φιλμάκια animation. Το βασικό σημείο στο οποίο αναφέρθηκε δεν ήταν απλώς ότι οι δημιουργοί χρησιμοποίησαν πολλαπλά μέσα, αλλά μάλλον ότι ορισμένα μέρη της ιστορίας που έλειπαν εντελώς από τα φιλμ,

ανιστορήθηκαν σε άλλα προϊόντα πολυμέσων. Επιπλέον, οι σκηνοθέτες της ταινίας εφάρμοσαν σκόπιμα αυτή τη στρατηγική για να επεκτείνουν την ιστορία και τον φανταστικό της κόσμο (Jenkins, 2006).

**Συνεργατική αφήγηση (collaborative storytelling).** Είδος ψηφιακής αφήγησης, στην οποία ο χρήστης μπορεί να συμμετάσχει και να παραγάγει το δικό του περιεχόμενο. Σε αυτό το είδος της αφήγησης δίνεται η δυνατότητα συνεργασίας μεταξύ πολλαπλών αφηγητών.

Ως παράδειγμα ψηφιακής συνεργατικής αφήγησης παρουσιάζεται εδώ μια μελέτη περίπτωσης που αναπτύχθηκε στην Πορτογαλία. Δέκα νεαροί ενήλικες μετανάστες πρώτης και δεύτερης γενιάς, κάτοικοι της Λισαβόνας, κλήθηκαν να συμμετάσχουν σε ένα πρόγραμμα. Για πέντε ημέρες έκαναν λήψη φωτογραφιών με τα κινητά τους τηλέφωνα. Στη συνέχεια μετείχαν σε ένα τετράωρο ηχογραφημένο εργαστήριο συνδημιουργίας, στο οποίο εξέτασαν το υλικό που είχαν καταγράψει και συνδημιούργησαν ιστορίες για συγκεκριμένες περιοχές, τις οποίες συνέδεσαν με τις αναμνήσεις τους. Με αυτό τον τρόπο οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να εκφράσουν τις απόψεις τους και τις εμπειρίες τους σε κοινωνικά, ιστορικά και πολιτιστικά θέματα. Επίσης οι συνδέσεις που έκαναν με τα μέρη που κατοικούσαν μέσω των προσωπικών τους αφηγήσεων και της προώθησης των αφηγήσεων στους συνομήλικούς τους, ενεργοποίησαν τη συζήτηση σχετικά με τον ρόλο των αφηγητών (Cesario, 2021).



Εικόνα 4 Φωτογραφίες που τραβήχτηκαν κατά τη διάρκεια των πέντε ημερών του προγράμματος. Πηγή: [https://memexproject.eu/images/Papers/ArtsIT\\_fieldstudy\\_preprint\\_THIS.pdf](https://memexproject.eu/images/Papers/ArtsIT_fieldstudy_preprint_THIS.pdf) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

**Χωροεντοπιστική αφήγηση (mobile/locative storytelling).** Ο τύπος αυτός της αφήγησης βασίζεται στη χρήση έξυπνων συσκευών οι οποίες παρέχουν τη δυνατότητα εντοπισμού της θέσης του χρήστη. Η αφήγηση στην περίπτωση αυτή διαμορφώνεται σε σχέση με την αλληλεπίδραση με τον χώρο αλλά και τον διαμοιρασμό πληροφοριών που συνδέονται με μια πραγματική τοποθεσία μέσω διαδικτύων. Τα QR codes (ετικέτες γρήγορης ανταπόκρισης) εμπεριέχουν αυτό τον τύπο ψηφιακής αφήγησης.

Ως παράδειγμα χωροεντοπιστικής αφήγησης παρατίθεται εδώ η εφαρμογή *The Betrothed 3.0*, μια πιλοτική εφαρμογή, μη διαθέσιμη στο κοινό, η οποία αναπτύχθηκε ως μέρος έρευνας που διεξήγαγε το Πανεπιστήμιο του Milano, Bicocca, προκειμένου να μελετηθούν οι δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία Web 3 όταν εφαρμόζεται σε πολιτιστικό περιεχόμενο (Veld, 2018). Η εφαρμογή παρουσιάζει την εξέλιξη της πόλης του Μιλάνο μέσα από μια χρονομηχανή. Η ιστορία είναι εμπνευσμένη από το μυθιστόρημα *I Promessi Sposi* του συγγραφέα του 19ου αιώνα Alessandro Manzoni. Στο μυθιστόρημα, ο βασικός χαρακτήρας, Renzo Tramaglino, βιώνει ορισμένα σημαντικά γεγονότα του 17ου αιώνα στο Μιλάνο (Veld, 2018).

Στον επισκέπτη της εφαρμογής δίνεται η δυνατότητα να δει τις τοποθεσίες του Μιλάνο που αναφέρονται στο μυθιστόρημα σε τρεις χρονικές περιόδους. Στη σημερινή εποχή, κατά τον 19ο αιώνα, την εποχή, δηλαδή, που έζησε ο συγγραφέας Manzoni, και κατά τον 17ο αιώνα, την εποχή που έζησε ο ήρωας του μυθιστορήματος Renzo Tramaglino. Κάποια από τα ιστορικά μέρη υπάρχουν ακόμα, ενώ ορισμένα έχουν χαθεί. Έτσι ο επισκέπτης της εφαρμογής έχει τη δυνατότητα να δει πώς άλλαξε η πόλη του Μιλάνο κατά τη διάρκεια των χρόνων (Veld, 2018).

Για κάθε χρονική περίοδο η εφαρμογή παρουσιάζει χάρτη του Μιλάνο της αντίστοιχης περιόδου. Η αφήγηση γίνεται με κείμενο, εικόνες, audio, βίντεο, επαυξημένη πραγματικότητα και 3D animation. Ο χρήστης ακολουθεί μια διαδρομή στον χάρτη για να επισκεφθεί σημεία ενδιαφέροντος.



Εικόνα 5 Χωροεντοπιστική αφήγηση στην εφαρμογή The Betrothed 3.0. Πηγή: <http://diva-portal.org/smash/get/diva2:1213894/FULLTEXT01.pdf> (τελευταία πρόσβαση: 05/06/2022)

Σε σχέση με τη χωροεντοπιστική αφήγηση θα πρέπει να αναφερθούν εδώ και τα χωροευαίσθητα παιχνίδια, τα οποία έχουν κατά καιρούς χρησιμοποιηθεί στη μουσειακή αφήγηση. Σε αυτά οι παίκτες φέρουν φορητές συσκευές. Με αυτές αλληλεπιδρούν τόσο με τα εκθέματα όσο και με τον χώρο, ενώ οι αλληλεπιδράσεις αυτές νοηματοδοτούνται από το περιβάλλον, τον χώρο και τις συνθήκες του παιχνιδιού και των άλλων παικτών. Με τον τρόπο αυτό προσφέρεται η δυνατότητα

ενεργούς αλληλεπίδρασης, η οποία συντελείται σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα, στο οποίο οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να διασκεδάσουν και ταυτόχρονα να μάθουν. Ως παράδειγμα αναφέρεται εδώ το "CoCicero", κατά το οποίο οι επισκέπτες θα έπρεπε να συγκεντρώσουν στοιχεία από το χώρο του μουσείου για να λύσουν ένα γρίφο. Παράδειγμα χωροεντοπιστικού παιχνιδιού σε εξωτερικό χώρο αποτελεί το παιχνίδι "Mapping Challenge", ένα χωρο-ευαίσθητο διαδραστικό παιχνίδι, για το οποίο απαιτείται συντονισμός μεταξύ των μελών μιας ομάδας που βρίσκονται διασκορπισμένα στο χώρο, με σκοπό την ολοκλήρωση ενός κοινού στόχου (Ατσικπάση και Φωκίδης, 2021).

#### **1.4 Μέθοδοι συγγραφής ψηφιακής αφήγησης και προβληματισμοί γύρω από αυτήν**

Για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης είναι απαραίτητη η συγκρότηση διεπιστημονικών ομάδων, η οποία θα αποτελείται από επιμελητές, συγγραφείς των ιστοριών, μουσειολόγους, museum educators και creative designer. Η ψηφιακή αφήγηση βασίζεται στον συμμετοχικό σχεδιασμό, στον οποίο θα πρέπει να μετέχουν και οι χρήστες μέσω του feedback, καθώς η δημιουργία των προγραμμάτων τους αφορά (Roussou et al, 2015).

Σε αντιστοιχία με τη δημιουργία μιας κινηματογραφικής ταινίας, η δημιουργία διαδραστικών ιστοριών περιλαμβάνει τις ακόλουθες τέσσερις φάσεις: τη συγγραφή του σεναρίου, τη σταδιοποίηση, την παραγωγή και τέλος την επεξεργασία και την έκδοση του τελικού αποτελέσματος.

Κατά τη διάρκεια της συγγραφής του σεναρίου, ο συγγραφέας επιλέγει τη βασική ιδέα, τις εκθέσεις με τις οποίες θα τη συνδέσει και τους αφηγηματικούς χαρακτήρες, σχεδιάζει την πλοκή και συνθέτει το αφηγηματικό κείμενο. Κατά τη διάρκεια της σταδιοποίησης ο συγγραφέας συνδέει ή ελέγχει τη σύνδεση του σεναρίου με τις εκθέσεις ή οποιοδήποτε άλλο στοιχείο του φυσικού μουσείου. Στη συνέχεια παράγεται μια σειρά πολυμεσικών πόρων σε σχέση με το σενάριο, τα οποία μπορεί να είναι οπτικοακουστικό υλικό, διαδραστικές εικόνες, παιχνίδια, κουίζ ή εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας. Τέλος, ο συγγραφέας της ψηφιακής αφήγησης επεξεργάζεται, επιλέγει και ορίζει τους πολυμεσικούς ψηφιακούς πόρους που θα

συμπληρώσουν το τελικό σενάριο και θα δημιουργήσουν μια ψηφιακή εμπειρία αφήγησης (Roussou et al, 2015).

Κατά τη διάρκεια συγγραφής του σεναρίου δίνεται σημασία στο να υπάρχει σε αυτό μια ικανοποιητική κλιμάκωση: αρχή, ένταση, κλιμάκωση και ανάλυση.

Ωστόσο η χρήση της ψηφιακής αφήγησης στα μουσεία και στους πολιτιστικούς οργανισμούς εγείρει συχνά προβληματισμούς, καθώς η χρήση τεχνολογικών μέσων έχει μεγάλο κόστος, επομένως ενδέχεται να προκύψουν περιορισμοί σε σχέση με αυτήν. Μεγάλη προσοχή θα πρέπει να δοθεί στη συγκρότηση των διεπιστημονικών ομάδων που προαναφέρθηκαν προκειμένου να μη διαταραχθούν οι λεπτές ισορροπίες. Επίσης σημαντικό είναι τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί να καταφέρουν να διατηρήσουν την ισορροπία ανάμεσα στην πληροφορία που παρέχουν και στον εντυπωσιασμό από τον τεχνολογικό εξοπλισμό, προκειμένου αφενός να υπάρχει οικονομία στην αφήγηση και αφετέρου να μην αλλοιωθεί ο εκπαιδευτικός τους ρόλος για τον οποίο εξάλλου έχουν συσταθεί (Βούζα, 2018).

## ΔΕΥΤΕΡΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

### 2. ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Τα τελευταία χρόνια έχουν αναπτυχθεί πλατφόρμες δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης, πολλές από τις οποίες μπορούν να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες της ψηφιακής αφήγησης μουσείων και πολιτιστικών οργανισμών. Έχουν επίσης πραγματοποιηθεί πολύ σημαντικά ερευνητικά προγράμματα τα οποία έχουν προαγάγει τη μουσειακή ψηφιακή αφήγηση.

#### 2.1 Πλατφόρμες δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

##### 2.1.1 Timeline JS

Το Timeline JS είναι ένα εργαλείο ανοιχτού κώδικα που δίνει τη δυνατότητα για τη δημιουργία πλούσιων οπτικά, διαδραστικών χρονοδιαγραμμάτων. Για όσους δεν έχουν μεγάλη εξοικείωση με την τεχνολογία δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα χρονοδιάγραμμα χρησιμοποιώντας απλά ένα υπολογιστικό φύλλο της Google. Οι πιο εξειδικευμένοι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις δεξιότητές τους στο JSON για να δημιουργήσουν προσαρμοσμένες εγκαταστάσεις, διατηρώντας παράλληλα τη βασική λειτουργικότητα του Timeline JS<sup>9</sup>. Σε αυτό μπορούν να ενσωματωθούν κείμενο με εικόνες, βίντεο, websites, κ.λπ.. Το Timeline JS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρουσίαση ιστοριών με χρονολογική σειρά ή για τη δημιουργία μη χρονολογικών αφηγήσεων με τη μορφή storybooks ή εικονικών μουσείων<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> <https://timeline.knightlab.com/docs/index.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022 )

<sup>10</sup> <https://edtech.domains.trincoll.edu/how-to-make-a-timeline-with-timeline-js/>  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022 )



Εικόνα 6. Παράδειγμα δημιουργίας timeline μέσα από την πλατφόρμα Timeline JS. Πηγή: [https://cdn.knightlab.com/libs/timeline3/latest/embed/index.html?source=1-u2znAS12MmNzKq3\\_CX7jmukGf-amOSwtLRYV4OSfi4&font=Default&lang=en&initial\\_zoom=2&height=650](https://cdn.knightlab.com/libs/timeline3/latest/embed/index.html?source=1-u2znAS12MmNzKq3_CX7jmukGf-amOSwtLRYV4OSfi4&font=Default&lang=en&initial_zoom=2&height=650) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022 )



## 2.1.2 Storymaps JS

Το Storymaps JS είναι επίσης ένα ελεύθερο λογισμικό το οποίο χρησιμοποιείται για την αφήγηση ιστοριών στο διαδίκτυο, επισημαίνοντας τις τοποθεσίες μιας σειράς γεγονότων. Η αφήγηση δημιουργείται με δύο τρόπους: α) Με τη χρήση μεγάλων εικόνων. Η αφήγηση μπορεί να δημιουργηθεί με μεγάλες φωτογραφίες, φωτογραφίες έργων τέχνης, ιστορικούς χάρτες, κ.λπ. β) Με τη δημιουργία χαρτών. Στους χάρτες προστίθεται ένα slide για κάθε σημείο της ιστορίας. Ο ορισμός της τοποθεσίας είναι μια διαδικασία αρκετά απλή. Δίνεται επίσης η δυνατότητα στον δημιουργό του story να αλλάξει την οπτική παρουσίαση του χάρτη κάνοντας επιλογή μέσα από προκαθορισμένες ρυθμίσεις ή να κάνει χρήση του Mapbox για τη δημιουργία του επιθυμητού σιλ.<sup>11</sup>



Εικόνα 7. Πειραματισμός δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης από τη συγγραφέα της παρούσας εργασίας με θέμα το έργο της Μαρίας Χρουσάκη, μιας σημαντικής Ελληνίδας φωτογράφου

<sup>11</sup> <https://storymap.knightlab.com/>  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

### 2.1.3 ArcGIS STORY MAPS

Το ArcGIS Story Maps είναι ένα ακόμη εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καλύτερη πρόσληψη της μουσειακής εμπειρίας. Παρέχει τη δυνατότητα στον χρήστη να δημιουργήσει αφήγηση επιλέγοντας μέσα από μία μεγάλη ποικιλία χαρτών. Οι χάρτες μπορούν να χρησιμοποιηθούν συγκριτικά, προκειμένου να γίνουν φανερές οι αλλαγές σε συγκεκριμένες περιοχές μέσα στον χρόνο. Στην αφήγηση προστίθεται πολυμεσικό υλικό, φωτογραφίες, βίντεο ή link. Οι δημοσιευμένες ιστορίες έχουν το δικό τους URL και έτσι ο δημιουργός της αφήγησης μπορεί να μοιραστεί την ιστορία του, εφόσον το επιθυμεί. Μπορούν επίσης να δημιουργηθούν συλλογές ιστοριών. Οι συλλογές μπορούν να περιλαμβάνουν ιστορίες και εφαρμογές του ιστού ArcGIS ομαδοποιημένες για εύκολη κοινή χρήση και παρουσίαση<sup>12</sup>. Η εφαρμογή παρέχεται στην ελεύθερη και επί πληρωμή έκδοση. Η τελευταία παρέχει περισσότερες δυνατότητες στον χρήστη, όπως τη δυνατότητα δημιουργίας crowdsourcing Story maps, ενσωματώνοντας περιεχόμενο από το κοινό.

Ως παράδειγμα χρήσης της συγκεκριμένης πλατφόρμας παρουσιάζεται εδώ η περίπτωση του Bess Bower Dunn Museum στο Ιλινόις. Το μουσείο, με το μότο “Arrive Curious, Leave Inspired”, έχει στόχο την αφήγηση ιστοριών σχετικά με τη Lake County, τα γεγονότα, τους ανθρώπους, και τις εκτάσεις της περιοχής, μέσα από εκπαιδευτικά προγράμματα και εκθέσεις, με τη συμμετοχή της κοινότητας. Χρησιμοποιώντας το Ersi Story Maps apps της ArcGIS, το προσωπικό του μουσείου ενσωμάτωσε το Story Story Map Spyglass και το Map Swipe στα πέντε apps, προκειμένου να δώσει τη δυνατότητα στους χρήστες να εξερευνήσουν τα story maps διαδραστικά. Στη συνέχεια οι χάρτες απεικονίστηκαν σε οθόνες αφής, οι οποίες ήταν τοποθετημένες σε διάφορα σημεία του μουσείου. Με τον τρόπο αυτό, οι επισκέπτες μπορούν να συγκρίνουν παλιές φωτογραφίες ή παλιούς χάρτες με σύγχρονες αεροφωτογραφίες,

---

<sup>12</sup> <https://doc.arcgis.com/en/arcgis-storymaps/get-started/what-is-arcgis-storymaps.htm>  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

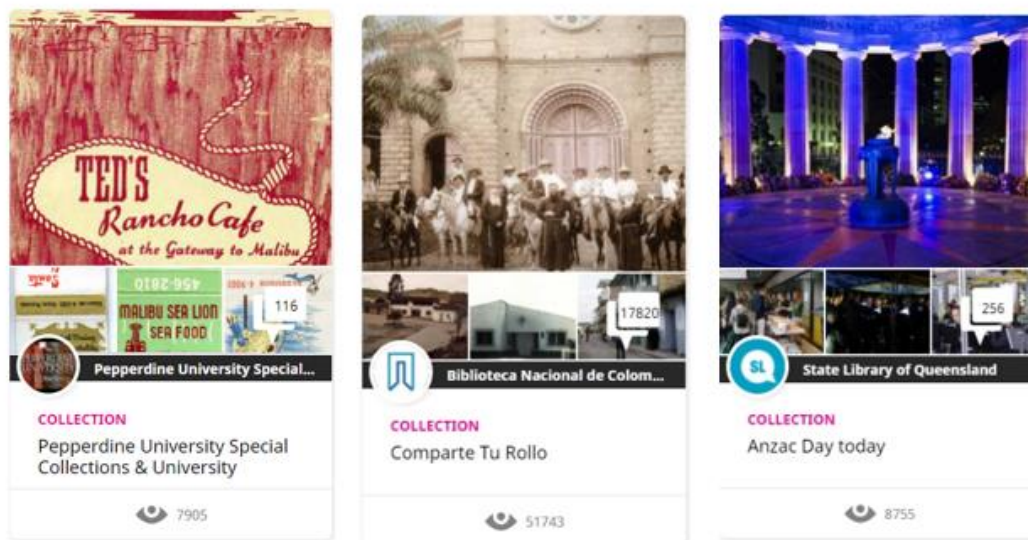
και να αντιληφθούν την ιστορία της περιοχής αλλά και τη μεταβολή του τοπίου μέσα στον χρόνο.



Εικόνα 8. Χρήση του ArcGIS Story Maps στο Bess Bower Dunn Museum στο Ιλινόις. Πηγή: <https://www.esri.com/about/newsroom/arcwatch/museum-visitors-relive-history-with-esri-story-maps/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

## 2.1.4 Historypin

Το Historypin είναι μία πλατφόρμα που χρησιμοποιείται από περισσότερους από 4.000 πολιτιστικούς οργανισμούς<sup>13</sup>. Πρόκειται για ένα ψηφιακό πληθοποριστικό εργαλείο το οποίο βοηθά τη σύνδεση ανθρώπων, κοινοτήτων, οργανισμών μέσω ιστοριών. Το περιεχόμενο των ιστοριών, το οποίο μπορεί να είναι φωτογραφίες, βίντεο, ηχητικές εγγραφές, κ.λπ. καρφίτσωνεται στο Google Maps στην τοποθεσία με την οποία σχετίζεται. Όπου είναι διαθέσιμο το Google Street View, οι χρήστες του Historypin μπορούν να προσθέσουν σύγχρονες φωτογραφίες και να κάνουν σύγκριση ανάμεσα στο πώς ήταν η περιοχή τα προηγούμενα χρόνια και πώς είναι σήμερα<sup>14</sup>.

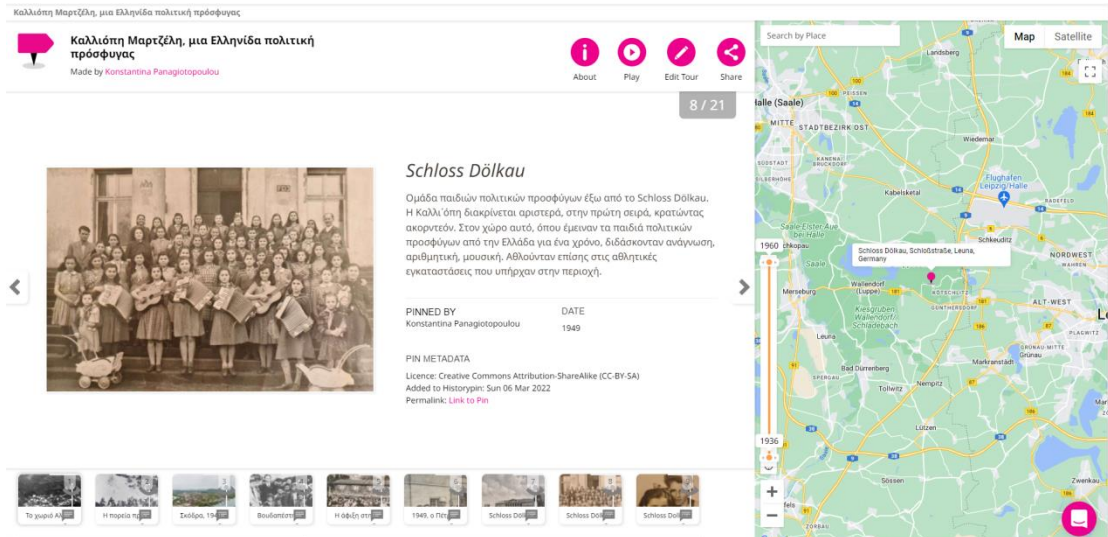


Εικόνα 9. Χρήση της πλατφόρμας Historypin από πολιτιστικούς οργανισμούς. Πηγή: <https://www.historypin.org/en/collections> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

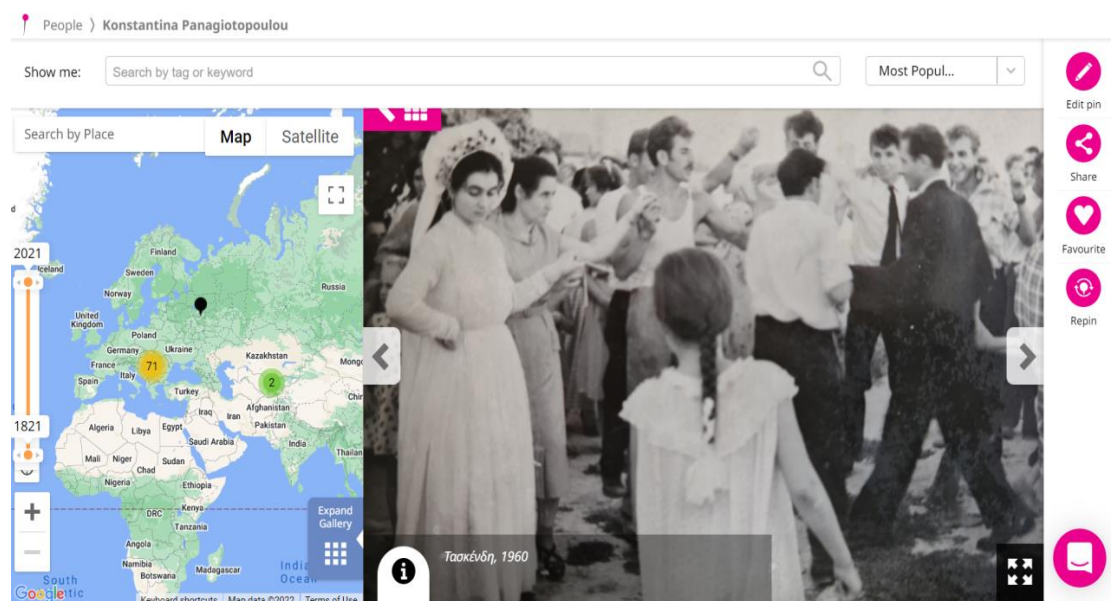
<sup>13</sup> [Partner with Us - Historypin About](#) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>14</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Historypin> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

Στους χρήστες της εφαρμογής παρέχεται η δυνατότητα δημιουργίας είτε συλλογής (collection) περιεχομένου είτε διαδρομής (tour). Στη διαδρομή η περιήγηση ακολουθεί τη σειρά που έχει ορίσει ο αφηγητής.



Εικόνα 10 Δημιουργία ψηφιακής διαδρομής από φωτογραφικό αρχείο του οικογενειακού περιβάλλοντος της συγγραφέως, με τη χρήση της πλατφόρμας Historypin. Διαθέσιμο στο <https://www.historypin.org/en/kalliope-martzele-mia-ellenida-politike-prosp/geo/40.318498,21.429731,11/bounds/40.166239,21.291372,40.470415,21.56809/paging/1/pin/1170565> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

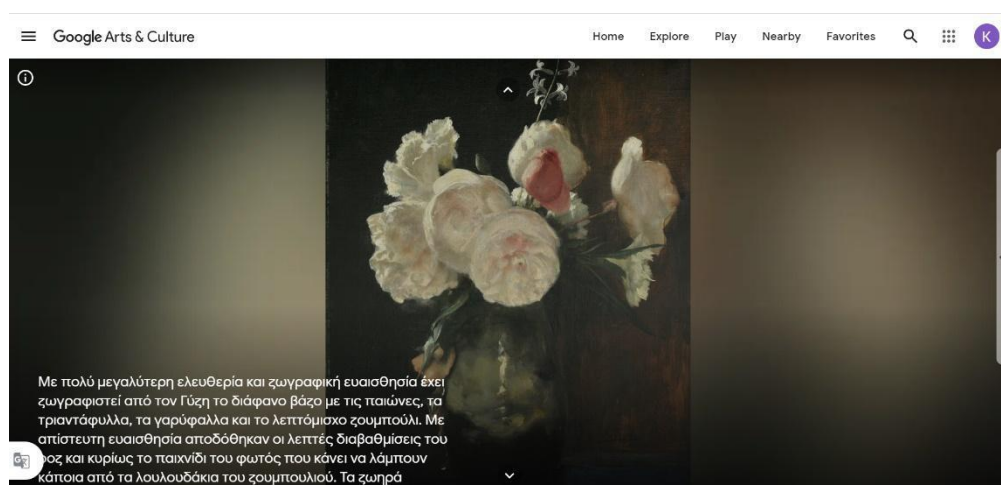


Εικόνα 11 Εικόνα από την ίδια ψηφιακή διαδρομή

## 2.1.5 Google Art & Culture

Η Google Art & Culture είναι μια πλατφόρμα που χρησιμοποιείται από μουσεία και οργανισμούς για την τεκμηρίωση και ανάδειξη των συλλογών τους αλλά και για τη δημιουργία ιστοριών. Περισσότεροι από 2.000 πολιτιστικοί οργανισμοί από 80 χώρες κάνουν χρήση της πλατφόρμας αυτής. Οι επισκέπτες της εφαρμογής μπορούν να κάνουν εικονικές περιηγήσεις, να αντλήσουν πληροφορίες για κάποιον πίνακα και να δημιουργήσουν τις δικές τους εικονικές συλλογές<sup>15</sup>.

Σε κάθε συλλογή μπορεί να προστεθεί κείμενο, εικόνα, street viewing και immersive media. Οι συγγραφείς των ιστοριών μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν διάφορα frames και να κάνουν περικοπές σε κάποια σημεία με zoom in και zoom out ώστε να δημιουργηθεί εμπύθιση.



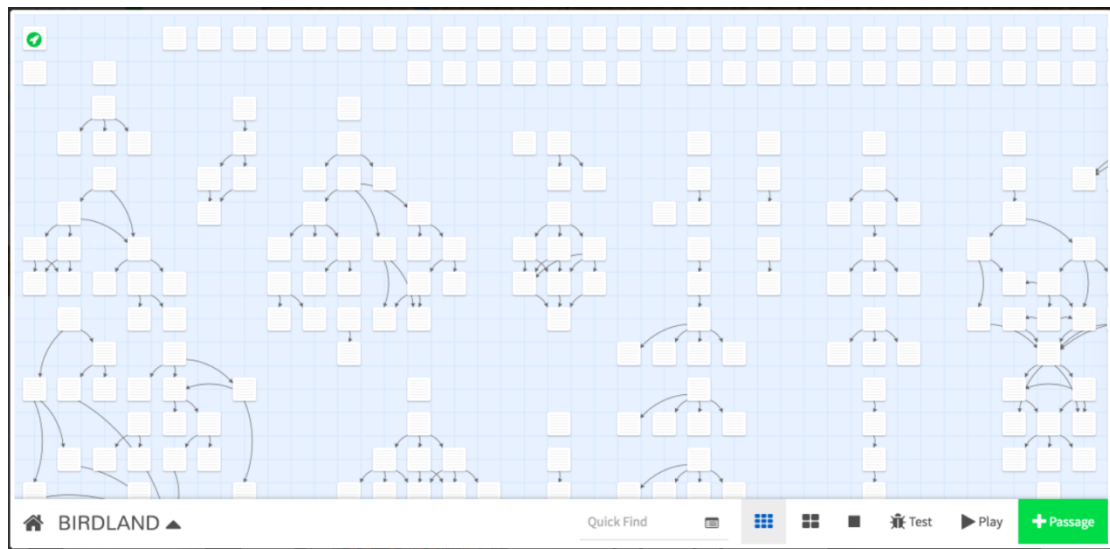
Εικόνα 12 Παράδειγμα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης βασισμένη στις συλλογές της Εθνικής Πινακοθήκης. Πηγή: [https://artsandculture.google.com/story/qwUR\\_CwzoLmYIA?hl=el](https://artsandculture.google.com/story/qwUR_CwzoLmYIA?hl=el) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>15</sup> <https://artsandculture.google.com/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

### 2.1.6 Twine

Το Twine είναι ένα open source εργαλείο, το οποίο δημιουργήθηκε το 2009. Χρησιμοποιείται για την αφήγηση μη γραμμικών διαδραστικών ιστοριών και δημοσιεύει κατευθείαν σε HTML, χωρίς να χρειάζεται να δημιουργηθεί κώδικας<sup>16</sup>.

Το Twine χρησιμοποιεί passages, τα οποία μπορούν να θεωρηθούν ως ξεχωριστές web pages και χρησιμοποιούνται για να αναπαραστήσουν ενότητες της ιστορίας. Τα links επιτρέπουν τη μετάβαση ανάμεσα στα passages. Στο τέλος δημιουργείται ένα game που έχει τη μορφή υπερσυνδέσμων. Πατώντας πάνω στον υπερσύνδεσμο, μπορείς να μεταφερθείς σε κάποια ενότητα της ιστορίας<sup>17</sup>.



Εικόνα 13 Η πλατφόρμα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης Twine. Πηγή: <https://twinery.org/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>16</sup> <https://twinery.org/>(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>17</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Twine\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Twine_(software))

### 2.1.7 GuidiGO

Το GuidiGO mobile application και το εργαλείο GuidiGO Studio υποστηρίζουν τη δημιουργία κειμένου και περιεχομένου multimedia με τη δυνατότητα εισαγωγής περισσότερων διαδραστικών στοιχείων, όπως κουίζ. Με βάση το GuidiGO έχουν σχεδιαστεί περισσότερες από 50 εμπειρίες επαυξημένης πραγματικότητας σε μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς<sup>18</sup>.

Οι δυνατότητες που προσφέρει το GuidiGO στον επισκέπτη ενός μουσείου είναι πολλές. Ορισμένες από αυτές είναι: να βρει τον δρόμο του σε ένα μουσείο χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιήσει χάρτη, απλώς και μόνο με την τοποθέτηση 3D δεικτών στο έδαφος, να κατανοήσει πώς εργάστηκε ο καλλιτέχνης για τη δημιουργία ενός έργου τέχνης, να παίξει παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας, να διεισδύσει στο εσωτερικό των εκθεμάτων, να μεταφερθεί πίσω στον χρόνο, να ανακαλύψει πώς πραγματικά φαίνονταν σημαντικά έργα τέχνης την εποχή της δημιουργίας τους, κ.λπ.



