



**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ:
«ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΣΕ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ, ΑΡΧΕΙΑ, ΜΟΥΣΕΙΑ»**

**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

**DEPARTMENT OF ARCHIVAL, LIBRARY AND INFORMATION STUDIES
SCHOOL OF MANAGEMENT, ECONOMICS AND SOCIAL SCIENCES**

Διπλωματική Εργασία

**Συνεργατικές διεπαφές
για χώρους πολιτισμού
και πολιτιστικής κληρονομιάς**

**Συγγραφέας:
Φιλippία Χειλίτση (186682002:2018)**

Επιβλέπουσα: Δρ. Αγγελική Αντωνίου

Αθήνα, 2020

Ευχαριστίες – Αφιερώσεις

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την οικογένειά μου και την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, Δρ. Αγγελική Αντωνίου, για την πολύτιμη και συνεχή υποστήριξη και καθοδήγησή της καθ' όλη τη διάρκεια της διπλωματικής μου εργασίας. Ακόμη, ευχαριστώ πολύ τις κ. Μαρία Βαγιανού και κ. Ακριβή (Βιβή) Κατηφόρη για τη βοήθειά τους και τη διάθεσή τους να υποστηρίξουν την έρευνά μου. Τέλος, ευχαριστώ το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, όπως και όλους τους συναδέλφους μου.

Σεπτέμβριος 2020

Φιλίππια Χειλίτση

Περίληψη

Οι τεχνολογίες για χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς απευθύνονται κυρίως σε μεμονωμένους επισκέπτες, αν και είναι βιβλιογραφικά γνωστό ότι οι περισσότεροι επισκέπτες χώρων πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς, τους επισκέπτονται μαζί με άλλους. Στοχεύοντας σε τεχνολογίες για ομάδες επισκεπτών, που να επιτρέπουν την επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ τους, ερευνώνται βέλτιστοι τρόποι δημιουργίας τέτοιων τεχνολογιών. Στην παρούσα εργασία πραγματοποιείται βιβλιογραφική επισκόπηση των συνεργατικών διεπαφών για πολιτισμό και πολιτιστική κληρονομιά. Έπειτα, παρουσιάζεται έρευνα συλλογής δεδομένων από ξεναγούς για προαπαιτούμενα σχεδιασμού συνεργατικών διεπαφών (ποιοτικά, μέσω συνεντεύξεων) και τέλος, προτείνεται σχεδιασμός συνεργατικής διεπαφής.

Λέξεις-κλειδιά

Συνεργατικές διεπαφές, Ομαδικές επισκέψεις, Μουσεία, Χώροι Πολιτισμού, Χώροι Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Abstract

Technologies for cultural heritage sites are aimed primarily at individual visitors, although it is bibliographically known that most visitors of cultural, and cultural heritage, sites visit them along with others. Aiming at technologies for groups of visitors, that allow communication and collaboration between them, optimal ways of creating such technologies are explored. In the present thesis, a bibliographic review of the collaborative interfaces for culture and cultural heritage is carried out. Then, a survey of data collection from guides is presented, concerning the prerequisites for designing collaborative interfaces (qualitatively, through interviews) and finally, a collaborative interface design is proposed.

Keywords

Collaborative Interfaces, Group Visits, Museums, Cultural Sites, Cultural Heritage Sites

Πίνακας περιεχομένων

Ευχαριστίες – Αφιερώσεις	2
Περίληψη	3
Abstract	4
Πίνακας Εικόνων	7
Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή.....	8
1.1 Πλαίσιο, Σκοπός και Στόχοι της Διπλωματικής Εργασίας	8
1.2 Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή	9
1.2.1 Γενικές πληροφορίες για το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή.....	9
1.2.2 Ατομικές και ομαδικές επισκέψεις στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή	10
1.3 Ευρύτερο Μεθοδολογικό Πλαίσιο	11
1.4 Περιορισμοί	12
1.5 Ορισμοί	13
1.6 Διάρθρωση της Εργασίας.....	14
Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό μέρος – Βιβλιογραφική έρευνα – Σχετικές προσπάθειες	15
2.1 Θεωρητικό μέρος – Βιβλιογραφική έρευνα.....	15
2.2 Σχεδιασμός και δημιουργία συνεργατικής διεπαφής	18
2.3 Σχετικές προσπάθειες – έρευνες	21
Κεφάλαιο 3. Μεθοδολογία και Σχέδιο εργασιών – Υλοποίηση – Εφαρμογή.....	25
3.1 Σχέδιο Εργασιών.....	25
3.2 Περιγραφή Υλοποίησης – Εφαρμογής.....	26
3.3 Ερωτήσεις συνεντεύξεων πρώτης φάσης.....	28
3.4 Παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών	29
3.5 Ερωτήσεις συνεντεύξεων δεύτερης φάσης	33
Κεφάλαιο 4. Αποτελέσματα – Ευρήματα / Επιτεύγματα.....	34
4.1 Αναλυτική παρουσίαση αποτελεσμάτων πρώτης φάσης συνεντεύξεων	34
4.2 Αναλυτική παρουσίαση αποτελεσμάτων δεύτερης φάσης συνεντεύξεων	38
4.3 Κυριότερα ευρήματα / αποτελέσματα	43
Κεφάλαιο 5. Συζήτηση – Συμπεράσματα – Μελλοντικές επεκτάσεις	45
5.1 Ανακεφαλαίωση.....	45
5.2 Συζήτηση / Συμπεράσματα	45
5.3 Αξιοποίηση / Πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας	47
5.4 Μελλοντικές επεκτάσεις / Πρακτικές Προεκτάσεις της Έρευνας	47

Βιβλιογραφία	48
Ξένη βιβλιογραφία.....	48
Ελληνική βιβλιογραφία.....	50
Ιστοσελίδες	51
Πρόσθετη Βιβλιογραφία	52
Παράρτημα Α– Παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών	53
Παράρτημα Β– Απαντήσεις πρώτης φάσης συνεντεύξεων	57
Παράρτημα Γ– Απαντήσεις δεύτερης φάσης συνεντεύξεων (Α μορφή)	58
Παράρτημα Δ– Απαντήσεις δεύτερης φάσης συνεντεύξεων (Β μορφή)	59

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1 Λογότυπο Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή	9
Εικόνα 2 Προγραμματισμός συνεντεύξεων	28
Εικόνα 3 Παράδειγμα York Minster Cathedral, Emotive	30
Εικόνα 4 Παράδειγμα Verecunda, Emotive-Χαρακτήρες της εμπειρίας Verecunda.....	31
Εικόνα 5 Παράδειγμα Association Discovery Game	31
Εικόνα 6 Παράδειγμα έργου ΠΙΣΕΤΟ, Find the Artwork behind the Story!	32
Εικόνα 7 Word cloud απαντήσεων πρώτης φάσης συνεντεύξεων (online εργαλείο “ Word Cloud Generator - Jason Davies”)	34
Εικόνα 8 Καλές εμπειρίες	35
Εικόνα 9 Κακές εμπειρίες	36
Εικόνα 10 Πιθανοί λόγοι απώλειας ενδιαφέροντος	37
Εικόνα 11 Επιλογή ομάδων προς ξενάγηση	37
Εικόνα 12 Εικονική πραγματικότητα (virtual reality)	38
Εικόνα 13 Διάδραση μεταξύ συμμετεχόντων ξενάγησης	39
Εικόνα 14 Ξεναγός-αφηγητής.....	40
Εικόνα 15 Ξεναγήσεις σε μορφή Game events.....	42
Εικόνα 16 Συνοπτικά αποτελέσματα	44
Εικόνα 17 Διαφάνεια 1 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	53
Εικόνα 18 Διαφάνεια 2 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	53
Εικόνα 19 Διαφάνεια 3 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	54
Εικόνα 20 Διαφάνεια 4 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	54
Εικόνα 21 Διαφάνεια 5 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	55
Εικόνα 22 Διαφάνεια 6 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	55
Εικόνα 23 Διαφάνεια 7 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών	56

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια πραγματοποιούνται πολλές έρευνες που αφορούν τους επισκέπτες πολιτιστικών οργανισμών. Οι ίδιοι οι οργανισμοί ενδιαφέρονται να ικανοποιούν συνεχώς το κοινό τους με σκοπό τη διαχρονικότητά τους και τη θετική και ευχάριστη εικόνα τους.

Οι επισκέψεις σε πολιτιστικούς χώρους, όπως τα μουσεία, εκτός από ψυχαγωγικό ή άλλο χαρακτήρα, πολλές φορές έχουν και εκπαιδευτικό σκοπό, όπου η γνώση αποκτάται μέσω της προσωπικής εμπειρίας των επισκεπτών με τα εκθέματα. Ο εκπαιδευτικός αυτός χαρακτήρας αποτελεί πλέον σημαντικό γνώμονα και ζητούμενο κατά την επίσκεψη ενός ατόμου, ή μίας ομάδας ατόμων σε χώρους πολιτισμού (Kola-Olusanya, 2005). Αυτό που επίσης παρατηρείται, αναφορικά με τις επισκέψεις σε χώρους πολιτισμού, είναι ότι η πλειοψηφία των ατόμων που επιλέγουν να επισκεφθούν έναν πολιτιστικό χώρο, επιλέγουν να το κάνουν μαζί με άλλους, και λίγοι είναι εκείνοι που επισκέπτονται πολιτιστικούς χώρους μόνοι τους. Οι περισσότεροι επισκέπτες είναι μέλη μικρών ομάδων ή ομάδων οικογενειών, παρεών με άτομα διαφορετικών φύλων, ηλικιών και ενδιαφερόντων (Falk & Dierking, 2001).

Με τις ατομικές επισκέψεις, μεμονωμένων επισκεπτών, να συνεχίζουν να συμβαίνουν, πολλές είναι οι φορές, που ένας επισκέπτης αποφασίζει να επισκεφθεί έναν πολιτιστικό χώρο μαζί με άλλους, συνδυάζοντας την επίσκεψη αυτή με μία ξεναγηση που προσφέρεται από τον ίδιο τον πολιτιστικό οργανισμό. Ενδεχομένως ο επισκέπτης αυτός, μαζί με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του, να εντάσσουν την εμπειρία αυτή στο ευρύτερο πλαίσιο διασκέδασης και εποικοδομητικής ψυχαγωγίας. Στην περίπτωση των ομαδικών επισκέψεων, αλλά και των ξεναγήσεων σε ομάδες ατόμων, θα επικεντρωθεί η διπλωματική αυτή εργασία. Πιο συγκεκριμένα, θα αναλυθεί η φύση των ξεναγήσεων, όπως αυτές συμβαίνουν σήμερα, αλλά και πώς μπορούν να εξελιχθούν σε πιο διαδραστικές, μέσω συγκεκριμένων παραδειγμάτων. Για την ενδεχόμενη πραγματοποίηση των νέων ομαδικών ξεναγήσεων χρησιμοποιήθηκε ως παράδειγμα το νέο Μουσείο του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή.

1.1 Πλαίσιο, Σκοπός και Στόχοι της Διπλωματικής Εργασίας

Με βασικό γνώμονα τη βελτιστοποίηση των υπηρεσιών που παρέχει ένας οργανισμός, όταν αυτός είναι πολιτιστικός, όπως ένα μουσείο, μία από τις σημαντικότερες υπηρεσίες του είναι οι ξεναγήσεις. Στον πολιτιστικό οργανισμό του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, με την πρόσφατη έναρξη λειτουργίας του νέου μουσείου στην Αθήνα, οι ομαδικές επισκέψεις και οι

ομαδικές ξεναγήσεις περιλαμβάνονται στις καθημερινές εμπειρίες που παρέχει στο κοινό του. Μέχρι στιγμής, οι ξεναγήσεις έχουν έναν πιο παραδοσιακό χαρακτήρα, με τον ξεναγό να έχει τον ρόλο του αφηγητή, ο οποίος απευθύνεται σε μία ομάδα άνω των 10 ατόμων. Σε αυτή τη διπλωματική εργασία θα ερευνηθεί πώς ο χαρακτήρας των ξεναγήσεων μπορεί να αλλάξει, μετατρέποντάς τον σε πιο σύγχρονο και διαδραστικό. Με τη βοήθεια των ίδιων των ξεναγών του Ιδρύματος στοχεύουμε στην εφαρμογή νέων δεδομένων, τα οποία προσαρμοσμένα θα οδηγήσουν σε μία νέα πρόταση διαδραστικής ξεναγής στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή.

1.2 Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή

Σε αυτή την ενότητα περιέχονται οι σημαντικότερες από τις πληροφορίες που αφορούν το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή και το έργο του από την ίδρυσή του, το 1979. Επιπλέον, αναφέρονται τα δεδομένα που αφορούν τις ατομικές και ομαδικές επισκέψεις από την έναρξη λειτουργίας του νέου μουσείου στην Αθήνα, έως σήμερα.

1.2.1 Γενικές πληροφορίες για το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή



Εικόνα 1 Λογότυπο Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή

Το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή (Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, 2004) “ιδρύθηκε το 1979. Πρόκειται για έναν κοινωφελή μη κερδοσκοπικό οργανισμό, που έχει ως κύριο σκοπό την λειτουργία των μουσείων του στην Άνδρο και τώρα στην Αθήνα, καθώς και την προαγωγή σε εθνικό

και διεθνές επίπεδο των εικαστικών Τεχνών”.

Οι ιδρυτές του, Βασίλης Γουλανδρής και Ελίζα Γουλανδρή, το γένος Καραδόντη, “διακρίνονταν για το ασίγαστο πάθος και την αγάπη τους για τις τέχνες”. Έτσι, δημιούργησαν το 1979 στη Άνδρο το Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης με συλλογή έργων Ελλήνων και ξένων καλλιτεχνών, και τη Νέα του Πτέρυγα, για τις διεθνείς περιοδικές εκθέσεις κάθε καλοκαίρι στο νησί της Άνδρου.

Το επόμενο βήμα συνοδευόταν από τη βαθιά τους επιθυμία να λειτουργήσει και στην Αθήνα ένα Μουσείο με τον σκοπό να παραμένει ίδιος και να αφορά την εξοικείωση του κοινού με τις Τέχνες. Έτσι, τον Οκτώβριο 2019 εγκαινιάστηκε στην Αθήνα «το νέο μουσείο, που φέρει το όνομα των

ιδρυτών, "Ίδρυμα Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή", [...] συνολικής επιφάνειας 7.250 τ.μ.». Συγκεκριμένα:

«Η συλλογή επικεντρώνεται στη νεότερη και σύγχρονη τέχνη Ελλήνων και ξένων καλλιτεχνών, συμπεριλαμβάνοντας σπάνια έργα τέχνης μεγάλων ονομάτων της ευρωπαϊκής πρωτοπορίας όπως Cézanne, van Gogh, Gauguin, Monet, Degas, Rodin, Toulouse-Lautrec, Bonnard, Picasso, Braque, Léger, Miró, Giacometti, Balthus, καθώς και έργα διακεκριμένων ονομάτων της ελληνικής πρωτοποριακής ζωγραφικής όπως Παρθένης, Μπουζιάνης, Βασιλείου, Χατζηκυριάκος-Γκίκας, Τσαρούχης, Μόραλης, Τέτσης κ.ά.»

Στο χώρο του Ίδρυματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή στεγάζεται επίσης Βιβλιοθήκη με περίπου 6.000 βιβλία τέχνης, στην πλειοψηφία τους από την προσωπική συλλογή του ζεύγους. Το σύνολο των τίτλων αφορούν τις τέχνες και πιο συγκεκριμένα, Έλληνες και ξένους καλλιτέχνες, τέχνη σε μέρη ανά τον κόσμο, εκδόσεις Μουσείων και Galleries της Ελλάδας και του εξωτερικού, φωτογραφία, ιστορία της τέχνης μαζί με εγκυκλοπαίδειες και λεξικά, κινήματα τέχνης (ξεκινώντας από την αρχαιότητα έως σήμερα), αρχιτεκτονική, διακόσμηση, μόδα, θέατρο, μουσική, κ.ά. Επιπλέον, στη συλλογή του Ίδρυματος περιλαμβάνονται και κατάλογοι δημοπρασιών των πιο γνωστών οίκων δημοπρασιών της Ελλάδας και του εξωτερικού.

1.2.2 Ατομικές και ομαδικές επισκέψεις στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή

Το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή στην Αθήνα λειτουργεί όλο το χρόνο. Οι εκθεσιακοί του χώροι είναι προσβάσιμοι σε επισκέπτες συγκεκριμένες ημέρες και ώρες της εβδομάδας. Από την έναρξη λειτουργίας του νέου μουσείου Ίδρυματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή στην Αθήνα έως και σήμερα, περισσότερα από 106.000 άτομα όλων των ηλικιών έχουν επισκεφθεί τη συλλογή του Ίδρυματος. Αξίζει να σημειωθεί πως μέχρι σήμερα, περισσότερα από 13.000 άτομα έχουν επισκεφθεί το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή ως μέλη κάποιας ομάδας. Η πλειοψηφία των ομάδων ενηλίκων αφορούν συλλόγους και άτομα μεγαλύτερης ηλικίας. Ο αριθμός αυτός θα ήταν αρκετά μεγαλύτερος εάν το Ίδρυμα παρέμενε ανοιχτό προς το κοινό του ολόκληρο το μήνα Μάρτιο, έως και τον Ιούνιο, οπότε και ήταν κλειστό, λόγω του ιού COVID-19 (περισσότερα στο κεφάλαιο 1.5). Σε αυτή τη διπλωματική εργασία, όπως έχει ήδη αναφερθεί, θα εξετασθούν οι επισκέψεις ενήλικων ατόμων, ατομικές και ομαδικές, και ιδιαίτερα οι επισκέψεις που συνοδεύονται από ξενάγηση.

