

Συνεργατικές διεπαφές για χώρους πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς

Φιλίππια Χειλίτση



Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή

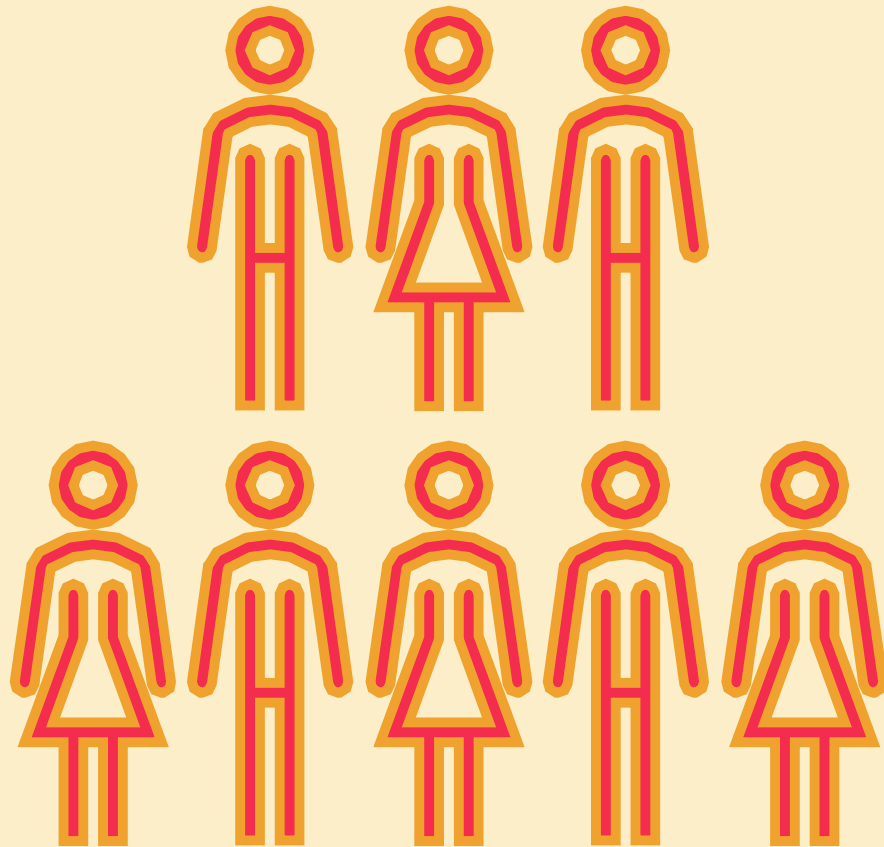
- Ιδρύθηκε το **1979**
- Λειτουργία **2 μουσείων** σε **Άνδρο** και **Αθήνα**
- Μουσείο Αθήνας:
 - έναρξη λειτουργίας Οκτώβριος **2019**
 - συνολική επιφάνεια **7.250 τ.μ.**, 11 όροφοι
 - εκθεσιακοί χώροι επιφάνειας **1.124 τ.μ.** (5 όροφοι)



- πωλητήριο
- café-εστιατόριο
- **βιβλιοθήκη τέχνης**, 7.000 περίπου τεκμηρίων
- παιδικό εργαστήριο
- αμφιθέατρο, 187 θέσεων