Εικόνα 14. Ψηφιακή αφήγηση στην πλατφόρμα GuidiGO. Πηγή: <https://www.guidigo.com/ar>

(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

---

<sup>18</sup> <https://www.guidigo.com/ar>  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)



### 2.1.8 Izi. TRAVEL

Το izi.TRAVEL είναι μία πλατφόρμα που δημιουργήθηκε το 2011 στο Άμστερνταμ, η οποία αφενός βοηθά τους ταξιδιώτες να ανακαλύψουν τον κόσμο, με πολύγλωσσους οδηγούς που συνδυάζουν τέχνη και πολιτισμό με τοπικές ιστορίες και αφετέρου χρησιμοποιείται σε μουσειακά προγράμματα<sup>19</sup>.

Ένα απλό κείμενο μπορεί εύκολα να γίνει multimedia, και να συνδεθεί με το you tube ή να μεταφορτωθεί από τον πάροχο περιεχομένου. Μπορεί επίσης να γίνει hypertext, με πρόσθετα links, και να κάνει την επίσκεψη σε ένα μουσείο ή την περιήγηση σε μια πόλη πιο διασκεδαστικές. Προσθέτοντας περιεχόμενο στον χάρτη, ο πάροχος περιεχομένου μπορεί να δημιουργήσει γεωγραφικές αναφορές ενδιαφέροντος και να συνδέσει την περιοχή η οποία θα ενεργοποιηθεί με το GPS. Όλα τα audio guides μπορούν να ενεργοποιηθούν απομακρυσμένα και στα κινητά τηλέφωνα μέσω του izi application σκανάροντας το qr-codes. Οι επισκέπτες μπορούν να διαδράσουν με το περιεχόμενο μέσω μενού πλοήγησης. Η εφαρμογή ενός επιλεγμένου μουσείου μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί offline, εάν ο χρήστης την έχει προηγουμένως κατεβάσει στη συσκευή του (Bocanini, et al, 2018).

Ως παράδειγμα καλής πρακτικής δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης με την πλατφόρμα του izi.TRAVEL παρουσιάζεται εδώ το πρόγραμμα #iziTRAVEL Sicilia, ένα συμμετοχικό και πληθοποριστικό πρόγραμμα, το οποίο υλοποιήθηκε τον Μάιο του 2016 (Bocanini et al, 2018) . Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε χάρη σε μια ετήσια επιχορήγηση του izi.TRAVEL και σε μια συμφωνία ανάμεσα στο Περιφερειακό Τμήμα Πολιτιστικής Κληρονομιάς και στο Πανεπιστήμιο της Κατάνια. Σκοπός του προγράμματος ήταν να συμπληρώσει το κενό που υπήρχε στην επικοινωνία του πολιτιστικού και τουριστικού προϊόντος της Σικελίας και της ευρύτερης περιοχής. Στο πλαίσιο του προγράμματος δημιουργήθηκε ένα δίκτυο αφηγητών, το οποίο περιελάμβανε τοπικές αρχές, πολιτιστικά ιδρύματα, οργανισμούς και σωματεία, σχολεία και πανεπιστήμια, ώστε να εξασφαλιστεί το κοινό δικαίωμα στην πολιτιστική

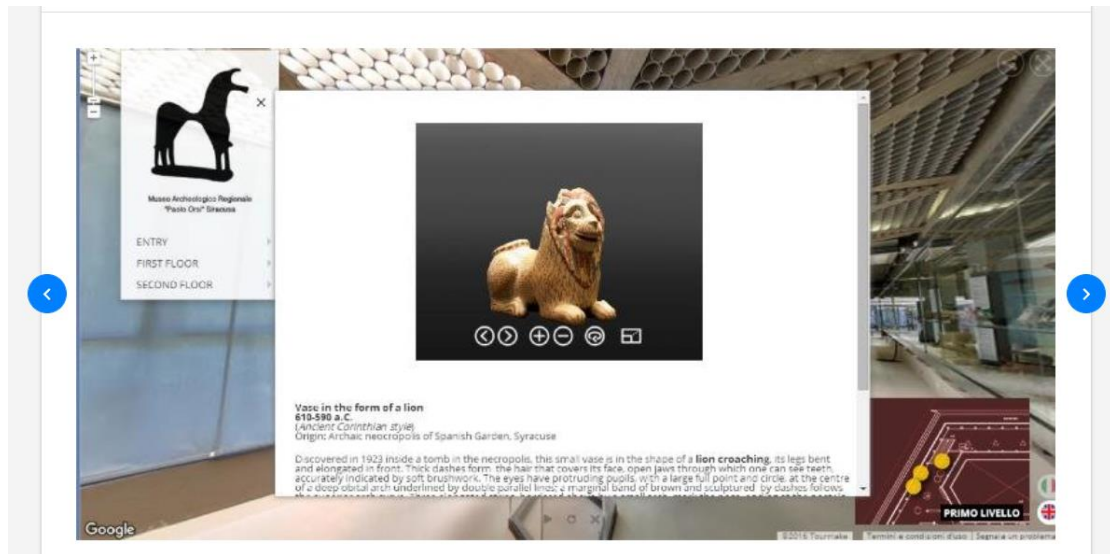
---

<sup>19</sup> <https://academy.izi.travel/help/production/cms-for-museums/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

κληρονομιά. Το πρόγραμμα σύντομα μετατράπηκε σε μια συμμετοχική διαδικασία, ενώ δεν υπήρχαν διαχωρισμοί των μουσείων όσον αφορά τη σπουδαιότητά τους. Το αποτέλεσμα ήταν η δημιουργία 183 ακουστικών ξεναγήσεων. Όλοι όσοι συμμετείχαν στην ψηφιακή αφήγηση (3.200 άτομα) έγιναν «digital Ciceroni» ή αφηγητές της δικής τους πολιτιστικής κληρονομιάς. Το εύρος των αφηγητών ήταν μεγάλο, καθώς αποτελούνταν από μαθητές δημοτικού, μαθητές λυκείου και φοιτητές μέχρι τους ίδιους τους διευθυντές των μουσείων.

Σε ορισμένες περιπτώσεις οι αφηγητές έκαναν θεατρική ψηφιακή αφήγηση, υποδυόμενοι χαρακτήρες. Ένα από τα προγράμματα που αξίζει να σημειωθεί για τον εκπαιδευτικό και συμμετοχικό χαρακτήρα του είναι η μία από τις τρεις ακουστικές ξεναγήσεις που δημιουργήθηκαν για το Αρχαιολογικό Πάρκο του Σελινούντα από τους μαθητές του Ινστιτούτου “Lombardo Radice-Pappalardo”. Τα παιδιά ενσάρκωσαν Ελληνόπουλα από τον Σελινούντα και μίλησαν για την πολιτιστική κληρονομιά της περιοχής τους. Στο πρόγραμμα αυτό δούλεψαν περίπου 900 παιδιά από 66 τμήματα υπό την καθοδήγηση 50 δασκάλων. Ανάμεσα στις φωνές των παιδιών-αφηγητών, μία ανήκει σε ένα κορίτσι που πάσχει από επιλεκτική αλαλία (selective mutism), πάθηση η οποία δεν της επέτρεπε να μιλάει μέσα στην τάξη. Ωστόσο, το κορίτσι αυτό κατάφερε να μιλήσει στο σπίτι της, οδηγούμενη από την επιθυμία να συνεισφέρει στο πρόγραμμα (Bocanini, et al, 2018).

Μία ακόμη προσέγγιση στο πλαίσιο του προγράμματος #iziTRAVEL Sicilia ήταν οι τρισδιάστατες παρουσιάσεις των συλλογών και οι εικονικές περιηγήσεις στο Αρχαιολογικό Μουσείο Paolo Orsi. Με τη βοήθεια της πλατφόρμας Sketchfab δημιουργήθηκαν τρισδιάστατα μοντέλα και βίντεο. Συγκεκριμένα, οπτικοποιήθηκε μια συλλογή από 26 αρχαιολογικά γλυπτά και τεχνουργήματα χρησιμοποιώντας την τεχνική του laser scanning και της ψηφιακής φωτογραμμετρίας (photogrammetry). Επίσης, η πλατφόρμα izi.TRAVEL χρησιμοποιήθηκε για τη διάδοση on line virtual ξεναγήσεων στα Ρωμαϊκά λουτρά, σε κάποιες εκκλησίες της Κατάνια, αλλά και ενός προγράμματος της Google Street View, σχετικά με το μουσείο Paolo Orsi, το οποίο έκανε εικονική περιήγηση 360 μοιρών στους χώρους του μουσείου με περιγραφή των αντικειμένων των συλλογών (Bocanini, et al, 2018).



Εικόνα 15. Screenshot από την 360 μοιρών εικονική ξενάγηση ενός επιλεγμένου αντικειμένου από το μουσείο Paolo Orsi. Πηγή:

[https://www.researchgate.net/publication/328488624\\_Digital\\_heritage\\_dissemination\\_and\\_the\\_participatory\\_storytelling\\_project\\_iziTRAVELSicilia\\_The\\_case\\_of\\_the\\_Archaeological\\_Museum\\_of\\_Syracuse\\_Italy](https://www.researchgate.net/publication/328488624_Digital_heritage_dissemination_and_the_participatory_storytelling_project_iziTRAVELSicilia_The_case_of_the_Archaeological_Museum_of_Syracuse_Italy) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

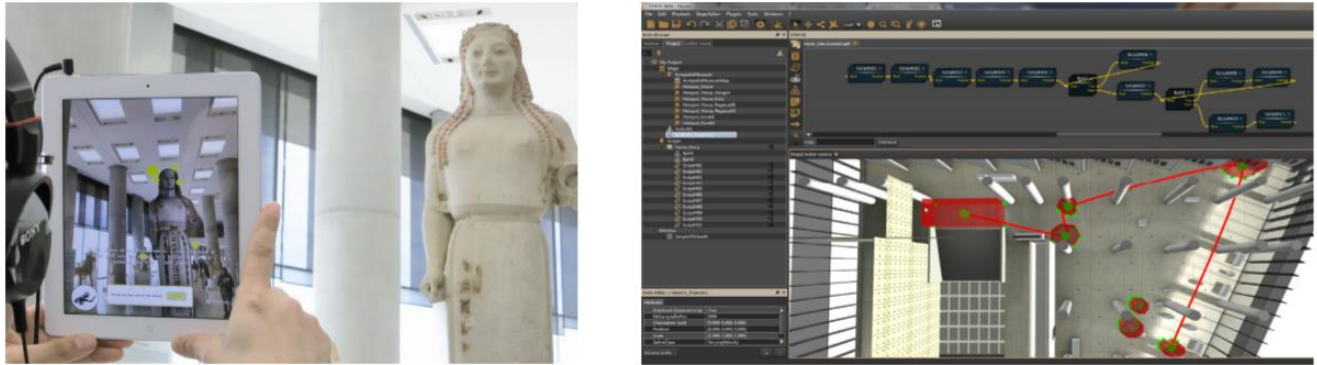
## 2.2 Ερευνητικά προγράμματα δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης

### 2.2.1 CHESS

Το CHESS (Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling) ήταν ένα πιλοτικό πρόγραμμα το οποίο υλοποιήθηκε κατά τα έτη 2011-2014. Οι πολιτιστικοί εταίροι του προγράμματος ήταν αρχικά το Μουσείο της Ακρόπολης και στη συνέχεια το Cité de l' espace, ένα θεματικό πάρκο στην Τουλούζη της Γαλλίας, με θέμα το Διάστημα και την κατάκτησή του. Στη συνέχεια το πρόγραμμα χρησιμοποιήθηκε από το Stedelijk museum στο Άμστερνταμ και από το Catalhöyük στην Τουρκία. Στο Stedelijk museum δημιουργήθηκαν ιστορίες προκειμένου να χρησιμοποιηθούν από τους επισκέπτες ατομικά, ενώ στην περίπτωση του Catalhöyük επιδιώχθηκε η διαδραστική αφήγηση σε ομάδες επισκεπτών.

Το πρόγραμμα CHESS στηρίχτηκε στη διεπιστημονικότητα, στη σύζευξη δηλαδή επιστημών όπως η Πληροφορική, η Αρχαιολογία, η Μουσειολογία, η Ιστορία της Τέχνης, κ.λπ., Σκοπός του προγράμματος ήταν, μεταξύ άλλων, να εμπλουτίσει τις μουσειακές επισκέψεις μέσω της προσωποποιημένης διαδραστικής αφήγησης, της εξατομίκευσης, της χρήσης τόσο του μύθου όσο και της πληροφορίας, αλλά και μέσω της αξιοποίησης των κινητών συσκευών για χρήση τεχνολογίας όπως τα games και η μικτή πραγματικότητα. Στο πρόγραμμα CHESS ακολουθήθηκε μια υβριδική προσέγγιση, βασισμένη στην πλοκή, και χρησιμοποιήθηκαν προσωποποιημένες πληροφορίες για να δημιουργηθούν προσαρμοσμένες ιστορίες που οδηγούσαν τους επισκέπτες ανάμεσα στα εκθέματα ενός μουσείου (Katifori, 2014).

Η ψηφιακή αφήγηση στο CHESS δημιουργήθηκε με το CHESS Authoring Tool (CAT). Αφού καθορίστηκε η πλοκή, συγκεντρώθηκαν οι γραφικοί κόμβοι και συνδέθηκαν με τα hotspot στον μουσειακό χάρτη και στις πολυμεσικές εφαρμογές (assets). Η αφήγηση υλοποιήθηκε μέσα από ένα μεγάλο εύρος τύπων δραστηριοτήτων, μόνο από ήχο ή μόνο με εικόνες μέχρι animation, παιχνίδια, διαδραστικές εικόνες και AR. Η AR χρησιμοποιήθηκε ως επέκταση της φόρμας που παρουσιαζόταν. Για παράδειγμα, στην περίπτωση του μουσείου της Ακρόπολης, όταν έστρεφε κάποιος τη συσκευή προς ένα άγαλμα, αυτό εμφανιζόταν μπροστά του με τα αρχικά αυθεντικά χρώματα, μαζί με κείμενο και σχόλια (Katifori, 2014).



Εικόνα 16. Αριστερά εφαρμογή AR στο μουσείο της Ακρόπολης και δεξιά το συγγραφικό εργαλείο του CHESSE. Πηγή: [https://www.researchgate.net/publication/290082841\\_CHESSE\\_Personalized\\_Storytelling\\_Experience\\_in\\_Museums](https://www.researchgate.net/publication/290082841_CHESSE_Personalized_Storytelling_Experience_in_Museums) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022 )

Η πολιτισμική εμπειρία χρήστη ήταν διαρθρωμένη σε πέντε επίπεδα: α) περιήγηση από το ένα έκθεμα στο άλλο β) παρατήρηση των εκθεμάτων γ) ηχητική αφήγηση των ιστοριών δ) διάδραση με το τερματικό προκειμένου να γίνουν επιλογές ε) χρήση της κινητής συσκευής είτε για παιχνίδια είτε για επαυξημένη πραγματικότητα. Η περιήγηση στους μουσειακούς χώρους γινόταν είτε με χρήση QRcodes (σε εσωτερικούς χώρους) είτε με GPS (εξωτερικοί χώροι) είτε με τη χρήση Beacons (με βάση την τεχνολογία Bluetooth), είτε απλά με την περιήγηση «Ψηφιακό πολιτιστικό περιεχόμενο». Στην περίπτωση του Cité de l'espace χρησιμοποιήθηκε η συσκευή εντοπισμού για να πλοηγήσει τους χρήστες ανάμεσα στις διαφορετικές ζώνες. Χρησιμοποιήθηκε, δηλαδή, για να δείξει ένα μονοπάτι στον χάρτη του μουσείου, που οδηγούσε από την τοποθεσία του χρήστη στην τοποθεσία που υποδείκνυε η εφαρμογή (Βούζα, 2018).

Get an idea of the vast emptiness Philippe talks about at the  
"Parterre des Planètes" exhibit



1) Go through the turnstiles



2) Go out the door



3) Go down the stairs



4) Look for the planets

I'm there

Εικόνα 17. Η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης με το πρόγραμμα CHESSE στο Cité de l' Espace. Πηγή: [https://www.researchgate.net/publication/291942544\\_Indoors\\_and\\_outdoors\\_designing\\_mobile\\_experiences\\_for\\_Cité\\_de\\_l'espace](https://www.researchgate.net/publication/291942544_Indoors_and_outdoors_designing_mobile_experiences_for_Cité_de_l'espace) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

Παράλληλα, στο πλαίσιο του προγράμματος υλοποιήθηκαν εργαστήρια, στα οποία μετείχαν τόσο οι ειδικοί όσο και το κοινό, στα οποία ελέγχθηκε η λειτουργικότητα του προγράμματος σε σχέση με την επίδρασή του στο κοινό των μουσείων.

Στο πρόγραμμα CHESSE υιοθετήθηκε η προσωποποιημένη εμπειρία χρήστη. Για τον λόγο αυτό όσοι επρόκειτο να επισκεφθούν το μουσείο συμπλήρωναν ένα ερωτηματολόγιο, το οποίο είχε δύο μορφές, μία για ενήλικες και μία για παιδιά και κατά αυτό τον τρόπο δήλωναν τη συμμετοχή τους στο πρόγραμμα. Στην περίπτωση του Μουσείου της Ακρόπολης χρησιμοποιήθηκαν έξι περσόνες επισκεπτών, ενώ για το Cité de l' Espace δύο. Χρησιμοποιήθηκε επίσης μία συγγραφική περσόνα σε καθένα από τα μουσεία. Ως παράδειγμα παρουσιάζεται η Νάταλι, ένα κατασκευασμένο user model, στην οποία αποδόθηκαν χαρακτηριστικά γνωρίσματα

ενός σύγχρονου ανθρώπου. Η Νάταλι παρουσιάζεται δηλαδή ως επαγγελματίας IT, ζει και εργάζεται στη Γερμανία, έχει χόμπι, όπως, για παράδειγμα, τα ταξίδια (Roussou et al, 2013).

**CHES**  
Cultural Heritage Experience  
https://www.ches-project.eu/

**Natalie Schmidt**  
The young woman – IT company executive  
"The museum is an excellent way to relax between meetings!"

**Summary:**

- Works as a web designer at a medium-sized IT company.
- She is interested in various different things, such as art, history, sociology. She tries to read in her spare time.
- Her company participates in EU projects and she travels a lot.
- Although when traveling her time is limited, she always finds the time to visit a museum (mostly art museums).
- She tries to have a brief overview of all the collections and if she has time she focuses on specific exhibits that she finds more appealing
- She usually does not prefer the guided tour as she finds it stressful if her time is limited.
- She prefers, when possible, to prepare her own visit by searching information on the web. However, if the information is not provided by the museum website, she cannot feel certain about their validity.
- She has a smart phone and uses it a lot for her e-mail and browsing the web when it is not possible to use her laptop.

**Goals:**

- To relax and enjoy aesthetically beautiful objects.
- To learn interesting facts about topics that interest her, related to the museum exhibits.
- To have easy access to information that can help her prepare her museum visit.
- To take good advantage of the limited time she has available in the museum.

**Nikos Athanasiou**, 10 year-old: "The museum is boring"

**Georgia Athanasiou**, retired literature professor: "The museum makes me feel young"

**Jack Harris**, young athlete: "The museum would be much more interesting if the exhibits could tell me their stories"

**Natalie Schmidt**, IT executive: "The museum is an excellent way to relax between meetings"

**Dimitris Georgiadis**, teenager: "The museum would be cooler with technology"

**Takis Karathanasis** middle-aged shop owner: "The museum is really great but sometimes it is too much for me."

Εικόνα 18. Το user model με την ονομασία Νάταλι και τα άλλα πέντε user models που χρησιμοποιήθηκαν στο πρόγραμμα CHES στο μουσείο της Ακρόπολης. Πηγή: [https://www.researchgate.net/publication/262234396\\_A\\_life\\_of\\_their\\_own\\_museum\\_visitor\\_personas\\_penetrating\\_the\\_design\\_lifecycle\\_of\\_a\\_mobile\\_experience](https://www.researchgate.net/publication/262234396_A_life_of_their_own_museum_visitor_personas_penetrating_the_design_lifecycle_of_a_mobile_experience) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

Οι περσόνες-ξεναγοί ήταν δύο για κάθε ιστορία. Η μία περσόνα είχε φτιαχτεί με βάση το περιεχόμενο του μουσείου, όπως, για παράδειγμα η Μελεσσό, μια γυναίκα που κάποτε ζούσε στην Αρχαία Αθήνα, και η δεύτερη περσόνα ήταν ένας σύγχρονος αφηγητής (αρχαιολόγος ή δημοσιογράφος), ώστε να υπάρχει η σύνδεση με το παρελθόν και το παρόν. Στην περίπτωση του μουσείου της Ακρόπολης χρησιμοποιήθηκαν δύο ιστορίες, μία στην οποία πρωταγωνίστρια ήταν η Μελεσσό, όπως προαναφέρθηκε, και μία όπου πρωταγωνιστούσε ο Θησέας. Η ιστορία της Μελεσσούς ήταν πολυεπίπεδη και παρείχε πολλές δυνατότητες για προσωποποιημένη ξενάγηση. Κάλυπτε διάφορα θέματα της κοινωνικής ζωής στην αρχαία Αθήνα, όπως τη θρησκεία, τον γάμο, τον τρόπο ζωής της γυναίκας την εποχή εκείνη, κ.λπ. (Βούζα, 2018).



Εικόνα 19. Η Μελεσσό, περσόνα-ξεναγός στο πρόγραμμα CHES στην Ακρόπολη. Πηγή: [https://www.researchgate.net/publication/262234396\\_A\\_life\\_of\\_their\\_own\\_museum\\_visitor\\_persona\\_penetrating\\_the\\_design\\_lifecycle\\_of\\_a\\_mobile\\_experience](https://www.researchgate.net/publication/262234396_A_life_of_their_own_museum_visitor_persona_penetrating_the_design_lifecycle_of_a_mobile_experience) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

Στην περίπτωση του Cité de l' espace υπήρχαν δύο αφηγήσεις ανάμεσα στις οποίες μπορούσε να επιλέξει ο επισκέπτης, «Το μυστικό ημερολόγιο του Philippe Perrin» και «Γίνε δημοσιογράφος το έτος 5000 μ.Χ.»

Το σημαντικό στοιχείο του προγράμματος, σε σχέση με την προσωποποιημένη αφήγηση, ήταν το feedback που προέκυπτε από τους επισκέπτες των μουσείων. Έτσι, κάθε φορά που καταγραφόταν ότι υπήρχαν πολλά skip ή γινόταν επιλογή κάποιας απάντησης ή κάποιας εναλλακτικής από τον επισκέπτη, όλα αυτά αξιολογούνταν σε σχέση με το ενδιαφέρον που προκαλούσε η ιστορία στον επισκέπτη, σε σχέση με το προφίλ του αλλά και σε σχέση με το πρόγραμμα γενικότερα (Βούζα, 2018).



### 2.2.2 EMOTIVE

Το Emotive ήταν ένα πιλοτικό πρόγραμμα για την πολιτιστική κληρονομιά που υλοποιήθηκε το διάστημα 2016-2019 και χρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι πολιτιστικοί εταίροι στο πρόγραμμα αυτό ήταν ο αρχαιολογικός χώρος στον νεολιθικό οικισμό στο Catalhöyük στο Ικόνιο της Τουρκίας και το μουσείο Hunterian στη Γλασκόβη. Το Emotive ουσιαστικά προχώρησε ένα βήμα πιο πέρα από το CHES. Στο πρόγραμμα αυτό έγινε προσπάθεια να ξεπεραστούν τα προβλήματα που είχαν προκύψει κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του CHES σε σχέση με την αφήγηση, όπως π.χ. η σύγκρουση ανάμεσα στη δημιουργικότητα του συγγραφέα και την αυθεντικότητα των πληροφοριών και ο «διδασκισμός» που μπορεί να προέκυπτε κατά την αφήγηση. Στο πρόγραμμα Emotive δόθηκε έμφαση στη βιωματική εμπειρία, στη χρήση της συναισθηματικής αφήγησης, καθώς και στη μεγαλύτερη διάδραση των επισκεπτών στις ψηφιακές εφαρμογές προκειμένου να αλλάξει ο τρόπος με τον οποίο οι τελευταίοι βιώνουν τους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. Ένας ακόμη στόχος του προγράμματος ήταν η μεγαλύτερη σύνδεση των επαγγελματιών του πολιτισμού μεταξύ τους (Βούζα, 2018).

Η τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε στο πρόγραμμα Emotive ήταν πιο εξελιγμένη σε σχέση με αυτήν του CHES. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες αρχαιολογικών χώρων και με βάση αυτές δημιουργήθηκαν τρισδιάστατα περιβάλλοντα (holograms). Κατασκευάστηκαν ακόμη αντικείμενα με εκτυπωτή τρισδιάστατης εκτύπωσης. Με τον τρόπο αυτό, οι επισκέπτες, μπορεί να μην είχαν τη δυνατότητα να αγγίξουν τα πρωτότυπα αντικείμενα, είχαν όμως την ευκαιρία να πιάσουν τα εκτυπωμένα αντίγραφά τους ή ακόμη και να τα ανταλλάξουν στο πλαίσιο της ψηφιακής διαδραστικής αφήγησης. Μία ακόμη καινοτομία ήταν η χρήση εικονικής πραγματικότητας με κάρτες. Μια κάρτα με μια συγκεκριμένη εικόνα ή σχήμα συνδέθηκε με ένα τρισδιάστατο αντικείμενο. Όταν ο χρήστης έστρεφε το κινητό του προς την κάρτα εμφανιζόταν σε αυτήν ένα τρισδιάστατο αντικείμενο. Η χρήση της κάρτας μπορούσε να είναι διαφορετική σε κάθε επισκέπτη, γεγονός που επέτρεπε τη συνεργασία μεταξύ των επισκεπτών και τη μεταξύ τους διάδραση (Βούζα, 2018).

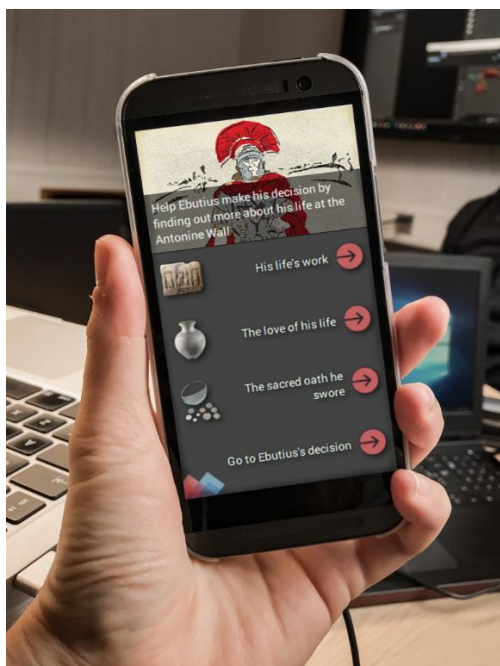
Επίσης με το πρόγραμμα Emotive υπήρξε η δυνατότητα χρήσης της διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης ανάμεσα σε ομάδες και γκρουπ επισκεπτών, και για τον λόγο αυτό η τεχνολογία περιελάμβανε τον συγχρονισμό των χρηστών στις δράσεις της εφαρμογής αλλά και τον συγχρονισμό τους στον χώρο σε σημεία hotspot. Χρησιμοποιήθηκε επίσης ένα chatbox που έδινε τη δυνατότητα στους χρήστες να επικοινωνήσουν ως ομάδα (Βούζα, 2018).

Στην περίπτωση του Hunterian Museum δημιουργήθηκε η εμπειρία/εφαρμογή “The Ebutius Hunterian EMOTIVE EXPERIENCE”. Και στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιήθηκαν περσόνες που βασίστηκαν σε χαρακτηριστικά πραγματικών επισκεπτών του μουσείου, οι οποίες συνέβαλαν κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού<sup>20</sup>. Βασικός χαρακτήρας του σεναρίου ήταν ο Ebutius, ένας Ρωμαίος εκατόνταρχος. Το σενάριο αφορούσε στην εγκατάλειψη του Αντωνίνειου Τείχους από τους Ρωμαίους και ξεκινούσε με τη βασική ιδέα «Τα πράγματα που αφήνουμε πίσω μας». Το σενάριο αυτό χρησίμευσε στο να βοηθήσει τους επισκέπτες να κατανοήσουν πως τα αντικείμενα που εκτίθενται στο μουσείο ανήκαν κάποτε σε ανθρώπους και χρησιμοποιούνταν από αυτούς. Αυτό χρησίμευσε ώστε να κάνουν σύνδεση με τη δική τους ζωή και με αντίστοιχες περιπτώσεις κατά τις οποίες θα έπρεπε να αφήσουν πίσω τους υλικά αγαθά και να διαπιστώσουν τις αξίες της σημερινής κοινωνίας και τον τρόπο με τον οποίο ζούμε.

Προκειμένου να βιώσουν την εμπειρία, στους επισκέπτες δινόταν ένα έξυπνο τηλέφωνο με ακουστικά. Η εμπειρία ξεκινούσε με το δίλημμα του Ebutius σχετικά με το αν πρέπει να εγκαταλείψει το σπίτι του πριν την ανατολή του ηλίου. Στη συνέχεια δομήθηκαν τρεις ενότητες: η μία σχετιζόταν με τη δουλειά του, η άλλη με την προσωπική του ζωή και η τρίτη με την αίσθηση του χιούμορ και του καθήκοντος. Η εφαρμογή κατεύθυνε τους χρήστες ανάμεσα στα αντικείμενα και τους βοηθούσε να τα αντιληφθούν όχι ως μουσειακά εκθέματα αλλά ως αντικείμενα της καθημερινής ζωής. Τέλος, κατά την εφαρμογή δημιουργήθηκε ένας εικονικός περίπατος της Antonine Wall gallery, που δημιουργήθηκε με κάμερα 360 μοιρών.

---

<sup>20</sup> <https://emotiveproject.eu/index.php/ebutius-dilemma/>  
(Τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)



Εικόνα 20. The Ebutius Hunterian EMOTIVE EXPERIENCE που δημιουργήθηκε από το Hunterian Museum Πηγή: <https://emotiveproject.eu/index.php/what-we-do/experiences/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

Στην περίπτωση του νεολιθικού οικισμού στο Catalhöyük χρησιμοποιήθηκαν περσόνες-ξεναγοί όπως η Άμπλα, μια νεολιθική γυναίκα, και ο Άρτσι, ένας σύγχρονος αρχαιολόγος, και σχεδιάστηκε η εμπειρία με βάση διαδραστικά σημεία επαφής και συνάντησης των χρηστών στον αρχαιολογικό χώρο. Σκοπός του προγράμματος ήταν και σε αυτή την περίπτωση να δοθεί βαρύτητα στη συναισθηματική αφήγηση, προκειμένου να αντιληφθούν οι επισκέπτες ότι τα αντικείμενα που εκτίθενται δεν είναι απλώς αντικείμενα αλλά ήταν κάποτε σε χρήση από πραγματικούς ανθρώπους όπως κι εκείνοι (Βούζα 2018).

Το πρόγραμμα Emotive χρησιμοποιήθηκε σε πολλές ακόμη περιπτώσεις, όπως στην Αρχαία Αγορά, όπου μάλιστα η εμπειρία σχεδιάστηκε με βάση αποκλειστικά τη λογική του πώς αισθάνεται κάποιος και τι μπορεί να κάνει σχετικά με αυτό και όχι την παροχή πληροφορίας (Βούζα 2018).

Στη συνέχεια παρουσιάζεται ένα εργαλείο ψηφιακής αφήγησης που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Emotive, το Narralive Story Editor (NSE) και το Narralive Mobile Player (Vrettakis et al).

### **2.2.2.1 Το συγγραφικό εργαλείο Narralive Storyboard Editor (NSE)**

Το συγγραφικό εργαλείο NSE σχεδιάστηκε αρχικά ως ένα εργαλείο δημιουργίας πρωτοτύπων. Παρουσιάστηκε κατά το διάστημα 2016-2019 σε εργαστήρια και εκδηλώσεις και χρησιμοποιήθηκε από διάφορους πολιτιστικούς οργανισμούς για τη συγγραφή ψηφιακών εμπειριών για τα site τους. Το NSE συνέβαλε στη δημιουργία του πρώτου πρωτοτύπου για την on-site εμπειρία “The life of Ebutius” του Hunterian Antoinine Wall on-site experience. Χρησιμοποιήθηκε ακόμη για τη δημιουργία ψηφιακών εμπειριών στο Çatalhöyük Neolithic Site. Επίσης, με βάση το Narralive, στο πλαίσιο του προγράμματος Emotive, δημιουργήθηκε η ψηφιακή ξενάγηση «Τι να σπουδάσω» του Μουσείου Ιστορίας του Πανεπιστημίου Αθηνών, την οποία μπορεί να κατεβάσει κανείς στο Google Playstore στη δική του κινητή συσκευή, αλλά και στις συσκευές που παρέχονται από το μουσείο. Στη συνέχεια παρουσιάζεται συνοπτικά η δομή του εργαλείου και της πλατφόρμας Narralive.