Ως ομάδα για το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή θεωρείται ένα σύνολο από 10 και άνω ατόμων, ανεξάρτητα από ηλικία. Μία ομάδα 10 έως 25 ατόμων μπορεί, εφόσον το επιθυμεί και έχει επικοινωνήσει προκαταβολικά με το Ίδρυμα, να προγραμματίσει ξενάγηση στη συλλογή. Η ξενάγηση αποτελεί μία επιπλέον υπηρεσία προς τους επισκέπτες, αφορά περιήγηση στο σύνολο της συλλογής (και στους 4 ορόφους που φιλοξενούνται τα έργα) και μπορεί να διεξαχθεί στα Ελληνικά, Αγγλικά ή Γαλλικά. Τέλος, οι ξεναγήσεις επιτρέπονται αποκλειστικά και μόνο από το προσωπικό του Ιδρύματος και διαρκούν 90 λεπτά.

Κατά τη διάρκεια της ξενάγησης ο κάθε συμμετέχων χρησιμοποιεί ακουστικά, ώστε όλοι να ακούν καθαρά τον ξεναγό που απευθύνεται στην ομάδα. Πέραν αυτού, η ξενάγηση δεν περιλαμβάνει κάποια περισσότερο διαδραστική εμπειρία. Ωστόσο, στη διάρκεια των σχολικών επισκέψεων προσφέρεται από το Ίδρυμα διαδραστική ξενάγηση για τους μαθητές, και πάλι αποκλειστικά από προσωπικό του Ιδρύματος. Αν και σε αυτή την έρευνα δεν θα ασχοληθούμε με ομάδες ανηλίκων, πληροφοριακά αναφέρεται πως οι σχολικές διαδραστικές ξεναγήσεις αφορούν συγκεκριμένα έργα της συλλογής, με τους μαθητές να λαμβάνουν μία ξεχωριστή εμπειρία στο χώρο, και διαρκούν επίσης 90 λεπτά.

Κάθε μεμονωμένος επισκέπτης μπορεί να χρησιμοποιήσει audio guide (ατομική συσκευή ξενάγησης), χωρίς επιπλέον οικονομική επιβάρυνση επί του εισιτηρίου. Οι συσκευές αυτές διατίθενται και στα άτομα που απαρτίζουν μία ομάδα, εφόσον δεν έχουν οργανώσει ξενάγηση με διά ζώσης ξεναγό.

Στον 2^ο όροφο της συλλογής διατίθεται αίθουσα οπτικοακουστικού υλικού, όπου ο επισκέπτης μπορεί να καθίσει και να παρακολουθήσει την ολιγόλεπτη βιντεοπροβολή που αφορά τη ζωή και την καλλιτεχνική πορεία ενός ή περισσότερων καλλιτεχνών, των οποίων έργα φιλοξενούνται στη συλλογή (π.χ. Vincent van Gogh, Paul Gauguin, κτλ.).

1.3 Ευρύτερο Μεθοδολογικό Πλαίσιο

Όπως και στην έρευνα των Antonίου και Lepouras (2008), το θεωρητικό πλαίσιο για την ανάπτυξη της μεθόδου παρέχει ο Κύκλος της Δημιουργικής Φαντασίας του Vygotsky (2004). Ο Vygotsky μάλιστα, υποστηρίζει πως είναι ιδιαίτερα σημαντικός ο ρόλος της αλληλεπίδρασης και της ανταλλαγής γνώσεων στην κατασκευή γνώσης και κατανόησης των ατόμων (Judd, Kennedy and Cropper, 2010). Η μέθοδος του Κύκλου της Δημιουργικής Φαντασίας, με όλα τα βήματά του, αυξάνει τη δημιουργική σκέψη, ένα ουσιαστικό στοιχείο για τη δημιουργία ιδεών κατά τη διάρκεια

των συναντήσεων των ομάδων εστίασης. Αν και η θεωρία αυτή είχε χρησιμοποιηθεί στο παρελθόν για την ανάπτυξη τεχνολογικών εφαρμογών για παιδιά, εξηγεί τις διαδικασίες που απαιτούνται για την εμφάνιση της δημιουργικής φαντασίας. Η δημιουργική φαντασία, σύμφωνα με τη θεωρία του Vygotsky, αναπτύσσεται σε τέσσερις φάσεις: εξερεύνηση, έμπνευση, παραγωγή και κοινή χρήση. Κατά τη διάρκεια της φάσης εξερεύνησης, το άτομο αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του και συλλέγει εμπειρίες μέσω των αισθήσεων. Οι πληροφορίες που συλλέγονται επεξεργάζονται και αναλύονται αργότερα. Τα ερεθίσματα από τη φάση εξερεύνησης θα οδηγήσουν στη φάση έμπνευσης. Στη συνέχεια, το άτομο μπορεί να προσπαθήσει να συνδυάσει διαφορετικά στοιχεία και να τα μετατρέψει στην παραγωγή νέων ιδεών, εννοιών και προϊόντων. Τέλος, το άτομο παρουσιάζει τη δουλειά του στους υπόλοιπους της ομάδας του και μαζί μοιράζονται και εξελίσσονται με περαιτέρω ιδέες. Σύμφωνα με τον Vygotsky, αυτός ο Κύκλος μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργικότητα και τη φαντασία των παιδιών, και στη δική μας περίπτωση, ακόμη και των ενηλίκων.

Η παραπάνω μέθοδος χρησιμοποιήθηκε τόσο στις συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν, όσο και στα παραδείγματα που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκειά τους, ώστε να καταλήξει η έρευνα αυτή σε συγκεκριμένα συμπεράσματα, όπως παρουσιάζεται αναλυτικά στο κεφάλαιο 3.

1.4 Περιορισμοί

Από την έναρξη της έρευνας, αποφασίστηκε αυτή να περιοριστεί σε έναν πολιτιστικό οργανισμό, με την επιλογή του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή. Ένας ακόμη περιορισμός αφορά την ηλικία των επισκεπτών, τους οποίους αφορά η έρευνα αυτή. Ειδικότερα, κρίθηκε σωστό να μη συμπεριληφθούν οι ηλικιακές ομάδες ανηλίκων, όπως ομαδικές σχολικές επισκέψεις, αλλά ούτε και ομάδες στις οποίες συμμετέχουν παιδιά, όπως οικογενειακές επισκέψεις με ανήλικα παιδιά.

Τέλος, κατά την εκπόνηση αυτής της εργασίας και, πιο συγκεκριμένα, κατά τη διάρκεια διεξαγωγής της πρωτογενούς από μέρους μου έρευνας, εξαπλώθηκε ο ιός COVID-19, ο οποίος εξελίχθηκε σε πανδημία και εφαρμόστηκαν πολλά περιοριστικά μέτρα για τη φύλαξη όλων των πολιτών. Έτσι, το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή ανέστειλε τη λειτουργία του από τα μέσα Μαρτίου έως και τις 16 Ιουνίου 2020. Το γεγονός αυτό επηρέασε περιοριστικά και την έρευνα αυτή, με τρόπο που θα αναφερθεί στο κεφάλαιο της μεθοδολογίας.

1.5 Ορισμοί

Πολιτιστική κληρονομιά (UNESCO World Heritage Centre, 2019):

«Για τους σκοπούς της παρούσας Σύμβασης, τα ακόλουθα θεωρούνται "πολιτιστική κληρονομιά":

Μνημεία: αρχιτεκτονικά έργα, έργα μνημειακής γλυπτικής και ζωγραφικής, στοιχεία ή δομές αρχαιολογικού χαρακτήρα, επιγραφές, σπηλιές και συνδυασμοί χαρακτηριστικών, που έχουν εξαιρετική παγκόσμια αξία από την άποψη της ιστορίας, της τέχνης ή της επιστήμης·

Ομάδες κτιρίων: ομάδες χωριστών ή συνδεδεμένων κτιρίων που, λόγω της αρχιτεκτονικής τους, της ομοιογένειας ή της θέσης τους στο τοπίο, έχουν εξαιρετική καθολική αξία από την άποψη της ιστορίας, της τέχνης ή της επιστήμης·

Ιστότοποι: έργα ανθρώπου ή συνδυασμένα έργα φύσης και ανθρώπου, και περιοχές συμπεριλαμβανομένων αρχαιολογικών χώρων που έχουν εξαιρετική καθολική αξία από ιστορική, αισθητική, εθνολογική ή ανθρωπολογική άποψη.»

Διεπαφή είναι (Hookway, 2014):

«μια μορφή σχέσης που επικρατεί μεταξύ δύο ή περισσότερων διακριτών οντοτήτων, συνθηκών ή καταστάσεων έτσι ώστε να δημιουργείται μόνο όταν αυτές οι διακριτές οντότητες συνάπτουν ενεργή σχέση μεταξύ τους· έτσι ώστε να διατηρεί ενεργά, να ασκεί πολιτική και να βασίζεται στον διαχωρισμό που καθιστά αυτές τις οντότητες διακριτές, ενώ ταυτόχρονα επιτρέπει επιλεκτικά μετάδοση ή δυναμική επικοινωνία ή ανταλλαγή πληροφοριών από τη μία οντότητα στην άλλη· και αυτή η συνολική δραστηριότητα επιφέρει την παραγωγή μιας ενοποιημένης κατάστασης ή συστήματος που ορίζεται αμοιβαία μέσω των ρυθμιζόμενων και καθορισμένων συσχετίσεων αυτών των διακριτών οντοτήτων.»

1.6 Διάρθρωση της Εργασίας

Η διπλωματική αυτή εργασία ξεκινά με το εισαγωγικό κεφάλαιο, το οποίο έχει σκοπό να διευκολύνει τον αναγνώστη να κατανοήσει το πλαίσιο στο οποίο αυτή έγκειται, αλλά και τους βασικούς σκοπούς και στόχους της. Στην εισαγωγή διευκρινίζονται τα βήματα που ακολουθούν στα επόμενα κεφάλαια, αλλά και όλες οι πληροφορίες που θα χρειαστεί ο αναγνώστης, ώστε να καλυφθούν απορίες που ενδεχομένως να προκύψουν στη συνέχεια, όπως λεπτομέρειες για τη λειτουργία του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, περιορισμοί της έρευνας, κ.ά.. Έτσι, στη συνέχεια, και στο δεύτερο κεφάλαιο της βιβλιογραφικής επισκόπησης, αναλύεται το θεωρητικό μέρος μέσω της βιβλιογραφίας και των σχετικών προσπαθειών, στις οποίες βασίζεται η εργασία. Έχοντας, λοιπόν, κανείς διαβάσει το θεωρητικό μέρος, μπορεί να προχωρήσει στο τρίτο κεφάλαιο, όπου αναλύεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την πρωτογενή έρευνα με το σχέδιο εργασιών, την υλοποίηση, αλλά και την εφαρμογή της. Εφόσον παρουσιάζεται όλος ο σχεδιασμός της έρευνας, ακολουθεί το επόμενο κεφάλαιο με τα αποτελέσματά της. Το κεφάλαιο αυτό υποστηρίζεται και από τα αντίστοιχα παραρτήματα, εάν κάποιος επιθυμεί να ανατρέξει στην πιο λεπτομερή καταγραφή των αποτελεσμάτων. Έπειτα, σε επόμενο κεφάλαιο, καταγράφονται τα συμπεράσματα της εργασίας, ξεκινώντας από τη συζήτηση, και καταλήγοντας στις μελλοντικές προτάσεις και επεκτάσεις. Η εργασία καταλήγει με τη βιβλιογραφία, η οποία χρησιμοποιήθηκε κυρίως στο κεφάλαιο της βιβλιογραφικής έρευνας, αλλά και σε διάφορα άλλα σημεία της εργασίας, όπου ήταν απαραίτητο.

Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό μέρος – Βιβλιογραφική έρευνα – Σχετικές προσπάθειες

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναπτυχθούν αναλυτικά πληροφορίες που έχουν συγκεντρωθεί από σχετική με το θέμα των συνεργατικών διεπαφών σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς βιβλιογραφία. Επιπλέον, το θέμα αυτό της διπλωματικής αναπτύσσεται, μεταξύ άλλων, και με βάση συγκεκριμένες έρευνες που έχουν ήδη διεξαχθεί.

2.1 Θεωρητικό μέρος – Βιβλιογραφική έρευνα

Η έννοια των συνεργατικών διεπαφών γενικά, αλλά και σε χώρους πολιτισμού συγκεκριμένα, άρχισε να δημιουργείται και να ερευνάται πριν από σχεδόν 30 χρόνια από σήμερα, όταν άρχισε να είναι μέρος της ζωής μας το Web 2.0 (Ardissono, Kuflik and Petrelli, 2011). Μέσω του Web 2.0 και των νέων τεχνολογιών που άρχισαν να αποτελούν κομμάτι της καθημερινής ζωής των ανθρώπων, τους ερευνητές, όπως τους Ardissono, Kuflik και Petrelli (2011), άρχισε να απασχολεί η επισκεψιμότητα μεμονωμένων επισκεπτών σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς και η ανάλυσή της. Ο σκοπός της έρευνας και της ανάλυσης επισκεψιμότητας μεμονωμένων επισκεπτών σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς επικεντρώθηκε στο να προκύψουν τα ενδιαφέροντα, οι τάσεις, αλλά και τα κενά στο περιεχόμενο που τυχόν υπάρχουν αναφορικά με την αποκόμιση μιας ευχάριστης τελικά εμπειρίας μέσω της επίσκεψης.

Με τον όρο της επίσκεψης μάλιστα, αυτή δεν περιορίζεται μόνο στην επί τόπου επίσκεψη ενός ατόμου ή ομάδας ατόμων σε χώρο πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως ένα μουσείο ή ένας αρχαιολογικός χώρος, αλλά και στην online εξ αποστάσεως επίσκεψη. Αυτό, λοιπόν, που παρατηρείται, ιδιαίτερα τα πιο πρόσφατα χρόνια, είναι ότι η επίσκεψη σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς δεν συμβαίνει τόσο από μεμονωμένα άτομα, αλλά από ομάδες ατόμων, τουλάχιστον των 2 ατόμων. Οι ομάδες αυτές παρατηρείται να αφορούν άτομα που ενδέχεται να έχουν μια κοινωνική σχέση, όπως οικογένεια, φίλους ή οποιαδήποτε άλλη ομάδα γνωστών που συγκεντρώνονται με σκοπό μια πολιτιστική δράση μέσω επίσκεψης. Οι ομάδες που δημιουργούνται επί τόπου, μεταξύ ατόμων που τυχαία βρίσκονται στον ίδιο χώρο, ενδέχεται να έχουν περιστασιακές αλληλεπιδράσεις, αλλά συνήθως εξαρτώνται από τον χαρακτήρα και τη στάση των μεμονωμένων ατόμων (Stock et al., 2005, 5-6, in Butz, Kray and Kruger). Έτσι, μία ομάδα ατόμων, η οποία συνδέεται με κάποια κοινωνική σχέση, έχει προγραμματίσει ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα που θα αφιερώσει στον πολιτιστικό χώρο επίσκεψης, με τις

πιθανότητες αλληλεπίδρασης εντός του χώρου ή έπειτα της επίσκεψης είναι αρκετά υψηλές. Αυτό επιτρέπει στον επισκέψιμο οργανισμό τη διαχείριση πολλών ταυτόχρονων περιηγήσεων και τη δυνατότητα παροχής μιας ολοκληρωμένης εμπειρίας για όλα τα μέλη της ομάδας. Ο πολιτιστικός οργανισμός μπορεί να προσφέρει με δική του πρωτοβουλία μία συνεργατική εμπειρία είτε κατά τη διάρκεια της δια ζώσης επίσκεψης, είτε κατά τη διάρκεια της online εξ αποστάσεως επίσκεψης, με τον τελευταίο τρόπο επίσκεψης να έχει πολλαπλασιαστεί τα τελευταία χρόνια με την ευρεία χρήση των social media, ως αποτέλεσμα του Web 2.0.

Σύμφωνα μάλιστα με τον Marcus (2002), αυτή η χρήση του Web 2.0 και των social media έχει οδηγήσει στην ραγδαία αύξηση της επικοινωνίας μέσω υπολογιστών μεταξύ των χρηστών του. Αυτή η επικοινωνία έχει εξελιχθεί σε ένα είδος παγκόσμιας επιχείρησης, με αντίκτυπο στον πολιτισμό -τον κάθε πολιτισμό, κάθε χώρας- και έχει δημιουργήσει την ανάγκη σχεδιασμού συνεργατικών διεπαφών για παγκόσμια προϊόντα και υπηρεσίες. Μέσω της διαδικτυακής επικοινωνίας και γενικά της επικοινωνίας με χρήση υπολογιστών, οι χρήστες υπηρεσιών προσπαθούν για τον εντοπισμό βέλτιστων προϊόντων και υπηρεσιών, τα οποία είναι αναγκαίο να έχουν ήδη καθοριστεί, ώστε να είναι αναζητήσιμα. Με την παροχή των βέλτιστων υπηρεσιών, οι οποίες πηγάζουν από τα νέα τεχνολογικά δεδομένα, επιτυγχάνεται η βραχυπρόθεσμη και μακροπρόθεσμη χρήση και, ως αποτέλεσμα, η επιτυχία τους και η συνέχειά τους (Kontiza et al., 2020), (Paternó and Mancini, 1999).