Επισκέψεις σε χώρους πολιτισμού ή πολιτιστικής κληρονομιάς



Ομαδικές επισκέψεις

Χωρίς ξενάγηση
Με ξενάγηση

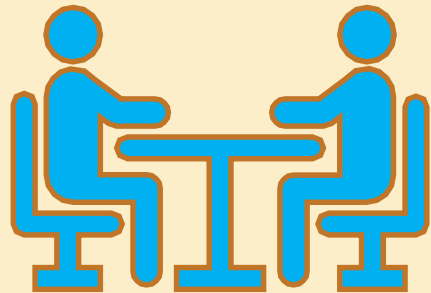
Ανηλίκων
Ενηλίκων

Μεθοδολογία-Έρευνα

Μέσω του **Κύκλου δημιουργικής φαντασίας (Vigotsky)**

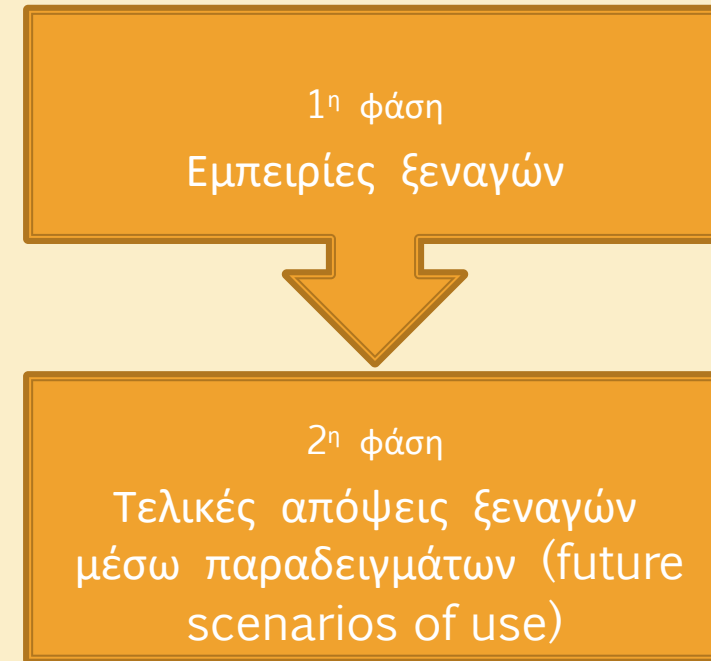


Για την έρευνα διεξήχθησαν **συνεντεύξεις** στους **10 ξεναγούς** του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή



*οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν διαδικτυακά, μέσω Skype

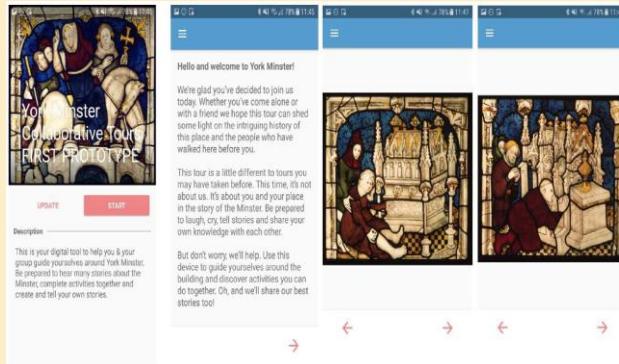
Οι συνεντεύξεις χωρίστηκαν σε **δύο φάσεις**



Κατά τη 2^η φάση συνεντεύξεων, παρουσιάστηκαν **συγκεκριμένα παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών** (επόμενη διαφάνεια)

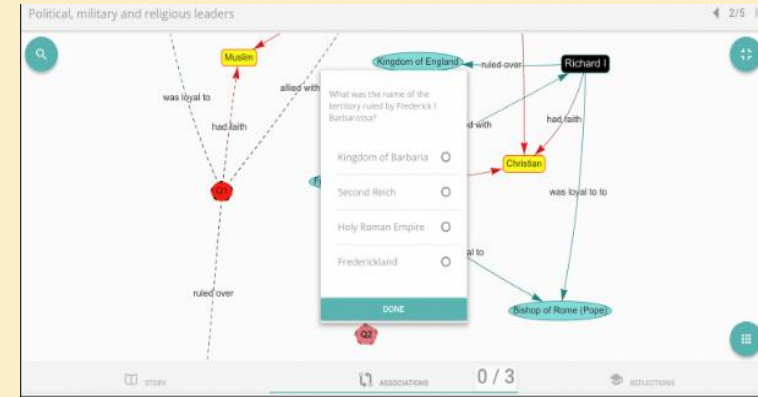
Παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών