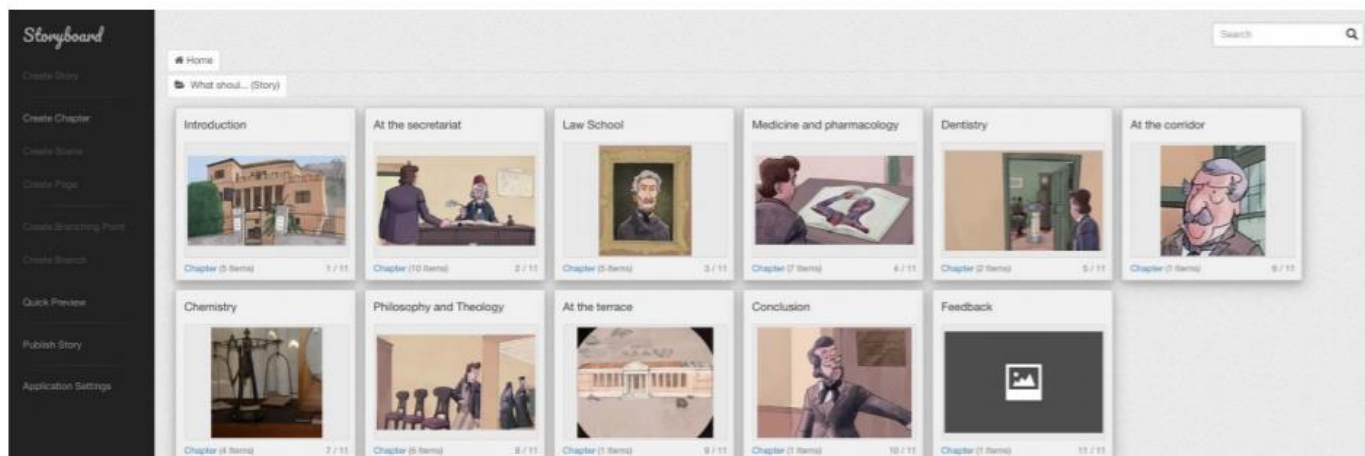
Το NSE σχεδιάστηκε με τέτοιο τρόπο ώστε να βοηθήσει χρήστες που διέθεταν ικανότητες στην αφήγηση αλλά δεν διέθεταν μεγάλη τεχνική εμπειρία να οργανώσουν την εμπειρία χρήστη με έναν εύκολο και αποτελεσματικό τρόπο.

Τα εργαλεία του Narralive είναι τα ακόλουθα: Μια συγγραφική μεθοδολογία που χρησιμοποιεί δομικά στοιχεία της αφήγησης (ιστορίες, κεφάλαια, σκηνές και σελίδες) για να ενισχύσει τη σημασία της αφήγησης και να οδηγήσει τον συγγραφέα κατευθείαν σε μια προσέγγιση με επίκεντρο την αφήγηση.

Μια μεγάλη ποικιλία από προκαθορισμένα πρότυπα, που κυμαίνονται από τα απλά, όπως κείμενο, εικόνες και βίντεο, μέχρι πιο σύνθετα, που σχετίζονται με την αφήγηση και την πολιτιστική κληρονομιά, όπως π.χ. κουίζ, βίντεο, διαδραστικές εικόνες, διαδραστικά βιβλία, δηλαδή, ένα πρότυπο που αποτελείται από πολλές διαδραστικές εικόνες που μιμούνται τον τρόπο με τον οποίο ξεφυλλίζουμε ένα βιβλίο, διάλογο με χρήση φωνής μεταξύ χαρακτήρων, NFC αναγνώστη (reader) με το οποίο ο χρήστης σκανάρει ένα NFC tag για να ξεκινήσει μια διάδραση, ένα πρότυπο που περιλαμβάνει ερωτηματολόγιο για τον χρήστη, προκειμένου να υπάρξει feedback.

Στο πλαίσιο δημιουργίας του NSE αναπτύχθηκε η εφαρμογή Narralive Mobile, η οποία δημιουργήθηκε για Android OS και αναπτύχθηκε χρησιμοποιώντας το Java και

το Android SDK και δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να εξερευνήσει, να επιλέξει την πολιτιστική εμπειρία της επιλογής του και να την κατεβάσει στην κινητή του συσκευή.

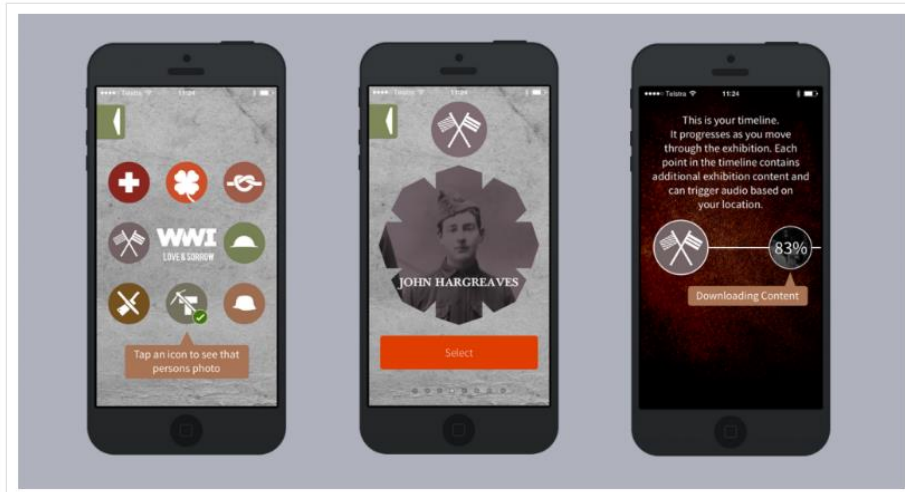


Εικόνα 21. Η ακολουθία των κεφαλαίων σε μία ιστορία, όπως παρουσιάζονται στο NSE. Πηγή: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1912/1912.01368.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

### 2.2.3 World War One: Love and Sorrow

Τον Αύγουστο του 2014 συμπληρώθηκαν εκατό χρόνια από την έναρξη του Α΄ Παγκοσμίου πολέμου. Η Μελβούρνη ήταν το κέντρο των επιχειρήσεων στην Αυστραλία. Χιλιάδες Βικτοριανοί έχασαν τη ζωή τους ή υπέστησαν ζημιές από τη σύγκρουση. Το μουσείο Victoria της Αυστραλίας εγκαινίασε τον Αύγουστο του 2014 μια έκθεση στο μουσείο της Μελβούρνης, η οποία παρουσίαζε τα τέσσερα χρόνια της σύγκρουσης ως μια ιστορία, με την οποία οι σημερινοί Βικτοριανοί εξακολουθούσαν να συνδέονται εκατό χρόνια μετά. Η έκθεση εστίαζε στον αντίκτυπο και τις συνέπειες που είχε ο πόλεμος για τους κατοίκους της Βικτόριας και ιδιαίτερα για τη σωματική και ψυχική υγεία των στρατιωτών. Παράλληλα με τη φυσική έκθεση, δημιουργήθηκε μια ολοκληρωμένη εμπειρία για κινητά σε σχέση με την έκθεση. Κατά την είσοδο των επισκεπτών στο μουσείο, μέσω της τεχνολογίας beacon, εκκινούνταν η εφαρμογή της αφήγησης. Οι επισκέπτες οδηγούνταν στην έκθεση, όπου επέλεγαν έναν από οκτώ

χαρακτήρες, με τον οποίο πλοηγούνταν στην έκθεση. Καθώς προχωρούσαν στην έκθεση, η εφαρμογή τους παρείχε σχετικό περιεχόμενο με βάση την εγγύτητά τους σε μια συγκεκριμένη ζώνη της έκθεσης και τον χαρακτήρα που είχαν επιλέξει. Το περιεχόμενο ήταν κείμενο, εικόνες, ήχος και βίντεο<sup>21</sup>.



Εικόνα 22. Η επιλογή χαρακτήρα στην εφαρμογή για την έκθεση “Love and Sorrow”. Πηγή: <https://mwa2014.museumsandtheweb.com/paper/storyteller-world-war-one-love-and-sorrow-a-hybrid-exhibition-mobile-experience/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>21</sup> <https://mwa2014.museumsandtheweb.com/paper/storyteller-world-war-one-love-and-sorrow-a-hybrid-exhibition-mobile-experience/>

## Β΄ ΜΕΡΟΣ

### ΤΡΙΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

#### 3.1. Η Ελληνική Επανάσταση ως θέμα για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin

*Κι' όσο αγαπῶ τὴν πατρίδα μου δὲν αγαπῶ ἄλλο τίποτας. Νὰ ῥθῆ ἕνας νὰ μοῦ εἰπῆ ὅτι θὰ πάγῃ ὀμπρὸς ἠ πατρίδα, στρέγομαι νὰ μοῦ βγάλῃ καὶ τὰ δυὸ μου μάτια. Ὅτι ἂν εἶμαι στραβός, καὶ ἠ πατρίδα μου εἶναι καλά, μὲ θρέφει· ἂν εἶναι ἠ πατρίδα μου ἀχαμνά, δέκα μάτια νὰ ἔχω, στραβός θὰ νὰ εἶμαι<sup>22</sup>.*

Στρατηγός Ιωάννης Μακρυγιάννης



Εικόνα 23. Delacroix Eugene, Επεισόδιο του Ελληνικού Αγώνα, λάδι σε μουσαμά, 65,7 επί 81,6 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου. Πηγή εικόνας: <https://www.nationalgallery.gr/el/sulloges/collection/dutikoeuropaiki-tehni/epeisodio-tou-ellinikou-agona.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

---

<sup>22</sup> Στρατηγού Μακρυγιάννη, *Απομνημονεύματα*, Βιβλίο Γ΄, κεφάλαιο Α΄, σ. 341-342, εισαγωγή-σχόλια Σπύρου Ι. Ασδραχά, Εκδότες: Μέλισσα και Α. Καραβίας, Αθήνα 1957

### 3.1.1 Λόγοι επιλογής του συγκεκριμένου θέματος

Για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης επιλέχθηκε ως θέμα η Ελληνική Επανάσταση. Η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος έγινε επειδή η εθνικοαπελευθερωτική εξέγερση είναι ένα θέμα το οποίο συγκεντρώνει το ενδιαφέρον διαχρονικά, καθώς αποτελεί το κορυφαίο γεγονός του 19<sup>ου</sup> αιώνα για τους Έλληνες.

Η Ελληνική Επανάσταση είναι ένα σημαντικό γεγονός όχι μόνο με ελληνικούς αλλά και με ευρωπαϊκούς όρους. Είναι μία από τις τέσσερις επαναστάσεις σε παγκόσμιο επίπεδο που εγκαινιάζουν την εποχή της νεωτερικότητας. Επίσης ήταν η πρώτη επιτυχημένη εξέγερση που οδήγησε στην ίδρυση ενός εθνικού ανεξάρτητου κράτους στη Νοτιοανατολική Ευρώπη, γεγονός που συνέβαλε στην αναδιαμόρφωση των γεωπολιτικών ισορροπιών στην Ανατολική Μεσόγειο<sup>23</sup>. Δίκαια λοιπόν η ιστορική αυτή περίοδος εξακολουθεί να εμπνέει υπερηφάνεια ακόμη και στις μέρες μας και να συγκινεί.

Οι γνώσεις που οι περισσότεροι από εμάς έχουμε για την Ελληνική Επανάσταση προέρχονται κυρίως από τα σχολικά εγχειρίδια, στα οποία αναπαράγονται τα γεγονότα με στερεοτυπικό λόγο και προβάλλονται αξιωματικές αλήθειες<sup>24</sup>.

Ταυτόχρονα πολλές από τις γνώσεις μας είναι ελλιπείς ή ανακριβείς. Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε τον Δεκέμβρη του 2019 από την εταιρεία Marc για λογαριασμό του Πανεπιστημίου Αθηνών με τη μέθοδο της πολυσταδιακής τυχαίας δειγματοληψίας με τηλεφωνικές συνεντεύξεις σε 1.200 νοικοκυριά, προέκυψαν ενδιαφέροντα στοιχεία. Διαπιστώθηκε, για παράδειγμα, ότι ενώ ο Θεόδωρος Κολοκοτρώνης είναι ο αδιαμφισβήτητος σταρ στο πάνθεον των ηρώων, με ποσοστό

---

<sup>23</sup> Ιάκωβος Δ. Μιχαηλίδης, άρθρο «Τι μας διδάσκει η Ελληνική Επανάσταση του 1821;» διαθέσιμο στο <https://www.lifo.gr/culture/arxaiologia/ti-mas-didaskei-i-elliniki-epanastasi-toy-1821> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>24</sup> Βασίλης Καρδάσης, «1821-2021/Η Ελληνική Επανάσταση στο σχολείο. Στερεότυπα, στρεβλώσεις, αποσιωπήσεις», *Η Αυγή*, διαθέσιμο στο [https://www.avgi.gr/dialogos-gia-1821/384168\\_i-elliniki-epanastasi-sto-sholeio-stereotypa-strebloseis-aposiopiseis](https://www.avgi.gr/dialogos-gia-1821/384168_i-elliniki-epanastasi-sto-sholeio-stereotypa-strebloseis-aposiopiseis) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)



92,7%, δύο στους τρεις ερωτώμενους δήλωσαν άγνοια για το γεγονός ότι ο Γεώργιος Τερτσέτης και ο Αναστάσιος Πολυζωίδης αρνήθηκαν να υπογράψουν την απόφαση θανάτωσης του αρχιστράτηγου με την κατηγορία της εσχάτης προδοσίας<sup>25</sup>.

Ενδιαφέρουσα είναι επίσης η άποψη του κοινού, την οποία αναδεικνύει η ίδια έρευνα, για το πόσο καλά γνωρίζουμε τα γεγονότα της Επανάστασης. Ενώ, δηλαδή, το 42,9% των Ελλήνων θεωρούν ότι οι ίδιοι γνωρίζουν καλά την Επανάσταση, ταυτόχρονα το 91,1% θεωρεί ότι οι υπόλοιποι τη γνωρίζουν ελάχιστα<sup>26</sup>.

Τα τελευταία χρόνια αρκετοί μελετητές προσπαθούν να προσεγγίσουν το θέμα μέσα από νέα οπτική. Πολλοί ιστορικοί, για παράδειγμα, επισημαίνουν ότι δεν έχουν αναδειχθεί, όσο θα έπρεπε, στα σχολικά εγχειρίδια η σημασία που είχαν και άλλοι παράγοντες όσον αφορά την προετοιμασία για την έναρξη της Επανάστασης, όπως ο σχηματισμός εθνικής συνείδησης πριν από το ξέσπασμα της Επανάστασης, ο Ευρωπαϊκός Διαφωτισμός και η Γαλλική Επανάσταση, ή ο ρόλος της γλώσσας και της θρησκείας ως παραγόντων για τη συγκρότηση της διαφορετικότητας.

Οι μελετητές στρέφουν επίσης το βλέμμα τους σε προσωπικότητες παραγνωρισμένες ή υποτιμημένες. Παράδειγμα αποτελεί η συμμετοχή και συμβολή των γυναικών στον Αγώνα, η οποία υποτιμήθηκε από τους ιστοριογράφους του 19<sup>ου</sup> και των αρχών του 20<sup>ου</sup> αιώνα<sup>27</sup>. Ένα άλλο παράδειγμα είναι ο παρεξηγημένος ρόλος των λεγόμενων «πολιτικών της Επανάστασης», όπως του Αλέξανδρου Μαυροκορδάτου και του Θεόδωρου Νέγρη. Η εξύμνηση του ρόλου των οπλαρχηγών στην επιτυχή έκβαση του ελληνικού αγώνα άφησε στο περιθώριο τη συμβολή των προαναφερθέντων στην Ελληνική Επανάσταση. Ωστόσο, οι άνθρωποι αυτοί διέθεταν ευρωπαϊκή παιδεία, είχαν επηρεαστεί από τις ευρωπαϊκές εξελίξεις και είχαν γνώση της πολιτικής συγκρότησης. Το γεγονός ότι η Ελλάδα έγινε ανεξάρτητο και όχι αυτόνομο κράτος οφείλεται τόσο στους στρατιωτικούς όσο και στους πολιτικούς<sup>28</sup>.

---

<sup>25</sup> Γιούλη Επτακοίλη, «Τι γνωρίζουν οι Έλληνες του 2020 για το 1821, άρθρο στην εφημερίδα *Η Καθημερινή*, <https://www.kathimerini.gr/society/1086676/ti-gnorizoyn-oi-ellines-toy-2020-gia-to-1821/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>26</sup> Στο ίδιο (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>27</sup> Ρεγγίνα Κατσιμάρδου, βλ. άρθρο «Δόμνα Βισβίζη: Μια άγνωστη και υποτιμημένη ηρώίδα της Επανάστασης», διαθέσιμο στο <https://www.lifo.gr/culture/arxaiologia/domna-bisbizi-mia-agnosti-kai-yipotimimeni-iroida-tis-epanastasis> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>28</sup> Βασίλης Καρδάσης, ό.π. (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

Αποσιωπούνται επίσης γεγονότα, όπως η σφαγή Τούρκων και Εβραίων που ακολούθησε την άλωση της Τριπολιτσάς, η αναφορά στα οποία θα δημιουργούσε ρωγμές στο λαμπρό ηρωικό αφήγημα της Επανάστασης<sup>29</sup>. Η αποσιώπηση για το συγκεκριμένο γεγονός προφανώς συμπαρέσυρε στην άγνοια και θαυμαστές πράξεις, όπως αυτή της Μπουμπουλίνας, η οποία, μετά την άλωση της Τριπολιτσάς, δείχνοντας αξιοθαύμαστη αλληλεγγύη και θέτοντας σε κίνδυνο την ίδια της τη ζωή, προστάτευσε και έσωσε από τον θάνατο τις γυναίκες του χαρεμιού της Τριπολιτσάς<sup>30</sup>. Για όλους αυτούς τους λόγους «Είναι σημαντικό», όπως αναφέρει η ιστορικός Μαρία Ευθυμίου, «να επαναπροσεγγίσουμε το 1821 χωρίς εντάσεις, χωρίς πόλωση, χωρίς κρωγμούς. Η Ελληνική Επανάσταση έχει πλευρές φωτεινές και σκοτεινές αλλά έχει και αναγνώσεις πολιτικές και κοινωνικές πολύ ενδιαφέρουσες που αναδεικνύουν ακόμα περισσότερο το ειδικό βάρος και τη σημασία της. Ως πολίτες μόνο να κερδίσουμε έχουμε από αυτό το ξανακοίταγμα της Ιστορίας. Αρκεί να το χειριστούμε με ουσία, μέτρο και σωφροσύνη. Και χαρά επαναπροσδιορισμού μας»<sup>31</sup>. Συνοψίζοντας, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η Ελληνική Επανάσταση είναι μια ιστορική περίοδος η οποία εξακολουθεί να συγκεντρώνει το ενδιαφέρον, να συγκινεί, να εμπνέει λογοτέχνες και καλλιτέχνες. Ενδεικτικές του ενδιαφέροντος είναι

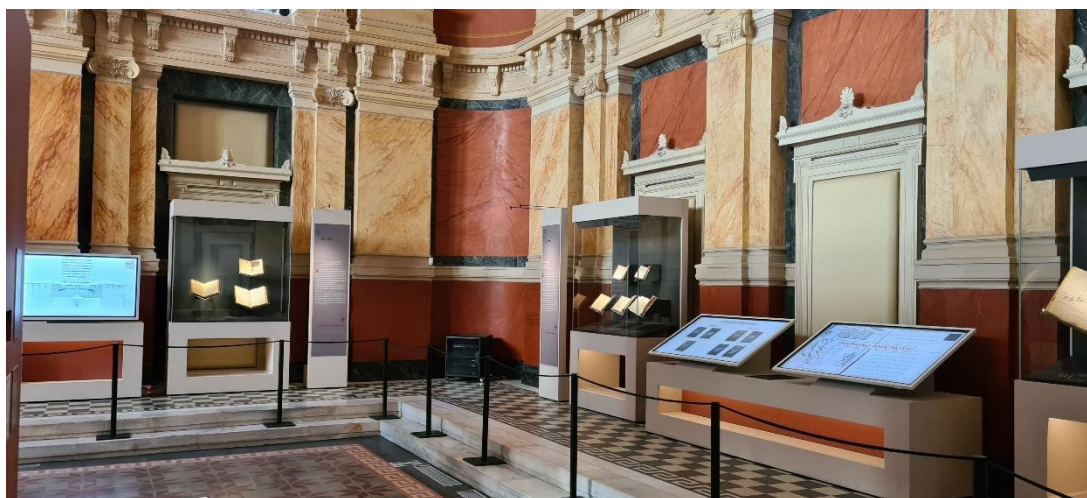
---

<sup>29</sup> Δημήτρης Καναβαράκης, «Η σφαγή των Τούρκων στην Τρίπολη: Η μαύρη σελίδα του '21 που δεν μάθαμε στο σχολείο», <https://www.ethnos.gr/history/article/146826/hsfaghtontoyrkonsthntripolhhmayrshelidatoy21poydenmathamestosxoleio> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

<sup>30</sup> Από την εισήγηση της Αναστασίας Αντωνοπούλου με θέμα *Γυναικείος ηρωισμός: Τρόποι παρουσίασης της Ελληνίδας αγωνίστριας του 1821 στη γερμανική και την ελληνική λογοτεχνία του 19<sup>ου</sup> αιώνα* στο Επιστημονικό Συνέδριο με θέμα “Η Επανάσταση του 1821 και οι Νεοελληνικές Τέχνες” που πραγματοποιήθηκε στο Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών & Μουσικής Β&Μ Θεοχαράκη, στις 14 και 15 Απριλίου 1822.

<sup>31</sup> Γιούλη Επτακοίλη, «Τι γνωρίζουν οι Έλληνες του 2020 για το 1821” <https://www.kathimerini.gr/society/1086676/ti-gnorizoyn-oi-ellines-toy-2020-gia-to-1821/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

οι εκθέσεις<sup>32</sup> που διοργανώνονται κάθε χρόνο, τα επιστημονικά συνέδρια<sup>33</sup> και οι λοιπές δράσεις<sup>34</sup>.



Εικόνα 24. Εικόνα από την έκθεση «Πώς μάθαιναν οι Έλληνες γράμματα από την Άλωση μέχρι την Επανάσταση (1453-1821)» στο κτίριο του παλαιού Χρηματιστηρίου Αθηνών. Πηγή: Προσωπικό αρχείο της συγγραφέως

---

<sup>32</sup> Μία πολύ ενδιαφέρουσα έκθεση είναι η έκθεση “Πώς μάθαιναν οι Έλληνες γράμματα από την Άλωση μέχρι την Επανάσταση (1453-1821)” που διοργανώνει το MIET σε επιμέλεια της μουσειολόγου Έλιας Βλάχου, για το διάστημα 13 Απριλίου έως 30 Ιουνίου 2022, η οποία παρουσιάζει πρωτότυπο αρχειακό υλικό σε συνδυασμό με διαδραστικές εφαρμογές.

<sup>33</sup> Στις 14 και 15 Απριλίου 1822 διοργανώθηκε στο Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών & Μουσικής Β&Μ Θεοχαράκη Επιστημονικό Συνέδριο με θέμα “Η Επανάσταση του 1821 και οι Νεοελληνικές Τέχνες”, όπου παρουσιάστηκε η επίδραση της Ελληνικής Επανάστασης στη λογοτεχνία, στη μουσική και στο θέατρο.

<sup>34</sup> Η χρηματοδοτούμενη δράση “Ζωντανεύοντας την Αθήνα της Επανάστασης” υλοποιείται από το Πάντειο Πανεπιστήμιο. Έχει στόχο τη δημιουργία πολυπρισματικών αναγνώσεων της Επανάστασης και την ανάδειξη νέων ιστορικών προσεγγίσεων μέσα από τη δημιουργία μιας διαδραστικής ψηφιακής εφαρμογής «περίληψης» σε ιστορικά γεγονότα που έλαβαν χώρα στην πόλη των Αθηνών κατά τη διάρκεια της πολιορκίας της Ακρόπολης από τον Κιουταχή (1826-1827) και την παραγωγή ενός «έργου» μουσειακού θεάτρου βασισμένου σε αυτά τα γεγονότα. Η πρωτοτυπία της εντοπίζεται στη δημιουργία ενός ψηφιακού ερμηνευτικού εργαλείου που θα είναι προσβάσιμο σε διαφορετικές ομάδες κοινού και θα αξιοποιεί σύγχρονες ιστοριογραφικές και μουσειολογικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία υποκειμενικών αφηγήσεων ιστορικών προσώπων ή χαρακτήρων με παιγνιώδη, ευχάριστο και κατανοητό τρόπο. Βλ. [https://www.elidek.gr/wp-content/uploads/2020/10/Gkazi\\_Pres\\_GR.pdf](https://www.elidek.gr/wp-content/uploads/2020/10/Gkazi_Pres_GR.pdf)

Ωστόσο χρειάζεται οι μεγαλύτεροι από εμάς να στρέψουν ξανά το βλέμμα σε αυτήν για να τη γνωρίσουν καλύτερα, ενώ οι νέες γενιές είναι σημαντικό να διδαχθούν τα ιστορικά γεγονότα που οδήγησαν το έθνος στην ελευθερία όχι πλέον μονοδιάστατα, αλλά με βάση τις ιστορικές γνώσεις που έχουμε στο μεταξύ κατακτήσει για την ιστορική αυτή περίοδο. Για όλους τους παραπάνω λόγους η Ελληνική Επανάσταση εξακολουθεί να είναι ένα θέμα ελκυστικό, με το οποίο αξίζει να ασχολούμαστε κατά περιόδους, προκειμένου αφενός να μην ξεχνάμε ένα συλλογικό επίτευγμα του έθνους και αφετέρου να το επαναπροσδιορίζουμε σύμφωνα με τις νέες μελέτες.

### **3.1.2 Λόγοι παρουσίασης του συγκεκριμένου θέματος σε ψηφιακή αφήγηση**

Η σημερινή εποχή επιβάλλει τη χρήση των νέων τεχνολογιών στην αφήγηση, καθώς έτσι διαμορφώνεται ένα περιβάλλον πιο ελκυστικό, πιο ενδιαφέρον και ταυτόχρονα πιο αποτελεσματικό ως προς τη μετάδοση της πληροφορίας. Η οπτική αποτύπωση, η χρήση πολυμέσων εμπλουτίζουν την πληροφορία. Επιπλέον η διάδραση με αυτά, η συμμετοχικότητα στην αφήγηση διεγείρουν το ενδιαφέρον του επισκέπτη των ψηφιακών αφηγήσεων, καθώς σε αυτήν απαιτείται η ενεργή εμπλοκή του. Ιδιαίτερα μάλιστα όταν έχουμε να αφηγηθούμε ένα θέμα που σε αρκετούς είναι γνώριμο, σε μικρότερο ή σε μεγαλύτερο βαθμό, όπως η Ελληνική Επανάσταση, απαιτούνται νέοι σύγχρονοι τρόποι προσέλευσης του κοινού στο οποίο απευθυνόμαστε.

Παράλληλα το συγκεκριμένο θέμα ενδείκνυται για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι νέες ψηφιακές εφαρμογές, καθώς υπάρχει πλούτος πληροφοριών αλλά και αρκετό πολυμεσικό υλικό το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τις ανάγκες της ψηφιακής αφήγησης.

### **3.2 Δημιουργία σεναρίου με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» για την ψηφιακή αφήγηση στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin**

Αφού έγινε ενδελεχής βιβλιογραφική μελέτη σχετικά με το θέμα της ψηφιακής αφήγησης, δηλαδή της Επανάστασης του 1821, προσδιορίστηκε η βασική ιδέα του σεναρίου και ξεκίνησε η συγγραφή. Η συγγραφή κατά διαστήματα υποβαλλόταν σε συνεχείς διορθώσεις και βελτιώσεις μέχρι να οριστεί η τελική της μορφή. Δημιουργήθηκαν ενότητες, διαχωρίστηκαν δηλαδή τα διάφορα στιγμιότυπα της ιστορίας, ώστε να γίνει καλύτερη διαχείριση του υλικού.

Στην αρχή της αφήγησης υπάρχει το εισαγωγικό κείμενο, που εισάγει τον επισκέπτη της εφαρμογής στο θέμα της αφήγησης. Η πρώτη ενότητα έχει τίτλο «Η αφύπνιση της εθνικής συνείδησης». Η δεύτερη ενότητα έχει τίτλο «Η κήρυξη της Επανάστασης» και περιλαμβάνει μια υποενότητα, την οποία αποτελούν οι μάχες της Επανάστασης. Η τρίτη ενότητα έχει τίτλο «Μορφές της Ελληνικής Επανάστασης». Η τέταρτη ενότητα έχει τίτλο «Φιλελληνισμός». Η πέμπτη και τελευταία ενότητα έχει τίτλο «Η ίδρυση του νέου ελληνικού κράτους».

Στη συνέχεια αποφασίστηκε πώς θα εικονογραφηθεί η ιστορία, έγινε δηλαδή επιλογή του πολυμεσικού υλικού, το οποίο επρόκειτο να ενταχθεί στην ιστορία. Το υλικό που επιλέχθηκε εντοπίστηκε αποκλειστικά από το διαδίκτυο, ενώ για τη συγγραφή των κειμένων αξιοποιήθηκε σχετική ελληνική βιβλιογραφία, σύγχρονη αλλά και παλαιότερη.

### **3.3 Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin**

#### **3.3.1 Λόγοι για τους οποίους επιλέχθηκαν οι συγκεκριμένες πλατφόρμες**

Για την ανάπτυξη της ψηφιακής αφήγησης αρχικά διερευνήθηκαν πλατφόρμες οι οποίες έχουν καλό layout και είναι εύχρηστες στην παραγωγή αφήγησης για τον μέσο χρήστη του διαδικτύου. Καθώς είχε προαποφασιστεί ότι την ψηφιακή αφήγηση θα ακολουθούσε έρευνα κοινού, προτιμήθηκε να παρουσιαστεί η ψηφιακή αφήγηση σε πλατφόρμες τις οποίες θα μπορούσαν, στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες στην έρευνα να χρησιμοποιήσουν, εφόσον το επιθυμούσαν, για τη δημιουργία μιας δικής τους ψηφιακής αφήγησης. Επίσης, η χρησιμοποίηση εφαρμογών οι οποίες θα απαιτούσαν εξειδικευμένες γνώσεις προγραμματισμού πιθανόν δεν θα ήταν δυνατόν να υλοποιηθεί εντός των χρονικών περιορισμών που υπήρχαν για τη συγγραφή της παρούσας εργασίας.

Στη συνέχεια διερευνήθηκαν πλατφόρμες χωρικής αποτύπωσης, μια και, κατά την άποψη της γράφουσας, το θέμα του σεναρίου αναδεικνύεται καλύτερα με την οπτική παρουσίαση των σημαντικότερων γεγονότων πάνω στον χάρτη.

Αρχικά, υπήρξε πειραματισμός δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης στην πλατφόρμα Storymap JS. Κρίθηκε όμως ότι το layout της εφαρμογής είναι παρωχημένο και ότι οι δυνατότητες για ενσωμάτωση πολυμεσικού υλικού είναι περιορισμένες. Έπειτα δοκιμάστηκαν οι πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin και κρίθηκαν καταλληλότερες, καθώς προσέφεραν περισσότερες δυνατότητες και διαπιστώθηκε ότι είναι περισσότερο διαδραστικές.



Εικόνα 25. Πειραματισμός δημιουργίας ψηφιακής αφήγησης από τη συγγραφέα στην πλατφόρμα Storymap JS

Όσον αφορά την πλατφόρμα Arcgis Story Maps παρέχεται σε ελεύθερη και επί πληρωμή έκδοση. Στην επί πληρωμή έκδοση παρέχονται επιπλέον δυνατότητες, όπως η δυνατότητα ενσωμάτωσης στην αφήγηση συλλογής εικόνων, timeline, ήχου τόσο ως θέματος όσο και ως ηχητικού αποσπάσματος, η δυνατότητα embed (ενσωμάτωσης), καθώς επίσης και η δυνατότητα της συμμετοχικής αφήγησης ανάμεσα σε συνδρομητές.

Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιήθηκε η ελεύθερη έκδοση της πλατφόρμας Arcgis Story Maps. Παρότι αυτή η έκδοση είναι σαφώς πιο περιοριστική ως προς το τελικό αποτέλεσμα, ωστόσο οι δυνατότητες που παρέχει είναι ικανοποιητικές για την ανάδειξη του υλικού. Επιπλέον, δυνατότητες που προσφέρονται στην επί πληρωμή έκδοση, όπως η συμμετοχική αφήγηση, προϋποθέτουν ότι και οι επισκέπτες της εφαρμογής θα είναι συνδρομητές, επομένως η χρήση της συνδρομητικής έκδοσης δεν θα είχε ιδιαίτερη χρησιμότητα στην παρούσα εργασία. Τέλος, καθώς επρόκειτο να ακολουθήσει συγκριτική θεώρηση των δύο εφαρμογών, κρίθηκε ότι είναι προτιμότερο να χρησιμοποιηθούν και στις δύο περιπτώσεις ελεύθερα λογισμικά, δεδομένου ότι η πλατφόρμα Historypin είναι ένα λογισμικό ελεύθερο ως προς τη χρήση.

### 3.3.2 Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps

Στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps, το σενάριο της ιστορίας χρησιμοποιήθηκε ολόκληρο και με τη διάρθρωση που περιγράφηκε παραπάνω. Χρησιμοποιήθηκαν επίσης όλες οι δυνατότητες που παρέχει η ελεύθερη έκδοση της εφαρμογής.

Αρχικά επιλέχθηκε ως εικόνα εξωφύλλου της ιστορίας ο πίνακας του Θεόδωρου Βρυζάκη *Το στρατόπεδο του Καραϊσκάκη*.



Εικόνα 26: Η εισαγωγική εικόνα της ψηφιακής αφήγησης «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps

Ακολούθησε το εισαγωγικό κείμενο και στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκε πολυμεσικό υλικό (βίντεο) από τον εορτασμό των 200 χρόνων της Ελληνικής Επανάστασης στην πρόσοψη της Βουλής.