Οι υπηρεσίες αυτές έχουν οδηγήσει στις συνεργατικές διεπαφές (Slavin, 1996) και στον χώρο του πολιτισμού και της πολιτιστικής κληρονομιάς, μεταξύ άλλων χώρων. Σε έρευνα που διεξήγαγαν οι Ardissono, Kuflik και Petrelli (2011) προέκυψε πως όντως η εξέλιξη και η σύγκλιση των τεχνολογιών παρέχουν *“τη δυνατότητα βελτίωσης στην παρουσίαση των πληροφοριών, την εξερεύνηση περιεχομένου ενδιαφέροντος για συγκεκριμένο χρήστη/ομάδα, τη συνεργασία μεταξύ χρηστών που έχουν παρόμοια ενδιαφέροντα, καθώς και την προσαρμογή σε ετερογενή περιβάλλοντα χρήστη και συσκευές”*. Βέβαια, στα στοιχεία αυτά είναι σωστό να λάβει κάποιος υπόψιν την αύξηση των διαθέσιμων πληροφοριών και υλικού, την αυξανόμενη και συνεχή τάση κοινωνικοποίησης σε διάφορα είδη κοινοτήτων, αλλά και τις πληροφορίες που παράγονται και δημιουργούνται από τους ίδιους τους χρήστες, δεδομένου ότι στόχος θα πρέπει πάντα να παραμένει η διασφάλιση έγκυρων πληροφοριών.

Λαμβάνοντας ως δεδομένο τη διασφάλιση των έγκυρων και υψηλής ποιότητας πληροφοριών, παραγόμενες από τους ίδιους τους φορείς πολιτισμού, σημαντικό είναι επίσης το γεγονός ότι αυτές θα παρουσιάζονται σε μία ομάδα ατόμων, μέσω της συνεργατικής διεπαφής. Μόνο που η ομάδα αυτή θα επικοινωνεί κατά τη διάρκεια της επίσκεψης στον πολιτιστικό χώρο, η ακόμη και έπειτα της επίσκεψης (Stock et al., 2005, in Butz, Kray and Kruger). Από την επικοινωνία αυτή θα προκύπτει ενδεχομένως η ανταλλαγή συναισθημάτων, η υιοθέτηση πληροφοριών, αλλά και η συζήτηση απόψεων, ίσως και συμβουλών. Έτσι, οι χρήστες, εφόσον γίνεται λόγος για online παροχή υπηρεσίας συνεργατικής διεπαφής, ή οι επισκέπτες, στην περίπτωση της δια ζώσης επίσκεψης σε πολιτιστικό χώρο, ιδανικά θα εκφράσουν ενδιαφέρον για περαιτέρω ανάλυση του θέματος που αναπτύσσεται μέσω της συνεργατικής διεπαφής και τελικά θα εκφράσουν την επιθυμία τους για εκ νέου επιστροφή είτε στον ιστότοπο, είτε στον πολιτιστικό χώρο.

Ωστόσο, ακόμη και αν οι χρήστες γνωρίζονται μεταξύ τους, παραμένουν μονάδες με διαφορετικές αντιδράσεις, ιδιαιτερότητες, αλλά και απαιτήσεις. Επομένως, οι πλατφόρμες που αναπτύσσονται, θα πρέπει να διαθέτουν τη δυνατότητα παροχής διαφορετικών εμπειριών, σε διαφορετικούς τύπους χρηστών, από τους ίδιους τους προγραμματιστές, ως και τους τελικούς χρήστες. (Bucher and Helmond, 2018). Οι διάφοροι πολιτιστικοί οργανισμοί, έχοντας ως βασικό γνώμονα την ευχάριστη εμπειρία των επισκεπτών τους, άρχισαν να εξερευνούν την παροχή υπηρεσιών πέραν των βασικών και παραδοσιακών, όπως την ανάγνωση των πληροφοριών σε ετικέτες ή πινακίδες δίπλα από το κάθε έκθεμα, μία παροχή υπηρεσιών προσαρμοσμένη στα νέα τεχνολογικά δεδομένα και τις νέες ανάγκες χρηστών, με σκοπό οι τελευταίοι να μην χάσουν το ενδιαφέρον τους στον πολιτισμό και την πολιτιστική κληρονομιά.

Όπως προαναφέρθηκε, έχοντας πάντα ως γνώμονα την ευκολία χρήσης στο σχεδιασμό εργαλείων για εκθέσεις μουσείων, θα πρέπει πάντα να υπολογίζουμε τις τυχόν περιορισμένες δεξιότητες των προοριζόμενων χρηστών στη διαχείριση της τεχνολογίας (Andujar, Chica and Brunet, 2012 και Callieri, 2008). Ο σχεδιασμός ενός προγράμματος συνεργατικής διεπαφής, όπως αναλύεται και στην επόμενη υποενότητα είναι μία πολύπλοκη διαδικασία, η οποία όμως στόχο έχει την εύρυθμη λειτουργία της συνεργατικής διεπαφής και την ευχάριστη και εποικοδομητική εμπειρία των χρηστών της.

2.2 Σχεδιασμός και δημιουργία συνεργατικής διεπαφής

Αναφορικά με τη δημιουργία και ανάπτυξη συνεργατικών διεπαφών, είναι αναγκαίο να διευκρινιστεί η διαφορά τους με την ανάπτυξη οποιωνδήποτε άλλων “συμβατικών” λογισμικών (Singh and Green, 1988). Κατά τη δημιουργία προγραμμάτων για συνεργατικές διεπαφές ο σχεδιασμός δεν είναι δυνατόν να αποφασιστεί ολοκληρωτικά πριν ξεκινήσει η χρήση αυτών, όπως παρατηρείται να συμβαίνει με άλλου είδους πλατφόρμες και εφαρμογές. Κατά το σχεδιασμό μιας συνεργατικής διεπαφής, ο σχεδιαστής προσπαθεί να μεγιστοποιήσει δεδομένα όπως, φιλικότητα προς το χρήστη και ευκολία στη χρήση. Η αποτελεσματικότητα της διεπαφής καθορίζεται από το πόσο καλά ο σχεδιαστής μπορεί να επιτύχει αυτούς τους στόχους, χωρίς ωστόσο αυτός να διαθέτει πλήρη λίστα ελέγχου των κανόνων που μπορεί να ακολουθήσει για να σχεδιάσει ποιοτικά περιβάλλοντα χρήστη. (Singh and Green, 1988)

Το σύστημα σχεδιασμού μιας συνεργατικής διεπαφής θα πρέπει να υποστηρίζει την εξερεύνηση στο σχεδιασμό, αφαιρώντας το όριο μεταξύ του σχεδιασμού και της εφαρμογής του. Για να επιτευχθεί αυτό, χρησιμοποιούνται η απλότητα και η κομψότητα του σχεδιασμού σε συνδυασμό με τη γραφική επικοινωνία (Singh and Green, 1988).

Οι de Baar, Foley και Mullet (1992) υποστηρίζουν πως ένα πρώτο βήμα στο σχεδιασμό μιας διαδραστικής εφαρμογής είναι ο ορισμός του μοντέλου δεδομένων της εφαρμογής. Σε ένα σχεδιασμό εξαρτώμενο από αντικείμενα, το μοντέλο δεδομένων αποτελείται από μια ιεραρχία κλάσης αντικειμένων στην οποία κάθε αντικείμενο έχει ένα σχετικό σύνολο χαρακτηριστικών και μεθόδων. Η μονή ή πολλαπλή κληρονομιά χρησιμοποιείται συνήθως για την αποφυγή επαναλαμβανόμενων προδιαγραφών κοινών μεθόδων και χαρακτηριστικών. Τα χαρακτηριστικά και οι μέθοδοι ενός αντικειμένου είναι είτε εσωτερικά είτε εξωτερικά. Τα εσωτερικά χαρακτηριστικά και οι μέθοδοι προορίζονται για χρήση εντός της εφαρμογής και δεν εκτίθενται στο περιβάλλον χρήστη. Τα εξωτερικά χαρακτηριστικά και οι μέθοδοι αντιπροσωπεύονται στη συνεργατική διεπαφή ως τυπικά αντικείμενα αλληλεπίδρασης, όπως κουμπιά, ρυθμίσεις ή ρυθμιστικά ή ως δεδομένα που χειρίζονται απευθείας από τον χρήστη.

Στα περισσότερα έργα, οι σχεδιαστές συνεργατικών διεπαφών και οπτικοποίησης πληροφοριών επιδιώκουν να επιλύσουν την περίπλοκη αλληλεπίδραση των απαιτήσεων χρηστών, επιχειρήσεων, μάρκετινγκ και μηχανικής (Marcus, 2002). Δεδομένου ότι η συνεργατική διεπαφή πρέπει να διευκολύνει τον χρήστη να χρησιμοποιεί το σύστημα με τον τρόπο ενός εργαλείου γραφείου

(Parnas, 1969), η διαδικασία ανάπτυξής της περιλαμβάνει επαναληπτικά βήματα προγραμματισμού, έρευνας, ανάλυσης, σχεδιασμού, αξιολόγησης, τεκμηρίωσης και εκπαίδευσης. Όπως συνεχίζει ο Marcus (2002), ενώ οι σχεδιαστές εκτελούν όλα αυτά τα καθήκοντα, θα έκαναν καλά να σκεφτούν τον δικό τους πολιτιστικό προσανατολισμό και να κατανοήσουν τις προτιμώμενες δομές και διαδικασίες άλλων πολιτισμών. Αυτή η προσοχή θα τους βοηθούσε να επιτύχουν πιο επιθυμητές παγκόσμιες λύσεις ή να καθορίσουν σε ποιο βαθμό τα τοπικά προσαρμοσμένα σχέδια μπορεί να είναι καλύτερα από τα διεθνή ή καθολικά.

Ένα πρόγραμμα συνεργατικής διεπαφής αφορά μία ομάδα τουλάχιστον 2 ατόμων. Ωστόσο, ο σχεδιαστής του θα πρέπει να λάβει υπόψιν πως τα άτομα μιας ομάδας δεν παύουν να είναι μονάδες, οι οποίες συνεχίζουν να αντιδρούν ανεξάρτητα στο χώρο, αλλά και στο πρόγραμμα συνεργατικής διεπαφής. Όπως έχει αναφερθεί παραπάνω, παρατηρείται πως τους πολιτιστικούς χώρους επισκέπτονται μικρές ομάδες, οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους με μία σχέση γνωριμίας, όπως οικογένεια, φίλοι, κτλ. Αν υποθέσουμε ότι τα μέλη αυτών των μικρών ομάδων προμηθεύονται προσωπικές συσκευές παρουσίασης, αυτό κάνει δυνατή την προσωπική απόφαση του καθενός για την πορεία του στο χώρο ανά πάσα στιγμή. Έτσι, όλες οι παρουσιάσεις πρέπει να εξατομικευτούν βάσει ενός μοντέλου χρήστη (Stock et al., 2005, in Butz, Kray and Kruger). Το κάθε μοντέλο χρήστη θα ξεκινά με ένα αρχικό προφίλ και θα εξελίσσεται δυναμικά κατά τη διάρκεια της επίσκεψης. Ως αποτέλεσμα, οι ενέργειες που προκύπτουν από τις προσωπικές επιλογές των επισκεπτών/χρηστών, τόσο επικοινωνιακές προς το σύστημα όσο και στο φυσικό περιβάλλον, θα ερμηνεύονται, καθώς και το ιστορικό της τρέχουσας επίσκεψης μπορεί να χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη αυτού του προσωπικού μοντέλου χρήστη.

Η διαδικασία αυτή θα βοηθήσει τον σχεδιαστή να εξελίξει το πρόγραμμα συνεργατικής διεπαφής με χρήση πολλών μοντέλων χρηστών, καθώς όταν μια συνεργατική διεπαφή έχει σχεδιαστεί για ένα σύστημα που έχει δημιουργηθεί για ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών και χρηστών, είναι πιο δύσκολο να κατανοηθούν ουσιαστικά οι εργασίες των χρηστών (Grudin, 1989). Σε αυτήν την περίπτωση, έχει νόημα η συνέπεια στην ακολουθία ορισμένων επιλογών διεπαφής, ώστε να παρέχονται στους χρήστες τα οφέλη της ευκολότερης μάθησης και γνώσης, με τα εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα της συνεργατικής μάθησης περιλαμβάνουν την κινητικότητα, την κοινωνική συνοχή, την ανάπτυξη και τη γνωστική επεξεργασία και βασίζονται σε υπάρχουσες θεωρίες και μοντέλα μάθησης (Ιορδανίδου και Λούφη, 2019).

Ένα πρόγραμμα συνεργατικής διεπαφής μπορεί να μην περιλαμβάνει μόνο τη χρήση προσωπικών συσκευών παρουσίασης ή διάδρασης, αλλά ακόμη και οθονών αφής που παρέχονται από τον πολιτιστικό οργανισμό και φιλοξενούνται στο χώρο του. Βέβαια, σε αυτή την περίπτωση οι προσεγγίσεις με βάση την αφή ενδέχεται να υποφέρουν από το πρόβλημα του «παχέος δακτύλου», μειώνοντας την ακρίβεια στις εργασίες κατάδειξης και, συνεπώς, ενδέχεται να επηρεάσουν την απόδοση (Andujar, Chica and Brunet, 2012).

Εφόσον η ανάπτυξη συνεργατικής διεπαφής αφορά μία διαδικασία που διαρκώς εξελίσσεται ανάλογα με τα δεδομένα που συγκεντρώνει ο σχεδιαστής/προγραμματιστής από τους χρήστες της, οφείλει κανείς να προσμετρήσει στην όλη διαδικασία και μερικούς ακόμη παράγοντες. Σύμφωνα με τους Kray, Wasinger και Kortuem σημαντικό είναι ο προγραμματιστής να λάβει υπόψιν τη δυνατότητα επεκτασιμότητας της συνεργατικής διεπαφής, τη λειτουργία των πολυτροπικών διεπαφών, όπως αυτών που χρησιμοποιούν αναγνώριση ομιλίας, αλλά και την προσαρμογή του προγραμματισμού σε περίπτωση προσθήκης ή αφαίρεσης ενός χρήστη και κατά συνέπεια προσθήκης ή αφαίρεσης της συσκευής του.

Σε συνέχεια των Kray, Wasinger και Kortuem η ιδιαίτερη προσοχή που πρέπει να δώσει ένας σχεδιαστής στην επεκτασιμότητα της διεπαφής δεν αφορά μόνο τα περισσότερα προβλήματα που λογικά θα προκύψουν, λόγω επέκτασης, αλλά και την κατά περίπτωση σωστή ερμηνεία αυτών. Η προσπάθεια του σχεδιαστή για τη σωστή ερμηνεία των προβλημάτων που προκύπτουν είναι πολύ σημαντική όταν οι χρήστες μίας συνεργατικής διεπαφής πληθαίνουν, ώστε αυτή να λειτουργεί για όλους σωστά και εποικοδομητικά, κατά την εξέλιξή της. Ο δεύτερος προβληματισμός που αφορά τις πολυτροπικές διεπαφές είναι και αυτός που έχει ίσως άμεσο αντίκτυπο στον χρήστη κατά τη λειτουργία ενός προγράμματος συνεργατικής διεπαφής. Στην περίπτωση που ένα πρόγραμμα είναι ορισμένο να κάνει χρήση για παράδειγμα της φωνής του χρήστη, θα πρέπει να είναι ικανό να αναγνωρίζει τουλάχιστον το περιεχόμενο μιας ομιλίας. Αυτό όμως μπορεί να μην είναι αρκετό από μόνο του. Είναι πολύ πιθανό να απαιτείται η αναγνώριση πολλών ταυτόχρονων ομιλιών, καθώς γίνεται λόγος για ταυτόχρονη χρήση προγράμματος από ομάδα ατόμων που όλοι μαζί, αλλά και ο καθένας ξεχωριστά, στοχεύουν στην παροχή γνώσης και ευχάριστης εμπειρίας. Οι Kray, Wasinger και Kortuem καταλήγουν με τον τρίτο προβληματισμό αναφορικά με την προσοχή που επιστούν κατά τη διάρκεια σχεδιασμού μιας συνεργατικής διεπαφής, με αυτόν να σχετίζεται με τον τρόπο αντίδρασης του προγράμματος στην περίπτωση προσθήκης ή αφαίρεσης χρηστών και

των συσκευών τους. Δεδομένου ότι ένα πρόγραμμα συνεργατικής διεπαφής δεν είναι ένα απλό στατικό πρόγραμμα, αλλά εξελίσσεται κατά τη διάρκεια χρήσης του, θα πρέπει να προσαρμόζεται όχι μόνο αναφορικά με το θεωρητικό περιεχόμενό του, αλλά και στις προδιαγραφές που αφορούν τους χρήστες και τις συσκευές του. Μάλιστα, οι Kray, Wasinger και Kortuem προτείνουν για αυτό “μια εξελιγμένη μορφή αναπαράστασης που να περιλαμβάνει για παράδειγμα χωρικούς και χρονικούς περιορισμούς”, προκειμένου να αποφευχθούν διακοπές ή άλλα προβλήματα στη διεπαφή.