1



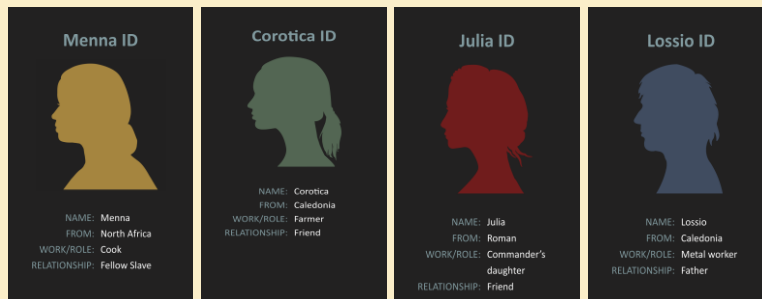
Emotive, παράδειγμα
York Minster Cathedral

3



CrossCult, παράδειγμα
Association Discovery Game

2



Emotive, παράδειγμα Verecunda

4



Έργο ΠΙΣΕΤΟ, Find the Artwork
behind the Story!

Απαντήσεις ξεναγών ¹

- Ομάδες εταιρειών από ενοικιάσεις χώρων του Ιδρύματος
- Πρόβλημα με τα ακουστικά
- Αγενείς
- Ομάδες πολλών ατόμων



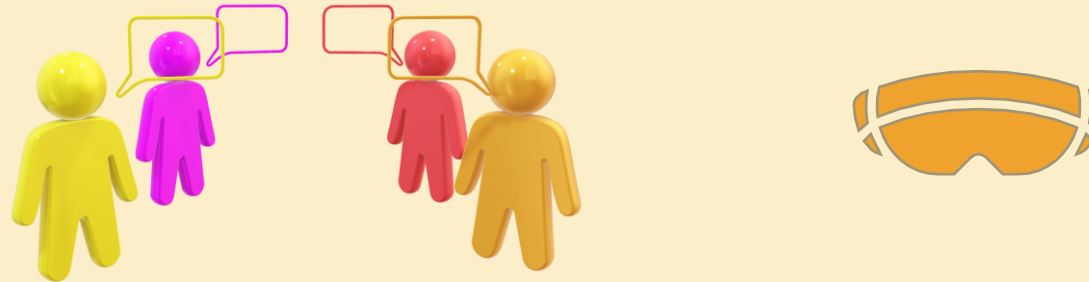
Κακές
εμπειρίες



Καλές
εμπειρίες

- Η ομάδα λειτουργεί ως ομάδα
- Ομάδα λίγων ατόμων
- Σου λένε συγχαρητήρια
- Ενδιαφέρονται για την τέχνη και τη συλλογή
- ΑμεΑ

Απαντήσεις ξεναγών ²



- **Διάδραση** μεταξύ συμμετεχόντων των ξεναγήσεων
- Χρήση τεχνολογίας, π.χ. **VR, AR**
- **Λιγότεροι συμμετέχοντες** κάθε φορά
- **Μη αφηγηματική** ξενάγηση
- **Όχι υπερπληρόρηση**

Συμπεράσματα

Η πλειοψηφία των ξεναγών θεωρεί πως μία **δράση**, σαν αυτή του Emotive και της Verescunda, με **εικονική ή/και επαυξημένη πραγματικότητα**, θα μπορούσε να έχει τη μορφή παιχνιδιού και να συστηθεί στους επισκέπτες περισσότερο ως εκδήλωση ή δραστηριότητα, παρά ως ξενάγηση.



Ο **αφηγηματικός τρόπος ξενάγησης** κουράζει το κοινό, καθώς τείνει να κατευθύνεται πολλές φορές προς την **υπερπληροφόρηση**.

Η **χρήση νέας τεχνολογίας** θα παρέχει στους επισκέπτες συγκεκριμένες πληροφορίες, τις οποίες στη συνέχεια θα επεξεργάζονται και θα χρησιμοποιούν κατάλληλα. Με τον τρόπο αυτό **θα είναι μέλη μικρότερων ομάδων**, ώστε να μπορούν να συνεργάζονται παραγωγικά και αποτελεσματικά.