Εικόνα 27: Βίντεο από την 3D προβολή στην πρόσοψη της Βουλής κατά τον εορτασμό των 200 χρόνων από την κήρυξη της Επανάστασης του 1821



Στη συνέχεια, χρησιμοποιήθηκε το «κουμπί» της εφαρμογής Arcgis Story Maps, στο οποίο τέθηκε σύνδεσμος, ο οποίος μεταφέρει τον επισκέπτη της εφαρμογής στην 3D έκθεση «Το '21 αλλιώς».

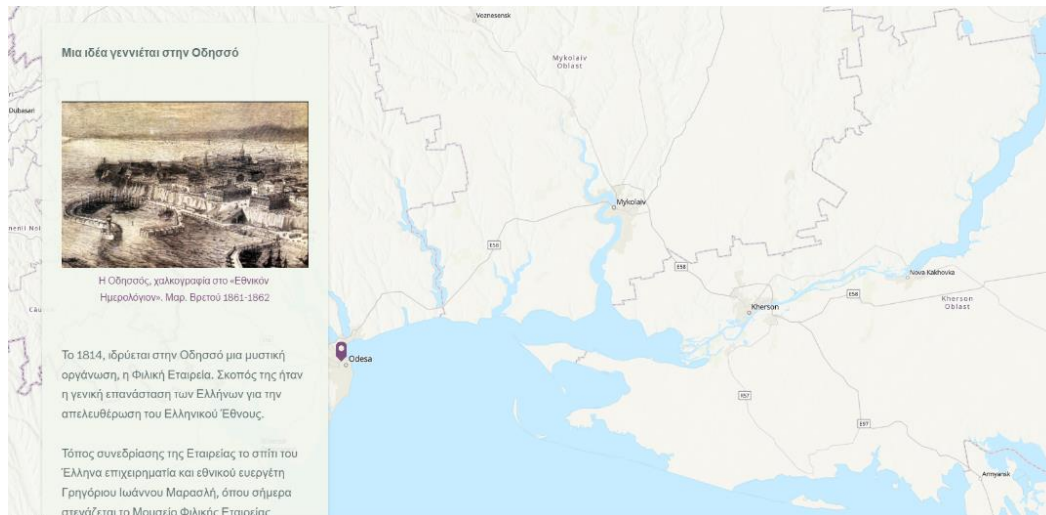
<https://my.matterport.com/show/?m>

Εικόνα 28. Το «κουμπί» της εφαρμογής Arcgis Story Maps

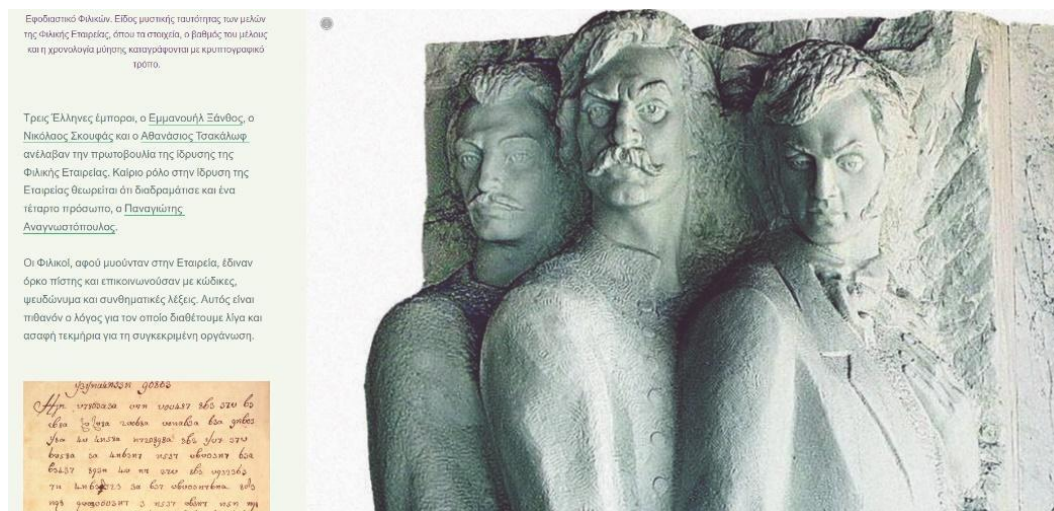


Εικόνα 29. Η 3D έκθεση «Το '21 αλλιώς», η οποία υλοποιήθηκε από το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, ενσωματωμένη στην αφήγηση

Στην ενότητα «Η αφύπνιση της εθνικής συνείδησης» τοποθετήθηκε κείμενο, και στη συνέχεια μπλοκ πλήρους οθόνης, με στατικό πλαίσιο πολυμέσου, στην πρώτη περίπτωση χάρτη και στη δεύτερη φωτογραφία, και πλαίσιο κυλιόμενης αφήγησης όπου τοποθετήθηκε κείμενο. Καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης, σε καίρια σημεία, τοποθετήθηκαν links που οδηγούν σε άλλες σελίδες για συμπλήρωση των πληροφοριών της αφήγησης.

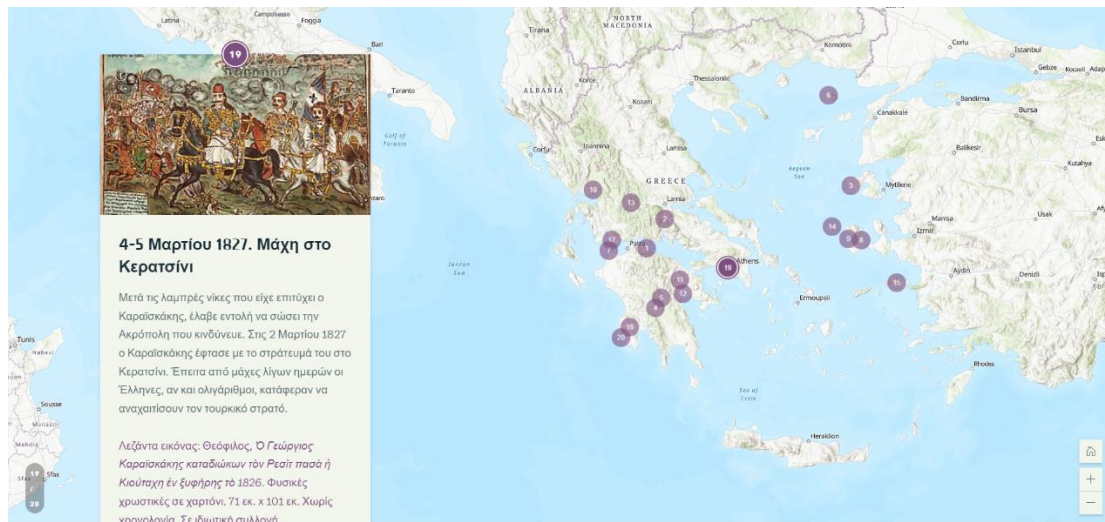


Εικόνα 30: Μπλοκ πλήρους οθόνης με χάρτη και πλαίσιο κυλιόμενης αφήγησης



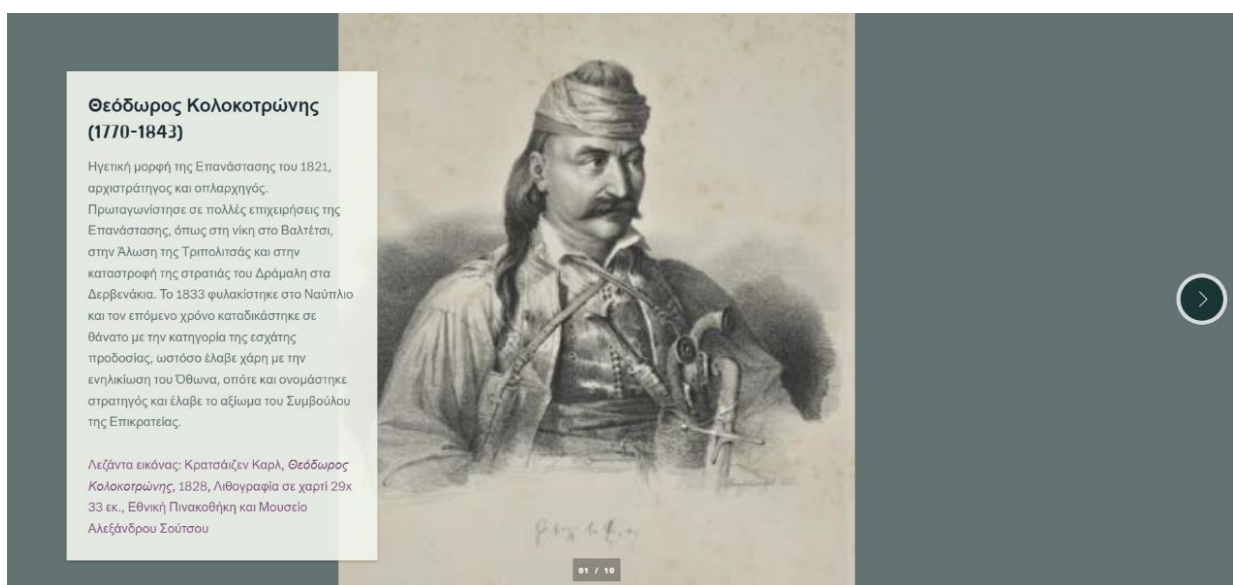
Εικόνα 31. Μπλοκ πλήρους οθόνης με εικόνα και πλαίσιο κυλιόμενης αφήγησης

Στην ενότητα «Η κήρυξη της Επανάστασης» τοποθετήθηκε κείμενο και στη συνέχεια map tour. Επιλέχθηκαν είκοσι μάχες της Επανάστασης, τοποθετήθηκαν στον χάρτη και συνοδεύτηκαν από εικόνες πινάκων ζωγραφικής και κείμενο. Οι εικόνες από τους πίνακες τεκμηριώθηκαν ως προς τον καλλιτέχνη, το υλικό, τις διαστάσεις του έργου και τη συλλογή στην οποία ανήκουν. Η εξερεύνηση των μαχών στον χάρτη από τον επισκέπτη της εφαρμογής γίνεται είτε με τη σειρά που έχει επιλεγεί από την αφηγήτρια είτε με οποιαδήποτε σειρά επιλέξει εκείνος.



Εικόνα 32. Απεικόνιση σε διαδραστικό χάρτη των μαχών της Επανάστασης

Στην ενότητα «Μορφές της Ελληνικής Επανάστασης» τοποθετήθηκε αρχικά κείμενο και στη συνέχεια παρουσίαση διαφανειών. Για τις διαφάνειες επιλέχθηκαν ενδεικτικά δέκα εικόνες από ζωγραφικά έργα που απεικονίζουν αγωνιστές της Επανάστασης, πέντε ανδρών και πέντε γυναικών. Οι εικόνες συνοδεύτηκαν από κείμενο με βιογραφικά στοιχεία. Τα κείμενα ήταν κατά το δυνατόν σύντομα, δεδομένου ότι έπρεπε να δοθούν περιληπτικά τα βασικά βιογραφικά τους στοιχεία, ώστε να μπορεί ο επισκέπτης της εφαρμογής να σχηματίσει μια ολοκληρωμένη εντύπωση για τον εικονιζόμενο.



Εικόνα 33. Παρουσίαση διαφανειών, η οποία συνοδεύεται από κείμενο

Στην ενότητα «Φιλελληνισμός» χρησιμοποιήθηκε κείμενο και φωτογραφία.



Θεόδωρος Βρυζάκης, *Η υποδοχή του λόρδου Βύρωνα στο Μεσολόγγι, 1861*, λάδι σε μουσαμά, 155x 213 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου  
Εικόνα 34. Εικόνα από την ενότητα «Φιλελληνισμός»

Στην ενότητα «Η ίδρυση του νέου ελληνικού κράτους» χρησιμοποιήθηκε κείμενο, μπλοκ πλήρους οθόνης με εικόνα και κυλιόμενη αφήγηση, εικόνες ως πολυμεσικό υλικό και σάρωση.



Εικόνα 35. Μπλοκ πλήρους οθόνης με εικόνα και πλαίσιο κυλιόμενης αφήγησης



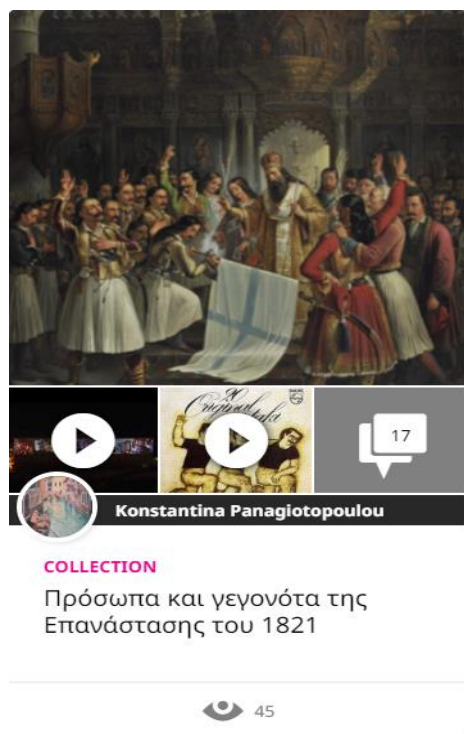
Εικόνα 36. Σάρωση. Στο πλαίσιο έχουν τοποθετηθεί δύο εικόνες, οι οποίες σχετίζονται μεταξύ τους αφηγηματικά και ο επισκέπτης της πλατφόρμας μπορεί να σύρει την εικόνα με τα βελάνια από τα αριστερά προς τα δεξιά και το αντίστροφο.

Μετά την ολοκλήρωση της συγγραφής της αφήγησης, ακολούθησε η δημοσίευσή της. Κατά την πλοήγησή του στην εφαρμογή, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να ενεργοποιήσει τη λειτουργία αυτόματης αναπαραγωγής, να κάνει προεπισκόπηση εκτύπωσης και να ενσωματώσει την ιστορία σε μια δική του αφήγηση.

Η αφήγηση είναι διαθέσιμη στην ακόλουθη διεύθυνση:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/dd0f6a664bf04916911e55ccdc31656>

### 3.3.3 Δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στην πλατφόρμα Historypin



Εικόνα 37. Η ψηφιακή αφήγηση με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» στο Historypin

Στην πλατφόρμα Historypin δημιουργήθηκε συλλογή με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821».

Για τη δημιουργία της αφήγησης αυτής, έγινε χρήση του σεναρίου που περιγράφηκε στην ενότητα “Δημιουργία σεναρίου με θέμα «Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821» για την ψηφιακή αφήγηση στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin”.

Επιλέχθηκε να μη χρησιμοποιηθεί το σύνολο του υλικού, καθώς θα δημιουργούνταν συνωστισμός πληροφοριών στην πλατφόρμα, που θα προκαλούσε ενδεχομένως κούραση ή και σύγχυση στον επισκέπτη, εφόσον μάλιστα ο σκοπός αυτής της ψηφιακής εφαρμογής, που έχει δημιουργηθεί στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, δεν είναι η ενδελεχής εξέταση των γεγονότων αλλά ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται η πληροφορία. Για τον λόγο αυτό έγινε επιλογή υλικού από καθεμία ενότητα του αρχικού σεναρίου.

Έτσι, το εισαγωγικό κείμενο τοποθετήθηκε στο about της συλλογής.

## Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821



«Ο κόσμος μάς έλεγε τρελούς. Ημείς, αν δεν είμεθα τρελοί, δεν εκάναμε την Επανάσταση...»

Τα λόγια αυτά του Κολοκοτρώνη, τα οποία αποτελούν ένα απόσπασμα από όσα υπαγόρευσε ο αρχιστράτηγος της Ελληνικής Επανάστασης στον Γεώργιο Τερτσέτη το καλοκαίρι του 1836, προκειμένου ο τελευταίος να συγγράψει τα Απομνημονεύματα του Κολοκοτρώνη, απηχούν την παράτολμη, γενναία απόφαση των Ελλήνων να αγωνιστούν για να αποτινάξουν τον τουρκικό ζυγό. Μια απόφαση που έφερε λαμπρές νίκες αλλά και ήττες για τους Έλληνες. Μια απόφαση ωστόσο που, μέσα από σκληρούς αγώνες και πολλές δοκιμασίες, οδήγησε στην πολυπόθητη ελευθερία και στη δημιουργία του ανεξάρτητου ελληνικού κράτους, με την υπογραφή του Πρωτοκόλλου του Λονδίνου το 1830.

Η γνώση μας για τα γεγονότα που οδήγησαν στην ανεξαρτησία προέρχεται από την καταγραφή τους, από τα πρώτα ακόμη χρόνια της Επανάστασης, από λόγιους ιστορικούς αλλά και από τα Απομνημονεύματα των Αγωνιστών που θέλησαν με αυτό τον τρόπο να καταθέσουν τη δική τους εκδοχή των ιστορικών γεγονότων, κυρίως ως απάντηση στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάστηκαν τα γεγονότα από τους ιστορικούς. Προέρχεται όμως και από την **ιστορική ζωγραφική**, από τα έργα φιλελλήνων ζωγράφων αλλά και Ελλήνων καλλιτεχνών, οι οποίοι θέλησαν να διασώσουν με τα έργα τους τη μνήμη των ηρώων που με τις θυσίες τους χάρισαν στους Έλληνες την ελευθερία.

This collection has 17 pins So far, it's been **viewed 43** times.

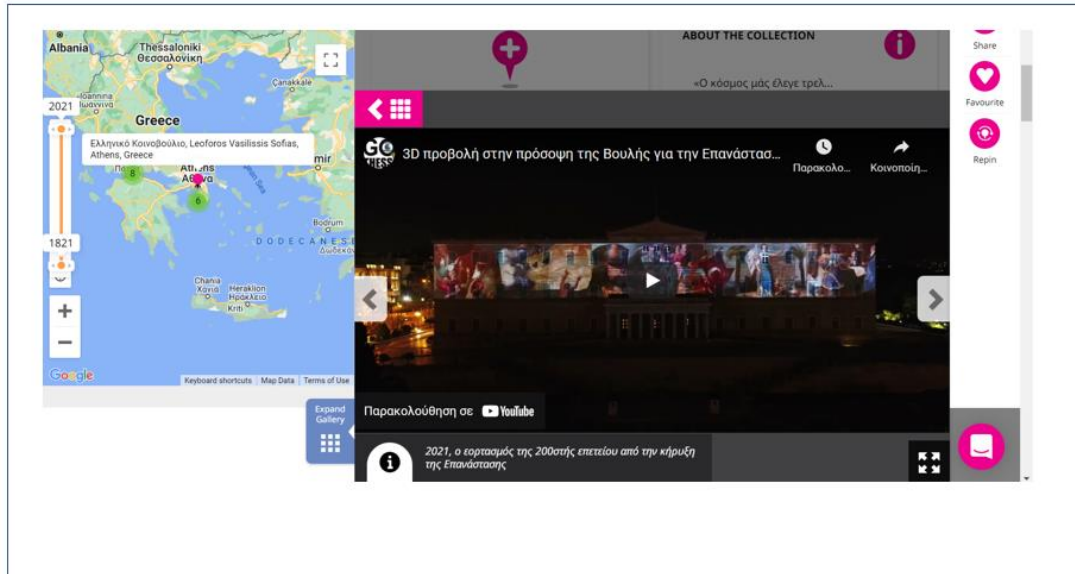
## COLLECTION MANAGERS



Konstantina P...

Εικόνα 38. Το about της συλλογής με το εισαγωγικό κείμενο του σεναρίου

Από το πολυμεσικό υλικό της εισαγωγικής ενότητας δημιουργήθηκε το pin 2021, *Ο εορτασμός της 200στής επετείου από την κήρυξη της Επανάστασης*, το οποίο παρουσιάζει βίντεο που αντλήθηκε από το you tube. Το pin συνοδεύτηκε από κείμενο, όπως και όλα τα υπόλοιπα pin. Επίσης σε αυτό, όπως και στα υπόλοιπα pin, προστέθηκαν tags, ώστε να υπάρχει η δυνατότητα εύρεσής τους στο διαδίκτυο, και metadata για την τεκμηρίωσή τους.



Εικόνα 39. Pin από την εισαγωγική ενότητα του σεναρίου

Από την ενότητα «Η αφύπνιση της εθνικής συνείδησης» δημιουργήθηκε το pin *Η μυστική δράση της Φιλικής Εταιρείας*. Η εικόνα του pin αντιστοιχίστηκε στον χάρτη. Καθώς δόθηκε η ακριβής διεύθυνση για το pin, η εφαρμογή παρείχε τη δυνατότητα σύνδεσης με τον χάρτη της Google street. Έτσι οι επισκέπτες της εφαρμογής μπορούν με τον κέρσορα του υπολογιστή τους να περιηγηθούν στον εξωτερικό χώρο του μουσείου της Φιλικής Εταιρείας.



Εικόνα 40. Pin από την ενότητα «Η αφύπνιση της εθνικής συνείδησης»



Από την ενότητα «Η κήρυξη της Επανάστασης» δημιουργήθηκαν τα ακόλουθα ρip: 23 Μαρτίου 1821. Κήρυξη της Επανάστασης στη Βοστίτσα, 8 Μαΐου 1821. Μάχη στο Χάνι της Γραβιάς, 23 Σεπτεμβρίου 1821. Άλωση της Τριπολιτσάς, και 10-11 Απριλίου 1826. Η έξοδος του Μεσολογγίου. Συνοδεύτηκαν από κείμενα και από τεκμηρίωση των εικόνων. Όπου υπήρχε διαθέσιμη εικόνα από το Google street, συνδέθηκε με το ρip, για να υπάρχει η δυνατότητα διάδρασης στον επισκέπτη της εφαρμογής.



Εικόνα 41. Το ρip 10-11 Απριλίου 1826. Η έξοδος του Μεσολογγίου από την ενότητα «Η κήρυξη της Επανάστασης»



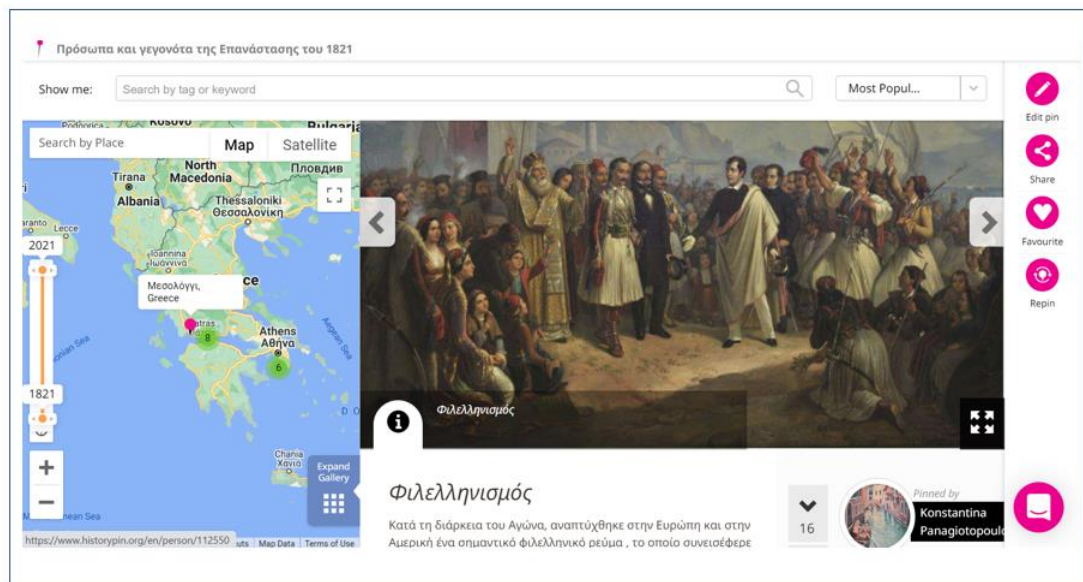
Εικόνα 42. Το pin *Μάχη στο Χάνι της Γραβιάς* από την ενότητα «Η κήρυξη της Επανάστασης»

Από την ενότητα “Μορφές της Επανάστασης” δημιουργήθηκαν τέσσερα pins, *Θεόδωρος Κολοκοτρώνης (1770-1843)*, *Γεώργιος Καραϊσκάκης (1782-1827)*, *Ζαραφοπούλα Μαριγώ (; έως 1865)* και *Ασήμω Λιδωρίκη (; έως 12 Ιανουαρίου 1827)*. Τα pins συνοδεύτηκαν από κείμενα και τεκμηρίωση των εικόνων. Έγιναν επίσης οι συνδέσεις με Google street, όπου υπήρχε αυτή η δυνατότητα.



Εικόνα 43. Pin από την ενότητα «Μορφές της Επανάστασης»

Από την ενότητα «Φιλελληνισμός» δημιουργήθηκε το pin *Φιλελληνισμός*, το οποίο συνοδεύτηκε από κείμενο και τεκμηρίωση της εικόνας.



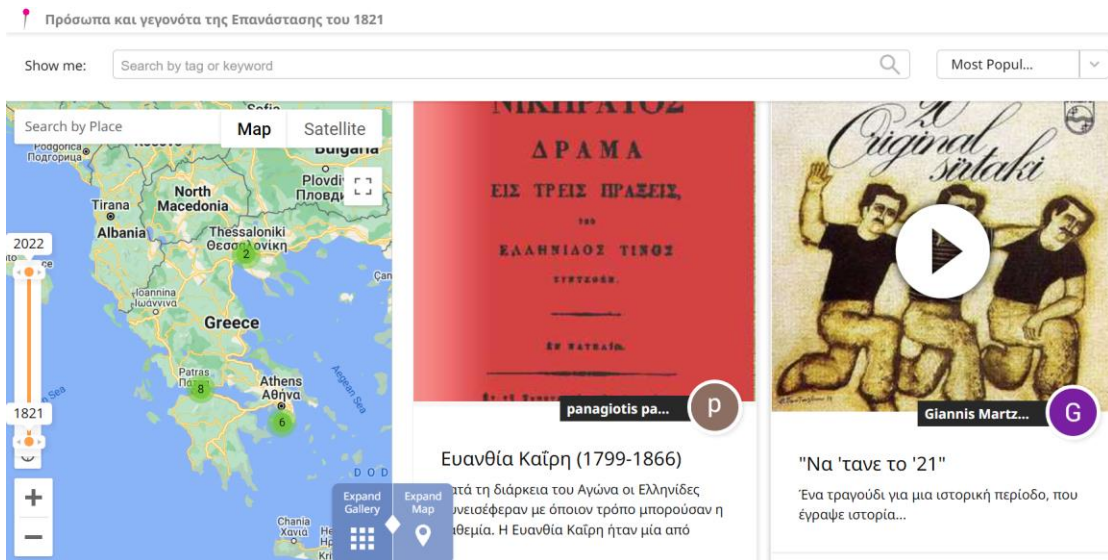
Εικόνα 44. Pin από την ενότητα «Φιλελληνισμός»

Από την ενότητα «Η ίδρυση του νέου ελληνικού κράτους» δημιουργήθηκαν τα pin *Ο Ιωάννης Καποδίστριας, πρώτος Κυβερνήτης της Ελλάδας* και *Το Πρωτόκολλο της Ανεξαρτησίας 22 Ιανουαρίου/3 Φεβρουαρίου 1830*. Τα pin συνοδεύτηκαν από κείμενα και τεκμηρίωση των εικόνων. Έγιναν επίσης οι συνδέσεις με Google street, όπου υπήρχε αυτή η δυνατότητα.

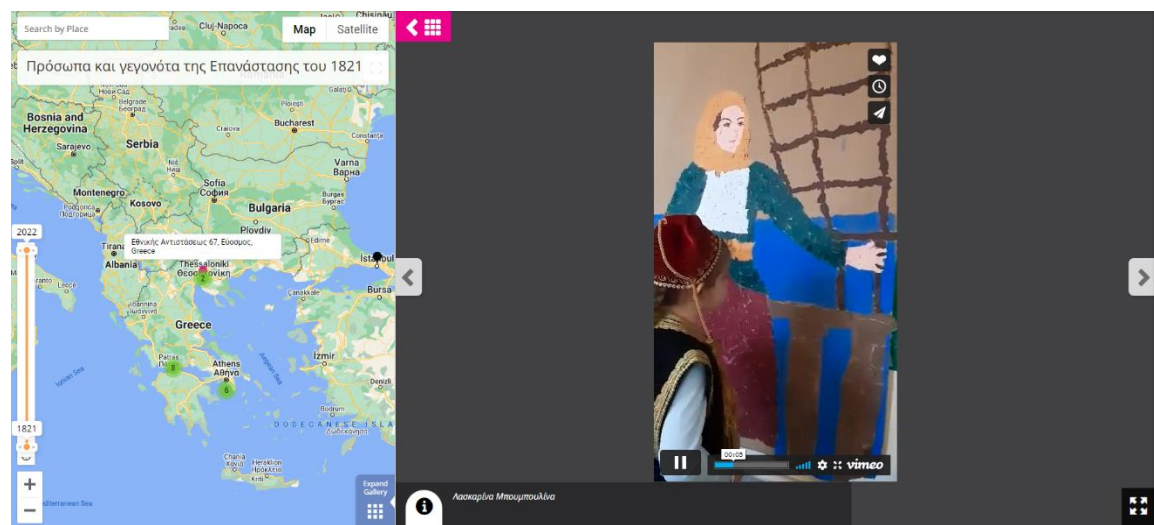


Εικόνα 45. Pin από την ενότητα «Η ίδρυση του νέου ελληνικού κράτους»

Επισημαίνεται ότι η αφήγηση δημοσιεύεται απευθείας στον ιστό. Μετά τη δημοσίευση της συγκεκριμένης αφήγησης, προστέθηκαν αφηγήσεις επισκεπτών της εφαρμογής, με θέμα σχετικό με αυτό της συλλογής. Δημιουργήθηκε έτσι συμμετοχική αφήγηση.



Εικόνα 46. Ριπ που προστέθηκαν από το κοινό



Εικόνα 47. Ριπ που προστέθηκε από το κοινό

Οι επισκέπτες της εφαρμογής πρόσθεσαν εικόνα, βίντεο από το you tube, αλλά και ήχο από το soundcloud. Σε ορισμένες περιπτώσεις, υπήρχε προσθήκη σχολίων.

### 23 Μαρτίου 1821. Κήρυξη της Επανάστασης στη Βοστίτσα

Η Ελληνική Επανάσταση κηρύσσεται στη Βοστίτσα, το σημερινό Αίγιο, στις 23 Μαρτίου 1821. Εκεί, αφού συγκροτείται η Μεσσηνιακή Γερουσία υπό τον Πετρόμητη Μαυρομιχάλη, ανακοινώνεται η έναρξη της Επανάστασης και ζητείται η συνδρομή των Ευρωπαίων. Ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι η Επανάσταση ξεκίνησε από την Καλαμάτα. Κατά άλλους, η Επανάσταση ξέσπασε ταυτόχρονα σε πολλά μέρη. Στον πίνακα παρουσιάζεται η εκδοχή της έναρξης της Επανάστασης στην Αγία Λαύρα, με την οποία γαλουχήθηκαν γενιές Ελλήνων μέσα από τα σχολικά εγχειρίδια.

Λεζάντα εικόνας: Θεόδωρος Βρυζάκης, Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός ευλογεί τη σημαία της Επανάστασης, 1865, Λάδι σε μουσαμά, 164x 126 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτζου

#### COMMENTS & STORIES FROM OUR MEMBERS



Χρήστος Μ.

said on 30 March

Delete

Η κήρυξη της Επανάστασης στην Αγία Λαύρα είναι προφανώς ένας μύθος. Ένας ακόμη μύθος που σχετίζεται με την Επανάσταση είναι ο μύθος του κρυφού σχολείου. Πολύς λόγος έχει γίνει για το αν υπήρξε πράγματι κρυφό σχολείο. Από τις μαρτυρίες όμως δεν προκύπτει η ύπαρξη κρυφού σχολείου ούτε το κλείσιμο ή απαγόρευση λειτουργίας των σχολείων. Αντίθετα υπήρξαν πολλές αναφορές για ελεύθερη λειτουργία όχι μόνο των κατώτερων εκπαιδευτηρίων αλλά και των ανώτερων, όπως η Μεγάλη του Γένους Σχολή και η Ευαγγελική Σχολή της Σμύρνης.



Share your thoughts. Feel free to include links to videos, sounds or any webpage

Record a video comment

The screenshot shows a HistoryPin interface. At the top, it indicates 3 likes and 0 comments, pinned by Konstantina Panagiotopoulou. The date is 1865. The location is Aigio, with a map showing the area around the Archaeological Museum and Christougenon Park. The pin is titled '23 Μαρτίου 1821. Κήρυξη της Επανάστασης στη Βοστίτσα'. The tags are 'ellenike epanastase' and 'palaion patron germanos'. The PIN METADATA section includes the license (Creative Commons Attribution-ShareAlike), attribution (Theodoros Bryzakis), and the original source (National Gallery of Greece).

Εικόνα 51. Προσθήκη σχολίου από επισκέπτη της εφαρμογής

Η αφήγηση είναι διαθέσιμη στην ακόλουθη διεύθυνση:

<https://www.historypin.org/en/prosopa-kai-gegonota-tes-epanastases-tou-1821/geo/37.95675,22.022066,6/bounds/33.398877,17.594576,42.248436,26.449556/paging/1>

### 3.3.4 Θεώρηση των δύο εφαρμογών ως προς το επίπεδο της αλληλεπίδρασης

Κατά τον σχεδιασμό μιας εφαρμογής, ζητούμενο είναι να επιτευχθεί η κατά το δυνατόν καλύτερη εμπειρία χρήστη, η οποία διαμορφώνεται σε μεγάλο βαθμό από τα στοιχεία διαδραστικότητας και αλληλεπίδρασης που παρέχονται.