Τέλος, όσον αφορά την εξατομίκευση (Ardissono, Kuflik and Petrelli, 2011), ενώ υπάρχει χώρος για συνεχή πειραματισμό με νέες ιδέες και νέα τεχνολογία, το πραγματικό ζήτημα είναι η υποστήριξη ρεαλιστικών σεναρίων και πραγματικών επισκεπτών και χρηστών, ως ατόμων και ομάδων σε καθημερινές αλληλεπιδράσεις με την πολιτιστική κληρονομιά. Η πιο στενή συνεργασία με ερευνητές και ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς μπορεί να θέσει στην πράξη τα αποτελέσματα της εξατομίκευσης, να τα υποστηρίξει και να τα συνδυάσει με πρόσφατες μουσειακές σπουδές. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί, εν μέρει, με την εφαρμογή εξατομίκευσης σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, με βάση τα αποτελέσματα των μουσειακών μελετών, με την προσέγγιση της κοινότητας πολιτιστικής κληρονομιάς σε σχετικά συνέδρια, καθώς και με την έναρξη αμοιβαίων έργων με ρεαλιστικούς πρακτικούς στόχους και μακροπρόθεσμες δοκιμές.

2.3 Σχετικές προσπάθειες – έρευνες

Προσπάθειες ανάπτυξης προγραμμάτων συνεργατικής διεπαφής έχουν αρχίσει σε διάφορους πολιτιστικούς φορείς με τα περισσότερα των αποτελεσμάτων να είναι επιτυχημένα και διαρκώς να εξελίσσονται, όπως και η τεχνολογία στην οποία εξαρχής βασίζονται (Robles-Ortega et al., 2012). Σε παράδειγμα συνεργατικής διεπαφής σε πολιτιστικό χώρο, από την έρευνα των Andujar, Chica και Brunet (2012) προκύπτει ότι η μεγάλη πλειοψηφία των επισκεπτών και χρηστών συνεργατικής διεπαφής θεώρησε ότι το σύστημα ήταν πολύ εύκολο στη χρήση και πιο ενημερωτικό από μια κλασική έκθεση με φωτογραφίες και υλικό πολυμέσων και μπόρεσε να χρησιμοποιήσει το σύστημα με επιτυχία, αναζητώντας διαδραστικά μικρές λεπτομέρειες και τμήματα μνημείων. Εάν το σύστημα συνεργατικής διεπαφής είναι κατάλληλα σχεδιασμένο (Florins and Vanderdonck, 2004), μπορεί να μην χρειαστεί καν βοήθεια από το προσωπικό του πολιτιστικού οργανισμού, με τη διαδραστικότητα μεταξύ των χρηστών να θεωρείται ένα πολύ θετικό χαρακτηριστικό του, μαζί με την πιστότητα του μοντέλου και την ποιότητα της εικόνας. Σε

άλλο παράδειγμα των Vayanou, Katifori και Antoniou (2016) η μεγάλη πλειοψηφία των ατόμων που συμμετείχαν στην έρευνα, σε μορφή ζευγαριών, είχαν μια συγχρονισμένη εμπειρία με μερικά από τα ζευγάρια να συντονίζονται ακόμη και τις ενέργειές τους.

Σε αυτό το σημείο θα αναφερθούν τέσσερα ακόμη παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών κατά τη διάρκεια ομαδικών ξεναγήσεων σε χώρους πολιτισμού, τα οποία μάλιστα χρησιμοποιήθηκαν ως τα κύρια τέσσερα παραδείγματα στην έρευνα της διπλωματικής εργασίας (περισσότερες λεπτομέρειες στο κεφάλαιο 3.4). Το πρώτο παράδειγμα αφορά τον York Minster Cathedral (Gargett, 2018), με εμπειρία συνεργατικής διεπαφής στον Καθεδρικό Ναό του Minster, Αγγλία, μέσω του έργου Emotive (Katifori et al., 2018).

«Το Emotive είναι ένα έργο πολιτιστικής κληρονομιάς, που χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση και στοχεύει στη χρήση συναισθηματικής αφήγησης, ώστε να αλλάξει δραματικά την εμπειρία της επίσκεψης σε μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς.

Για τους επαγγελματίες σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, η εφαρμογή Emotive θα παρέχει μια ισχυρή μηχανή αφήγησης και μια σειρά από πλούσια ψηφιακά μέσα, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία χαρακτήρων και αφηγήσεων, προσαρμοσμένα σε αρχαιολογικούς χώρους ή συλλογές αντικειμένων.

Για τους επισκέπτες, η εφαρμογή Emotive θα προσφέρει δραματικές, συναισθηματικά συναρπαστικές ιστορίες, που μπορούν αυτοί να βιώσουν ενώ βρίσκονται σε έναν πολιτιστικό χώρο ή ακόμη και από απόσταση. Όπου και αν βρίσκονται οι επισκέπτες, μπορούν να ακολουθήσουν συγκεκριμένους χαρακτήρες, να αναζητήσουν ενδείξεις και να εξερευνήσουν τα πολιτιστικά περιβάλλοντα μόνοι τους ή με την οικογένεια και τους φίλους τους.» (Emotive - Storytelling for cultural heritage, n.d.)

Ανάμεσα σε άλλους σκοπούς, η διοίκηση του York Minster Cathedral επιθυμεί ο ναός να εμπνεύσει τους ανθρώπους, μέσω της λατρείας, της προσευχής, της μουσικής και μέσω της πολιτιστικής κληρονομιάς και της ιστορίας του, σε ένα ταξίδι προσωπικού και συνεργατικού

μετασχηματισμού. Παράλληλα, στόχος είναι να εμπλακούν όλες οι κοινότητες, που επισκέπτονται το ναό ως ομάδες, με «συμμετοχικό» τρόπο, ενθαρρύνοντας έτσι τη «μάθηση και τον μετασχηματισμό» (Gargett, 2018).

Ένα ακόμη παράδειγμα, και πάλι μέσω του έργου Emotive, είναι αυτό της Verecunda (Badzmierowska et al., 2019). Η εμπειρία της Verecunda αφορά μία δράση ξενάγησης με χρήση τεχνολογίας συνεργατικών διεπαφών, μέσω ηχητικών τμημάτων / ακουστικών αφηγήσεων, διάφορων χαρακτήρων που καθοδηγούν τους χρήστες. Οι τελευταίοι ενθαρρύνονται να ακούσουν την ιστορία, αλλά έχουν επίσης την επιλογή να ενεργοποιήσουν ή να απενεργοποιήσουν το κουμπί μεταγραφής, εάν επιθυμούν να διαβάσουν τα κείμενα που παρατίθενται στο χώρο. Στο τέλος, οι χρήστες μοιράζονται όσα έχουν ανακαλύψει για τη Verecunda και συζητούν τι μπορεί να διαμόρφωσε την ταυτότητά της. Ενθαρρύνονται να προβληματιστούν σχετικά με την αλήθεια για τη ζωή της, αλλά και να εξετάσουν πώς η σκέψη για τη ζωή και την ταυτότητά της συνδέεται με ζητήματα ταυτότητας του σήμερα.

Σχετικά με το Association Discovery Game, αυτό υποστηρίζεται από το ευρωπαϊκό έργο CrossCult. Συγκεκριμένα, το CrossCult (www.crosscult.eu, 2018):

«Ενισχύει την επαναχρησιμοποίηση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς [...] στοχεύει στην τόνωση μιας αλλαγής στον τρόπο με τον οποίο οι Ευρωπαίοι πολίτες αξιολογούν την Ιστορία.

Θα προωθήσει την εκ νέου ερμηνεία του τι μπορεί να έχουν μάθει οι πολίτες υπό το φως των διασυνοριακών διασυνδέσεων ανάμεσα σε κομμάτια πολιτιστικής κληρονομιάς, απόψεις άλλων πολιτών και φυσικούς χώρους.

Επιδιώκει να αυξήσει τη διατήρηση, να τονώσει τον προβληματισμό και να βοηθήσει τους πολίτες να εκτιμήσουν το κοινό τους παρελθόν και το παρόν με έναν πιο ολιστικό τρόπο.

Θα χρησιμοποιηθούν τεχνολογίες και εφαρμογές για κινητά και θα αναπτυχθεί ένα φιλικό προς το χρήστη και οικονομικά αποδοτικό εργαλείο για σχεδιαστές εμπειριών, εμπειρογνώμονες μουσείων και εξωτερικούς ενδιαφερόμενους.»

Με γνώμονα τους παραπάνω στόχους και τα δεδομένα του CrossCult, το Association Discovery είναι ένα εργαλείο ανακάλυψης συσχετισμών εντός και μεταξύ τόπων που στοχεύει στην αυτοματοποίηση της ανακάλυψης συσχετίσεων μεταξύ πολλών τόπων, συλλογών, αντικειμένων κ.λπ. λόγω κοινών χαρακτηριστικών ή σχέσεων με σχετικές ημερομηνίες (Antoniou et al., 2018). Το εργαλείο αυτό, με αυτές του τις δυνατότητες, παίρνει τη μορφή παιχνιδιού και υλοποιείται σε χώρους πολιτισμού και σε συνεργασίες των χώρων αυτών.

Τελευταίο παράδειγμα σχετικών προσπαθειών είναι το «Έργο ΠΙΣΕΤΟ, Find the Artwork behind the Story!», μία εμπειρία παρόμοια με παιχνίδια, που βασίζονται στην αφήγηση ιστοριών, όπως το Dixit, το Once Upon A Time, κ.ά. (Vayanou and Ioannidis, 2017). Εδώ γίνεται προσπάθεια για την προώθηση της επικοινωνίας μεταξύ ομάδων επισκεπτών και δημιουργών τέχνης μέσω της από κοινού συμμετοχής τους σε ένα παιχνίδι κοινωνικής αφήγησης (Vayanou et al., 2019^b). Από την προσπάθεια αυτή προέκυψε πως *«η χρήση σχεδίων και τεχνολογιών παιχνιδιών για την προώθηση κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, όχι μόνο μεταξύ ομάδων επισκεπτών αλλά και μεταξύ επισκεπτών και καλλιτεχνών, είναι ένας νέος και συναρπαστικός τομέας, [...] που μπορεί να έχει υψηλό κοινωνικό αντίκτυπο, διαμορφώνοντας νέες μορφές πολιτιστικής συμμετοχής»* (Vayanou et al., 2019^b). Το ΠΙΣΕΤΟ είναι μία δράση που συνεχώς εξελίσσεται, άλλωστε είναι ένα νεοσύστατο «παιχνίδι», με την ανάλυση των εμπειριών μέχρι στιγμής να είναι πραγματικά χρήσιμη στη συνεχή διαμόρφωση του σχεδιασμού του (Vayanou et al., 2019^a).

Κεφάλαιο 3. Μεθοδολογία και Σχέδιο εργασιών – Υλοποίηση – Εφαρμογή

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε κατά την εκπόνηση πρωτογενούς έρευνας για αυτή τη διπλωματική εργασία. Επιπλέον παρουσιάζονται το σχέδιο εργασιών, ο τρόπος υλοποίησής του και η τελική εφαρμογή αυτών.

3.1 Σχέδιο Εργασιών

Κατά τη διαδικασία εκπόνησης της δικής μου έρευνας χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος των συνεντεύξεων. Αρχικά, εξετάστηκε η πιθανότητα η έρευνα να γίνει ποσοτικά, μέσω ερωτηματολογίων, τα οποία θα διένειμα σε επισκέπτες του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή. Ωστόσο, όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή της διπλωματικής αυτής εργασίας, και συγκεκριμένα στους περιορισμούς της, ο ιός COVID-19 αποτέλεσε έναν σημαντικό περιορισμό, αλλά και αφορμή για την προσαρμογή της έρευνας στα νέα δεδομένα. Τα περιοριστικά μέτρα που τηρήθηκαν γενικά, αλλά και σε όλους τους χώρους πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς, εμπόδισαν την έρευνα αυτή να διεξαχθεί από τη μία ποσοτικά, με διάθεση ερωτηματολογίων προς επισκέπτες, αλλά και ποιοτικά, με τη μέθοδο της παρατήρησης των επισκεπτών και των ξεναγών στους εκθεσιακούς χώρους. Επιπλέον, η μέθοδος των ερωτηματολογίων, ενώ θα μπορούσε να διεξαχθεί ηλεκτρονικά, σε δυνητικούς επισκέπτες του Ιδρύματος, αυτό κρίθηκε πως δεν θα επαρκούσε τελικά για την εύρεση σαφών αποτελεσμάτων. Προσαρμοζόμενη, λοιπόν, η έρευνα στα νέα δεδομένα, συνεχίζοντας να αφορά ομαδικές ξεναγήσεις σε χώρους πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς, και μάλιστα με σκοπό να καταλήξει σε νέες ιδέες πραγματοποίησης ξεναγήσεων, μέσω συνεργατικών διεπαφών, δεν θα μπορούσε παρά να γίνει με τη βοήθεια των ίδιων των ξεναγών.

Το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή διαθέτει στο δυναμικό του 10 ξεναγούς, οι οποίοι πραγματοποιούν καθημερινά ξεναγήσεις σε ομάδες ατόμων όλων των ηλικιών. Εδώ είναι σημαντικό να αναφερθεί και πάλι πως σε αυτή τη διπλωματική εργασία το κοινό που εξετάζεται είναι οι ενήλικες, δηλαδή άτομα άνω των 18 ετών. Δεδομένου ότι ο αριθμός των 10 ατόμων αποτελεί ένα επαρκές δείγμα για μία τέτοιου είδους έρευνα, οι ξεναγοί θεωρήθηκαν ένα σημαντικό κοινό, στο οποίο θα μπορούσε να στραφεί η έρευνα και η μεθοδολογία της. Ένας από τους βασικούς λόγους που τελικά επιλέχθηκε η ποιοτική μέθοδος των συνεντεύξεων ήταν και ο συγκεκριμένος αριθμός των ξεναγών. Έπειτα, μέσω των συνεντεύξεων είναι δυνατή η πιο άμεση

επαφή με τους συνεντευξιαζόμενους και, ως αποτέλεσμα, η εύρεση περισσότερο σαφών αποτελεσμάτων.

3.2 Περιγραφή Υλοποίησης – Εφαρμογής

Όπως αναφέρθηκε και στο κεφάλαιο 1.3, με το θεωρητικό πλαίσιο να συναντά τη μέθοδο που παρέχει ο Κύκλος της Δημιουργικής Φαντασίας του Vygotsky (2004), η εφαρμογή της έρευνας αναπτύχθηκε σε τέσσερις φάσεις. Για την πρώτη φάση της εξερεύνησης, όπου το άτομο αλληλεπιδρά με το περιβάλλον και συλλέγει εμπειρίες και πληροφορίες μέσω των αισθήσεων, διεξήχθησαν συνεντεύξεις.

Εφόσον είχαμε καταλήξει πλέον στην μέθοδο των συνεντεύξεων με τους 10 ξεναγούς του Ιδρύματος, αποφασίστηκε οι συνεντεύξεις να χωριστούν σε δύο φάσεις. Στην πρώτη φάση η κάθε συνέντευξη ήταν ατομική, ενώ στη δεύτερη φάση οι ξεναγοί κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις χωρισμένοι σε ομάδες. Και οι δύο φάσεις προγραμματίστηκε να ολοκληρωθούν σε διάστημα μιας εβδομάδας. Συγκεκριμένα, ημέρες Δευτέρα και Τρίτη προγραμματίστηκε να ολοκληρωθεί η πρώτη φάση των συνεντεύξεων, ενώ Πέμπτη και Παρασκευή η δεύτερη φάση. Περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το περιεχόμενο των συνεντεύξεων ακολουθούν πιο κάτω.

Για την εκπόνηση των συνεντεύξεων, απαραίτητη ήταν η σύμφωνη γνώμη και έγκριση της διοίκησης του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή και μετέπειτα η επικοινωνία με τους ίδιους τους ξεναγούς. Στάλθηκε, λοιπόν, email στη διοίκηση του Ιδρύματος και, εφόσον η απάντηση ήταν άμεση και θετική, με έγκριση για τη διαδικασία της έρευνας, ξεκίνησε η επικοινωνία με τους ξεναγούς, και πάλι μέσω email, δέκα ημέρες πριν από την προγραμματισμένη έναρξη των συνεντεύξεων.

Αρχικά, στάλθηκε ένα μαζικό email σε όλους, ώστε να ενημερωθούν για τον σκοπό της έρευνας και να συμφωνήσουν γραπτώς, απαντώντας στο email, για τη συμμετοχή τους σε αυτή. Επιπλέον, μοιράστηκα μαζί τους τις αρχικές πληροφορίες για τον τρόπο διεξαγωγής των συνεντεύξεων. Συγκεκριμένα, οι ξεναγοί, στο πρώτο αυτό μαζικό email, είχαν τη δυνατότητα να γνωρίζουν εξαρχής ότι οι συνεντεύξεις θα χωριστούν σε δύο φάσεις, επομένως τους ζητήθηκε ευγενικά η διαθεσιμότητά τους για δύο ημέρες.

Όλοι οι ξεναγοί ανταποκρίθηκαν θετικά στην πρόσκληση των συνεντεύξεων, απαντώντας αμέσως στο αρχικό email με ενθουσιασμό. Έτσι, μία εβδομάδα αργότερα, τους στάλθηκε, και πάλι μαζικά,

το επόμενο email με το πλάνο των συνεντεύξεων, ώστε να επιβεβαιώσουν τη διαθεσιμότητά τους τις συγκεκριμένες ημέρες και ώρες που είχαν προκαθοριστεί. Επίσης, από το πλάνο αυτό προέκυπτε και η ενημέρωση σχετικά με τη διάρκεια των συνεντεύξεων, με την πρώτη φάση να είναι υπολογισμένη να διαρκέσει περίπου μισή ώρα για τον καθένα και τη δεύτερη φάση περίπου 45 λεπτά για την κάθε ομάδα (υπενθυμίζω πως η δεύτερη φάση αφορά ομαδική και όχι ατομική συνέντευξη).