Μελλοντικές προτάσεις-προσωπικά συμπεράσματα

Σε ένα περιβάλλον απαλλαγμένο από ιούς και λοιπά, οι μελλοντικές προτάσεις είναι:

- Δημιουργία νέας, υβριδικής υπηρεσίας ξενάγησης, μέσω συνεργατικών διεπαφών, σύμφωνα με τα δεδομένα που συλλέχθηκαν
- Μελλοντική συνέχιση της έρευνας είτε στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, είτε σε άλλο αντίστοιχο πολιτιστικό χώρο



Και τα προσωπικά μου συμπεράσματα, μεταξύ άλλων:

- Ο ρόλος του ξεναγού θα συνεχίσει να είναι απαραίτητος, ανεξάρτητα από το είδος της ξενάγησης
- Εφικτή η ανάπτυξη συνεργασιών με παρόμοιους οργανισμούς, εγχώριους ή του εξωτερικού

Ενδεικτική βιβλιογραφία

- Antoniou, A., Jones, C., Padfield, J. and Vassilakaki, E. (2018). *CrossCult: Empowering reuse of digital cultural heritage in context-aware crosscuts of European history*. [online] Available at: <https://orbilu.uni.lu/bitstream/10993/38176/1/Cultural%20Informatics%202018.pdf> [Accessed 22 Jul. 2020].
- Badzmierowska, K., Hoisin, N., Kopetzky, K., O'Malley, B., Katifori, A., Karvounis, M., Batchelor, E., Bishop, C., Gargett, K., McKinney, S., O'Connor, K., Perry, S., Economou, M., Young, H., Sosnowska, E., Mohammed, R., de Mengin Fondragon, C., Chambeft, M., Mili, S., Roussou, M. and Chatzinikitas, N. (2019). *D3.9 -Pilot experience(s) based on platform final release*. [online] Available at: https://emotiveproject.eu/wp-content/uploads/2019/12/EMOTIVE_D3.9_PilotExperiencesPrototypesFinal_v1.0.pdf [Accessed 22 Jul. 2020].
- Gargett, K. (2018). *Re-thinking the guided tour: co-creation, dialogue and practices of facilitation at York Minster*. MA Thesis. University of York.
- Katifori, A., Roussou, M., Perry, S., Cignoni, P., Malomo, L., Palma, G.-P., Dretakis, G. and Vizcay, S. (2018). *The EMOTIVE Project -Emotive virtual cultural experiences through personalized storytelling*. [online] *Cultural Informatics*. Available at: <http://vcg.isti.cnr.it/Publications/2018/%20RPCMPDV18/paper2.pdf> [Accessed 29 Jul. 2020].
- Vayanou, A. and Ioannidis, Y. (2017). Storytelling Games with Art Collections: Generic game-play design and preliminary evaluation through game testing sessions. *IEEE*, pp.264–271.
- Vayanou, M., Ioannidis, Y., Loumos, G., Sidiropoulou, O. and Kargas, A. (2019a). Designing Performative, Gamified Cultural Experiences for Groups. *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Vayanou, M., Katifori, V., Chrysanthi, A. and Antoniou, A. (2016) Collocated interaction in cultural storytelling experiences: how to coordinate visitor actions? In: *19th ACM conference on computer-supported cooperative work and social computing*, San Francisco, 27 February–2 March.
- Vayanou, M., Sidiropoulou, O., Loumos, G., Kargas, A. and Ioannidis, Y. (2019b). Investigating the Artist's Role in Social Group Games. *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies*, 6(21), pp.1-12.
- Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή (2004). *Homepage - Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή*. [online] Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή. Available at: <https://goulandris.gr/el> [Accessed 21 Jul. 2020].
- Emotive - Storytelling for cultural heritage. (n.d.). *Storytelling for cultural heritage*. [online] Available at: <https://www.emotiveproject.eu> [Accessed 21 Jul. 2020].
- www.crosscult.eu. (2018). *Home*. [online] Available at: <https://www.crosscult.eu/> [Accessed 29 Jul. 2020].

*Ευχαριστώ πολύ για
την προσοχή σας!*