Η διαδραστικότητα έχει οριστεί από τους μελετητές με πολλούς τρόπους. Πρόκειται για έναν πολυδιάστατο μηχανισμό, ένα λειτουργικό στοιχείο ανταλλαγής μηνυμάτων, μια μεταβλητή αντίληψη στο μυαλό του χρήστη (Tsitoura, 2007).

Η αλληλεπίδραση του ανθρώπου με τον υπολογιστή έχει αναγνωριστεί ως βασικός μηχανισμός για την απόκτηση γνώσης, την ανάπτυξη ενδιαφερόντων και την υλοποίηση της ιδέας της διά βίου μάθησης. Η μακροπρόθεσμη εμπειρική έρευνα για τη χρήση των μέσων και των ψηφιακών τεχνολογιών έχει επιβεβαιώσει την ανάγκη χρήσης μεθόδων ενεργοποίησης με υψηλό επίπεδο αλληλεπίδρασης (Siemieniicka 2017).

Κατά τον σχεδιασμό της αφήγησης έγινε προσπάθεια να υπάρξει η μέγιστη αλληλεπίδραση, σύμφωνα με τις δυνατότητες που παρέχουν οι δύο πλατφόρμες.

Έτσι στην πλατφόρμα Arcgis Storymaps παρέχονται οι ακόλουθοι τρόποι αλληλεπίδρασης:

- Υπερσύνδεσμοι
- Βίντεο
- Διαδραστικοί χάρτες
- Ενσωμάτωση της 3D έκθεσης «Η Ελληνική Επανάσταση με φιγούρες και διοράματα Playmobil»
- Παρουσίαση διαφανειών
- Σάρωση

Στην πλατφόρμα Historypin παρέχονται οι ακόλουθοι τρόποι αλληλεπίδρασης:

- Υπερσύνδεσμοι
- Βίντεο
- Διαδραστικοί χάρτες
- Πλοήγηση σε χάρτες Google street
- Fade in και fade out στις περιπτώσεις που το pin συνδέεται με κάποια τοποθεσία από το Google maps
- Ήχος από το soundcloud

## **ΤΕΤΑΡΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ**

### **4. ΕΡΕΥΝΑ ΚΟΙΝΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ARCGIS STORY MAPS ΚΑΙ HISTORYPIN**

Αφού ολοκληρώθηκε η δημιουργία ψηφιακής αφήγησης στις παραπάνω εφαρμογές, κρίθηκε σκόπιμη η παρουσίασή της στο κοινό με τη μορφή ερωτηματολογίου.

#### **4.1 Σκοπός της έρευνας**

Ως σκοπός της έρευνας τέθηκε η διερεύνηση της εμπειρίας χρήστη των παραπάνω εφαρμογών και η αξιολόγηση των εφαρμογών ως προς τον τρόπο παρουσίασης της πληροφορίας.

#### **4.2 Μεθοδολογία της έρευνας**

Για τη συγκεκριμένη έρευνα ακολουθήθηκαν πέντε στάδια. Το πρώτο στάδιο ήταν η υλοποίηση των δύο εφαρμογών στις πλατφόρμες Arcgis Story Maps και Historypin. Το δεύτερο ήταν ο σχεδιασμός και η προετοιμασία του ερωτηματολογίου. Το τρίτο ήταν η διανομή του μέσω mail, messenger και viber στο κοινό. Το τέταρτο ήταν η συγκέντρωση των δεδομένων της έρευνας. Τελευταίο στάδιο ήταν η εξαγωγή και η παρουσίαση των αποτελεσμάτων.

#### **4.3 Ερωτηματολόγιο**

Για τη διεξαγωγή της έρευνας επιλέχθηκε ως ερευνητικό εργαλείο το ερωτηματολόγιο. Προτιμήθηκε η ηλεκτρονική μορφή ερωτηματολογίου, επειδή, με τον τρόπο αυτό δίνεται η δυνατότητα διανομής του σε μεγαλύτερο αριθμό ερωτηθέντων, σε σύντομο χρονικό διάστημα. Επιλέχθηκε η υλοποίησή του στην πλατφόρμα Google forms καθώς έχει φιλικό στον χρήστη σχεδιασμό, και καθιστά ευκολότερη την εξαγωγή των συμπερασμάτων.

Το ερωτηματολόγιο για τη συγκεκριμένη έρευνα είναι ανώνυμο και απαρτίζεται από σαφείς, σύντομες, προκαθορισμένες απαντήσεις. Ωστόσο, το γεγονός ότι οι απαντήσεις είναι προκαθορισμένες, αποτελεί σαφώς ένα μειονέκτημα για την έρευνα.



#### **4.4 Οργάνωση ερωτηματολογίου**

Το ερωτηματολόγιο που δημιουργήθηκε αποτελεί μία ενότητα και απαρτίζεται από 14 ερωτήσεις. Επιλέχθηκε η μορφή του ερωτηματολογίου να είναι σύντομη, καθώς ένα σύντομο ερωτηματολόγιο προδιαθέτει ευνοϊκά τους συμμετέχοντες. Στην αρχή του ερωτηματολογίου παρατέθηκε ο τίτλος και το εισαγωγικό σημείωμα, όπου δίνονται τα στοιχεία της ερευνήτριας, ο οργανισμός για τον οποίο γίνεται η έρευνα, ο σκοπός της έρευνας καθώς και ο εκτιμώμενος χρόνος συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου.

#### **4.5 Μορφή και διατύπωση ερωτήσεων**

Όσον αφορά τη σύνταξη των ερωτήσεων δόθηκε βαρύτητα στο να είναι σύντομες, σαφείς με ξεκάθαρο νόημα για να μην αποπροσανατολίζουν τον ερωτώμενο. Επίσης, δόθηκε προσοχή να μην περιέχουν πολλή πληροφορία και να αναφέρονται σε ένα ζήτημα κάθε φορά. Η γλώσσα που χρησιμοποιήθηκε είναι απλή και κατανοητή, χωρίς γλωσσικούς ιδιωτισμούς, για να μπορούν οι ερωτήσεις να απαντηθούν από όλους τους ερωτώμενους, ανεξάρτητα από μορφωτικό επίπεδο (Μενεξές, 2009). Επίσης αποφεύχθηκαν λέξεις ή φράσεις που μπορούσαν να προτρέψουν τον ερωτώμενο να δώσει μεροληπτική απάντηση (Κυριαζή 2011). Οι ερωτήσεις είναι κλειστού τύπου, με προκαθορισμένες απαντήσεις. Έτσι δεν υπήρχε η δυνατότητα για απαντήσεις που να περιέχουν προσωπικές εμπειρίες. Επίσης, με τον τρόπο αυτό, δίνεται η δυνατότητα στον ερευνητή για εύκολη εξαγωγή δεδομένων. Οι ερωτήσεις είναι απλής επιλογής (πρέπει, δηλαδή να επιλεγθεί μόνο μία από τις απαντήσεις). Τέλος, στις απαντήσεις περιλήφθηκε η κατηγορία «άλλο», για να ενσωματωθούν οι μη προβλεπόμενες αποκρίσεις.

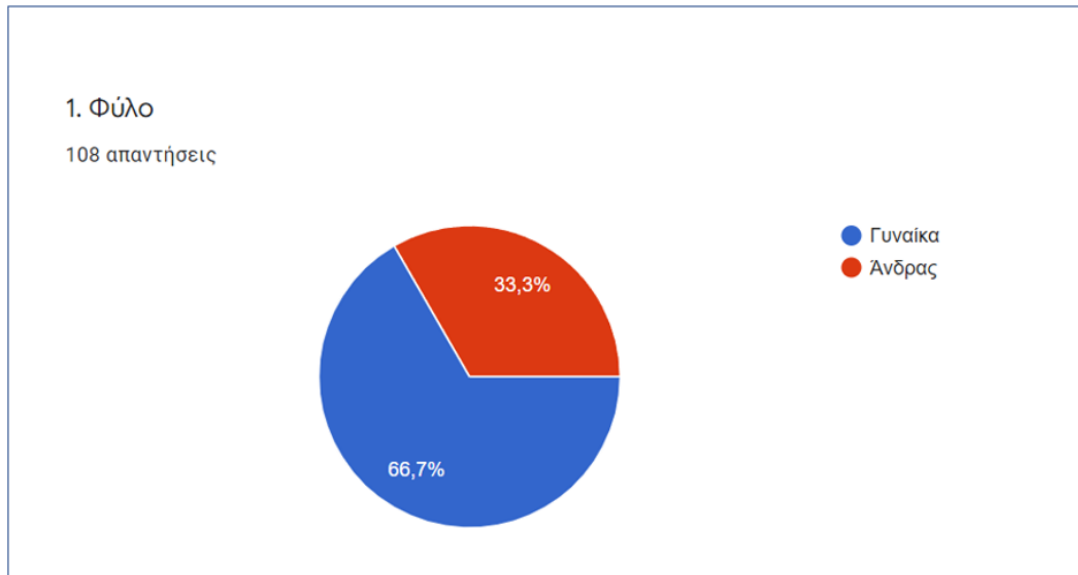
#### **4.6 Μέθοδος επεξεργασίας των δεδομένων**

Η έρευνα διεξήχθη κατά το διάστημα από 27/03/2022 έως και 21/04/2022. Το δείγμα το οποίο προέκυψε ήταν 108 ερωτηματολόγια. Η επεξεργασία των δεδομένων έγινε μέσα από το Google forms. Τα αποτελέσματα παρατίθενται στη συνέχεια αναλυτικά και με τη μορφή γραφημάτων.

## 4.7 Παρουσίαση αποτελεσμάτων

### 4.7.1 Ερώτημα 1. Φύλο

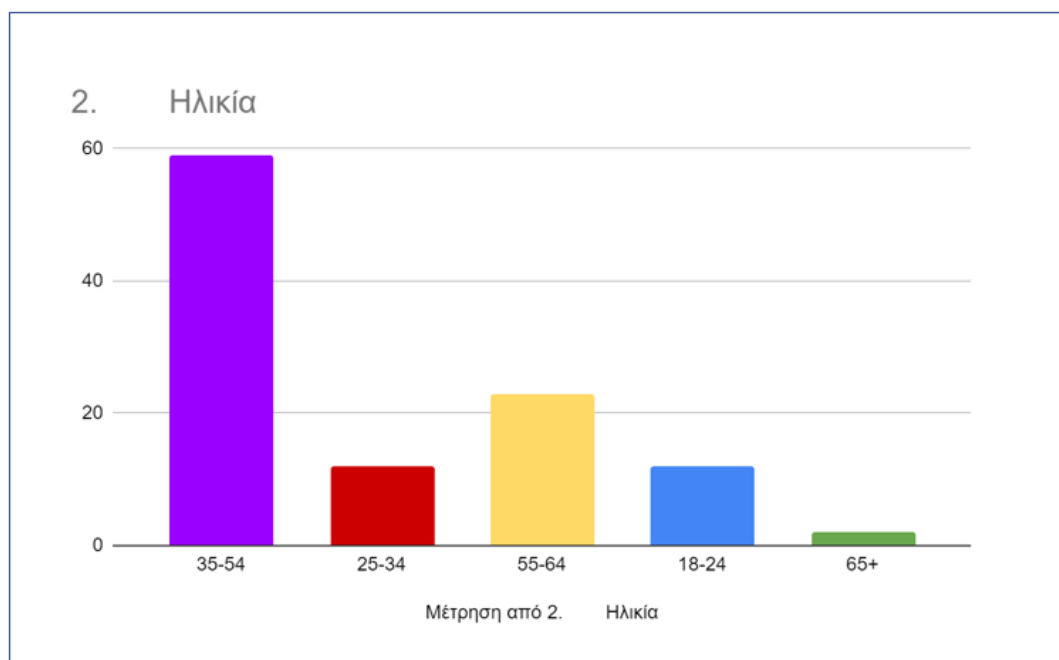
Από τους συμμετέχοντες στην έρευνα οι 72, δηλαδή το 66,7 %, είναι γυναίκες και οι 36, δηλαδή το 33,3% άνδρες.



Γράφημα 1. Ερώτηση σχετικά με το φύλο των συμμετεχόντων

#### 4.7.2 Ερώτημα 2. Ηλικία των συμμετεχόντων στην έρευνα

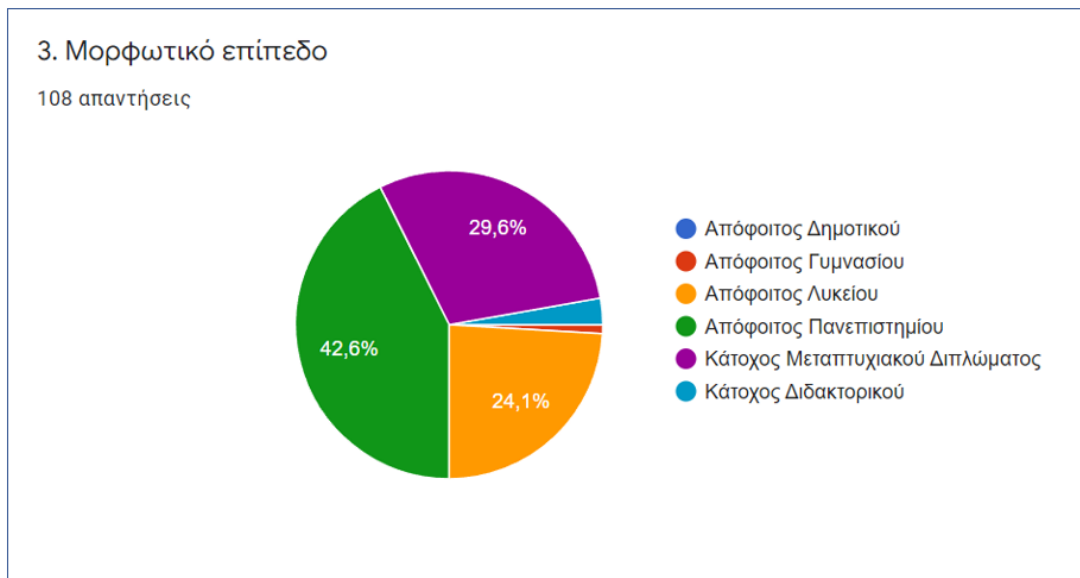
Η επικρατέστερη ηλικιακή ομάδα στην έρευνα είναι αυτή των 35-54 ετών με ποσοστό 54,6%. Ακολουθεί η ηλικιακή ομάδα των 55-64 ετών με ποσοστό 21,3%. Οι ηλικιακές ομάδες των 18-24 και 25-34 ετών αντιπροσωπεύονται με το ποσοστό του 11,1% η καθεμία, ενώ το 2% αντιπροσωπεύεται από την ηλικιακή ομάδα 65 ετών και άνω.



Γράφημα 2. Ερώτηση προσδιορισμού της ηλικίας των συμμετεχόντων στην έρευνα

#### 4.7.3 Ερώτημα 3. Μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων στην έρευνα

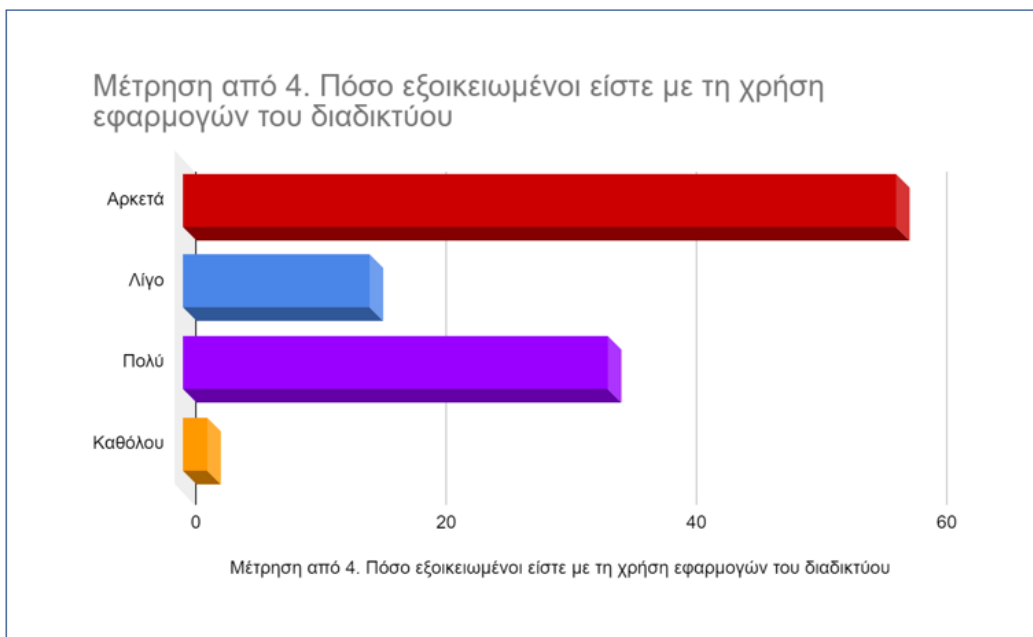
Οι συμμετέχοντες στην έρευνα, όσον αφορά το μορφωτικό επίπεδό τους είναι απόφοιτοι Πανεπιστημίου σε ποσοστό 42,6%. Ακολουθούν οι κάτοχοι Μεταπτυχιακού διπλώματος σε ποσοστό 29,6%, οι απόφοιτοι λυκείου σε ποσοστό 24,1%, οι κάτοχοι διδακτορικού σε ποσοστό 2,8% και οι απόφοιτοι γυμνασίου σε ποσοστό 0,9%.



Γράφημα 3. Ερώτημα σχετικά με το μορφωτικό επίπεδο των συμμετεχόντων στην έρευνα

#### 4.7.4 Ερώτημα 4. Πόσο εξοικειωμένοι είστε με τη χρήση εφαρμογών του διαδικτύου;

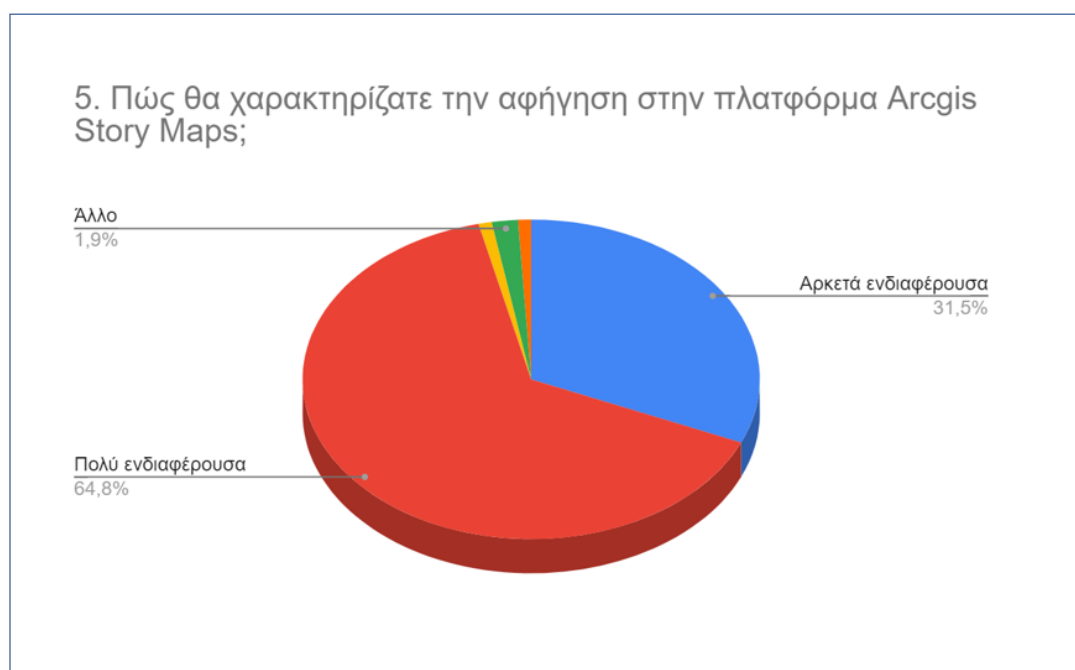
Το 52,8% των ερωτηθέντων απάντησε ότι είναι αρκετά εξοικειωμένο με τη χρήση εφαρμογών του διαδικτύου. Το 31,5% θεωρεί ότι είναι πολύ εξοικειωμένο, το 13,9% ότι δεν είναι καθόλου εξοικειωμένο, ενώ το 1,9% δηλώνει ότι δεν είναι καθόλου εξοικειωμένο με τις εφαρμογές του διαδικτύου.



Γράφημα 4. Ερώτημα σχετικά με την εξοικείωση των χρηστών με εφαρμογές του διαδικτύου

#### 4.7.5 Ερώτημα 5. Πώς θα χαρακτηρίζατε την αφήγηση στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps;

Από τους ερωτηθέντες, 70 άτομα, δηλαδή ποσοστό 64,8%, δήλωσε ότι βρίσκει την πλατφόρμα Arcgis Story Maps πολύ ενδιαφέρουσα. «Αρκετά ενδιαφέρουσα» τη χαρακτήρισαν 34 άτομα, δηλαδή το 31,5%. «Άλλο» ως απάντηση έδωσαν 2 άτομα, δηλαδή το 1,9%. «Λίγο ενδιαφέρουσα» χαρακτήρισε την αφήγηση στη συγκεκριμένη πλατφόρμα 1 άτομο, δηλαδή το 0,9%. Τέλος 1 ακόμα άτομο, δηλαδή το υπόλοιπο 0,9% χαρακτήρισε την αφήγηση στη συγκεκριμένη πλατφόρμα ως «καθόλου ενδιαφέρουσα».



Γράφημα 5. Χαρακτηρισμός της αφήγησης στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps από το κοινό

#### 4.7.6 Ερώτημα 6. Πώς θα χαρακτηρίζατε την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin;

Από τους συμμετέχοντες στην έρευνα 56 άτομα, δηλαδή ποσοστό 51,9%, δήλωσε ότι χαρακτηρίζει την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin «πολύ ενδιαφέρουσα». 37 άτομα, δηλαδή το 34,3% των ερωτηθέντων, απάντησε ότι χαρακτηρίζει την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin «αρκετά ενδιαφέρουσα». «Λίγο ενδιαφέρουσα» τη

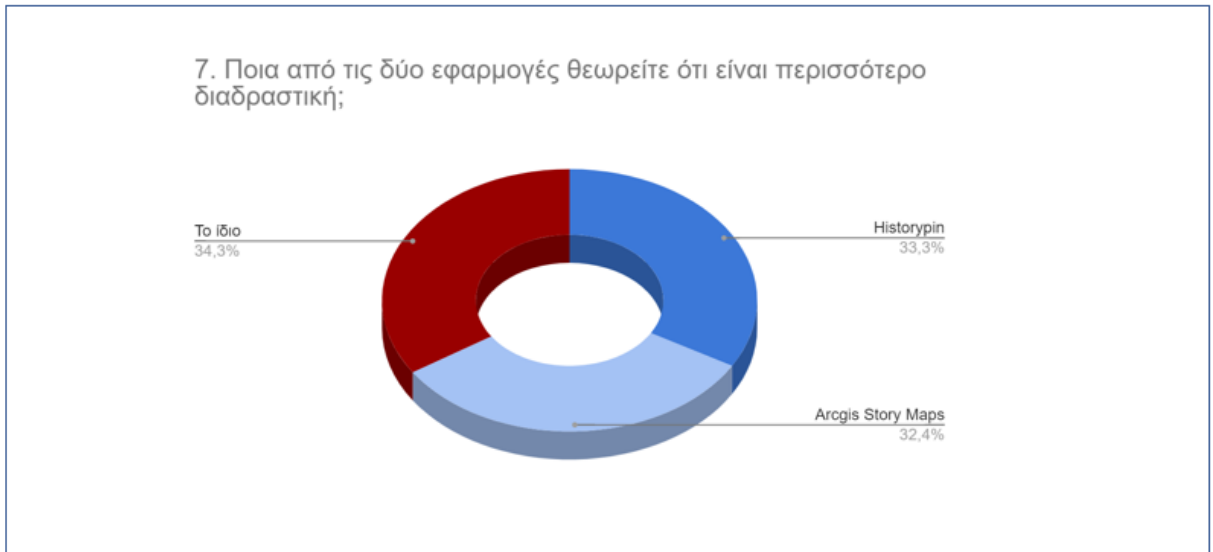
χαρακτήρισαν 11 άτομα, δηλαδή το 10,2%. 3 άτομα, δηλαδή το 2,8%, προτίμησε να απαντήσει «άλλο» ενώ 1 άτομο, δηλαδή, το 0,9% θεωρεί ότι η αφήγηση στη συγκεκριμένη πλατφόρμα δεν είναι καθόλου ενδιαφέρουσα.



Γράφημα 6. Χαρακτηρισμός της αφήγησης στην πλατφόρμα Historypin από το κοινό

#### 4.7.7 Ερώτημα 7. Ποια από τις δύο εφαρμογές θεωρείτε ότι είναι περισσότερο διαδραστική;

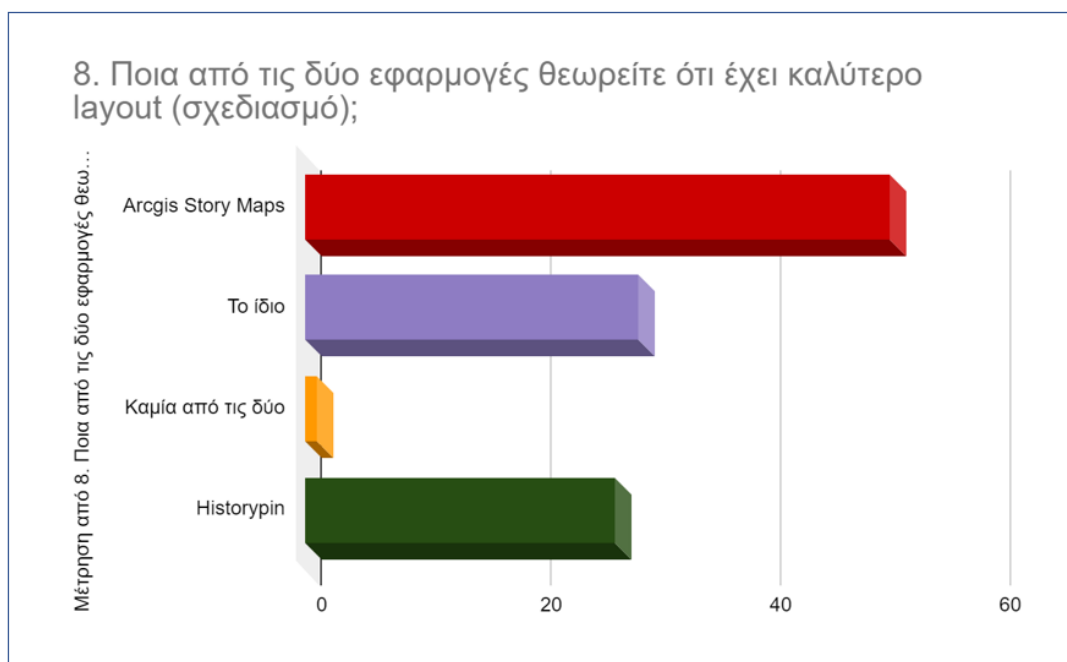
Στο ερώτημα ποια από τις δύο εφαρμογές είναι πιο διαδραστική, το 34,3% απάντησε ότι θεωρεί το ίδιο διαδραστικές τις δύο εφαρμογές. Το 33,3% θεωρεί πιο διαδραστική την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin, ενώ το 32,4% κρίνει πιο διαδραστική την εφαρμογή Arcgis Story Maps. Τέλος, η επιλογή «καμία από τις δύο» δεν προτιμήθηκε από κανένα από τους ερωτηθέντες.



Γράφημα 7. Συγκριτική θεώρηση των δύο εφαρμογών από το κοινό ως προς τη διαδραστικότητα.

#### 4.7.8 Ερώτημα 8. Ποια από τις δύο εφαρμογές θεωρείτε ότι έχει καλύτερο layout (σχεδιασμό);

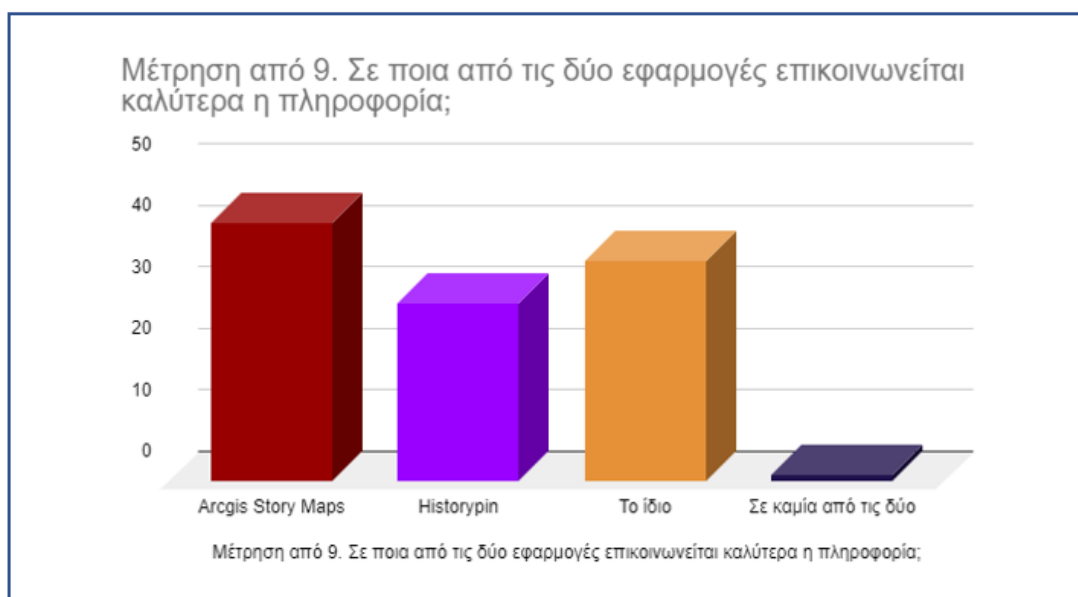
Στο ερώτημα ποια από τις δύο εφαρμογές έχει καλύτερο layout, το 47,2% απάντησε ότι καλύτερο σχεδιασμό έχει η πλατφόρμα Arcgis Story Maps. Το 26,9 % θεωρεί ότι οι δύο εφαρμογές είναι το ίδιο από άποψη σχεδιασμού. Το 25% προτιμά το layout της πλατφόρμας Historypin, ενώ το 0,9% θεωρεί ότι καμιά εφαρμογή δεν έχει καλό layout.



Γράφημα 8. Συγκριτική θεώρηση των δύο εφαρμογών από το κοινό ως προς το layout

#### 4.7.9 Ερώτημα 9. Σε ποια από τις δύο εφαρμογές επικοινωνείται καλύτερα η πληροφορία;

Στο ερώτημα σε ποια από τις δύο εφαρμογές επικοινωνείται καλύτερα η πληροφορία, το 38,9% απάντησε στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps. Το 33,3% θεωρεί ότι η πληροφορία επικοινωνείται το ίδιο και στις δύο εφαρμογές Το 26,9 % θεωρεί ότι η πληροφορία επικοινωνείται καλύτερα στην πλατφόρμα Historypin, ενώ το 0,9 % θεωρεί ότι σε καμιά από τις δύο πλατφόρμες δεν επικοινωνείται καλά η πληροφορία.

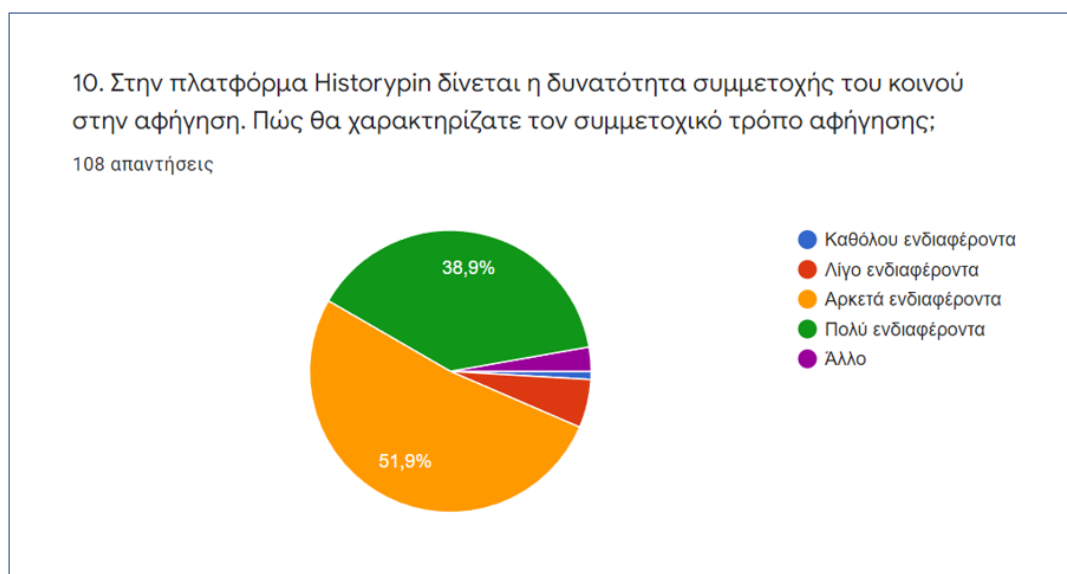


Γράφημα 9. Συγκριτική θεώρηση των δύο εφαρμογών από το κοινό ως προς τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνείται η πληροφορία



#### 4.7.10 Ερώτημα 10. Στην πλατφόρμα Historypin δίνεται η δυνατότητα συμμετοχής του κοινού στην αφήγηση. Πώς θα χαρακτηρίζατε τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης;

Στο ερώτημα πώς χαρακτηρίζουν τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης, περισσότεροι από τους μισούς συμμετέχοντες στην έρευνα (ποσοστό 51,9%) απάντησαν ότι τον θεωρούν «αρκετά ενδιαφέροντα». Το 38,9 % θεωρεί τη συμμετοχική αφήγηση «πολύ ενδιαφέρουσα», ενώ «λίγο ενδιαφέρουσα» είναι για το 5,6%. Το 2,8% προτιμά να απαντήσει «άλλο» στην ερώτηση αυτή, ενώ το 0,9% θεωρεί τη συμμετοχική αφήγηση «καθόλου ενδιαφέρουσα».