Οι συνεντεύξεις διεξήχθησαν μέσω της πλατφόρμας επικοινωνίας Skype. Στο δεύτερο email, μαζί με το πλάνο, ζητήθηκε από όλους τους ξεναγούς να μου γνωστοποιήσουν το Skype name τους. Επιπλέον, ενημερώθηκαν πως οι συνεντεύξεις θα καταγράφονταν, για τον αποκλειστικό σκοπό της διπλωματικής εργασίας, ώστε τα λεγόμενά τους να μπορούν να απομαγνητοφωνηθούν, μετά τη λήξη της διαδικασίας αυτής. Η καταγραφή αυτή έγινε με την επιλογή του recording που διαθέτει το Skype. Το mp4 αρχείο που δημιουργήθηκε σε κάθε συνέντευξη, μετά το τέλος του recording, ήταν διαθέσιμο σε όλους τους συμμετέχοντες των συνομιλιών για 30 ημέρες από τη στιγμή που ολοκληρώθηκε η καταγραφή, με τη δυνατότητα να το αποθηκεύσουν, εφόσον το επιθυμούν, στις προσωπικές τους συσκευές. Προσωπικά, αποθήκευα το κάθε αρχείο mp4 έπειτα από κάθε συνέντευξη, ώστε να είναι δυνατή η απομαγνητοφώνηση των λεγομένων των ξεναγών.

Στην πρώτη φάση τα αρχεία αυτά, εκτός από ήχο, έχουν και εικόνα, καθώς το δίκτυο μπορούσε να υποστηρίξει τη χρήση κάμερας μεταξύ εμού και του κάθε συνεντευξιζόμενου. Στη δεύτερη φάση αποφεύχθηκε η χρήση κάμερας, ώστε να μην υπάρχει θέμα δικτύου, καθώς συμμετείχαν κυρίως περισσότερα των δύο ατόμων, με επιπλέον χαρακτηριστικό το “μοίρασμα οθόνης” τα πρώτα λεπτά (περισσότερες πληροφορίες στο επόμενο υποκεφάλαιο).

Το πλάνο της παρακάτω εικόνας (εικόνα 2) αφορά την τελική μορφή του προγράμματος των συνεντεύξεων, έπειτα από την προσαρμογή του, ανάλογα με τη διαθεσιμότητα των ξεναγών. Το αρχικό χρονοδιάγραμμα όριζε τρεις συνεντεύξεις για τη δεύτερη φάση, με δύο ομάδες των τριών ατόμων και μία ομάδα των τεσσάρων ατόμων. Όπως φαίνεται όμως και στον πίνακα, στη δεύτερη φάση πραγματοποιήθηκαν τέσσερις συνεντεύξεις και δημιουργήθηκαν ομάδες τεσσάρων, τριών, δύο και ενός ατόμου. Η διαθεσιμότητα του τελευταίου ξεναγού δεν επέτρεπε την ομαδική διεξαγωγή της συνέντευξης και ήταν και πάλι ατομική, όπως στην πρώτη φάση, χωρίς αυτό να δημιουργεί κάποιο ουσιαστικό πρόβλημα. Τέλος, στο πλάνο αυτό έχουν υπολογιστεί και τα

χρονικά κενά μεταξύ των συνεντεύξεων, δηλαδή κενό ενός τετάρτου μεταξύ της κάθε συνέντευξης της πρώτης φάσης, και κενό μισής ώρας μεταξύ των ομαδικών συνεντεύξεων της δεύτερης φάσης.

A/A	Όνομα	Επίθετο	Skype name	Ημέρα συνέντευξης 1 ^{ης} φάσης	Ωρα συνέντευξης 1 ^{ης} φάσης	Ημέρα συνέντευξης 2 ^{ης} φάσης	Ωρα συνέντευξης 2 ^{ης} φάσης
1	Όνομα 1	Επίθετο 1	Skype name 1	Δευτέρα, 1 Ιουνίου 2020	16:00	Πέμπτη, 4 Ιουνίου 2020	16:00
2	Όνομα 2	Επίθετο 2	Skype name 2		16:45		
3	Όνομα 3	Επίθετο 3	Skype name 3		17:30		
4	Όνομα 4	Επίθετο 4	Skype name 4		18:15		
5	Όνομα 5	Επίθετο 5	Skype name 5		19:00		
6	Όνομα 6	Επίθετο 6	Skype name 6	Τρίτη, 2 Ιουνίου 2020	16:00	Παρασκευή, 5 Ιουνίου 2020	16:00
7	Όνομα 7	Επίθετο 7	Skype name 7		16:45		
8	Όνομα 8	Επίθετο 8	Skype name 8		17:30		
9	Όνομα 9	Επίθετο 9	Skype name 9		18:15		
10	Όνομα 10	Επίθετο 10	Skype name 10		19:00		

Εικόνα 2 Προγραμματισμός συνεντεύξεων

Το χρονοδιάγραμμα τηρήθηκε επακριβώς, χωρίς κάποια σημαντική χρονική απόκλιση και τελικά προέκυψε πως ο προβλεπόμενος χρόνος ήταν επαρκής και αφιερώθηκε τόσος χρόνος, όσος ήταν απαραίτητος για την ολοκλήρωση των συνεντεύξεων.

Στους ξεναγούς δεν δόθηκαν προκαταβολικά πληροφορίες σχετικά με τη φύση των ερωτήσεων και ενημερώθηκαν για το γεγονός ότι δεν ήταν απαραίτητη καμία προετοιμασία από μέρους τους, για καμία από τις δύο φάσεις των συνεντεύξεων. Λεπτομέρειες σχετικά με τις ερωτήσεις που τέθηκαν στους ξεναγούς, ακολουθούν αμέσως μετά.

3.3 Ερωτήσεις συνεντεύξεων πρώτης φάσης

Στην πρώτη φάση των συνεντεύξεων οι ξεναγοί κλήθηκαν να απαντήσουν ατομικά στις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Πείτε μας μία καλή και μία κακή εμπειρία ξενάγησης.
2. Τι μπορεί να κάνει τους συμμετέχοντες των ξεναγήσεων να βαρεθούν;
3. Τι κάνεις για να κρατάς το ενδιαφέρον; Πώς προσαρμόζεσαι;
4. Ποιες ομάδες προτιμάς;
5. Πότε έχεις παρατηρήσει να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους οι συμμετέχοντες των ξεναγήσεων;

Έπειτα από την ολοκλήρωση της πρώτης φάσης, πραγματοποιήθηκε η απομαγνητοφώνηση όλων των 10 συνεντεύξεων, στην κενή ημέρα ανάμεσα από τις δύο φάσεις. Οι απομαγνητοφωνήσεις αυτές αποτελούσαν απαραίτητο βήμα για τη συνέχιση των συνεντεύξεων. Συγκεκριμένα, ήταν

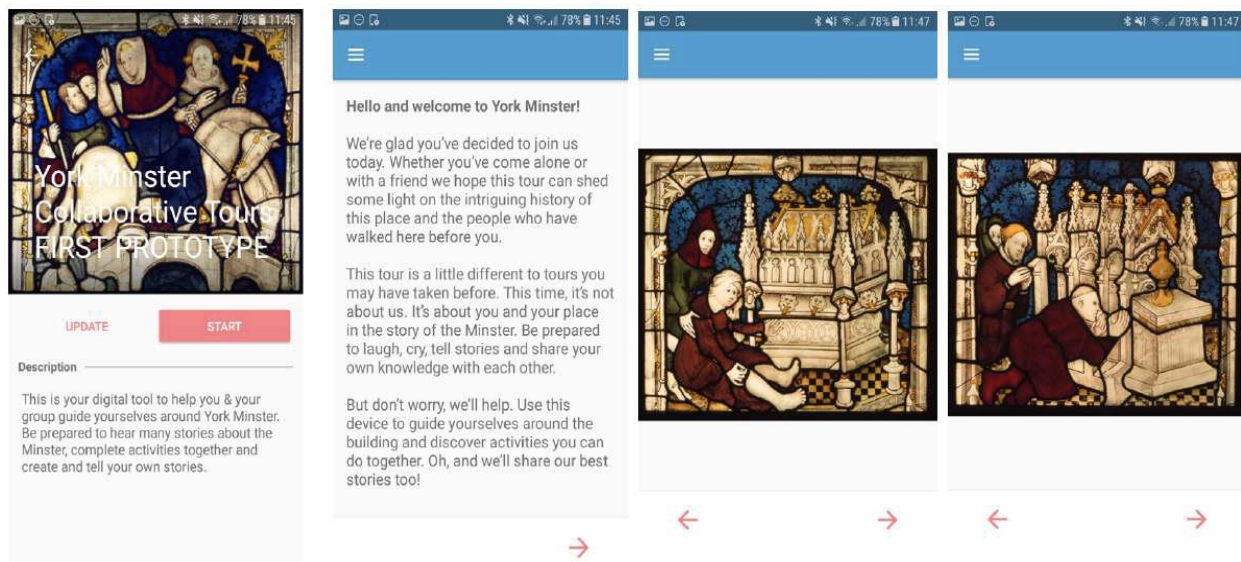
απαραίτητο να έχουν συγκεντρωθεί οι καλές και κακές εμπειρίες των ξεναγών. Η καταγραφή των απαντήσεων έγινε με τη χρήση excel, βάσει των ερωτήσεων που τους τέθηκαν (Παράρτημα Β).

3.4 Παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών

Αφού είχα συγκεντρώσει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που προέκυψαν από τις απαντήσεις των ξεναγών, προετοίμασα αρχείο PowerPoint, επτά καρτελών (Παράρτημα Α), το οποίο περιείχε τις βασικές πληροφορίες τεσσάρων παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών που, είτε ήδη συμβαίνουν σε άλλους πολιτιστικούς χώρους, είτε βρίσκονται σε πιλοτικό στάδιο. Το αρχείο αυτό ήταν προγραμματισμένο να χρησιμοποιηθεί στη δεύτερη φάση των συνεντεύξεων, με τη χρήση “share screen” (“μοίρασμα οθόνης”) του Skype. Εδώ να υπενθυμίσω πως στους ξεναγούς δεν απεστάλη καμία πληροφορία και κανένα αρχείο προκαταβολικά. Αυτό το βήμα, επίσης, αποτελεί τη δεύτερη φάση θεωρίας του Κύκλου της Δημιουργικής Φαντασίας του Vygotsky, όπου εφόσον έχουν αναλυθεί οι πληροφορίες της φάσης εξερεύνησης, τα ερεθίσματα αυτής οδηγούν στη φάση της έμπνευσης, μέσω των εικόνων και των παραδειγμάτων που τους παρουσιάζονται.

Τα παραδείγματα αυτά αφορούσαν:

- Emotive, παράδειγμα York Minster Cathedral
- Emotive, παράδειγμα Verecunda
- CrossCult, παράδειγμα Association Discovery Game
- Έργο ΠΙΣΕΤΟ, Find the Artwork behind the Story!

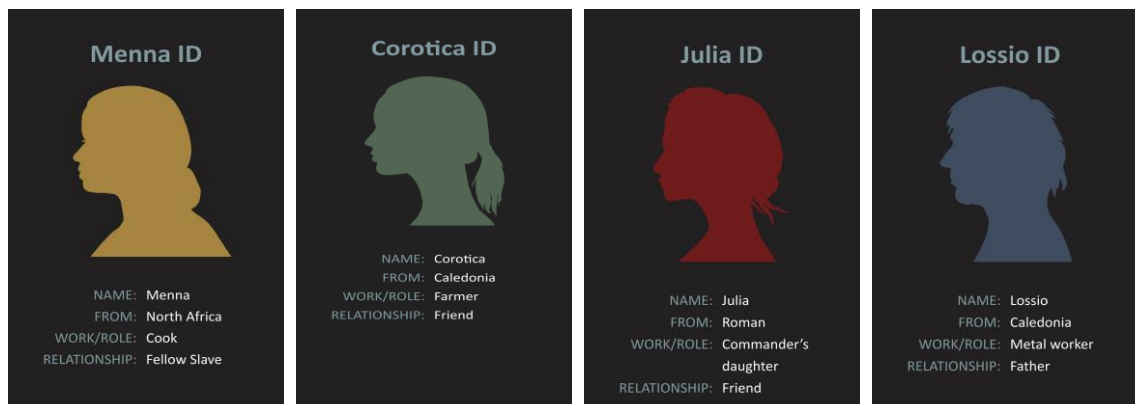


Εικόνα 3 Παράδειγμα York Minster Cathedral, Emotive

Πιο συγκεκριμένα, το παράδειγμα του York Minster Cathedral (εικόνα 3), μέσω του έργου Emotive, αφορά διαδραστική ξενάγηση, κατά την οποία συμμετείχαν οι επισκέπτες και ο ξεναγός. Σε αυτό το σημείο να αναφέρω και πάλι πως το Emotive είναι ένα έργο πολιτιστικής κληρονομιάς που χρηματοδοτείται από την Ευρώπη και χρησιμοποιεί ψηφιακά μέσα που τροφοδοτούν ισχυρή αφήγηση για ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς (heritagetribune.eu). Ο ξεναγός εδώ επέλεγε κάθε φορά ένα έκθεμα του Καθεδρικού Ναού, όπως στο συγκεκριμένο παράδειγμα ένα retro τζάμι και παρότρυνε τους συμμετέχοντες της ξενάγησης να ακούσουν πληροφορίες για το έκθεμα αυτό, μέσω προσωπικών συσκευών. Στη συνέχεια, και αφού ολοκληρωνόταν η ακρόαση των πληροφοριών, μοιράζονταν ο κάθε επισκέπτης της ξενάγησης τι κατανόησε από όσα άκουσε, και ο ξεναγός ζητούσε από όλους να συνδέσουν τις πληροφορίες αυτές με ένα παράδειγμα του σήμερα. Έτσι, η τελική κατανόηση των δεδομένων που αφορούν το έκθεμα, γίνεται περισσότερο άμεση και αντιληπτή. Τον ρόλο των ατομικών συσκευών είναι δυνατό να αναλάβει ο ίδιος ο ξεναγός, παραθέτοντας ο ίδιος τις πληροφορίες στους επισκέπτες.

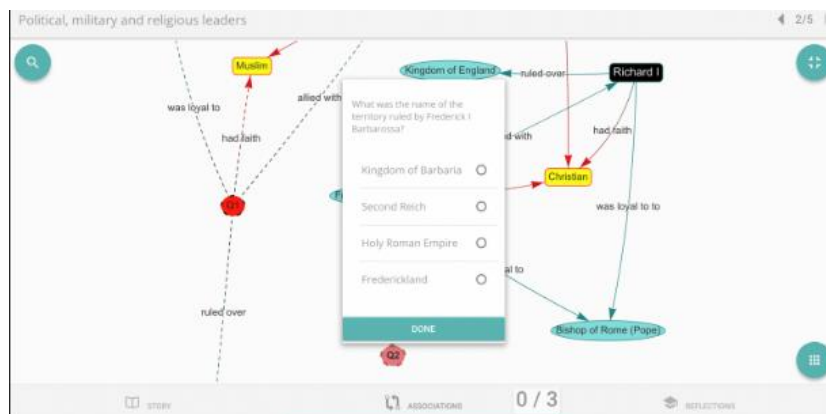
Το δεύτερο παράδειγμα, και πάλι μέσω του Emotive, αφορά τη Verecunda. Η Verecunda είναι αρχικά γυναικείο όνομα, το οποίο στην περίπτωση αυτή ανήκει σε μία σκλάβα, 15 ετών, από την Καληδονία. Το κορίτσι αυτό εργαζόταν στο παλάτι ενός Ρωμαίου διοικητή και ξαφνικά μία μέρα εξαφανίστηκε, χωρίς ακόμη να γνωρίζουμε τον λόγο, τον τρόπο και την πορεία της εξαφάνισής της. Η εμπειρία της εφαρμογής αυτής δημιουργήθηκε για τέσσερις επισκέπτες με χρήση ατομικών συσκευών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Έχουν δημιουργηθεί τέσσερις

χαρακτήρες (εικόνα 4), με τον καθένα τους να γνωρίζει προσωπικά, αλλά με διαφορετική αφορμή, τη Verecunda. Ο κάθε επισκέπτης αναλαμβάνει και γνωρίζει έναν χαρακτήρα και μαθαίνει τις αντίστοιχες πληροφορίες για το κορίτσι που χάθηκε. Στο τέλος, καλούνται και οι τέσσερις, με τη σωστή κατεύθυνση του ξεναγού, να αφηγηθούν τις ιστορίες που “έζησαν” και έτσι, διαδραστικά, να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα και γνώση.



Εικόνα 4 Παράδειγμα Verecunda, Emotive-Χαρακτήρες της εμπειρίας Verecunda

Το Association Discovery Game, μέσω του ευρωπαϊκού έργου CrossCult, αφορά μία εφαρμογή και ένα παιχνίδι, το οποίο θα ενώσει τους επισκέπτες στον ίδιο χώρο ή και επισκέπτες από διαφορετικούς χώρους. Για παράδειγμα, στην κοινή θεματική «Σταυροφορίες», μπορούσαν να παίξουν επισκέπτες μόνο ενός μουσείου μεταξύ τους ή και να είναι αντίπαλοι με επισκέπτες από διαφορετικά μουσεία. Μέσα από την εφαρμογή οι επισκέπτες έβλεπαν και άκουγαν ιστορίες για τον χώρο, με αυτόν να είναι ο ρόλος του ξεναγού, εάν χρειαστεί, και να μη χρειάζεται εφαρμογή. Έπειτα, καλούνταν να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις (εικόνα 5). Με τη χρήση του Association Discovery Game μπορεί κανείς να παίξει μόνος, σε ομάδα, με αντίπαλο το παιχνίδι, με άλλους επισκέπτες από τον ίδιο ή και άλλο μουσείο.



Εικόνα 5 Παράδειγμα Association Discovery Game

Τέλος, το παράδειγμα του έργου “ΠΙΣΕΤΟ, Find the Artwork behind the Story!” περιλαμβάνει και πάλι ξεναγό και μία ομάδα επισκεπτών, η οποία μπορεί να είναι και μεγαλύτερη των προαναφερθέντων εφαρμογών και εμπειριών, όπως για παράδειγμα 12 με 15 επισκέπτες ταυτόχρονα. Το παράδειγμα αυτό αφορούσε χώρους όπου φιλοξενούνταν έργα τέχνης και τον ρόλο του ξεναγού θα μπορούσε να αναλάβει ακόμη και ο ίδιος ο καλλιτέχνης. Μία ομάδα ατόμων συγκεντρώνεται στον χώρο όπου φιλοξενούνται έργα τέχνης και ένας από την ομάδα, ίσως ο ξεναγός ή ο καλλιτέχνης, εφόσον έχει επιλέξει ένα έργο, αφηγείται μία ιστορία που κατά τον ίδιο συνδέεται με το έργο και οι υπόλοιποι της ομάδας προσπαθούν να το εντοπίσουν (εικόνα 6).



Εικόνα 6 Παράδειγμα έργου ΠΙΣΕΤΟ, Find the Artwork behind the Story!

Έπειτα, ακολουθεί ψηφοφορία των μελών της ομάδας, την οποία ο καθένας αιτιολογεί, και συζήτηση για τις διαφορετικές οπτικές που μπορεί να ισχύουν για τον καθένα, απολαμβάνοντας την εικόνα ενός έργου.

Τα δεδομένα των παραδειγμάτων αυτών συγκεντρώθηκαν με τη βοήθεια μελών των ομάδων υλοποίησής τους και χρησιμοποιήθηκαν με την πλήρη έγκριση αυτών.

Από την αρχή της διαδικασίας έγινε σαφές σε όλους ότι σκοπός δεν είναι η αντικατάσταση του ξεναγού από ένα τεχνολογικό μέσο. Η παρουσία του ξεναγού είναι απαραίτητη σε καθένα από αυτά τα παραδείγματα, αλλά και γενικότερα, και αυτό υπενθυμιζόταν όποτε κρινόταν απαραίτητο.

3.5 Ερωτήσεις συνεντεύξεων δεύτερης φάσης

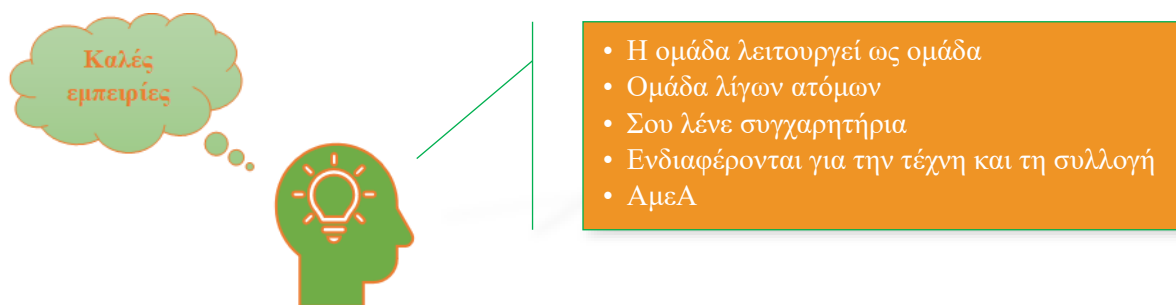
Στη δεύτερη φάση των συνεντεύξεων οι ξεναγοί είχαν χωριστεί σε ομάδες. Τα πρώτα περίπου 20 λεπτά των συνεντεύξεων της δεύτερης φάσης αφορούσαν την παρουσίαση των τεσσάρων παραδειγμάτων. Στη συνέχεια, με παρόμοιο τρόπο με αυτόν των Antoniou και Lerouras (2008), με τη διαφορά ότι εδώ οι συμμετέχοντες της έρευνας είναι ενήλικες και όχι παιδιά, υπενθύμισα στους ξεναγούς συγκεντρωτικά τις απαντήσεις τους από την πρώτη φάση των συνεντεύξεων. Επιπλέον, αφού τους είχα δείξει τα παραδείγματα, όπως αναφέρθηκαν παραπάνω, τους απηύθυνα τις παρακάτω ερωτήσεις:

1. Θυμήσου τις καλές και κακές εμπειρίες. Πώς θα μπορούσαν να γίνουν καλύτερες με τις τεχνολογίες; (future scenarios of use σε focus groups)
2. Πώς θα μπορούσαν οι ξεναγοί να γίνουν μέρος της εφαρμογής και της εμπειρίας;
3. Υλοποίηση σε διαφορετικό χώρο από αυτόν που φιλοξενούνται τα εκθέματα, π.χ. στο καφέ, στο σπίτι, ή σε διαφορετικό χρόνο;
4. Game-events. Πώς πιστεύεις ότι μπορεί να συμβεί κάτι τέτοιο;
5. Τι θα μπορούσε να εφαρμοστεί στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή;

Μέσω των παραπάνω ερωτήσεων επιτυγχάνεται η τρίτη φάση του Κύκλου της Δημιουργικής Φαντασίας του Vygotsky, αυτή της παραγωγής, όπου οι ξεναγοί καλούνται να μοιραστούν τις ιδέες και τις απόψεις τους σχετικά με τα όσα έχουν δει και ακούσει, σε συνδυασμό με την έως τώρα εμπειρία τους. Οι ξεναγοί κλήθηκαν να συνδυάζουν διαφορετικά στοιχεία και να τα μετατρέψουν στην παραγωγή νέων ιδεών, εννοιών και προϊόντων. Αυτά τα νέα στοιχεία, τα οποία μοιράστηκαν οι ξεναγοί, ολοκλήρωσαν τον Κύκλο της Δημιουργικής Φαντασίας, με το τελικό του στάδιο, αυτό της κοινής χρήσης.

Η καταγραφή των απαντήσεων της φάσης αυτής έγινε και πάλι σε excel, και μάλιστα στο ίδιο excel αρχείο με την πρώτη φάση, αλλά σε διαφορετική καρτέλα. Έτσι, ένα αρχείο excel φιλοξενεί τις απαντήσεις των ξεναγών, και των δύο φάσεων, συγκεντρωτικά. Μάλιστα, οι απαντήσεις αυτής της δεύτερης φάσης καταγράφηκαν με δύο διαφορετικούς τρόπους, βάσει των παραδειγμάτων που παρατέθηκαν στους ξεναγούς και βάσει των ερωτήσεων που τους έγιναν. Τα λεγόμενα και στους δύο τρόπους είναι τα ίδια, αλλά η κατηγοριοποίηση στην καταγραφή τους διαφέρει (Παραρτήματα Γ και Δ).

Αρχίζοντας με το πρώτο μέρος της πρώτης ερώτησης, που αφορά μία καλή εμπειρία κατά την ξενάγηση μέχρι στιγμής, οι απαντήσεις διέφεραν αρκετά. Ωστόσο, οι περισσότεροι ανέφεραν πως μία καλή εμπειρία ξενάγησης είναι αυτή που η ομάδα των συμμετεχόντων είναι ευχαριστημένη και με την ολοκλήρωση της εμπειρίας εκφράζουν τα συγχαρητήριά τους και τον ενθουσιασμό τους στον ξεναγό. Επίσης, όπως αναγράφεται και στην εικόνα 8 με συγκεντρωμένες μερικές από τις απαντήσεις αυτής της ερώτησης, μία καλή εμπειρία ξενάγησης είναι αυτή που τα άτομα δεν είναι πολλά, συμμετέχουν, είναι συγκεντρωμένα στα λεγόμενα του/της ξεναγού και είναι αφοσιωμένοι στη συλλογή, με διάθεση να εκφράσουν ακόμη και επιπλέον ερωτήσεις για τα εκθέματα. Άλλοι, πέρα από την ικανοποίηση των επισκεπτών, βρίσκουν ενδιαφέρον και ευχάριστο να ξεναγούν άτομα ειδικού ενδιαφέροντος ή ιδιαίτερων κοινωνικών ομάδων και συμπεριφορών, όπως άτομα σχετικά με την τέχνη που φιλοξενείται στο Ίδρυμα ή ΑμεΑ.



Εικόνα 8 Καλές εμπειρίες

Το δεύτερο μέρος της πρώτης ερώτησης αφορά μία κακή εμπειρία ξενάγησης μέχρι στιγμής. Εδώ οι ξεναγοί επικεντρώθηκαν και πάλι σε θέματα συμπεριφοράς των συμμετεχόντων των ξεναγήσεων, αλλά και σε τεχνικά, όπως διάφορα προβλήματα με τα ακουστικά κατά τη διάρκεια των ξεναγήσεων. Η συμπεριφορά, σύμφωνα με τις απαντήσεις, οι κυριότερες των οποίων απεικονίζονται στην εικόνα 9, εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό και από τη φύση της ομάδας. Πιο συγκεκριμένα, ξεναγήσεις που αφορούν ομάδες προερχόμενες από εταιρείες ή οργανισμούς που έχουν προγραμματίσει κάποια δράση στο Ίδρυμα, με ενοικίαση κάποιου χώρου, και έχουν επιλέξει να συμπεριλάβουν και μία ξενάγηση στη δράση αυτή, είναι αυτές με τις περισσότερες αντιδράσεις. Εκεί, οι συμμετέχοντες δεν έχουν επιλέξει ουσιαστικά να παρακολουθήσουν την ξενάγηση, με αποτέλεσμα πολλές φορές να αντιδρούν αρνητικά. Φυσικά, παρόμοιες αρνητικές συμπεριφορές συμβαίνουν και σε άλλες ομάδες, όπου μερικά από τα μέλη τους δεν ενδιαφέρονται πραγματικά για τη συλλογή και την ξενάγηση, με αποτέλεσμα μερικές φορές να είναι ακόμη και αγενείς. Τέλος, δυσκολία αντιμετωπίζουν οι ξεναγοί και στις ξεναγήσεις κοινού, όπου συμμετέχουν

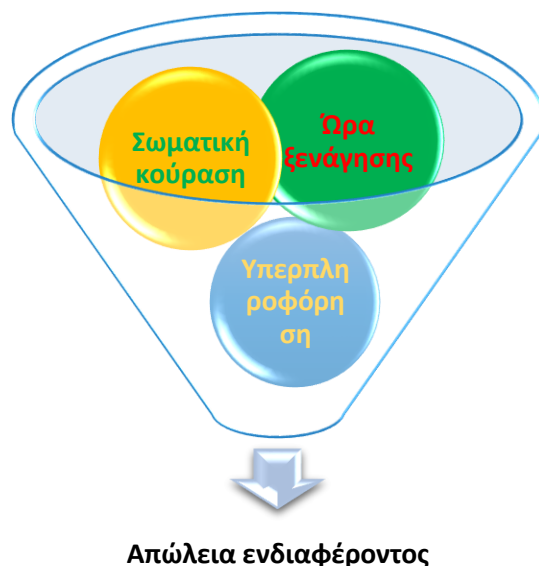
μεμονωμένα άτομα, χωρίς να γνωρίζονται μεταξύ τους, αλλά και σε ξεναγήσεις με πολλούς συμμετέχοντες, π.χ. 30 άτομα.



Εικόνα 9 Κακές εμπειρίες

Ενδιαφέρον είναι πως, ενώ και τα δύο μέρη της πρώτης ερώτησης έγιναν μαζί, οι περισσότεροι ξεναγοί επέλεξαν να αρχίσουν από την κακή εμπειρία ξενάγησης, καθώς, όπως είπαν, έχει αποτυπωθεί στο μυαλό τους. Από την άλλη, οι καλές εμπειρίες, όπως αναφέρθηκε, αφορούσαν γενικά σχόλια θετικής συμπεριφοράς των επισκεπτών και λίγες ήταν οι περιπτώσεις με συγκεκριμένα παραδείγματα καλών ξεναγήσεων.

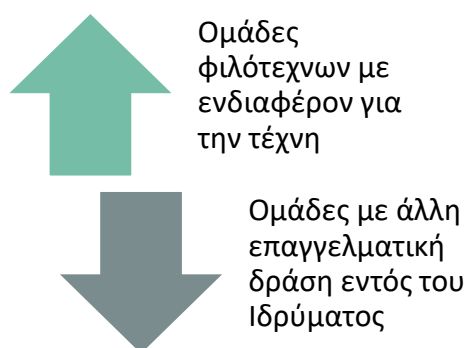
Προχωρώντας στην επόμενη ερώτηση, οι ξεναγοί ερωτήθηκαν για το τι μπορεί να κάνει τους συμμετέχοντες των ξεναγήσεων να χάνουν το ενδιαφέρον τους (εικόνα 10) και τι κάνουν εκείνοι για να το κρατούν σταθερό, πώς προσαρμόζονται. Οι συμμετέχοντες των ξεναγήσεων μπορεί είτε να βαριούνται κάποιες φορές, είτε ακόμη και να κουράζονται, καθώς η συλλογή του Ιδρύματος εκτείνεται σε τέσσερις ορόφους, με την κάθε ξενάγηση να ξεκινά από τον πρώτο όροφο και να καταλήγει στον τέταρτο. Ιδιαίτερα τα άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, μετά τον δεύτερο όροφο, εκφράζουν κούραση και όταν ο ξεναγός το εντοπίσει, τους παροτρύνει να κάνουν ένα πολύ σύντομο διάλειμμα. Εκεί, οι ξεναγοί φροντίζουν να ενημερώνουν την ομάδα πως στον τρίτο όροφο είναι σαν να ξεκινά μία νέα ξενάγηση, με εκθέματα Ελλήνων καλλιτεχνών, ζητώντας τους ευγενικά την υπομονή τους. Επίσης, η ώρα που γίνεται η ξενάγηση επηρεάζει σημαντικά τη συμπεριφορά των συμμετεχόντων, με τις μεσημβρινές ώρες να είναι πιο δύσκολες. Οι πληροφορίες των ξεναγών από ορισμένους θεωρούνται υπερπληροφόρηση, με αποτέλεσμα να χάνουν τη συγκέντρωσή τους.



Εικόνα 10 Πιθανοί λόγοι απώλειας ενδιαφέροντος

Οι ξεναγοί φροντίζουν πάντα να παρακολουθούν τα άτομα των ομάδων, ώστε να μπορούν άμεσα να αντιληφθούν συμπεριφορές κούρασης ή παύσης ενδιαφέροντος και να λειτουργήσουν ανάλογα. Τις περισσότερες φορές επιλέγουν να συνεχίσουν με μη αφηγηματικό χαρακτήρα ή μονόλογο και εκφράζουν διάφορες ερωτήσεις στα άτομα της ξενάγησης, ώστε αυτή να γίνει περισσότερο διαδραστική και ζωντανή. Ο ξεναγός προσπαθεί να αντιληφθεί σε ποια έργα υπάρχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον και επικεντρώνεται σε αυτά, με επιπλέον πληροφορίες, αντί άλλων έργων που φαίνεται να μην ενθουσιάζουν τόσο την ομάδα.

Εάν μπορούσαν να επιλέξουν οι ξεναγοί τις ομάδες στις οποίες κάνουν ξεναγήσεις, σύμφωνα με την μέχρι τώρα εμπειρία τους, θα επέλεγαν ομάδες με ενδιαφέρον για την τέχνη ή τα έργα που διαθέτει στη συλλογή του το Ίδρυμα. Γενικά, θα απέφευγαν ομάδες που συνδυάζουν την ξενάγηση με κάποια άλλη επαγγελματική δράση σε κάποιον από τους χώρους του Ιδρύματος, και θα



Εικόνα 11 Επιλογή ομάδων προς ξενάγηση

επέλεξαν ξενάγηση σε φιλότεχνο κοινό, το οποίο διαθέτει τις βασικές γνώσεις για την τέχνη και έχει επισκεφθεί το Ίδρυμα με διάθεση να μάθει περισσότερα (εικόνα 11).

Σχετικά με την αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων μεταξύ τους κατά τη διάρκεια των ξεναγήσεων, οι περισσότεροι από τους ξεναγούς δεν έχουν εντοπίσει κάτι τέτοιο να συμβαίνει συχνά. Μάλιστα, όταν συμβαίνει, συνήθως διακόπτεται από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες της ίδιας ομάδας, ιδιαίτερα όταν τείνει να είναι ενοχλητικό. Παρατηρείται περισσότερο σε ομάδες τα μέλη των οποίων γνωρίζονται μεταξύ τους, δηλαδή όχι τόσο σε ξεναγήσεις κοινού. Συνήθως δεν διαρκεί και δεν φτάνει να ενοχλήσει, με τις περισσότερες φορές οι αλληλεπιδράσεις να αφορούν κάποιο σχόλιο σχετικά με τα εκθέματα.