Γράφημα 10. Χαρακτηρισμός του συμμετοχικού τρόπου αφήγησης από το κοινό

#### 4.7.11 Ερώτημα 11. Εσείς θα συνεισφέρατε με τις γνώσεις σας σε κάποια συμμετοχική αφήγηση;

Στο ερώτημα που τέθηκε στους ερωτώμενους αν θα συμμετείχαν με τις γνώσεις τους σε κάποια συμμετοχική αφήγηση, 55 άτομα, δηλαδή το 50,9%, απάντησε θετικά. «Δεν ξέρω/δεν απαντώ» απάντησαν 33 άτομα, δηλαδή το 30,6%, ενώ 20 άτομα, δηλαδή το 18,5% έδωσε αρνητική απάντηση.

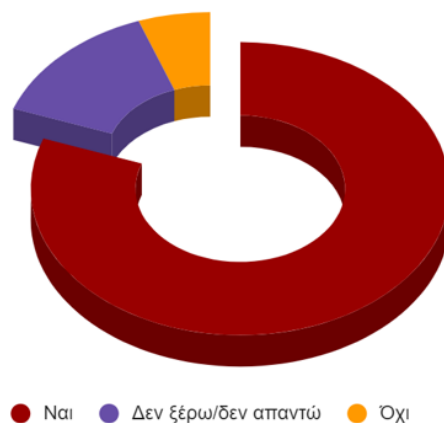


Γράφημα 11. Ερώτημα σχετικά με το πόσο διατεθειμένο είναι το κοινό να συμμετάσχει σε αφήγηση

#### 4.7.12 Ερώτημα 12. Θα χρησιμοποιούσατε μία τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθείτε μια δική σας ιστορία;

Στο ερώτημα που τέθηκε στους συμμετέχοντες στην έρευνα αν θα χρησιμοποιούσαν μια τέτοια εφαρμογή για να αφηγηθούν μια δική τους ιστορία, 87 άτομα, δηλαδή το 80,6% απάντησε θετικά. «Δεν ξέρω/δεν απαντώ» απάντησαν 15 άτομα, δηλαδή το 13,9%, ενώ 6 άτομα, δηλαδή το 5,9%, απάντησε αρνητικά.

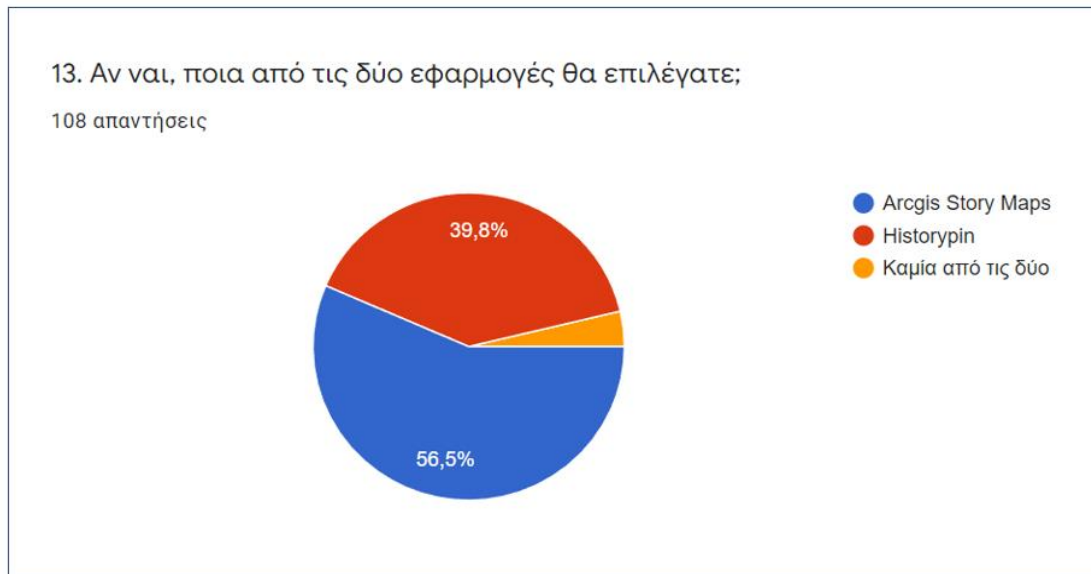
12. Θα χρησιμοποιούσατε μία τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθείτε μια δική σας ιστορία;



Γράφημα 12. Ερώτημα προς τους συμμετέχοντες σχετικά με το αν θα χρησιμοποιούσαν μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθούν μια δική τους ιστορία

#### **4.7.13 Ερώτημα 13. Αν ναι, ποια από τις δύο εφαρμογές θα επιλέγατε;**

Στο ερώτημα που τέθηκε στους συμμετέχοντες στην έρευνα ποια από τις δύο εφαρμογές θα επέλεγαν αν επρόκειτο να αφηγηθούν μια δική τους ιστορία, 61 άτομα, δηλαδή το 56,5%, επέλεξαν την πλατφόρμα Arcgis Story Maps. 43 άτομα, δηλαδή το 39,8%, επέλεξαν το Historypin, ενώ 4 άτομα, δηλαδή το 3,7%, απάντησε ότι δεν θα επέλεγε καμία από τις δύο εφαρμογές.



Γράφημα 13. Ερώτημα σχετικά με το ποια εφαρμογή θα επέλεγαν οι συμμετέχοντες στην έρευνα

**4.7.14 Ερώτημα 14. Θα προτείνατε σε κάποιον γνωστό σας να χρησιμοποιήσει μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθεί μια ιστορία;**  
Στο ερώτημα που τέθηκε στους ερωτώμενους αν θα πρότειναν σε κάποιον γνωστό τους μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθεί μια ιστορία, 99 άτομα, δηλαδή το 91,7%, απάντησαν θετικά. «Δεν ξέρω/δεν απαντώ» επέλεξαν ως απάντηση 6 άτομα, δηλαδή το 5,6%, ενώ αρνητική απάντηση έδωσαν 3 άτομα, δηλαδή το 2,8%.



Γράφημα 14. Ερώτηση προς τους συμμετέχοντες σχετικά με το αν θα πρότειναν σε κάποιον γνωστό τους να χρησιμοποιήσει μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθεί μια ιστορία

#### 4.8 Σχολιασμός αποτελεσμάτων έρευνας

Από την παραπάνω έρευνα που διεξήχθη με σκοπό την αξιολόγηση των εφαρμογών Arcgis Story Maps και Historypin, προκύπτουν τα ακόλουθα συμπεράσματα:

Όσον αφορά το προφίλ των συμμετεχόντων, στην έρευνα συμμετείχαν περισσότερες γυναίκες (66,7%) έναντι των ανδρών (33,3%). Η πλειοψηφία των συμμετεχόντων ανήκε στην ηλικιακή ομάδα 35-54 ετών σε ποσοστό 54,6%, ενώ οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες ήταν απόφοιτοι Πανεπιστημίου σε ποσοστό 42,6%. Η πλειονότητα δήλωσε ότι είναι αρκετά εξοικειωμένη με τη χρήση εφαρμογών του διαδικτύου σε ποσοστό 52,8%, ενώ στην αμέσως επόμενη κατηγορία ανήκουν όσοι θεωρούν ότι είναι πολύ εξοικειωμένοι, σε ποσοστό 31,5%.

Όσον αφορά την αξιολόγηση των δύο εφαρμογών, η πλειονότητα (64,8%) θεωρεί την αφήγηση στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps πολύ ενδιαφέρουσα, με το αμέσως επόμενο ποσοστό (31,5%) να τη θεωρεί αρκετά ενδιαφέρουσα. Σχετικά με την

αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin, η πλειοψηφία (51,9%) τη θεωρεί πολύ ενδιαφέρουσα, ενώ στην αμέσως επόμενη κατηγορία βρίσκονται εκείνοι που τη θεωρούν αρκετά ενδιαφέρουσα (34,3%). Το μεγαλύτερο μέρος των ερωτηθέντων θεωρεί ότι οι δύο εφαρμογές είναι το ίδιο διαδραστικές (ποσοστό 34,3%), ενώ όσον αφορά το layout των εφαρμογών, η πλειοψηφία (47,2%) θεωρεί ότι καλύτερο layout έχει η εφαρμογή Arcgis Story Maps. Επίσης, για την πλειονότητα των ερωτηθέντων (38,9%), η πληροφορία επικοινωνείται καλύτερα στην εφαρμογή Arcgis Story Maps. Σχετικά με τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης, η πλειοψηφία (51,9%) τον χαρακτηρίζει αρκετά ενδιαφέροντα. Στην ερώτηση προς τους συμμετέχοντες στην έρευνα αν εκείνοι θα συνεισέφεραν με τις γνώσεις τους σε κάποια συμμετοχική αφήγηση, παραπάνω από τους μισούς (50,9%) απαντούν ότι θα το έκαναν.

Η πλειονότητα των ερωτώμενων (80,6%) δήλωσε ότι θα χρησιμοποιούσε μια τέτοια εφαρμογή για να αφηγηθεί μια δική του ιστορία. Από αυτούς οι περισσότεροι (56,5%) θα επέλεγαν την εφαρμογή Arcgis Story Maps. Τέλος, το σύνολο σχεδόν των ερωτηθέντων (91,7%) θα πρότεινε σε κάποιον γνωστό του να χρησιμοποιήσει μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθεί μια δική του ιστορία.

Συνοψίζοντας και κάνοντας συνδυασμό μεταξύ των αποτελεσμάτων της έρευνας, θα μπορούσαμε να πούμε ότι οι συμμετέχοντες στην έρευνα προτιμούν την αφήγηση στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps παρά το γεγονός ότι δεν θεωρούν ότι είναι περισσότερο διαδραστική σε σχέση με την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin. Θεωρούν επίσης ότι η Arcgis Story Maps έχει καλύτερο layout και σε αυτήν επικοινωνείται καλύτερα η πληροφορία που επιδιώκει να μεταδώσει ο αφηγητής.

Ως προς τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης, σημειώνεται ότι θετική άποψη έχει το 90,8% των ερωτηθέντων (αν αθροιστούν όσοι θεωρούν τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης αρκετά ενδιαφέροντα και εκείνοι που τον θεωρούν πολύ ενδιαφέροντα), ωστόσο σαφώς διατεθειμένο να συνεισφέρει με τις γνώσεις του σε μια συμμετοχική αφήγηση είναι το 50,9%.

Μεγάλο είναι το ποσοστό όσων εμφανίζονται διατεθειμένοι να χρησιμοποιήσουν μια εφαρμογή, όπως οι δύο εφαρμογές που παρουσιάζονται, για να αφηγηθούν μια δική τους ιστορία, με την Arcgis Story Maps να είναι και πάλι η επικρατέστερη. Τέλος,

σχεδόν όλοι θα πρότειναν σε κάποιον γνωστό τους να χρησιμοποιήσει μια τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθεί μια δική του ιστορία.

## ΠΕΜΠΤΟ ΚΕΦΑΛΑΙΟ

### 5. ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

#### 5.1 Αποτίμηση και συλλογισμοί

Τελικός σκοπός της δημιουργίας μιας αφήγησης με ή χωρίς ψηφιακά εργαλεία είναι η επικοινωνία με το κοινό. Όταν μάλιστα η αφήγηση είναι ψηφιακή, ζητούμενο είναι η εμπειρία χρήστη να είναι όσο το δυνατόν πιο ελκυστική. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας της αφήγησης ανέκυψαν διάφορα ζητήματα και προβληματισμοί. Για παράδειγμα, όσον αφορά την πλατφόρμα Arcgis Story maps, η επιλογή δημιουργίας της αφήγησης στην ελεύθερη έκδοσή της δημιούργησε περιορισμούς ως προς τη διάδραση, καθώς δυνατότητες όπως η συμμετοχική αφήγηση παρελήφθησαν. Επίσης δεν αξιοποιήθηκαν άλλες δυνατότητες που προσφέρει η προαναφερθείσα έκδοση, όπως η ενσωμάτωση ήχου με τη μορφή συνεντεύξεων, η οποία θα μπορούσε εκτός από το να κάνει την αφήγηση πιο διαδραστική, να τη διευρύνει και ως προς το περιεχόμενο, καθώς θα έδινε τη δυνατότητα να ενσωματωθούν στην αφήγηση και σύγχρονες απόψεις για την ιστορική περίοδο που πραγματεύεται η συγκεκριμένη αφήγηση τόσο από μελετητές όσο και από το κοινό.

Ακόμη, οι συγκεκριμένες πλατφόρμες δεν παρέχουν τη δυνατότητα αξιοποίησης ορισμένων νέων τρόπων ψηφιακής αφήγησης, όπως την προσωποποιημένη αφήγηση και την επίγνωση πλαισίου. Όσον αφορά τις αναδυόμενες τεχνολογίες, για παράδειγμα τις 3D αναπαραστάσεις, μόνο στην περίπτωση της Arcgis Story maps υπάρχει η δυνατότητα ενσωμάτωσης 3D περιεχομένου με τη μορφή link.

Παρά τους προαναφερθέντες περιορισμούς, τα αποτελέσματα της έρευνας κοινού που διεξήχθη στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας σε σχέση με την ψηφιακή αφήγηση για την Ελληνική Επανάσταση στις πλατφόρμες Arcgis Storymaps και Historypin ανέδειξαν τη θετική ανταπόκρισή του ως προς την ψηφιακή αφήγηση. Στην έρευνα κοινού η πλειοψηφία φάνηκε ανοιχτή και πρόθυμη να χρησιμοποιήσει και να συστήσει σε γνωστούς μια τέτοια εφαρμογή ψηφιακής αφήγησης. Κατά την επεξεργασία των στοιχείων της έρευνας ωστόσο προέκυψαν ορισμένοι προβληματισμοί. Για παράδειγμα ενώ οι ερωτηθέντες ήταν σε μεγάλο βαθμό θετικοί



απέναντι στη συμμετοχική αφήγηση, μόνο οι μισοί από αυτούς δήλωσαν ότι θα συνεισέφεραν με τις γνώσεις τους σε μια τέτοιου είδους αφήγηση.

Το γεγονός αυτό δημιουργεί ερωτήματα που πιθανόν θα μπορούσαν να αποτελέσουν αντικείμενο μιας άλλου είδους έρευνας. Είναι η συμμετοχικότητα που δεν βρίσκει καθολική αποδοχή; Ή, παρότι η συμμετοχή των περισσότερων στα κοινωνικά δίκτυα είναι διαδεδομένη, η συμμετοχή σε μια εφαρμογή με πολιτιστικό περιεχόμενο θεωρείται κουραστική ή βαρετή; Ή απλά η συμμετοχική αφήγηση σε μια εφαρμογή πολιτιστικού περιεχομένου είναι ένα είδος σχετικά πρόσφατο, για το οποίο το κοινό δεν είναι ακόμη αρκετά έτοιμο;

Ένα άλλο στοιχείο, που δεν καταγράφεται από την έρευνα και που προέκυψε από προσωπική ενημέρωση της συγγραφέως κατά τη διάρκειά της, είναι το γεγονός ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των συμμετεχόντων ήταν υπάλληλοι μουσείου ή εκπαιδευτικοί, χωρίς αυτό να έχει επιδιωχθεί τουλάχιστον σε αυτό τον βαθμό. Το γεγονός αυτό ίσως ερμηνεύει και τα αρκετά μεγάλα ποσοστά αποδοχής της συγκεκριμένης αφήγησης, καθώς και από άποψη περιεχομένου πιθανόν να ενδιαφέρει περισσότερο τις παραπάνω επαγγελματικές ομάδες. Ποια θα ήταν όμως η ανταπόκριση του κοινού αν το περιεχόμενο της αφήγησης που αναπτύχθηκε στις δύο πλατφόρμες ήταν άλλο και το κοινό που συμμετείχε στην έρευνα λιγότερο ομοιογενές όσον αφορά το μορφωτικό επίπεδο ή το επάγγελμα; Κι επίσης ποια θα ήταν η ανταπόκριση αν η πλειοψηφία των ερωτηθέντων δεν ανήκαν στην ηλικιακή ομάδα των 35-54 ετών αλλά σε νεότερη ηλικιακά ομάδα;

Σε κάθε περίπτωση πάντως, παρά τους παραπάνω προβληματισμούς, παραμένει το γεγονός ότι οι δύο εφαρμογές αξιολογήθηκαν θετικά από το κοινό. Πράγματι, οι δύο παραπάνω εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παραγωγή ψηφιακής αφήγησης εξίσου αποτελεσματικά από μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς, όπως φάνηκε στα παραδείγματα του πρώτου μέρους της εργασίας, αλλά και από τον χρήστη του διαδικτύου που διαθέτει μια επαρκή τεχνολογική εξοικείωση όχι όμως απαραίτητα γνώσεις προγραμματισμού. Παρά το γεγονός ότι οι δύο εφαρμογές δεν ενσωματώνουν προηγμένες τεχνολογίες, όπως για παράδειγμα η τεχνολογία AR, είναι εύχρηστες, έχουν καλό σχεδιασμό και μπορούν να αναδείξουν το περιεχόμενο της αφήγησης. Μειονέκτημα και για τις δύο αποτελεί το γεγονός ότι δεν παρέχουν τη

δυνατότητα ακουστικής αφήγησης, με αποτέλεσμα να αποκλείονται εξ ολοκλήρου άτομα με προβλήματα όρασης.

Αν εξαιρέσουμε ωστόσο αυτό το γεγονός, οι δύο εφαρμογές είναι, κατά την άποψή μου, εξίσου ενδιαφέρουσες από διαφορετική σκοπιά. Η Arcgis Story maps παρέχει τη δυνατότητα για πιο δομημένη αφήγηση ενώ το Historypin προσφέρεται περισσότερο για μια πιο δυναμική αφήγηση που εξακολουθεί να διαμορφώνεται και μετά τη δημοσίευσή της. Το γεγονός αυτό, παρά το ότι κάνει την αφήγηση περισσότερο πολυσυλλεκτική και λιγότερο προβλέψιμη, θεωρώ ότι συνεισφέρει υπό προϋποθέσεις, καθώς ενέχει τον κίνδυνο της μη ελεγχόμενης πληροφορίας και του αποπροσανατολισμού της αφήγησης από τον στόχο που πιθανόν έχει θέσει ο αφηγητής. Ειδικά για την ψηφιακή αφήγηση που παρουσιάστηκε στην παρούσα εργασία προσωπική μου προτίμηση είναι η παρουσίασή της στην πλατφόρμα Arcgis Story maps καθώς είναι σε ικανοποιητικό βαθμό διαδραστική, έχει ελκυστικό σχεδιασμό και παρέχει έναν δομημένο, συνεκτικό και σαφή τρόπο παρουσίασης της πληροφορίας.

Η αφήγηση που δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα Arcgis Story maps θα μπορούσε πιθανόν σε μεταγενέστερο χρόνο να αναπτυχθεί σε μια μεγαλύτερη διαδραστική επιφάνεια με την αξιοποίηση όλων των δυνατοτήτων που παρέχει η πλατφόρμα και τη χρησιμοποίηση στο σενάριο της εφαρμογής έργων τέχνης λιγότερο γνωστών, με σκοπό την ανάδειξη των μουσειακών συλλογών ενός οργανισμού. Επίσης θα μπορούσαν να αναζητηθούν στο μέλλον άλλες πλατφόρμες για τη συγκεκριμένη αφήγηση οι οποίες παρέχουν τη δυνατότητα για πιο προσωποποιημένη αφήγηση, πιθανόν με τη χρήση περσόνων-ξεναγών, αλλά και ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών, όπως της τεχνολογίας AR.

## 5.2 Συμπεράσματα

Η αφήγηση ιστοριών είναι μια σημαντική διαδικασία, καθώς επιτρέπει τη δημιουργία δεσμών ανάμεσα στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον και ζωντανεύει την ανθρώπινη παρουσία πίσω από τα αντικείμενα που ανήκουν στις μουσειακές συλλογές. Οι ιστορίες παρέχουν καλύτερη κατανόηση της λειτουργίας και του νοήματος των αντικειμένων αλλά και του κόσμου που μας περιβάλλει. Καθώς μάλιστα όλοι μας διηγούμαστε ιστορίες για τον εαυτό μας και χρησιμοποιούμε ιστορίες για να κατανοήσουμε τον κόσμο γύρω μας, η αφήγηση βοηθά να καταρριφθεί η διαίρεση ανάμεσα στους ειδικούς και σε ένα παθητικό κοινό.

Από τα παραδείγματα ψηφιακής αφήγησης που αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια προκύπτει ότι η ψηφιακή αφήγηση είναι ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο για τους πολιτιστικούς οργανισμούς, όσον αφορά τη διαχείριση και προώθηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Τα τελευταία χρόνια, με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, έχει σημειωθεί τεράστια πρόοδος σε σχέση με την εμπειρία χρήστη τόσο μέσα στον μουσειακό χώρο όσο και έξω από αυτόν. Οι πλατφόρμες και τα ερευνητικά προγράμματα που παρουσιάστηκαν στο πρώτο μέρος της εργασίας προσφέρουν ένα μεγάλο εύρος δυνατοτήτων για τη δημιουργία ιστοριών ψηφιακής αφήγησης οι οποίες καταδεικνύουν τη δυνατότητα σύνδεσης του κοινού με το περιεχόμενο ενός μουσείου ή ενός πολιτιστικού οργανισμού. Η διάδραση, η προσαρμοστικότητα και η εξατομίκευση που ενσωματώθηκαν στη μουσειακή αφήγηση, ιδιαίτερα μέσα από τα δύο ερευνητικά προγράμματα CHESS και EMOTIVE, καταδεικνύουν ακριβώς αυτό, τη δυνατότητα προσέλκυσης του ενδιαφέροντος του κοινού μέσω της ψηφιακής αφήγησης.

Η σημασία της ψηφιακής αφήγησης έναντι της μη ψηφιακής έγκειται στο γεγονός ότι οι χρήστες δεν είναι απλοί καταναλωτές της διαθέσιμης πληροφορίας αλλά έχουν τη δυνατότητα να συμμετάσχουν στον εμπλουτισμό της και τελικά στην κατασκευή της αφήγησης, καθώς μπορούν να προσθέσουν περιεχόμενο ή και να σχολιάσουν.

Επίσης, σε σχέση με τη μη ψηφιακή αφήγηση, η ψηφιακή παρέχει τη δυνατότητα στον επισκέπτη για μια περιήγηση λιγότερο γραμμική και περισσότερο εύκαμπτη, καθώς επιτρέπει την περιήγηση με τη σειρά που επιλέγεται από τον χρήστη. Παρέχει

ακόμη τη δυνατότητα για διατήρηση των γνώσεων στη μνήμη για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, καθώς λόγω της συναισθηματικής διάστασης που εμπεριέχεται σε αυτήν, οι γνώσεις εντυπώνονται πιο αποτελεσματικά.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει επίσης η ένταξη μιας ψηφιακής αφήγησης στην παραδοσιακή αφήγηση ενός μουσείου, καθώς λειτουργεί διαλογικά με αυτήν, τη συμπληρώνει και την ενισχύει.

Για όλους τους λόγους που αναφέρθηκαν παραπάνω, η ψηφιακή αφήγηση είναι ένας σύγχρονος, ελκυστικός τρόπος για την επικοινωνία νοημάτων, γνώσεων, και πολιτιστικού περιεχομένου.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Α. ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

#### Δημοσιευμένες μελέτες: Άρθρα - βιβλία

1. Αλιμπέρτη, Σωτηρία, *Αι ηρωΐδες της ελληνικής επανάστασεως*, Αθήναι :Τύποις Στεφ. Ν. Ταρουσοπούλου,1933, διαθέσιμο στο <https://anemi.lib.uoc.gr/metadata/8/3/c/metadata-01-0001155.tkl> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
2. Ατσικπάση, Π. και Φωκίδης, Ε. (2021). *Εμβύθιση, Παρουσία και Αλληλεπίδραση. Πώς επηρεάζουν τη μάθηση σε περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας*; Στο Σοφός, Α., Λιαράκου, Γ. Σκουμιός, Μ. Φωκίδης, Ε. (Επιμ.). *Παιδαγωγική Έρευνα στο Αιγαίο, 5η Ημερίδα Υποψηφίων Διδασκτόρων*, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, διαθέσιμο στο [http://opensimserver.aegean.gr/publications/2021\\_conf\\_Atsikpasi\\_Fokides\\_GR.pdf](http://opensimserver.aegean.gr/publications/2021_conf_Atsikpasi_Fokides_GR.pdf) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022), σ. 181-182.
3. Βαϊραμίδου, Σοφία Δ., «Η συμβολή της Ψηφιακής Αφήγησης στην Κατανόηση και Ερμηνεία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς», *Μεταπτυχιακή Διπλωματική εργασία*, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2021, σ. 68-69, διαθέσιμο στο [https://apothesis.eap.gr/bitstream/repo/53258/1/std116162\\_%ce%92%ce%91%ce%aa%ce%a1%ce%91%ce%9c%ce%99%ce%94%ce%9f%ce%a5\\_%ce%a3%ce%9f%ce%a6%ce%99%ce%91.pdf](https://apothesis.eap.gr/bitstream/repo/53258/1/std116162_%ce%92%ce%91%ce%aa%ce%a1%ce%91%ce%9c%ce%99%ce%94%ce%9f%ce%a5_%ce%a3%ce%9f%ce%a6%ce%99%ce%91.pdf) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
4. Βούζα Έβελυν, «Ψηφιακό πολιτιστικό περιεχόμενο. Αξιοποίηση και διάχυση της ψηφιακής πληροφορίας στον χώρο των μουσείων», *Διπλωματική Εργασία*, *Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Διοίκηση Πολιτιστικών Μονάδων*, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Αθήνα 2018, σ. 52-54, 65-66,68,79-82,84,93. Διαθέσιμο στο <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/37563> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
5. Γεωργής, Γεώργιος, (επιμ.) *Ο κυβερνήτης Ιωάννης Καποδίστριας*. Κριτικές προσεγγίσεις και επιβεβαιώσεις. Συλλογικό έργο, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2015
6. Γιαννούτσου, Νικολέτα, Αβούρης, Νικόλαος, «Η τεχνολογία, τα μουσεία, η μάθηση, η αφήγηση και το παιχνίδι: προς μία ιστορία συνάντησης», *7ο Πανελλήνιο*

- Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή, 2010, διαθέσιμο στο <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/147.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
7. Επτακοίλη, Γιούλη «Τι γνωρίζουν οι Έλληνες του 2020 για το 1821», άρθρο στην εφημερίδα *Η Καθημερινή*, <https://www.kathimerini.gr/society/1086676/ti-gnorizoun-oi-ellines-toy-2020-gia-to-1821/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
8. Καναβαράκης Δημήτρης, «Η σφαγή των Τούρκων στην Τρίπολη: Η μαύρη σελίδα του '21 που δεν μάθαμε στο σχολείο», <https://www.ethnos.gr/history/article/146826/hsfaghtontoyrkonsthntripolhhmayrh-selidatoy21poydenmathamestosxoleio> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
9. Καρδάσης, Βασίλης, «1821-2021/Η Ελληνική Επανάσταση στο σχολείο. Στερεότυπα, στρεβλώσεις, αποσιωπήσεις», *Η Αυγή*, διαθέσιμο στο <https://www.avgi.gr/dialogos-gia-1821/384168-i-elliniki-epanastasi-sto-sholeio-stereotypa-streblouseis-aposiopiseis> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
10. Καρυδάκης, Γιώργος «Η τεχνολογικά επαυξημένη πολιτισμική εμπειρία χρήση και η ανάδειξη της πολιτισμικής κληρονομιάς» *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 2021, σ. 94, 97,98, 100
11. Κατσιμάρδου, Ρεγγίνα, «Δόμνα Βισβίζη: Μια άγνωστη και υποτιμημένη ηρωίδα της Επανάστασης», διαθέσιμο στο <https://www.lifo.gr/culture/arxaiologia/domna-bisbizi-mia-agnosti-kai-ypotimimeni-iroida-tis-epanastasis> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
12. Κολοκοτρώνης Θεόδωρος, *Απομνημονεύματα*, Εν πλω, Αθήνα 2021
13. Κούκου, Ελένη, *Ο άνθρωπος-Ο Ευρωπαίος διπλωμάτης (1800-1828)*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2006
14. Κουλούρη Χριστίνα, “1821, μια ανδρική υπόθεση”, 23.03.2021, *Η Καθημερινή*, <https://www.kathimerini.gr/society/561304264/chr-koyloyri-1821-mia-andriki-yprothesi/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
15. Κούτσιανου Σοφία, «Αξιολόγηση ψηφιακών εκπαιδευτικών εφαρμογών μουσείων. Ζητήματα άτυπης μάθησης και κοινωνικής διάδρασης», Πανεπιστήμιο Αιγαίου Σχολή Κοινωνικών Επιστημών Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, Διδακτορική διατριβή, Μυτιλήνη 2018

[https://hellanicus.lib.aegean.gr/bitstream/handle/11610/20382/Koutsianou\\_PhD%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=n](https://hellanicus.lib.aegean.gr/bitstream/handle/11610/20382/Koutsianou_PhD%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=n) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

16. Κατσιμάρδου, Ρεγγίνα, «Δόμνα Βισβίζη: Μια άγνωστη και υποτιμημένη ηρωίδα της Επανάστασης», διαθέσιμο στο <https://www.lifo.gr/culture/arxaiologia/domna-bisbizi-mia-agnosti-kai-ypotimimeni-iroida-tis-epanastasis>(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

17. Κιοσσές, Σπύρος, «Μουσεία, αφήγηση και δημιουργική γραφή», 27/05/2021, διαθέσιμο στο <https://www.culturebook.gr/meletes-dokimia/mouseio-afigisi-kai-dimiourgiki-grafi-tou-spyrou-kiosse.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

18. Κόκκινος Διονύσιος, *Η Ελληνική Επανάσταση*, Εκδοτικός Οίκος Μέλισσα, Αθήνα 1956

19. Κρεμμυδάς Ν. Βασίλης, *Το Εικοσιένα. Μύθοι και πραγματικότητες*. Επιλογή άρθρων, επιφυλλίδων και ομιλιών, Καλλιγράφος, Αθήνα 2021

20. Κυριαζή, Ν. *Η κοινωνιολογική έρευνα Κριτική επισκόπηση των μεθόδων και των τεχνικών*. Αθήνα: Εκδόσεις Πεδίο, 2011, σελ. 128, 130-131

21. Λάζου, Βασιλική, *1821: Γυναίκες και Επανάσταση*. Από τον οθωμανικό κόσμο στο ελεύθερο ελληνικό κράτος, Διόπτρα, Αθήνα 2021

22. Λαμπράκη Πλάκα, Μαρίνα, *Η Αγιογραφία του Αγώνα. οι Εικόνες των αγωνιστών του Εικοσιένα από τον Καρλ Κρατσάιζεν*, Ημερολόγιο 2020, Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

23. Λαμπράκη Πλάκα, Μαρίνα, *Το 1821 και οι Έλληνες ζωγράφοι*, Ημερολόγιο 2021, Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

24. Μακρυγιάννη Στρατηφού, *Απομνημονεύματα*, Μέλισσα, Αθήνα 1957

25. Μενεξές Γ.(2008/09). «Η Έρευνα με Ερωτηματολόγιο». <http://users.auth.gr/gmenexes/docs/01D.pdf> (τελευταία επίσκεψη 05/06/2022), σελ. 10

26. Μιχαηλίδης Δ., Ιάκωβος, άρθρο «Τι μας διδάσκει η Ελληνική Επανάσταση του 1821;» διαθέσιμο στο <https://www.lifo.gr/culture/arxaiologia/ti-mas-didaskei-i-elliniki-epanastasi-toy-1821> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

27. Μπούνια, Αλεξάνδρα , «Τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί σε έναν “μετα-ψηφιακό κόσμο” Προκλήσεις και ευκαιρίες, *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 2021, σ. 198

28. Νάκου, Ειρήνη, *Μουσεία: εμείς τα πράγματα και ο πολιτισμός*, νήσος, Αθήνα 2001, σ. 132-134
29. Ορφανίδη, Λαία, «Εισαγωγή στη Μουσειολογία», Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μεσογειακών Σπουδών, Ρόδος 2003, σ. 5-6, διαθέσιμο στο <http://www.neolithic.gr/pdf/museology.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
30. Πίσχου, Βαρβάρα-Ευαγγελία, *Το μουσειακό θέατρο ως μέσο αφήγησης στα σύγχρονα μουσεία. Χαρτογράφηση του μουσειακού θεάτρου στην Ελλάδα και το εξωτερικό*, Διπλωματική Μεταπτυχιακή εργασία, Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2018, διαθέσιμο στο <https://apothesis.eap.gr/handle/repo/37789> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
31. Πουλιάσης, Ευστάθιος, *Η πρόσληψη της ελληνικής Επανάστασης στη δημόσια σφαίρα του ελληνικού κράτους (1832-1920)* Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Σχολή Ιστορίας & Μετάφρασης-Διερμηνείας, Τμήμα Ιστορίας, Κέρκυρα 2021
32. Ράμφος Στέλιος, “Το εσωτερικό κατόρθωμα της Φιλικής Εταιρείας”, *Η Καθημερινή*, 17/05/2021, <https://www.kathimerini.gr/society/561364954/to-esoteriko-katorthoma-tis-filikis-etaireias/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
33. Ρούσσου, Μαρία «ΔΙΑδίκτυα - ΔΙΑδραση - Διεπιστημονικότητα – ΔΙΑμεσολάβηση», Ελληνικό Τμήμα ICOM, Ενημερωτικό Δελτίο Νο 15, Δεκέμβριος 2018, σελ. 4
34. Συκκά, Γιώτα, «Τα μουσεία ανοίγουν στους υπολογιστές», *Η Καθημερινή*, 12.11.2020 διαθέσιμο στο <https://www.kathimerini.gr/culture/561152944/tamoyseia-anoigoyn-stoys-ypologistes/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
35. Σφυρόερας Βασίλης, “Κολοκοτρώνης Θεόδωρος”, λήμμα από το Παγκόσμιο Βιογραφικό Λεξικό, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1991
36. Σφυρόερας Βασίλης, “Καραϊσκάκης Γεώργιος”, λήμμα από το Παγκόσμιο Βιογραφικό Λεξικό, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1991
37. Σφυρόερας Βασίλης, “Κανάρης Κωνσταντίνος”, λήμμα από το Παγκόσμιο Βιογραφικό Λεξικό, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1991
38. Σφυρόερας Βασίλης, “Νικηταράς (Νικήτας Σταματελόπουλος)”, λήμμα από το Παγκόσμιο Βιογραφικό Λεξικό, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1991
39. Σφυρόερας Βασίλης, “Λασκαρίνα Μπουμπουλίνα”, λήμμα από το Παγκόσμιο Βιογραφικό Λεξικό, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1991



40. Τσενέ Λήδα, Η δύναμη των ιστοριών, <https://dimosiografia.com/social-media-h-dinamh-twn-istoriwn/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

41. Τσιαβός, Πρόδρομος, «ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ-Η πανδημία ως μια νέα αρχή» *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Αλεξάνδρα Μπούνια-Δέσποινα Καταπότη, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 2021, σελ. 287, 290

42. Χουρμουζιάδη, Αναστασία, «Η παιδαγωγική του μουσειακού χώρου» στο *Μουσειακή μάθηση και εμπειρία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα*, Εκδόσεις Κάλλιπος, 2015, σ. 188-190, διαθέσιμο στο [https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/719/1/02\\_chapter\\_8.pdf](https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/719/1/02_chapter_8.pdf) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

43. Χουρμουζιάδη, Αναστασία, «Το διαδικτυακό μουσείο και η ψηφιακή επανάσταση», *1 συν 5 μουσειακές εικόνες και εικονικότητες*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2017, σ. 114-115

44. Solur, *21 Η μάχη της Πλατείας*, Ίκαρος, Αθήνα 2021

45. *Ιστορία του Ελληνικού Έθνους*, τόμος ΙΒ, Εκδοτική Αθηνών, Αθήνα 1975

46. *Ιστορία των Ελλήνων*, Τόμος 9 «Η Ελληνική Επανάσταση 1821», επόπτης Γιώργος Μαργαρίτης, Εκδόσεις Δομή ΑΕ, 2010

### **Προφορικές εισηγήσεις**

1. Αντωνοπούλου, Αναστασία, *Γυναικείος ηρωισμός: Τρόποι παρουσίασης της Ελληνίδας αγωνίστριας του 1821 στη γερμανική και την ελληνική λογοτεχνία του 19<sup>ου</sup> αιώνα*, εισήγηση στο Επιστημονικό Συνέδριο με θέμα «Η Επανάσταση του 1821 και οι Νεοελληνικές Τέχνες», Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών & Μουσικής Β&Μ Θεοχαράκη, 14 Απριλίου 2022.