4.2 Αναλυτική παρουσίαση αποτελεσμάτων δεύτερης φάσης συνεντεύξεων

Μεταξύ των δύο φάσεων συνεντεύξεων παρουσιάστηκαν στους ξεναγούς τα τέσσερα παραδείγματα διαδραστικών ξεναγήσεων (Κεφάλαιο 3.4 και Παράρτημα Α). Έπειτα από την παρουσίαση αυτή, με τους περισσότερους από τους ξεναγούς να έχουν συγκεντρωθεί σε ομάδες, ακολούθησαν πέντε ερωτήσεις. Οι απαντήσεις έχουν καταγραφεί με δύο διαφορετικούς τρόπους, από δύο διαφορετικές οπτικές, με τα λεγόμενα των ξεναγών να παραμένουν ίδια. Στον πρώτο τρόπο καταγραφής τους οι απαντήσεις διαχωρίστηκαν βάσει των τεσσάρων παραδειγμάτων, ενώ στον δεύτερο τρόπο, βάσει των ερωτήσεων που τους έγιναν (Παράρτηματα Γ και Δ). Στο κεφάλαιο αυτό οι απαντήσεις θα αναλυθούν βάσει του δεύτερου τρόπου καταγραφής τους.

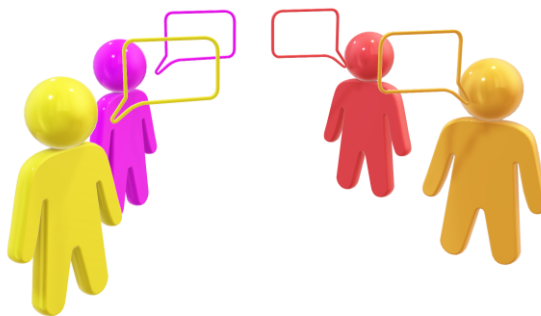
Αρχικά, ζητήθηκε από τους ξεναγούς να θυμηθούν τις απαντήσεις που είχαν δώσει σχετικά με τις καλές και κακές εμπειρίες ξεναγήσεων και, συνδυάζοντάς τες με τα παραδείγματα που τους παρατέθηκαν, να προτείνουν πώς οι καλές εμπειρίες θα μπορούσαν να γίνουν τυχόν καλύτερες και οι κακές εμπειρίες να γίνουν έστω καλές.



**Εικόνα 12 Εικονική πραγματικότητα
(virtual reality)**

Έχοντας και τα τέσσερα παραδείγματα ενθουσιάζει τους ξεναγούς, αμέσως άρχισαν να κάνουν υποθέσεις για τη βελτιστοποίηση των ξεναγήσεων, μέσω νέων τακτικών. Ορμώμενοι από το παράδειγμα της Verecunda, η χρήση της εικονικής πραγματικότητας (virtual reality, εικόνα 12), αλλά και της επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality) κέρδισε από την πρώτη στιγμή τους ξεναγούς. Αναλύοντας όμως την πιθανή χρήση της και στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, ορισμένοι τελικά εξέφρασαν το δισταγμό τους για την ομαλή λειτουργία της εμπειρίας αυτής. Δεδομένου ότι πολλές φορές τίθενται θέματα υγείας σχετικά με την εξοικείωση των επισκεπτών με την εικονική πραγματικότητα (άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, με επιληπτικές τάσεις, εγκύους, κτλ.), η χρήση της τεχνολογίας αυτής μπορεί να μην είναι ευχάριστη για όλους. Μία τέτοια εμπειρία, ωστόσο, είναι πιθανό να προσελκύσει πιο νεαρά άτομα, με αποτέλεσμα το Ίδρυμα να διευρύνει το κοινό του και σε πιο νέο ηλικιακό κοινό.

Το παράδειγμα του ΠΣΕΤΟ με την πιθανότητα η διαφορετική μορφή ξενάγησης να συμβεί από τον ίδιο τον καλλιτέχνη, επίσης εντυπωσίασε τους ξεναγούς. Μάλιστα, πολλοί από τους ξεναγούς θεωρούν ότι μία εμπειρία μέσω μίας εναλλακτικής ξενάγησης από τον ίδιο τον καλλιτέχνη θα είναι ευχάριστα έντονη, ενδιαφέρουσα και άκρως περιζήτητη.

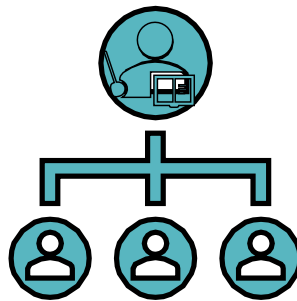


Εικόνα 13 Διάδραση μεταξύ συμμετεχόντων ξενάγησης

Οι ξεναγήσεις θα μπορούσαν να γίνουν καλύτερες μέσω συνεργιών διαφορετικών οργανισμών, με παρόμοιες όμως συλλογές. Όταν ειδικά οι οργανισμοί αυτοί συντονίζονται, ώστε μαζί να δημιουργήσουν μία κοινή εμπειρία για τους επισκέπτες τους, και συνδυάζουν τα εκθέματά τους για τη δημιουργία “παιχνιδιού”, όπως το Association Discovery Game, τότε ο επισκέπτης χωρίς σχεδόν να το καταλαβαίνει ξεναγείται στη συλλογή, μαθαίνει πληροφορίες για αυτή και επικοινωνεί με άτομα από άλλο χώρο, ίσως και από άλλη χώρα. Η ξενάγηση παύει να είναι παραδοσιακή και επικεντρώνεται στη δράση του επισκέπτη που συμμετέχει σε αυτή, με

αποτέλεσμα η απώλεια ενδιαφέροντος να μειώνεται. Επίσης, αν δοθεί το περιθώριο πρωτοβουλίας και ενεργής συμμετοχής σε όποιον συμμετέχει σε μία ξενάγηση (εικόνα 13), αυτό θα τον κρατάει σε εγρήγορση, με έντονο ενδιαφέρον για τη συλλογή και τις πληροφορίες που του παρέχονται (Bassani et al., 2018).

Γενικά, μία ξενάγηση δεν είναι απαραίτητο να αφορά το σύνολο των εκθεμάτων που φιλοξενούνται σε μία συλλογή, ούτε και να αφορά όλες τις πληροφορίες που χαρακτηρίζουν τα εκθέματα. Μερικές φορές ίσως είναι καλό να δίνεται χώρος στον επισκέπτη για ατομική δράση κατά τη διάρκεια της ξενάγησης, πριν καταλήξει αυτή σε συλλογικά συμπεράσματα. Ο περιορισμός του αριθμού των συμμετεχόντων, όχι μόνο θα κάνει πιο άμεση και ευχάριστη την όλη εμπειρία, αλλά θα επιτρέψει και στον οργανισμό που διοργανώνει την ξενάγηση να προσφέρει στους συμμετέχοντες πιο διαδραστικές και δημιουργικές εμπειρίες.



Εικόνα 14 Ξεναγός-αφηγητής

Τα πρώτα σχόλια, έπειτα και από την παρουσίαση των τεσσάρων παραδειγμάτων, αφορούσαν την αλλαγή στο ρόλο του ξεναγού, ο οποίος ξεφεύγει από τον παραδοσιακό ρόλο του αφηγητή (εικόνα 14). Εκεί, λοιπόν, οι ξεναγοί ερωτήθηκαν πώς θα μπορούσαν να γίνουν μέρος μιας νέας εφαρμογής ή νέας εμπειρίας ξενάγησης. Με τον ρόλο του ξεναγού να είναι απαραίτητος σε κάθε μορφή ξενάγησης, αυτός μπορεί να λειτουργήσει περισσότερο υποστηρικτικά, συντονιστικά και ως εμπνευστής. Έτσι, ο ξεναγός μπορεί να συντελέσει στην πιο διαδραστική εμπειρία και να δίνει το έναυσμα στο κοινό όποτε χρειαστεί, ώστε να ξεκινήσει μία τυχόν νέα συζήτηση μεταξύ των επισκεπτών. Οι ξεναγοί είδαν με ενδιαφέρον τη νέα αυτή πρόκληση, χαρακτήρισαν ενδιαφέροντα τον διαφορετικό ρόλο τους και πιστεύουν ότι αυτός θα μπορούσε να εξελιχθεί προσαρμοζόμενος σε νέα δεδομένα.

Οι νέες μορφές ξενάγησης φαντάζουν να μην απαιτούν απαραίτητα τη φυσική παρουσία των συμμετεχόντων των ξεναγήσεων στους εκθεσιακούς χώρους και τα εκθέματα που αφορούν αυτές. Αυτό ίσως να αποτελεί μία νέα πρόκληση για την οποία οι ξεναγοί ήταν κάπως διχασμένοι. Από την μία, μερικοί ξεναγοί εξέφρασαν τον προβληματισμό τους υποστηρίζοντας πως οι ξεναγήσεις κάθε μορφής θα ήταν καλό να πραγματοποιούνται εντός των εκθεσιακών χώρων και κοντά στα εκθέματα, καθώς διαφορετικά μπορεί να αναιρεθεί ο περιβάλλον χώρος του εκθέματος. Από την άλλη, άλλοι απάντησαν πως θα ήταν καλό οι ξεναγήσεις να πραγματοποιούνται εντός του μουσείου, αλλά όχι απαραίτητα κοντά στα εκθέματα που τις αφορούν. Κανείς δεν ήταν σύμφωνος με την εφαρμογή των ξεναγήσεων σε εντελώς διαφορετικό χώρο από αυτό του μουσείου, κάτι που μπορεί ενδεχομένως να συμβεί με το παράδειγμα του Association Discovery Game.

Στην περίπτωση χρήσης ενός διαφορετικού χώρου του κτηρίου από τον εκθεσιακό, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί η βιβλιοθήκη για κάτι περισσότερο διαδραστικό, που δεν θα ενοχλεί τους υπόλοιπους μεμονωμένους επισκέπτες της έκθεσης. Ιδιαίτερα στη χρήση της εικονικής πραγματικότητας (virtual reality), όπως στο παράδειγμα του Emotive-Verecunda, οι περισσότεροι θεωρούν πως θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί άλλος χώρος, ακόμη και για λόγους ασφαλείας. Ο χώρος αυτός μπορεί να είναι ένα μικρό δωμάτιο, δεδομένου ότι οι συμμετέχοντες μιας τέτοιας ξενάγησης είναι περιορισμένοι, ή ένα μέρος του lobby. Μόλις τα άτομα της ξενάγησης ολοκληρώσουν την εμπειρία αυτή, μπορούν να συνεχίσουν την ξενάγηση κοντά στα εκθέματα. Επίσης, θα μπορούσε να τοποθετηθεί μία οθόνη στην είσοδο του μουσείου, η οποία θα είναι διαδραστική και θα παρέχει πληροφορίες σχετικά με την ξενάγηση. Σε ώρες εκτός των ξεναγήσεων, θα μπορεί και πάλι η οθόνη να χρησιμοποιείται υποστηρικτικά, μαζί με όλους τους υπόλοιπους τρόπους πληροφόρησης.

Εκτός του θέματος του χώρου, τέθηκε και το θέμα χρόνου. Εφόσον οι νέες αυτές μορφές ξεναγήσεων είναι διαδραστικές, η πιθανότητα ενόχλησης των υπόλοιπων επισκεπτών αυξάνεται. Εδώ οι ξεναγοί πιστεύουν ότι οι ξεναγήσεις μπορούν να συνεχίσουν να πραγματοποιούνται εντός των ωρών λειτουργίας του μουσείου. Όπως αναφέρθηκε, η κάθε ομάδα επισκεπτών με ξενάγηση συνοδεύεται πάντα από τον ξεναγό, επομένως, εκείνος θα φροντίζει για την ομαλή λειτουργία της ίδιας της ομάδας, αλλά και του χώρου εν γένει.



Εικόνα 15 Ξεναγήσεις σε μορφή Game events

Στη συνέχεια οι συνεντευζιαζόμενοι ξεναγοί ερωτήθηκαν πώς θα έβλεπαν τις ξεναγήσεις αυτές να παίρνουν τη μορφή ενός παιχνιδιού (game event), πάντα ελεγχόμενου, αλλά και διασκεδαστικού. Η πλειοψηφία των ξεναγών (70%, όπως φαίνεται και στην παραπάνω εικόνα 15) απάντησε πως μία δράση, σαν αυτή του Emotive και της Verecunda, δηλαδή μία δράση 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. Ένας ξεναγός (εικόνα 15) απάντησε πως το Association Discovery Game, το οποίο από τον τίτλο του και μόνο παραπέμπει σε δραστηριότητα παιχνιδιού, θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε έργα και εκθέματα, των οποίων παραλλαγές φιλοξενούνται σε άλλους πολιτιστικούς χώρους ανά τον κόσμο.

Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων αναπόφευκτα οι ξεναγοί συνδύαζαν τις απαντήσεις τους με την εφαρμογή των νέων μορφών ξεναγήσεων στη συλλογή του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή. Έτσι, στο τέλος της δεύτερης φάσης των συνεντεύξεων ερωτήθηκαν σαφώς και συμπερασματικά τι θα μπορούσε να εφαρμοστεί στο Ίδρυμα, από όλα όσα αναφέρθηκαν στις συνεντεύξεις. Αυτό που ενθουσίασε περισσότερο τους ξεναγούς, όπως έχει ήδη αναφερθεί, είναι η εφαρμογή μιας δράσης με εικονική ή επαυξημένη πραγματικότητα. Κάτι τέτοιο θα ήθελε αρκετή οργάνωση και διάθεση πόρων από το Ίδρυμα, αλλά θα άλλαζε προς το καλό τη συνολική του εικόνα, από παραδοσιακή σε πιο μοντέρνα.

Επίσης, το παράδειγμα του ΠΙΣΕΤΟ, δεδομένου ότι το ίδιο το παράδειγμα αφορούσε καλλιτεχνική δράση, ήταν εξαρχής οικείο στους ξεναγούς, οι οποίοι αμέσως το συνδύασαν με το Ίδρυμα. Όπως απάντησαν, στον τέταρτο όροφο της συλλογής, όπου φιλοξενούνται έργα Ελλήνων καλλιτεχνών εν ζωή, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μία αντίστοιχη με το ΠΙΣΕΤΟ δράση, όπου θα συμμετέχει ο ίδιος ο καλλιτέχνης. Η δράση αυτή δεν θα επιβαρύνει απαραίτητα το Ίδρυμα, αναφορικά με επιπλέον εξοπλισμό, καθώς δεν είναι αναγκαία η χρήση συσκευών τεχνολογίας. Τέλος, το παράδειγμα του York Minster Cathedral είναι μία δράση που μπορεί πιο εύκολα να πραγματοποιηθεί, καθώς κάτι παρόμοιο, με συνδυασμό του σήμερα και της ιστορίας του εκθέματος, ήδη συμβαίνει μερικές φορές κατά τις ξεναγήσεις.

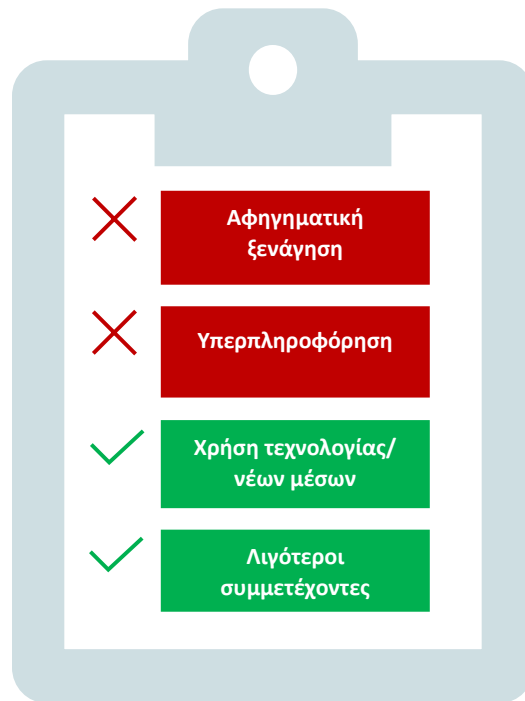
4.3 Κυριότερα ευρήματα / αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα της έρευνας ήταν αρκετά σημαντικά για το σκοπό της. Όπως έχει αναφερθεί στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, αλλά και σε άλλους πολιτιστικούς χώρους, οι ξεναγήσεις συνηθίζεται να γίνονται με τον παραδοσιακό τρόπο, όπου ο ξεναγός είναι αφηγητής και απευθύνεται σε μία ομάδα αρκετών ατόμων. Κατά τη διάρκεια της ξεναγής ο ξεναγός μοιράζεται με τους επισκέπτες τις σημαντικότερες των πληροφοριών που αφορούν τα εκθέματα και οι επισκέπτες είναι ακουστικοί αποδέκτες των πληροφοριών αυτών.

Μέσω της έρευνας αυτής παρατέθηκαν στους ξεναγούς κάποια παραδείγματα διαφορετικών τακτικών ξεναγής, με χρήση τεχνολογίας, με συμμετέχοντες λιγότερους επισκέπτες και με επικοινωνία μεταξύ των επισκεπτών, μέσω συνεργατικών διεπαφών. Σε αυτές τις νέες συνθήκες οι ξεναγοί ανταποκρίθηκαν θετικά και θέλησαν να σκεφτούν την εφαρμογή τους, κατάλληλα τροποποιημένη και στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή.