2. Λουτζάκη Ρένα, *Ο χορός του Ζαλόγγου. Ένας μύθος που αντέχει στον χρόνο*, εισήγηση στο Επιστημονικό Συνέδριο με θέμα «Η Επανάσταση του 1821 και οι Νεοελληνικές Τέχνες», Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών & Μουσικής Β&Μ Θεοχαράκη, 14 Απριλίου 2022.

## B. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

1. Adams, E., *Postmodernism and the three types of immersion. Gamasutra: The art and business of making games*, <http://www.v-must.net/biblio/postmodernism-and-three-types-immersion> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022), σ. 9
2. Bocanini, E. Tanasi D., Trapani P., “Digital heritage dissemination and the participatory storytelling project iziTRAVELSicilia: The case of the Archaeological MUSEUM OF Syracuse (Italy) ”, 2018, σελ. 31-34, διαθέσιμο στο [https://www.researchgate.net/publication/328488624\\_Digital\\_heritage\\_dissemination\\_and\\_the\\_participatory\\_storytelling\\_project\\_iziTRAVELSicilia\\_The\\_case\\_of\\_the\\_Archaeological\\_Museum\\_of\\_Syracuse\\_Italy/link/5bd0903a92851cabf26471e0/download](https://www.researchgate.net/publication/328488624_Digital_heritage_dissemination_and_the_participatory_storytelling_project_iziTRAVELSicilia_The_case_of_the_Archaeological_Museum_of_Syracuse_Italy/link/5bd0903a92851cabf26471e0/download) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
3. Cesário, Vanessa, Acedo, Albert, Nunes, Nuno, Nisi Valentina, *Promoting Social Inclusion Around Cultural Heritage Through Collaborative Digital Storytelling*, Δεκέμβριος 2021, ITI/LARSyS, IST University of Lisbon, [https://memexproject.eu/images/Papers/ArtsIT\\_fieldstudy\\_preprint\\_THIS.pdf](https://memexproject.eu/images/Papers/ArtsIT_fieldstudy_preprint_THIS.pdf)
4. Cruz, Pedro, Macado, Penousal “Generative Storytelling for Information Visualization”, University of Coimbra, Μάρτιος/Απρίλιος 2011, σ. 6 [https://www.researchgate.net/publication/224221523\\_Generative\\_Storytelling\\_for\\_Information\\_Visualization](https://www.researchgate.net/publication/224221523_Generative_Storytelling_for_Information_Visualization) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
5. Jenkins, Henry, *Convergence Culture, Where old and new media collide*, New York University Press, 2006, σ. 93-101, <https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
6. Katifori, A, Karvounis, M., Kourtis V. , Kyriakidi M., “CHESS: Personalized Storytelling Experiences in Museums” Conference paper, 2014, διαθέσιμο στο [https://www.researchgate.net/publication/290082841\\_CHESS\\_Personalized\\_Storytelling\\_Experiences\\_in\\_Museums](https://www.researchgate.net/publication/290082841_CHESS_Personalized_Storytelling_Experiences_in_Museums) σελ.232 (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

7. Katifori, Akrivi, et al. "The EMOTIVE Project-Emotive Virtual Cultural Experiences through Personalized Storytelling." *Cira@ euromed*. 2018.
8. Kidd, Jenny, and Nieto McAvoy, Eva "Immersive Experiences in Museums, Galleries and Heritage Sites: A review of research findings and issues", Νοέμβριος 2019, School of Journalism, Media and Culture, Cardiff University  
[https://www.academia.edu/44493778/Immersive\\_experiences\\_in\\_museums\\_galleries\\_and\\_heritage\\_sites\\_a\\_review\\_of\\_research\\_findings\\_and\\_issues](https://www.academia.edu/44493778/Immersive_experiences_in_museums_galleries_and_heritage_sites_a_review_of_research_findings_and_issues) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
9. Konstantakis, Marcos, Michalakis, Konstantinos, Aliprantis, Johh, Kalatha, Eirini, Caridakis George, *Formalising and evaluating Cultural User Experience*, Conference: 2017 12th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP)  
[https://www.researchgate.net/publication/319410175\\_Formalising\\_and\\_evaluating\\_Cultural\\_User\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/319410175_Formalising_and_evaluating_Cultural_User_Experience) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
10. Ioannidis, Yannis, El Raheb, Katerina, Toli, Eleni, Katifori, Akrivi, Boile, Maria, Margaretha, Mazura, One object many stories: Introducing ICT in museums and collections through digital storytelling, In: Digital Heritage International Congress, σ. 421, διαθέσιμο στο [https://www.madgik.di.uoa.gr/sites/default/files/2018-06/digitalheritage2013\\_401\\_ioannidisetal\\_1.pdf](https://www.madgik.di.uoa.gr/sites/default/files/2018-06/digitalheritage2013_401_ioannidisetal_1.pdf) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
11. Lombardo, Vincenzo, Damiano Rossana, *Storytelling on mobile devices for cultural Heritage*, 2011, <https://123dok.org/document/myi4omky-storytelling-on-mobile-devices-for-cultural-heritage.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
12. Mcadams, Mindy, University-of-Florida, Conference Paper, Ιούλιος 2016, [https://www.researchgate.net/publication/304415307\\_Transmedia\\_Storytelling](https://www.researchgate.net/publication/304415307_Transmedia_Storytelling)
13. Rizvic Selma, Boskovic, Dusanka, Okanovic, Vensada, Sljivo, Sanda, Zukic, Merima "Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom", University of Sarajevo, Sarajevo, Bosnia and Herzegovina, σελ. 3-4, <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2011/2011.03675.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
14. Roussou, M., Pujol, Laia, A, Katifori, A. Vayanou M.Chrysanthi, , *The museum as digital storyteller: Collaborative participatory creation of interactive digital experiences*, 2015, σελ. 3, διαθέσιμο στο

<https://mw2015.museumsandtheweb.com/paper/the-museum-as-digital-storyteller-collaborative-participatory-creation-of-interactive-digital-experiences/>

(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

15. Roussou, Maria, Katifori, Akrivi, Laia Pujol, “A life of their own: museum visitor personas penetrating the design lifecycle of a mobile experience”, 2013

[https://www.researchgate.net/publication/262234396\\_A\\_life\\_of\\_their\\_own\\_museum\\_visitor\\_personas\\_penetrating\\_the\\_design\\_lifecycle\\_of\\_a\\_mobile\\_experience](https://www.researchgate.net/publication/262234396_A_life_of_their_own_museum_visitor_personas_penetrating_the_design_lifecycle_of_a_mobile_experience)

(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

16. Schank, R. C., & Abelson, R. P. (1995). Knowledge and memory: The real story. In R. S. Wyer (ed.), *Advances in Social Cognition* (pp. 1-85). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

17. Siemieniecka, Dorota, Kwiatkowska, Wioletta, Majewska, Kamila, Skibińska, Małgorzata *The Potential of Interactive Media and Their Relevance in the Education Process*, 2017, σ. 4-5,

<https://www.journals.lapub.co.uk/index.php/perr/article/view/176/134> (τελευταία

πρόσβαση 05/06/2022)

18. Trichopoulos, Giorgos , Aliprantis, John, Konstantakis, Markos, Michalakis Konstantinos and Caridakis George, *Tangible and Personalized DS Application Approach in Cultural Heritage: The CHATS Project*, 2021,

<https://www.mdpi.com/2073-431X/11/2/19/htm> (τελευταία πρόσβαση

05/06/2022)

19. Trichopoulos, Giorgos, Konstantakis, Markos, Aliprantis, John, Michalakis Konstantinos, Phivos Mylonas, Yorgos Voutos, George Caridakis, *Augmented and personalized digital narratives for Cultural Heritage under a tangible interface*, 2021,

[\(PDF\) Augmented and personalized digital narratives for Cultural Heritage under a tangible interface \(researchgate.net\)](#) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

20. Tsitoura, Angelina, INTERACTIVITY IN MUSEUMS A RELATIONSHIP BUILDING PERSPECTIVE, Paper submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree Master in Museology, Reinwardt Academy - Amsterdam School of the Arts Amsterdam 2007, σελ. 41,

[https://www.academia.edu/938975/Interactivity\\_in\\_Museums\\_A\\_relationship\\_building\\_perspective](https://www.academia.edu/938975/Interactivity_in_Museums_A_relationship_building_perspective) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

21. Veld, Yolanda, “Locative Narratives with digital media”, University of Skövde, Ιούνιος 2018, <http://diva-portal.org/smash/get/diva2:1213894/FULLTEXT01.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
22. Vrettakis, Ektor, Vassilis Kourtis, Katifori, Akrivi, Karvounis Manos, Lougiakis, Christos, Ioannidis Yannis “Narrative – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage”, διαθέσιμο στο <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1912/1912.01368.pdf> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

## Γ. ΑΛΛΟΙ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟΙ ΤΟΠΟΙ

1. <https://www.vi-mm.eu/2017/06/29/white-bastion-project-interactive-digital-storytelling-for-cultural-heritage-presentation/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
2. <https://thedali.org/press-room/dali-lives-museum-brings-artists-back-to-life-with-ai/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
3. <https://timeline.knightlab.com/docs/index.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
4. <https://edtech.domains.trincoll.edu/how-to-make-a-timeline-with-timeline-js/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
5. <https://storymap.knightlab.com/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
6. <https://doc.arcgis.com/en/arcgis-storymaps/get-started/what-is-arcgis-storymaps.htm> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
7. <https://www.nationalgallery.org.uk/exhibitions/past/virtual-veronese> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
8. <https://creativeinnovation.uk/stories/storyfutures-virtual-veronese> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
9. <https://en.wikipedia.org/wiki/Historypin> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
10. <https://www.historypin.org/en/collections> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

11. <https://artsandculture.google.com/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
12. <https://twinery.org/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
13. [https://en.wikipedia.org/wiki/Twine\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Twine_(software)) (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
14. <https://www.guidigo.com/ar> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
15. <https://academy.izi.travel/help/production/cms-for-museums/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
16. <https://emotiveproject.eu/index.php/ebutius-dilemma/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
17. “Fieldnotes Storytelling”, The British Museum,  
[https://www.bmcc.nsw.gov.au/sites/default/files/docs/Fieldnotes\\_Storytelling.pdf](https://www.bmcc.nsw.gov.au/sites/default/files/docs/Fieldnotes_Storytelling.pdf)  
(τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
18. <https://mwa2014.museumsandtheweb.com/paper/storyteller-world-war-one-love-and-sorrow-a-hybrid-exhibition-mobile-experience/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
19. <http://chessexperience.eu/> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)
20. <https://www.nationalgallery.gr/el/zographikh-monimi-ekthesi/category/the-years-of-othon%E2%80%99s-reign/istoriki-zographiki.html> (τελευταία πρόσβαση 05/06/2022)

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

### Σενάριο εφαρμογών

#### “Πρόσωπα και γεγονότα της Επανάστασης του 1821”

«Ο κόσμος μάς έλεγε τρελούς.

Ημείς, αν δεν είμεθα τρελοί, δεν εκάναμε την Επανάσταση...»

Τα λόγια αυτά του Κολοκοτρώνη, τα οποία αποτελούν ένα απόσπασμα από όσα υπαγόρευσε ο αρχιστράτηγος της Ελληνικής Επανάστασης στον Γεώργιο Τερτσέτη το καλοκαίρι του 1836, προκειμένου ο τελευταίος να συγγράψει τα Απομνημονεύματα του Κολοκοτρώνη, απηχούν την παράτολμη, γενναία απόφαση των Ελλήνων να αγωνιστούν για να αποτινάξουν τον τουρκικό ζυγό. Μια απόφαση που έφερε λαμπρές νίκες αλλά και ήττες για τους Έλληνες. Μια απόφαση ωστόσο που, μέσα από σκληρούς αγώνες και πολλές δοκιμασίες, οδήγησε στην πολυπόθητη ελευθερία και στη δημιουργία του ανεξάρτητου ελληνικού κράτους, με την υπογραφή του Πρωτοκόλλου του Λονδίνου το 1830.

Η γνώση μας για τα γεγονότα που οδήγησαν στην ανεξαρτησία προέρχεται από την καταγραφή τους, από τα πρώτα ακόμη χρόνια της Επανάστασης, από λόγιους ιστορικούς αλλά και από τα Απομνημονεύματα των Αγωνιστών που θέλησαν με αυτό τον τρόπο να καταθέσουν τη δική τους εκδοχή των ιστορικών γεγονότων, κυρίως ως απάντηση στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάστηκαν τα γεγονότα από τους ιστορικούς. Προέρχεται όμως και από την [ιστορική ζωγραφική](#), από τα έργα φιλελλήνων ζωγράφων αλλά και Ελλήνων καλλιτεχνών, οι οποίοι θέλησαν να διασώσουν με τα έργα τους τη μνήμη των ηρώων που με τις θυσίες τους χάρισαν στους Έλληνες την ελευθερία.

Για τη μεγάλη τους αυτή προσφορά, οι αγωνιστές του 1821 τιμώνται κάθε χρόνο με λαμπρές εορταστικές εκδηλώσεις.

Εξάλλου, τα ηρωικά κατορθώματά τους εξακολουθούν να συγκινούν και να αποτελούν πηγή έμπνευσης για τους ανθρώπους των γραμμάτων και των τεχνών. Δεκάδες εκθέσεις παρουσιάζονται κάθε χρόνο με θέμα την Ελληνική Επανάσταση,

ορισμένες από τις οποίες έχουν ως στόχο να γνωρίσουν οι νέες γενιές την ιστορία μας, με τρόπο περισσότερο ελκυστικό.

## **Η αφύπνιση της εθνικής συνείδησης**

Από το δεύτερο μισό του 18ου αιώνα αναδύθηκε η ιδέα της ύπαρξης ενός ελληνικού κράτους που θα συνδεόταν με την αρχαία Ελλάδα. Η ιδέα αυτή προέκυψε ως αποτέλεσμα πολλών παραγόντων. Η Βιομηχανική Επανάσταση και ο Ευρωπαϊκός Διαφωτισμός είχαν προκαλέσει ραγδαίες μεταβολές και ανακατατάξεις, κοινωνικοοικονομικές, πολιτισμικές και ιδεολογικές σε όλη την Ευρώπη, με τεράστιο αντίκτυπο σε όλους τους λαούς. Η πίστη και η γλώσσα λειτούργησαν, για τους υπόδουλους Έλληνες, ως παράγοντες συγκρότησης της διαφορετικότητας. Η εγκατάλειψη της μοιρολατρικής στάσης όσον αφορά τη θέση τους υπό τον οθωμανικό ζυγό υπήρξε εξίσου σημαντική. Εξάλλου, από το 1750 ως το 1821 διαμορφώθηκε το νεοελληνικό διαφωτιστικό κίνημα, που δραστηριοποιήθηκε σε μεγάλες παροικίες του εξωτερικού, με κύριους πρωτεργάτες τον [Αδαμάντιο Κοραή](#) και τον [Ρήγα Φεραίο](#). Ο συνδυασμός όλων των παραπάνω παραγόντων συντέλεσε στον σχηματισμό της εθνικής συνείδησης και στην προετοιμασία της έλευσης της Ελληνικής Επανάστασης.

### **Μια ιδέα γεννιέται στην Οδησό**

Το 1814, ιδρύεται στην Οδησό μια μυστική οργάνωση, η Φιλική Εταιρεία. Σκοπός της ήταν η γενική επανάσταση των Ελλήνων για την απελευθέρωση του Ελληνικού Έθνους.

Τόπος συνεδρίασης της Εταιρείας το σπίτι του Έλληνα επιχειρηματία και εθνικού ευεργέτη Γρηγόριου Ιωάννου Μαρασλή, όπου σήμερα στεγάζεται το Μουσείο Φιλικής Εταιρείας.

### **Η μυστική δράση της Φιλικής Εταιρείας**

Τρεις Έλληνες έμποροι, ο [Εμμανουήλ Ξάνθος](#), ο [Νικόλαος Σκουφάς](#) και ο [Αθανάσιος Τσακάλωφ](#) ανέλαβαν την πρωτοβουλία της ίδρυσης της Φιλικής Εταιρείας. Καίριο ρόλο στην ίδρυση της Εταιρείας θεωρείται ότι διαδραμάτισε και ένα τέταρτο πρόσωπο, ο [Παναγιώτης Αναγνωστόπουλος](#).



Οι Φιλικοί, αφού μυσούνταν στην Εταιρεία, έδιναν όρκο πίστης και επικοινωνούσαν με κώδικες, ψευδώνυμα και συνθηματικές λέξεις. Αυτός είναι πιθανόν ο λόγος για τον οποίο διαθέτουμε λίγα και ασαφή τεκμήρια για τη συγκεκριμένη οργάνωση.

Για να προσελκύσουν μεγαλύτερο αριθμό μελών, οι ιδρυτές της Φιλικής Εταιρείας άφηναν εντέχνως να εννοηθεί ότι τόσο ο Ιωάννης Καποδίστριας, δεύτερος υπουργός Εξωτερικών της Ρωσίας αλλά και ο ίδιος ο τσάρος Αλέξανδρος Α΄ ήταν μέλη της Αόρατης ή Ανώτατης Αρχής της Εταιρείας, που καθοδηγούσε τα μέλη των κατώτερων βαθμών.

Στις αρχές του 1820 ο Εμμανουήλ Ξάνθος είχε δύο μυστικές συναντήσεις στην Πετρούπολη με τον Ιωάννη Καποδίστρια. Ο υπουργός Εξωτερικών της Ρωσίας όμως απάντησε αρνητικά στην τιμητική πρόταση που του έγινε, να αναλάβει την ηγεσία της Εταιρείας.

Στη συνέχεια, προτάθηκε στον πρίγκιπα [Αλέξανδρο Υψηλάντη](#) να αναλάβει την ηγεσία της Φιλικής Εταιρείας, ο οποίος δέχτηκε την πρόταση και στις 12 Απριλίου 1820 ανέλαβε επισήμως την ηγεσία της Εταιρείας.

Ωστόσο, παρά τις προσπάθειες του ίδιου του Υψηλάντη, το σχέδιο συνεργασίας με άλλους χριστιανικούς λαούς και πληθυσμούς δεν καρποφόρησε, ενώ η εξέγερση στη Μολδοβλαχία δεν είχε αίσια έκβαση. Τελικά, η Φιλική Εταιρεία δεν μπόρεσε να διαδραματίσει ηγεμονικό ρόλο καθώς ο επαναστατικός αγώνας των Ελλήνων στον καθαυτό ελλαδικό χώρο έμελλε να διαμορφώσει ένα νέο σκηνικό, μια νέα πραγματικότητα με καινούργιους πρωταγωνιστές.

### **Η κήρυξη της Επανάστασης**

Η Επανάσταση ξεκίνησε στον ελλαδικό χώρο τον Μάρτιο του 1821. Από την έναρξή της μέχρι την Απελευθέρωση, έγιναν μια σειρά από μάχες σε στεριά και σε θάλασσα. Άλλες ήταν νικηφόρες και άλλες οδήγησαν σε ήττα και βαρύ πένθος. Η τελευταία μάχη της Επανάστασης έγινε στην Πέτρα της Βοιωτίας τον Σεπτέμβριο του 1829.

Παρά τις ηρωικές προσπάθειες στα πεδία των μαχών, την περίοδο 1823-1825 η Επανάσταση τέθηκε σε κίνδυνο από τον Εμφύλιο πόλεμο που ξέσπασε ανάμεσα στους Έλληνες, ο οποίος εκδηλώθηκε ως ανταγωνισμός ισχύος για την ηγεσία της Επανάστασης αλλά και του υπό διαμόρφωση νέου κράτους.

#### **1. 23 Μαρτίου 1821. Κήρυξη της Επανάστασης στη Βοστίτσα**

Η Ελληνική Επανάσταση κηρύσσεται στη Βοστίτσα, το σημερινό Αίγιο, στις 23 Μαρτίου 1821. Εκεί, αφού συγκροτείται η Μεσσηνιακή Γερουσία υπό τον Πετρόμπεη Μαυρομιχάλη, ανακοινώνεται η έναρξη της Επανάστασης και ζητείται η συνδρομή των Ευρωπαίων. Ορισμένοι μελετητές υποστηρίζουν ότι η Επανάσταση ξεκίνησε από την Καλαμάτα. Κατά άλλους, η Επανάσταση ξέσπασε ταυτόχρονα σε πολλά μέρη. Στον πίνακα παρουσιάζεται η εκδοχή της έναρξης της Επανάστασης στην Αγία Λαύρα, με την οποία γαλουχήθηκαν γενιές Ελλήνων μέσα από τα σχολικά εγχειρίδια.

## **2. 8 Μαΐου 1821. Μάχη στο Χάνι της Γραβιάς**

Στις 7 Μαΐου 1821 το στράτευμα του Ομέρ Βρυώνη, που αριθμούσε 8.000 άνδρες περίπου, κατευθύνθηκε προς τη Γραβιά. Ο Οδυσσέας Ανδρούτσος οχυρώθηκε με 120 άνδρες στο Χάνι της Γραβιάς, καταφέροντας να αποκρούσει τις αλλεπάλληλες επιθέσεις των τουρκικών δυνάμεων. Ωστόσο, ο Ανδρούτσος, καθώς έβλεπε να εξαντλούνται τα πολεμοφόδια και έχοντας την πληροφόρηση ότι οι Τούρκοι είχαν σκοπό να φέρουν κανόνια για να ισοπεδώσουν το χάνι, διέταξε τους συντρόφους του να βγουν από το οχυρό και να διασπάσουν τις γραμμές των Τουρκαλβανών. Ο εχθρός αιφνιδιάστηκε και οι άνδρες του Ανδρούτσου κατάφεραν με λίγες απώλειες να διαφύγουν στο βουνό. Το γεγονός αυτό αναπτέρωσε το φρόνημα των Ρουμελιωτών και κατέστησε τον Οδυσσέα Ανδρούτσο μία από τις σημαντικές μορφές της Επανάστασης.

## **3. 27 Μαΐου 1821. Ναυμαχία της Ερεσού**

Θεωρείται η πρώτη κατά μέτωπο ναυμαχία των Ελλήνων με πλοίο του Οθωμανικού στόλου. Αρχηγοί του ελληνικού στόλου ήταν ο Ιάκωβος Τομπάζης και ο Δημήτριος Παπανικολής. Ο τελευταίος επιχείρησε για πρώτη φορά την πυρπόληση με χρήση «καυστικού», με αποτέλεσμα την ανατίναξη του εχθρικού στόλου. Παρά τη μεγάλη επιτυχία των Ελλήνων, η ναυμαχία είχε και μια τραγική συνέπεια για τους Έλληνες, την καταστροφή των Κυδωνιών ως αντίποινα.

#### **4. 12-13 Μαΐου 1821. Μάχη στο Βαλτέτσι**

Η μάχη στο Βαλτέτσι ήταν η πρώτη μεγάλη νίκη των Ελλήνων μετά την έναρξη της Επανάστασης. Αρχιστράτηγος ήταν ο Κολοκοτρώνης. Μετά από 23 ώρες μάχης, ο Κεχαγιάμπεης, αρχηγός των τουρκικών στρατευμάτων, διέταξε υποχώρηση. Η μάχη είχε επίπτωση στο ηθικό και των δύο πλευρών. Οι Έλληνες συνειδητοποίησαν για πρώτη φορά τις δυνατότητές τους, ενώ οι Τούρκοι αντιλήφθηκαν ότι οι Έλληνες είναι μια υπολογίσιμη απειλή.

#### **5. 23 Σεπτεμβρίου 1821. Άλωση της Τριπολιτσάς**

Την ιδέα της πολιορκίας και της Άλωσης της Τριπολιτσάς είχε συλλάβει ο Κολοκοτρώνης από τις πρώτες μέρες του ξεσηκωμού, καθώς η Τριπολιτσά κατείχε στρατηγική θέση και ήταν διοικητικό κέντρο της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας στον Μοριά. Στις αρχές Μαΐου του 1821 οι επαναστάτες είχαν περικυκλώσει την πόλη. Οι δυνάμεις των Ελλήνων συνεχώς ενισχύονταν και την παραμονή της κατάληψης αριθμούσαν τους 10.000 άνδρες. Στις 23 Σεπτεμβρίου 1821 ένας στρατιώτης, ο Μανώλης Δούνιας, αναρριχήθηκε στα τείχη της πόλης και άνοιξε μία από τις πύλες της. Την κατάληψη της Τριπολιτσάς ακολούθησε σφαγή του πληθυσμού, παρά την αντίθεση του Κολοκοτρώνη και των περισσότερων καπεταναίων.

#### **6. 1 Σεπτεμβρίου 1821. Το Ολοκαύτωμα της Σαμοθράκης**

Τον Αύγουστο του 1821 η Σαμοθράκη ξεσηκώθηκε από τα τοπικά μυημένα μέλη της Φιλικής Εταιρείας. Την 1<sup>η</sup> Σεπτέμβρη 1821 το νησί καταστράφηκε από τους Οθωμανούς. Σφαγιάστηκαν περίπου 10.000 άνδρες και αγόρια. Τα γυναικόπαιδα πουλήθηκαν στα σκλαβοπάζαρα της Ανατολής, ενώ τα σπίτια των κατοίκων κάηκαν. Το Ολοκαύτωμα της Σαμοθράκης παρέμεινε ένα άγνωστο γεγονός για πολλά χρόνια και αναγνωρίστηκε από την Ακαδημία Αθηνών μόλις το 1980.

#### **7. 20 Φεβρουαρίου 1822. Ναυμαχία Ρίου Αντιρρίου**

Στις αρχές του 1822 ο τουρκοαιγυπτιακός στόλος βγήκε από τον Ελλήσποντο, με διαταγή να πλεύσει προς την Πάτρα, προκειμένου να ανεφοδιάσει τους

πολιορκούμενους, από τους Έλληνες, Τούρκους. Τον τουρκοαιγυπτιακό στόλο ακολούθησαν 63 ελληνικά πλοία, με αρχηγό τον Μιαούλη. Το πρωί της 20ής Φεβρουαρίου 1822 τα ελληνικά πλοία κανονιοβόλησαν τα τουρκικά, προκαλώντας μεγάλες απώλειες στον εχθρό.

#### **8. 30 Μαρτίου 1822. Καταστροφή της Χίου**

Στις 11 Μαρτίου 1822 η Χίος ξεσηκώθηκε. Οι Οθωμανοί κλείστηκαν στο κάστρο. Στις 30 Μαρτίου έφθασε ο οθωμανικός στόλος ο οποίος έλυσε την πολιορκία. Ακολούθησε σφαγή του ορθόδοξου πληθυσμού με τη συμμετοχή και άτακτων μουσουλμάνων που κατέφθαναν από τις ακτές της Μ. Ασίας με κάθε είδους πλεούμενο. Το γεγονός απεικονίστηκε στη δραματική σύνθεση του Ντελακρούά *Σφαγές της Χίου*, που παρουσιάστηκε στο παρισινό Σαλόν του 1824 και συντάραξε τις ευρωπαϊκές συνειδήσεις ενισχύοντας το κίνημα του φιλελληνισμού.

#### **9. 6-7 Ιουνίου 1822. Η πυρπόληση της τουρκικής ναυαρχίδας από τον Κανάρη**

Η πυρπόληση της τουρκικής ναυαρχίδας στη Χίο υπήρξε ένα από τα σημαντικότερα ναυτικά κατορθώματα της Ελληνικής Επανάστασης. Τη νύχτα της 6<sup>ης</sup> προς την 7<sup>η</sup> Ιουνίου 1822, δύο πυρπολικά πλοία, ένα ψαριανό με κυβερνήτη τον Κωνσταντίνο Κανάρη και ένα υδραϊκό, με κυβερνήτη τον Ανδρέα Πιπίνο, πλησίασαν τον τουρκικό στόλο. Η απόπειρα του Πιπίνου απέτυχε, αλλά ο Κανάρης κατάφερε να πυρπολήσει την τουρκική ναυαρχίδα προκαλώντας το θάνατο περίπου δύο χιλιάδων ανδρών, που αποτελούσαν το πλήρωμα του πλοίου, και του ίδιου του Καρά Αλή.

#### **10. 10 Ιουνίου 1822. Μάχη στο Κομπότι**

Ο ελληνικός στρατός που είχε στρατοπεδεύσει στο Κομπότι κατάφερε να αντικρούσει με επιτυχία τις τουρκικές δυνάμεις με επικεφαλής τον Κιουταχή και τον Ισμαήλ πασά και να τους στρέψει σε φυγή προς την Άρτα. Αρχηγοί των ελληνικών στρατευμάτων ήταν ο Αλέξανδρος Μαυροκορδάτος, ο Μάρκος Μπότσαρης, ο Γενναίος Κολοκοτρώνης και ο φιλέλληνας Νόρμαν.

### **11. 26 Ιουλίου 1822. Νίκη των Ελλήνων στα Δερβενάκια**

Στις 26 Ιουλίου 1822 ο Δράμαλης με τον στρατό του, ο οποίος είχε για μεγάλο διάστημα απασχοληθεί με την πολιορκία του Άργους, αποφάσισε να επιστρέψει στην Κόρινθο και κινήθηκε προς τα Δερβενάκια. Με βάση το σχέδιο του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη, η φύλαξη της βασικής διάβασης ανατέθηκε στον Αντώνη Κολοκοτρώνη με περίπου 1.500 άνδρες, ενώ σε δύο άλλες διαβάσεις τοποθετήθηκαν ο Πλαπούτας με 800 άνδρες και ο Νικηταράς και ο Παπαφλέσσας με ισάριθμο στράτευμα. Η μάχη κράτησε μέχρι αργά τη νύχτα και οι Έλληνες επικράτησαν προκαλώντας τρομακτικές απώλειες στα στρατεύματα του Δράμαλη.

### **12. 8-13 Σεπτεμβρίου 1822. Ναυμαχία του Ναυπλίου ή των Σπετσών**

Η ναυμαχία του Ναυπλίου ή αλλιώς των Σπετσών διήρκεσε από τις 8 έως τις 13 Σεπτεμβρίου 1822. Αρχηγός του ελληνικού στόλου ήταν ο ναύαρχος Ανδρέας Μιαούλης. Ο τουρκικός στόλος κατατροπώθηκε και αναγκάστηκε να επιστρέψει στην Κρήτη και από εκεί στην Κωνσταντινούπολη. Η υποχώρηση του Οθωμανικού στόλου σήμανε τη ματαίωση των σχεδίων του για την καταστροφή των ελληνικών ναυτικών βάσεων στις Σπέτσες και την Ύδρα και κατέστησε αδύνατο τον ανεφοδιασμό των Τούρκων του Ναυπλίου, με αποτέλεσμα το Ναύπλιο να περάσει αργότερα στα χέρια των αγωνιστών.

### **13. 8-9 Αυγούστου 1823. Μάχη του Κεφαλόβρυσου**

Τη νύχτα της 8<sup>ης</sup> προς την 9<sup>η</sup> Αυγούστου, ο Μάρκος Μπότσαρης με 450 Σουλιώτες επιτέθηκε κατά της εμπροσθοφυλακής του οθωμανικού στρατόπεδου στο Κεφαλόβρυσο. Ενώ η μάχη εξελισσόταν ευνοϊκά για τους Έλληνες, οι τελευταίοι αναγκάστηκαν να υποχωρήσουν όταν διαπίστωσαν ότι ο Μπότσαρης είχε πέσει νεκρός. Μετά την απομάκρυνση του άψυχου σώματός του, οι Έλληνες κατάφεραν βαρύ πλήγμα εναντίον του εχθρού.

#### **14. 21 Ιουνίου 1824. Η Καταστροφή των Ψαρών**

Η Επανάσταση στα Ψαρά ξεκίνησε στις 10 Απριλίου 1821. Οι Ψαριανοί συμμετείχαν σε πολλές επιχειρήσεις κατά του του τουρκικού στόλου. Η δράση τους αυτή εξόργισε τον Σουλτάνο, ο οποίος αποφάσισε να καταστρέψει το νησί. Το 1824, οι Ψαριανοί, έχοντας ενημερωθεί για την πρόθεση αυτή του Σουλτάνου, ειδοποίησαν την ελληνική κυβέρνηση ζητώντας ενισχύσεις, πράγμα το οποίο δεν έγινε. Στις 22 Ιουνίου 1824 η πόλη των Ψαρών έπεσε στα χέρια των Τούρκων. Τότε γράφτηκε μια από τις τραγικότερες σελίδες της ελληνικής ιστορίας. Όσοι από τους άμαχους πρόλαβαν έφυγαν με τα πλοία. Οι υπόλοιποι θανατώθηκαν ή πωλήθηκαν ως σκλάβοι.

#### **15. 5 Αυγούστου 1824. Ναυμαχία της Σάμου**

Στις 28 Ιουλίου 1824 ο Χοσρέφ πασάς κινήθηκε με 300 πλοία κατά της Σάμου. Στις 4 Αυγούστου ο οθωμανικός στόλος κατέπλευσε κατά του ελληνικού. Ο Κανάρης με το πυρπολικό του και 17 ακόμη πλοία όρμησε στα πλοία του εχθρικού στόλου. Μετά από ναυμαχία πέντε ωρών, τα ελληνικά πλοία επικράτησαν και ανάγκασαν τα τουρκικά να απομακρυνθούν.

#### **16. 20 Μαΐου 1825. Μάχη στο Μανιάκι**

Στις αρχές του 1825 η Ελληνική Επανάσταση έδειχνε να βρίσκεται σε κίνδυνο τόσο εξαιτίας του Ιμπραήμ όσο και εξαιτίας της εμφύλιας διαμάχης των Ελλήνων. Ο Γρηγόριος Παπαφλέσσας αποφάσισε να αναλάβει ο ίδιος δράση και να αντιπαρατεθεί με τον εχθρό, με απώτερο σκοπό να αφυπνίσει τους Έλληνες. Με λίγους άνδρες διέσχισε την Πελοπόννησο και κατέλαβε το Μανιάκι της Μεσσηνίας. Ο Ιμπραήμ κινήθηκε εναντίον του με 6.000 άνδρες ενώ ο Παπαφλέσσας κατάφερε να συγκεντρώσει 1.300 άνδρες. Όταν στις 19 Μαΐου οι ορδές του Ιμπραήμ αντιτάχθηκαν στους άνδρες του Παπαφλέσσα, πολλοί από τους τελευταίους αποχώρησαν, με αποτέλεσμα το ελληνικό στρατόπεδο να αριθμεί 600 άνδρες. Η μάχη ξεκίνησε το

πρωί της 20ής Μαΐου και κράτησε οκτώ ώρες. Σκοτώθηκαν όλοι οι Έλληνες, ανάμεσά τους και ο Παπαφλέσσας. Η μάχη ήταν άνιση, ωστόσο ο Παπαφλέσσας εντυπώθηκε στη συλλογική συνείδηση ως «νέος Λεωνίδα» και η θυσία του, καθώς και των ανδρών του, αντίστοιχη με εκείνη των Θερμοπυλών.

#### **17. 10-11 Απριλίου 1826. Η έξοδος του Μεσολογγίου**

Στα τέλη Απριλίου 1825 ο Κιουταχής συγκέντρωσε στρατό και ξεκίνησε την πολιορκία του Μεσολογγίου. Η πολιορκία έγινε σφοδρότερη με την άφιξη των τουρκοαιγυπτιακών δυνάμεων, αλλά το Μεσολόγγι άντεχε. Τον Μάρτιο του 1826 ωστόσο η κατάσταση άλλαξε δραματικά και η πείνα άρχισε να θερίζει τους ανθρώπους. Μπροστά σε αυτή τη δύσκολη κατάσταση, στις 10-11 Απριλίου 1826, ξημερώματα της Κυριακής των Βαΐων, αποφασίστηκε η Έξοδος των κατοίκων από το Μεσολόγγι. Χιλιάδες Έλληνες σφαγιάστηκαν ή αιχμαλωτίστηκαν και μόνο 1.500 κατάφεραν να διασωθούν.

#### **18. 29-30 Ιανουαρίου 1827. Μάχη της Καστέλας**

Μετά τη νίκη του στο Καματερό και αφού ζήτησε από τους πολιορκημένους στην Ακρόπολη Έλληνες να παραδοθούν, χωρίς ωστόσο αποτέλεσμα, ο Κιουταχής κινήθηκε εναντίον θέσεων των Ελλήνων στην Καστέλα. Αρχηγοί των Ελλήνων ήταν ο Μακρυγιάννης, ο Γκόρντον, ο Νοταράς και ο Καλλέργης. Στις 30 Ιανουαρίου 1827 ο Κιουταχής έκανε έφοδο, αλλά η επίθεση αποκρούστηκε και οι Τούρκοι αναγκάστηκαν να υποχωρήσουν.

#### **19. 4-5 Μαρτίου 1827. Μάχη στο Κερατσίνι**

Μετά τις λαμπρές νίκες που είχε επιτύχει ο Καραϊσκάκης, έλαβε εντολή να σώσει την Ακρόπολη που κινδύνευε. Στις 2 Μαρτίου 1827 ο Καραϊσκάκης έφτασε με το στράτευμά του στο Κερατσίνι. Έπειτα από μάχες λίγων ημερών οι Έλληνες, αν και ολιγάριθμοι, κατάφεραν να αναχαιτίσουν τον τουρκικό στρατό.

#### **20. 8/20 Οκτωβρίου 1827. Ναυμαχία του Ναυαρίνου**

Στις 24 Ιουνίου 1827 υπογράφηκε στο Λονδίνο συνθήκη μεταξύ Αγγλίας, Γαλλίας και Ρωσίας που καθόριζε τους όρους για την ανεξαρτησία της Ελλάδας. Στις 7

Σεπτεμβρίου 1827 ο στόλος των τριών δυνάμεων κατέπλευσε στην Πελοπόννησο για να επιβάλει την κατάπαυση των εχθροπραξιών. Ο τουρκοαιγυπτιακός στόλος είχε προσορμιστεί στο Ναυαρίνο και από εκεί επιχειρούσε στρατιωτικά στην Πελοπόννησο, παρά τις εντολές των Μεγάλων Δυνάμεων. Στις 20 Οκτωβρίου 1827 ο συμμαχικός στόλος εισέπλευσε στον κόλπο του Ναυαρίνου για να επιτηρεί τις κινήσεις του τουρκοαιγυπτιακού στόλου. Όμως οι Αιγύπτιοι κανονιοβόλησαν τα συμμαχικά πλοία. Η σύγκρουση γενικεύτηκε και ο τουρκοαιγυπτιακός στόλος συνεντρίβη από τις συμμαχικές δυνάμεις. Το αποτέλεσμα της ναυμαχίας αυτής αναπτέρωσε το φρόνημα των Ελλήνων και αποτέλεσε το προανάκρουσμα για το τέλος της Επανάστασης.

## **Μορφές της Ελληνικής Επανάστασης**

Ο αγώνας των Ελλήνων για την ανεξαρτησία είναι ο αγώνας των ανδρών και των γυναικών που, αψηφώντας τον κίνδυνο, διέθεσαν την περιουσία τους και την ίδια τους τη ζωή για το ιδανικό της ελευθερίας. Ωστόσο, πολλοί από τους ήρωες και τις ηρωίδες της Επανάστασης αγνοήθηκαν από τη μετέπειτα ελληνική κυβέρνηση και από την ιστοριογραφία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η συμμετοχή των γυναικών στον Αγώνα, η οποία υποτιμήθηκε από τους ιστοριογράφους του 19<sup>ου</sup> και των αρχών του 20ού αιώνα ή οι περιπτώσεις αγωνιστών, όπως ο [Κάρπος Παπαδόπουλος](#) και ο [Παναγιώτης Σέκερης](#), οι οποίοι παρά τη μεγάλη τους προσφορά στην πατρίδα έμειναν στην αφάνεια. Αν και δαπανήθηκαν μεγάλα ποσά σε αποζημιώσεις, μεγάλος αριθμός αγωνιστών δεν έλαβε κανενός είδους ανταμοιβή για τη συνεισφορά τους, με αποτέλεσμα πολλοί από αυτούς να πεθάνουν φτωχοί και ξεχασμένοι.

### **1. Θεόδωρος Κολοκοτρώνης (1770-1843)**

Ηγετική μορφή της Επανάστασης του 1821, αρχιστράτηγος και οπλαρχηγός. Πρωταγωνίστησε σε πολλές επιχειρήσεις της Επανάστασης, όπως στη νίκη στο Βαλτέτσι, στην Άλωση της Τριπολιτσάς και στην καταστροφή της στρατιάς του Δράμαλη στα Δερβενάκια. Το 1833 φυλακίστηκε στο Ναύπλιο και τον επόμενο χρόνο καταδικάστηκε σε θάνατο με την κατηγορία της εσχάτης προδοσίας, ωστόσο έλαβε



χάρη με την ενηλικίωση του Όθωνα, οπότε και ονομάστηκε στρατηγός και έλαβε το αξίωμα του Συμβούλου της Επικρατείας.

## **2. Ζαραφοπούλα Μαριγώ (; έως 1865)**

Αγωνίστρια της Επανάστασης και μέλος της Φιλικής Εταιρείας, από τα Ταταύλα της Κωνσταντινούπολης. Μετά την καρατόμηση του αδελφού της από τους Τούρκους, στις 23 Απριλίου του 1821, διέφυγε στην επαναστατημένη Ελλάδα, παίρνοντας μαζί της μεγάλο χρηματικό ποσό, το οποίο διέθεσε για τους σκοπούς της Επανάστασης. Χρησιμοποιήθηκε από τον Κολοκοτρώνη και τον Υψηλάντη ως κατάσκοπος εντός της Τριπολιτσάς και του Ναυπλίου. Η προσφορά της στην Επανάσταση πιστοποιείται από τον Νικητάρη και πολλούς αγωνιστές, σε αίτηση που κατέθεσε η ίδια για τιμητική σύνταξη.

## **3. Γεώργιος Καραϊσκάκης (1782-1827)**

Αρματολός και οπλαρχηγός της Στερεάς Ελλάδας, προικισμένος με στρατηγική ικανότητα. Διακρίθηκε σε διάφορες μάχες το 1825, και το 1826 διορίστηκε αρχιστράτηγος της Ρούμελης, με στόχο την απελευθέρωση της Στερεάς Ελλάδας. Σκοτώθηκε κατά την πολιορκία της Ακρόπολης, τον Απρίλιο του 1827, αντιμετωπίζοντας τον Κιουταχή.

## **4. Ασήμω Λιδωρίκη (; έως 12 Ιανουαρίου 1827)**

Η Ασήμω Λιδωρίκη ήταν σύζυγος του οπλαρχηγού Γιάννη Γκούρα, φρούραρχου της Ακρόπολης, ο οποίος σκοτώθηκε τον Απρίλιο του 1826. Μετά τον θάνατό του, ανέλαβε την αρχηγία των στρατευμάτων που υπερασπίζονταν την Ακρόπολη. Σκοτώθηκε στις 12 Ιανουαρίου 1827, από πτώση ενός γείσου του Ερεχθείου, έπειτα από επίθεση του τουρκικού πυροβολικού.

## **5. Κωνσταντίνος Κανάρης (1793 -1877)**

Πυρπολητής του ναυτικού αγώνα και μετέπειτα ναύαρχος και πολιτικός, με καταγωγή από τα Ψαρά. Μετά τη σφαγή της Χίου, ο Κανάρης πυρπόλησε τη ναυαρχίδα του Καρα Αλή, προκαλώντας τον θάνατο του ίδιου και 2.000 ανδρών. Μέχρι το τέλος του Αγώνα διακρίθηκε σε πολλές πολεμικές επιχειρήσεις. Μετά την

απελευθέρωση, ανήλθε σε ανώτατα αξιώματα και διετέλεσε πέντε φορές πρωθυπουργός της Ελλάδας.

#### **6. Μαντώ Μαυρογένους (1796 – 1840)**

Αγωνίστρια της Επανάστασης, με καταγωγή από τη Μύκονο. Με την έναρξη της Επανάστασης, έφτασε στο νησί και τέθηκε επικεφαλής των Επαναστατών. Επάνδρωσε δύο καράβια και κατάφερε να αποτρέψει την αποβίβαση των Αλγερινών στο νησί και μετέπειτα των Τούρκων. Σημαντική ήταν η συμβολή της στην κινητοποίηση των φιλελληνικών κύκλων της Ευρώπης. Πέθανε πάμπτωχη στην Πάρο τον Ιούλιο του 1840.

#### **7. Οδυσσέας Ανδρούτσος (1788-1825)**

Πολέμησε για λογαριασμό του Αλή πασά μέχρι το 1820. Κατά τον σχεδιασμό της Επανάστασης του ανατέθηκε η εξέγερση της Ανατολικής Στερεάς. Στο Χάνι της Γραβιάς, με λιγοστούς άνδρες, αντιμετώπισε το πολυάριθμο στράτευμα του Ομέρ Βρυώνη. Στις 27 Αυγούστου 1822 του ανατέθηκε η διοίκηση της Αθήνας και εισήλθε θριαμβευτής στην Ακρόπολη μαζί με 300 ένοπλους επαναστάτες. Κατηγορήθηκε άδικα για συνεργασία με τους Τούρκους. Φυλακίστηκε στην Ακρόπολη και θανατώθηκε στις 5 Ιουνίου 1825. Η μνήμη του ως ήρωα της Επανάστασης αποκαταστάθηκε το 1865.

#### **8. Δόμνα Βισβίζη (1783-1850)**

Η Δόμνα Βισβίζη καταγόταν από τον Αίνο της Θράκης. Ακολούθησε τον σύζυγό της Χατζή Αντώνη Βισβίζη, μαζί με τα πέντε παιδιά τους, στις ναυτικές επιχειρήσεις εναντίον των Οθωμανών. Με το μπρίκι *Καλομοίρα*, έλαβαν μέρος στις ναυμαχίες του Άθω, της Λέσβου και της Σάμου και το 1822 ενίσχυσαν τις επιχειρήσεις στην Αγία Μαρίνα Λαμίας, ανακόπτοντας την κάθοδο του Δράμαλη. Μετά τον θάνατο του συζύγου της, ανέλαβε τη διοίκηση του πλοίου και συνέχισε με δικά της έξοδα τον αγώνα. Η φήμη της «ως καταδρομέα του Αιγαίου» ξεπέρασε τα σύνορα και ενέπνευσε τη δημοτική ποίηση. Πέθανε πάμπτωχη και ξεχασμένη στον Πειραιά.

#### **9. Νικηταράς (Νικήτας Σταματελόπουλος), (1782-1849)**

Γιος του κλέφτη Σταματέλου Τουρκολέκα, έγινε και ο ίδιος κλέφτης σε ηλικία 11 ετών. Το 1805 βρέθηκε στη Ζάκυνθο και υπηρέτησε στο ρωσικό, γαλλικό και αγγλικό τάγμα. Διακρίθηκε στη μάχη στο Βαλτέτσι, και στη μάχη των Δολιανών. Πήρε επίσης μέρος στην Άλωση της Τριπολιτσάς. Με την έλευση του Όθωνα φυλακίστηκε και εκδιώχθηκε. Πέθανε τυφλός και πάμφτωχος.

#### **10. Μπουμπουλίνα Λασκαρίνα (1771-1825)**

Καπετάνισσα με καταγωγή από την Ύδρα. Όταν έμεινε χήρα για δεύτερη φορά, διέθεσε την τεράστια περιουσία που είχε κληρονομήσει από τους συζύγους της για τις ανάγκες του αγώνα. Σχημάτισε δικό της εκστρατευτικό σώμα από Σπετσιώτες, τους οποίους ανέλαβε να αρματώνει και να συντηρεί, όπως έκανε και με τα πλοία της και τα πληρώματά τους, με αποτέλεσμα τα δύο πρώτα χρόνια να ξοδέψει όλη την περιουσία της. Μετά την άλωση της Τριπολιτσάς, δείχνοντας αξιοθαύμαστη αλληλεγγύη και θέτοντας σε κίνδυνο την ίδια της τη ζωή, προστάτευσε και έσωσε από τον θάνατο τις γυναίκες του χαρεμιού της Τριπολιτσάς. Κατά τον δεύτερο Εμφύλιο εξορίστηκε στις Σπέτσες. Σκοτώθηκε στις 25 Μαΐου 1825 σε οικογενειακή διαμάχη.

### **Φιλελληνισμός**

Κατά τη διάρκεια του Αγώνα, αναπτύχθηκε στην Ευρώπη και στην Αμερική ένα σημαντικό [φιλελληνικό ρεύμα](#), το οποίο συνεισέφερε στον Αγώνα τόσο σε υλικό όσο και σε ηθικό επίπεδο. Άνθρωποι των γραμμάτων και των τεχνών, με το συγγραφικό ή καλλιτεχνικό τους έργο, επηρέασαν ευνοϊκά την κοινή γνώμη υπέρ του ελληνικού ζητήματος, ενώ φιλελληνικά κομιτάτα σε Ευρώπη και Αμερική συγκέντρωσαν, κάνοντας εράνους, χρήματα, τρόφιμα και ρούχα. Πολλοί φιλέλληνες επίσης κατέφθασαν στην Ελλάδα και στρατολογήθηκαν υπέρ του ελληνικού αγώνα.

### **Η ίδρυση του νέου ελληνικού κράτους**

Το ελληνικό ζήτημα απασχόλησε την ευρωπαϊκή διπλωματία από το 1823. Τα επόμενα χρόνια οι τρεις μεγάλες Δυνάμεις, Αγγλία, Γαλλία και Ρωσία επιχείρησαν να επιλύσουν το ζήτημα, με γνώμονα την εξυπηρέτηση των συμφερόντων τους.

### **Ο Ιωάννης Καποδίστριας, πρώτος Κυβερνήτης της Ελλάδας**

Στις 14 Απριλίου 1827 η Εθνική Συνέλευση της Τροιζήνας εξέλεξε πρώτο κυβερνήτη της Ελλάδας τον Ιωάννη Καποδίστρια.

Ο Καποδίστριας έφτασε στο Ναύπλιο στις 18 Ιανουαρίου 1828 και ανέλαβε να συστήσει τις ανύπαρκτες δομές του κράτους. Η διπλωματική εκμετάλλευση από μέρους του, προς όφελος της Ελλάδας, του ανταγωνισμού των Μεγάλων Δυνάμεων έπαιξε σημαντικό ρόλο στη θετική έκβαση της ελληνικής υπόθεσης. Ο Καποδίστριας ήρθε όμως σε σύγκρουση με τους τοπικούς παράγοντες εξουσίας και στις 27 Σεπτέμβρη 1831 δολοφονήθηκε από μέλη της οικογένειας Μαυρομιχάλη.

### **Το Πρωτόκολλο της Ανεξαρτησίας 22 Ιανουαρίου/3 Φεβρουαρίου 1830**

Έπειτα από μια σειρά διπλωματικών πράξεων, στις 22 Ιανουαρίου/3 Φεβρουαρίου 1830 υπογράφηκε το Πρωτόκολλο της Ανεξαρτησίας, το οποίο ήταν η πρώτη διεθνής διπλωματική πράξη που αναγνώριζε την Ελλάδα ως κυρίαρχο και ανεξάρτητο κράτος και όριζε τα ακόλουθα:

- Αναγνωριζόταν η Ελλάδα ως κυρίαρχο και ανεξάρτητο κράτος
- Οι ποταμοί Αχελώος και Σπερχειός αποτελούσαν τα σύνορα του κράτους προς βορά
- Το πολίτευμα του νεοσύστατου κράτους θα ήταν μοναρχικό. Πρώτος ηγεμόνας ορίστηκε ο Λεοπόλδος του Σαξ Κόμπουργκ.

Τα σύνορα του νέου κράτους οριστικοποιήθηκαν το 1832 και ορίστηκαν στη γραμμή Αμβρακικού Παγασητικού. Το νέο ελληνικό κράτος ήταν περιορισμένο εδαφικά και δεν περιελάμβανε όλα τα εδάφη που κατοικούνταν από ελληνικούς πληθυσμούς. Στη θέση του Λεοπόλδου του Σαξ Κόμπουργκ, ο οποίος παραιτήθηκε, ορίστηκε ο πρίγκιπας Όθωνας, δευτερότοκος γιος του βασιλιά της Βαυαρίας, και αναγορεύτηκε βασιλιάς της Ελλάδας.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β

### ΕΡΓΑ ΤΕΧΝΗΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ ΣΤΙΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

**Αλταμούρας, Ιωάννης**, *Η ναυμαχία Ρίου-Αντριρρίου*, 1874, Λάδι σε μουσαμά, 59X115 εκ., Συλλογή Ιδρύματος Ε. Κουτλίδη

**Βολανάκης, Κωνσταντίνος**, *Η πυρπόληση του τουρκικού δικρότου στην Ερεσσό*, 1882, λάδι σε καμβά, 110X150 εκ., Συλλογή Ναυτικού Μουσείου της Ελλάδος.

**Βρυζάκης, Θεόδωρος**, *Ο Παλαιών Πατρών Γερμανός ευλογεί τη σημαία της Επανάστασης*, 1865, Λάδι σε μουσαμά, 164x126 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

*Η μάχη στα στενά των Δερβενακίων*, Λάδι σε μουσαμά, 53x 71 εκ. Συλλογή Ιδρύματος Ε. Κουτλίδη

*Η Έξοδος του Μεσολογγίου*, 1853, λάδι σε μουσαμά, 169x 127 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

*Η υποδοχή του λόρδου Βύρωνα στο Μεσολόγγι*, 1861, λάδι σε μουσαμά, 155x 213 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

**Γύζης Νικόλαος**, *Μετά την καταστροφή των Ψαρών*, π. 1896-1898, Λάδι σε μουσαμά, 133x188 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

**Ζωγράφος, Παναγιώτης**, *Η μάχη εις της Γραβιάς το χάνι*, πίνακας φιλοτεχνημένος με την καθοδήγηση του στρατηγού Μακρυγιάννη

*Πόλεμος της Τριπολιτζάς και των πέριξ αυτής χωρίων*, πίνακας φιλοτεχνημένος με την καθοδήγηση του στρατηγού Μακρυγιάννη

*Μάχη της Λαγγάδας και Κομπότι*, πίνακας φιλοτεχνημένος με την καθοδήγηση του στρατηγού Μακρυγιάννη

*Ναυμαχίαι γενικαί των Ελλήνων*, πίνακας φιλοτεχνημένος με την καθοδήγηση του στρατηγού Μακρυγιάννη

**Θεόφιλος, Ό Γεώργιος Καραϊσκάκης καταδιώκων τόν Ρεσίτ πασά ή Κιούταχη έν ξυφήρης τò 1826**. Φυσικές χρωστικές σε χαρτόνι. 71 εκ. x 101 εκ. Χωρίς χρονολογία. Σε ιδιωτική συλλογή.

**Μαργαρίτης, Γεώργιος**, *Ο Γεώργιος Καραϊσκάκης ορμά έφιππος προς την Ακρόπολη*, 1844, λάδι σε μουσαμά, 94x 117 εκ., Συλλογή Ιδρύματος Ευριπίδη Κουτλίδη

**Μπονάνος, Γεώργιος**, άγαλμα Ιωάννη Καποδίστρια, Προπύλαια Πανεπιστημίου, Αθήνα

**Παχής, Χαράλαμπος**, *Η δολοφονία του Ιωάννη Καποδίστρια*, 1872, Ελαιογραφία, 101,5 x 77 εκ., Μουσείο Καποδίστρια, Κέρκυρα

**Φανακίδης, Απόστολος**, *Δόμνα Βισβίζη*, 2005, μάρμαρο, Πεδίον του Άρεως, Λεωφόρος Ηρώων

**Aivazovsky, Ivan**, *Η πυρπόληση της τουρκικής ναυαρχίδας από τον Κανάρη*, 1881, Λάδι σε μουσαμά, 162x223 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

*Η ναυμαχία του Ναυαρίνου*, 1846, Αγία Πετρούπολη, Ναυτικό Κολέγιο

**Crepen Louis-Philippe**, *Η ναυμαχία του Ναυπλίου*, μετά το 1822, Λάδι σε μουσαμά, 26x 36,5 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

**Delacroix, Eugene**, *Ο Μπότσαρης αιφνιδιάζει το στρατόπεδο των Τούρκων κατά την ανατολή του ήλιου*, 1826, Μουσείο Τέχνης, Τολέδο

*Η Σφαγή της Χίου*, 1824, Λάδι σε καμβά, 419x354 εκ. , Μουσείο του Λούβρου

**Friedel, Adam**, *Μαντώ Μαυρογένους*, λιθογραφία από το λεύκωμα "The Greeks. Twenty four portraits of the principal leaders and personages who have made themselves most conspicuous in the Greek Revolution", Λονδίνο, 1826

*Οδυσσέας Ανδρούτσος*, Λιθογραφία από το λεύκωμα "The Greeks. Twenty four portraits of the principal leaders and personages who have made themselves most conspicuous in the Greek Revolution", Λονδίνο, 1825

*Λασκαρίνα Μπουμπουλίνα*, επιζωγραφισμένη λιθογραφία, Λονδίνο, 1830

**Gosse Nicolas-Louis-Francois**, *Η μάχη της Ακρόπολης*, 1827, λάδι σε μουσαμά, 40x27,5 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

**Krazeisen, Karl**, *Θεόδωρος Κολοκοτρώνης*, 1828, Λιθογραφία σε χαρτί 29x33 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

*Κωνσταντίνος Κανάρης*, 1829, Λιθογραφία σε χαρτί, 29x23,1 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

*Νικηταράς (Σταματελόπουλος)*, λιθογραφία σε χαρτί, 29x2,7 εκ., Εθνική Πινακοθήκη και Μουσείο Αλεξάνδρου Σούτσου

**Vinchon, Auguste**, *Η σφαγή της Σαμοθράκης*, 1827, Μουσείο του Λούβρου

**Von Hess, Peter**, *Ο Αναγνωσταράς πολεμά τους Τούρκους στο Βαλτέτσι*

*Ο Μακρυγιάννης υπερασπίζεται τον Πειραιά*

*Η άφιξη του Όθωνα στην Ελλάδα, 1835, Εθνική Τράπεζα της Ελλάδος*

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Γ

### Ερωτηματολόγιο



## Αξιολόγηση των εφαρμογών χωρικής αποτύπωσης Arcgis Story Maps και Historypin

Παρακαλείσθε να συμπληρώσετε το παρόν ερωτηματολόγιο, το οποίο συντάχθηκε στο πλαίσιο εκπόνησης της μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας της φοιτήτριας Κωνσταντίνας Παναγιωτοπούλου, για το ΜΠΣ «Πολιτισμική Πληροφορική και Επικοινωνία» του Πανεπιστημίου Αιγαίου, με κατεύθυνση τη Μουσειολογία. Σκοπός της έρευνας είναι η αξιολόγηση των εφαρμογών Arcgis Story Maps και Historypin, στις οποίες αναπτύχθηκε ψηφιακή αφήγηση, με θέμα "Πρόσωπα και γεγονότα της Ελληνικής Επανάστασης", προκειμένου να αποτυπωθεί ο τρόπος πρόσληψης της πολιτισμικής πληροφορίας και η εμπειρία χρήστη των παραπάνω εφαρμογών. Επισημαίνεται ότι το Historypin είναι ένα ελεύθερο λογισμικό, ενώ όσον αφορά την εφαρμογή Arcgis Story Maps αξιοποιήθηκαν οι δυνατότητες που προσφέρει η ελεύθερη έκδοσή της. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και ο εκτιμώμενος χρόνος συμπλήρωσης είναι περίπου 10 λεπτά. Ευχαριστώ πολύ για τη συμμετοχή σας.

1. Φύλο \*

Γυναίκα

Άνδρας

2. Ηλικία \*

18-24

25-34

35-54

55-64

65+



3. Μορφωτικό επίπεδο

- Απόφοιτος Δημοτικού
- Απόφοιτος Γυμνασίου
- Απόφοιτος Λυκείου
- Απόφοιτος Πανεπιστημίου
- Κάτοχος Μεταπτυχιακού Διπλώματος
- Κάτοχος Διδακτορικού

4. Πόσο εξοικειωμένοι είστε με τη χρήση εφαρμογών του διαδικτύου \*

- Καθόλου
- Λίγο
- Αρκετά
- Πολύ

5. Πώς θα χαρακτηρίζατε την αφήγηση στην πλατφόρμα Arcgis Story Maps: \*

- Καθόλου ενδιαφέρουσα
- Λίγο ενδιαφέρουσα
- Αρκετά ενδιαφέρουσα
- Πολύ ενδιαφέρουσα
- Άλλο



6. Πώς θα χαρακτηρίζατε την αφήγηση στην πλατφόρμα Historypin; \*

- Καθόλου ενδιαφέρουσα
- Λίγο ενδιαφέρουσα
- Αρκετά ενδιαφέρουσα
- Πολύ ενδιαφέρουσα
- Άλλο



7. Ποια από τις δύο εφαρμογές θεωρείτε ότι είναι περισσότερο διαδραστική; \*

- Arcgis Story Maps
- Historypin
- Το ίδιο
- Καμία από τις δύο

8. Ποια από τις δύο εφαρμογές θεωρείτε ότι έχει καλύτερο layout (σχεδιασμό); \*

- Arcgis Story Maps
- Historypin
- Το ίδιο
- Καμία από τις δύο



9. Σε ποια από τις δύο εφαρμογές επικοινωνείται καλύτερα η πληροφορία; \*

- Arcgis Story Maps
- Historypin
- Το ίδιο
- Σε καμία από τις δύο



10. Στην πλατφόρμα Historypin δίνεται η δυνατότητα συμμετοχής του κοινού στην αφήγηση. \*  
Πώς θα χαρακτηρίζατε τον συμμετοχικό τρόπο αφήγησης;

- Καθόλου ενδιαφέροντα
- Λίγο ενδιαφέροντα
- Αρκετά ενδιαφέροντα
- Πολύ ενδιαφέροντα
- Άλλο



11. Εσείς θα συνεισφέρατε με τις γνώσεις σας σε κάποια συμμετοχική αφήγηση; \*

- Ναι
- Όχι
- Δεν ξέρω/δεν απαντώ



12. Θα χρησιμοποιούσατε μία τέτοιου είδους εφαρμογή για να αφηγηθείτε μια δική σας ιστορία; \*

- Ναι
- Όχι
- Δεν ξέρω/δεν απαντώ



13. Αν ναι, ποια από τις δύο εφαρμογές θα επιλέγατε; \*

- Arcgis Story Maps
- Historypin
- Καμία από τις δύο



14. Θα προτείνατε σε κάποιον γνωστό σας να χρησιμοποιήσει μια τέτοιου είδους εφαρμογή \*  
για να αφηγηθεί μια ιστορία ;

- Ναι
- Όχι
- Δεν ξέρω/δεν απαντώ