Έτσι, ορμώμενοι από τα παραδείγματα, παρατήρησαν ότι ο αφηγηματικός τρόπος ξεναγής μάλλον κουράζει μερικές φορές το κοινό, καθώς τείνει να κατευθύνεται πολλές φορές προς την υπερπληροφόρηση. Δεδομένου ότι κάθε ομάδα είναι διαφορετική και με διαφορετικό υπόβαθρο γνώσεων σχετικά με την τέχνη γενικά, αλλά και συγκεκριμένα για την τέχνη που φιλοξενείται στη συλλογή του Ιδρύματος, το ενδιαφέρον των συμμετεχόντων είναι ανάλογο των παραμέτρων αυτών. Η χρήση νέας τεχνολογίας, όπως εφαρμογές και συσκευές εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, ενδεχομένως να παρέχει στους επισκέπτες συγκεκριμένες πληροφορίες, τις οποίες στη συνέχεια θα επεξεργάζονται και με τη χρήση τους θα καλούνται να καταλήξουν σε ένα ή περισσότερα συμπεράσματα. Με τον τρόπο αυτό θα επιτευχθεί η πιο ενεργή συμμετοχή τους

στην ξενάγηση, χωρίς να είναι παθητικοί δέκτες πληροφοριών, και επιπλέον, θα είναι μέλη μικρότερων ομάδων, ώστε να μπορούν να συνεργάζονται παραγωγικά και αποτελεσματικά (εικόνα 16).



Εικόνα 16 Συνοπτικά αποτελέσματα

Κεφάλαιο 5. Συζήτηση – Συμπεράσματα – Μελλοντικές επεκτάσεις

Στο τελευταίο αυτό κεφάλαιο γίνεται μια συνοπτική ανακεφαλαίωση, συζήτηση επί των πιο σημαντικών αποτελεσμάτων/ευρημάτων. Επίσης, στο σημείο αυτό παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προκύπτουν από τη βιβλιογραφική έρευνα και την έρευνα που διεξήχθη. Εδώ περιέχονται αναφορές σε τρόπους για την τυχόν αξιοποίηση της έρευνας που πραγματοποιήθηκε, αλλά και πρακτικές προεκτάσεις της. Τέλος, αναφέρονται οι περιορισμοί και προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.

5.1 Ανακεφαλαίωση

Η διπλωματική αυτή εργασία με τίτλο «Συνεργατικές διεπαφές για χώρους πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς» ξεκίνησε με σκοπό την έρευνα στον τρόπο που συμβαίνουν οι ξεναγήσεις σήμερα στους χώρους αυτούς. Ως παράδειγμα πολιτιστικού οργανισμού χρησιμοποιήθηκε το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή και το νέο του μουσείο στην Αθήνα. Λόγω διάφορων περιορισμών που αναλύθηκαν παραπάνω, στην έρευνα συμμετείχαν οι δέκα ξεναγοί του Ιδρύματος, με συνεντεύξεις, χωρισμένες σε δύο φάσεις. Τα αποτελέσματα των συνεντεύξεων αναλύθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν για την παραγωγή συγκεκριμένων συμπερασμάτων, τα οποία οδήγησαν σε προτάσεις νέων μεθόδων ξενάγησης, μέσω συνεργατικών διεπαφών. Τα συμπεράσματα αφορούν αρχικά το Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή και τη λειτουργία του, αλλά και κάθε άλλο αντίστοιχο χώρο πολιτισμού και πολιτιστικής κληρονομιάς που επιθυμεί να τροποποιήσει την παραδοσιακή μέθοδο ξενάγησης που τηρεί ως σήμερα.

5.2 Συζήτηση / Συμπεράσματα

Ένας συνδυασμός των χαρακτηριστικών των παραδειγμάτων που παρατέθηκαν μπορούν να οδηγήσουν σε μία νέα υπηρεσία ξενάγησης μέσω συνεργατικών διεπαφών. Ομάδες λιγότερων συμμετεχόντων, ανάλογα με τη εμπειρία που θα παρέχουν, δείχνουν να είναι περισσότερο αποτελεσματικές αναφορικά με τη γνώση που κερδίζει ο κάθε συμμετέχων. Η ξενάγηση με χρήση τεχνολογιών και ηλεκτρονικών συσκευών, όπως smartphones, tablets, κλπ., επικεντρώνεται σε συγκεκριμένα εκθέματα με τον ξεναγό να παροτρύνει τον επισκέπτη στην αποκόμιση προσωπικής εμπειρίας με κυρίαρχη τη συμπλοκή του ίδιου του επισκέπτη στην ξενάγηση.

Με τον τρόπο αυτό μπορεί ο συμμετέχων της ξενάγησης να μην ξεναγείται στο σύνολο της έκθεσης, όπως συμβαίνει μέχρι σήμερα, αλλά έχει μία έντονη εμπειρία που θα του κεντρίσει το

ενδιαφέρον. Επιπλέον, είναι πολύ πιθανό να συνεχίσει την περιήγηση ατομικά και στα υπόλοιπα εκθέματα της συλλογής ή να επιστρέψει μία επόμενη φορά, με μία νέα εμπειρία ξενάγησης που θα προσφέρει ο πολιτιστικός οργανισμός σε νέα εκθέματα. Μάλιστα, τέτοιου είδους ξεναγήσεις φαίνεται ότι θα προσελκύσουν ακόμη και νεαρότερο σε ηλικία κοινό, με μεγαλύτερη εξοικείωση στην τεχνολογία. Ωστόσο, η προσέλκυση νεαρότερων ατόμων δεν είναι απαραίτητο να σταθεί εμπόδιο στην παροχή νέων εμπειριών κατά τις ξεναγήσεις και στους υπόλοιπους επισκέπτες, τους όχι τόσο εξοικειωμένους με την τεχνολογία. Έτσι, η κάθε ξεναγήση θα συνεχίσει να είναι προσαρμοσμένη σε κάθε ομάδα, όπως συμβαίνει ούτως ή άλλως και σήμερα, στις πιο παραδοσιακές μορφές της.

Η συγκεκριμένη έρευνα, μεταξύ άλλων, δείχνει την ανάγκη για μία υβριδική ξεναγήση, όπου ο άνθρωπος συνεργάζεται με την τεχνολογία. Όπως προέκυψε αρκετές φορές από τις συζητήσεις στις συνεντεύξεις με τους ξεναγούς, υπάρχει πλέον η ανάγκη για ποιοτικά διαφορετική λειτουργία των ξεναγήσεων. Εδώ, τίθεται ενδεχομένως το θέμα της ηθικής περί της αντικατάστασης του ξεναγού από τα τεχνολογικά μέσα. Ωστόσο, η τεχνολογία δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείται με σκοπό την αντικατάσταση του ανθρώπινου παράγοντα σε μία ή περισσότερες υπηρεσίες, που έως σήμερα διεξάγονται επιτυχώς από τον άνθρωπο. Αντιθέτως, η τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά ή και να βοηθήσει στην αλλαγή του τρόπου παροχής των υπηρεσιών αυτών, όπως οι ξεναγήσεις. Ο προβληματισμός των ξεναγών αυξάνεται, ιδιαίτερα όσο αυξάνονται οι νέες τεχνολογικές λειτουργίες, που αφορούν τις ξεναγήσεις, όπως άλλωστε και αυτές που παρουσιάστηκαν στην έρευνα αυτή. Οι νέες αυτές τεχνολογίες, όμως, έχουν σχεδιαστεί με το κριτήριο ο ξεναγός να συνεχίσει να συμμετέχει ενεργά στην ξεναγήση και να την εξελίσει.

Ο ρόλος του ξεναγού, λοιπόν, μπορεί να μην φαίνεται τόσο ενεργός, αλλά παραμένει απαραίτητος, καθώς είναι αυτός που θα συντονίζει ανά πάσα στιγμή την ξεναγήση και θα καθοδηγεί τους επισκέπτες. Επίσης, ο ξεναγός μπορεί να συνεχίσει το ρόλο του αφηγητή, όποτε αυτός ο ρόλος δεν είναι εφικτό να υποστηριχθεί από τεχνολογικά μέσα, αλλά θα αλλάξει η ουσία των λεγομένων του. Πλέον, η ξεναγήση θα έχει πιο διαδραστικό χαρακτήρα και είναι πιθανό να πάρει ακόμη περισσότερο τη μορφή παιχνιδιού.

Μέσω νέων ξεναγήσεων συνεργατικών διεπαφών ο πολιτιστικός οργανισμός μπορεί να επιτύχει ακόμη και συνεργασίες με παρόμοιους οργανισμούς της ίδιας χώρας, αλλά και του εξωτερικού, εφόσον οι οργανισμοί αυτοί θα φιλοξενούν εκθέματα με συναφή ιστορικά χαρακτηριστικά,

χαρακτηριστικά καλλιτεχνών, κ.ά. Εμπειρίες συνεργατικών διεπαφών παρέχονται ήδη σε διάφορους πολιτιστικούς οργανισμούς ανά τον κόσμο, ακόμη και σε πιλοτικό στάδιο, αλλά και έχοντας ενταχθεί στις κύριες υπηρεσίες τους. Οι συνεργασίες, λοιπόν, στην περίπτωση αυτή είναι πιθανό να είναι πιο εύκολα εφαρμόσιμες.

5.3 Αξιοποίηση / Πρακτικές προεκτάσεις της έρευνας

Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής της διπλωματικής εργασίας θα λειτουργήσουν συμβουλευτικά για την ένταξη νέας υπηρεσίας σχετικά με τις ξεναγήσεις που πραγματοποιούνται στο Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή. Παράλληλα, οι ξεναγοί του Ιδρύματος, μέσω της ανατροφοδότησης που συνέβη κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων, είχαν την ευκαιρία να κάνουν μία μικρή αξιολόγηση των ξεναγήσεών τους και, από τα παραδείγματα που τους μοιράστηκαν, να εξελίξουν ενδεχομένως την εμπειρία της ξενάγησης. Με αυτό τον τρόπο, η διοίκηση του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή μπορεί να εξετάσει πιο μεθοδικά το ενδεχόμενο οι ξεναγήσεις να πάψουν να συμβαίνουν αποκλειστικά με τον παραδοσιακό και αφηγηματικό τρόπο, και να ενταχθούν σε αυτές τα νέα δεδομένα που αναφέρθηκαν, μαζί με νέες τεχνολογίες.

5.4 Μελλοντικές επεκτάσεις / Πρακτικές Προεκτάσεις της Έρευνας

Σε μελλοντικό στάδιο η έρευνα αυτή μπορεί να συνεχιστεί με πρωταγωνιστές τους επισκέπτες του Ιδρύματος Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή. Αυτή ήταν και η πρώτη σκέψη για τη διεξαγωγή της έρευνας, κάτι που, όπως αναφέρθηκε και στην εισαγωγή, δεν ήταν εφικτό λόγω του περιορισμού του ιού COVID-19. Επιπλέον, το παράδειγμα του Ιδρύματος μπορεί να ερευνηθεί και σε άλλους πολιτιστικούς φορείς ή ακόμη και να χρησιμοποιηθεί συγκριτικά, μεταξύ παρόμοιων οργανισμών, με σκοπό ο μελλοντικός ερευνητής να καταλήξει σε ένα ακόμη, ίσως πιο ολοκληρωμένο, συμπέρασμα. Τέλος, σε επόμενη ακαδημαϊκή έρευνα μπορεί ο σπουδαστής να εφαρμόσει μία ξενάγηση με συνεργατικές διεπαφές σε πιλοτικό στάδιο, με τη βοήθεια και πάλι των ξεναγών, και να καταγράψει περισσότερο πρακτικά αποτελέσματα.

Βιβλιογραφία

Ξένη βιβλιογραφία

- Antoniou, A. and Lepouras, G. (2008). A fast pace method for involving children in edutainment-technology design. *Proceedings of the 1st International Conference on Advances in Computer-Human Interaction, ACHI 2008*, pp.149–157. doi: 10.1109/ACHI.2008.9.
- 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].
- Andujar, C., Chica, A. and Brunet, P. (2012). User-interface design for the Ripoll Monastery exhibition at the National Art Museum of Catalonia, *Computers and Graphics*, 36(1), pp.28–37. doi: 10.1016/j.cag.2011.10.005.
- Ardissono, L., Kuflik, T. and Petrelli, D. (2011). Personalization in cultural heritage: the road travelled and the one ahead. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1-2), pp.73-99.
- 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., Chambefort, 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].
- Bassani, M., López-Nores, M., Dahroug, A., Daif, A., González-Soutelo, S., Zanovello, P., Reboreda-Morillo, S., Gustavo, O. and Quezada, B. (2018). Advanced visual interfaces to represent cultural and historical facts and associations in the CrossCult EU project, *AVI-CH*, [online] 2091, pp.1–5. Available at: <http://ceur-ws.org/Vol-2091/paper5.pdf> [Accessed 29 Jul. 2020].
- Bucher, T. and Helmond, A. (2018). The Affordances of Social Media Platforms, *The SAGE Handbook of Social Media*, pp.1–41.
- Butz, A. (2005). 2nd workshop on multi-user and ubiquitous user interfaces 2005 (MU3I 2005) : in conjunction with the International conference Conference on Intelligent User Interfaces 2005 : January 2005. Saarbrücken: Universität Des Saarlandes.
- Callieri, M., Ponchio, F., Cignoni, P. and Scopigno, R. (2008). Virtual inspector: A flexible visualizer for dense 3D scanned models, *IEEE Computer Graphics and Applications*, 28(1), pp.44–54. doi: 10.1109/MCG.2008.20.

- de Baar, D. J. M. J., Foley, J. D. and Mullet, K. E. (1992). Coupling application design and user interface design, *CHI*, pp.259–266.
- Falk, J. and Dierking, L. (Eds.) (2001). *Free-choice science learning: framing the discussion*. New York, NY: Teachers College Press.
- Florins, M. and Vanderdonckt, J. (2004). Graceful degradation of user interfaces as a design method for multiplatform systems. *Proceedings of the 9th international conference on Intelligent user interface - IUI '04*. [online] Available at: <https://doi.acm.org/10.1145/964442.964469> [Accessed 29 Oct. 2019].
- Gargett, K. (2018). *Re-thinking the guided tour: co-creation, dialogue and practices of facilitation at York Minster*. MA Thesis. University of York.
- Grudin, J. (1989). The Case Against User Interface Consistency, *Communications of the ACM*, 32(10), pp.1164–1173.
- Hookway, B. (2014). *Interface*. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press.
- Judd, T., Kennedy, G. and Cropper, S. (2010). Using wikis for collaborative learning: Assessing collaboration through contribution, *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(3), pp.341–354. doi: 10.14742/ajet.1079.
- 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].
- Kola-Olusanya, A. (2005). Free-choice environmental education: understanding where children learn outside of school. *Environmental Education Research*, 11(3), pp.297-307. doi: 10.1080/13504620500081152
- Kontiza, K., Antoniou, A., Daif, A., Reboreda-Morillo, S., Bassani, M., González-Soutelo, S., Lykourantzou, I., Jones, C.E., Padfield, J. and López-Nores, M. (2020). On how technology-powered storytelling can contribute to cultural heritage sustainability across multiple venues-Evidence from the crosscult H2020 project. *Sustainability*, 12(4), p.1666. doi: 10.3390/su12041666.
- Kray, C., Wasinger, R. and Kortuem, G. (no date). *Concepts and issues in interfaces for multiple users and multiple devices*. [online] Available at: https://www.christian-kray.de/pub/2004_mu3i.pdf [Accessed 29 Jul. 2020].
- Marcus, A. (2002). User-Interface Design, Culture, and the Future. *Proceedings of the Working Conference on Advanced Visual Interfaces - AVI '02*. Available at: www.nps.gov/glba/evc.htm.

- Parnas, D. L. (1969). On the use of transition diagrams in the design of a user interface for an interactive computer system. *Proceedings of the 1969 24th national conference*. pp.379–385.
- Paternó, F. and Mancini, C. (1999). Designing Web Interfaces Adaptable to Different Types of Use, in Museums and the Web 1999. *Archives & Museum Informatics*, pp.1–14. Available at: <http://www.archimuse.com/mw99/papers/paterno/paterno.html>.
- Robles-Ortega, M.D., Feito, F.R., Jiménez, J.J. and Segura, R.J. (2012). Web technologies applied to virtual heritage: An example of an Iberian Art Museum. *Journal of Cultural Heritage*. 13(3), pp.326–331. doi: 10.1016/j.culher.2011.10.001.
- Singh, G. and Green, M. (1988). Designing the interface designer’s interface. *Proceedings of the 1st Annual ACM SIGGRAPH Symposium on User Interface Software and Technology - UIST 1988*, pp.109–116. doi: 10.1145/62402.62422.
- Slavin, R. E. (1996). Research on cooperative learning and achievement: what we know, what we need to know. *Contemporary Educational Psychology*, 21, pp.43–69.
- 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.
- Vygotsky, L.S. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), pp.7–97.

Ελληνική βιβλιογραφία

- Ιορδανίδου, Σ. και Λούφη, Μ. (2019). Σχεδιασμός & Αξιολόγηση μαθήματος ψηφιακού παιχνιδιού στο συνεργατικό περιβάλλον του Edmodo, στο *10th International Conference in Open & Distance Learning*, σ.43–50.

Ιστοσελίδες

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].

UNESCO World Heritage Centre (2019). *Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*. [online] Unesco.org. Available at: <https://whc.unesco.org/en/conventiontext/>.

www.crosscult.eu. (2018). *Home*. [online] Available at: <https://www.crosscult.eu/> [Accessed 29 Jul. 2020].

Πρόσθετη Βιβλιογραφία

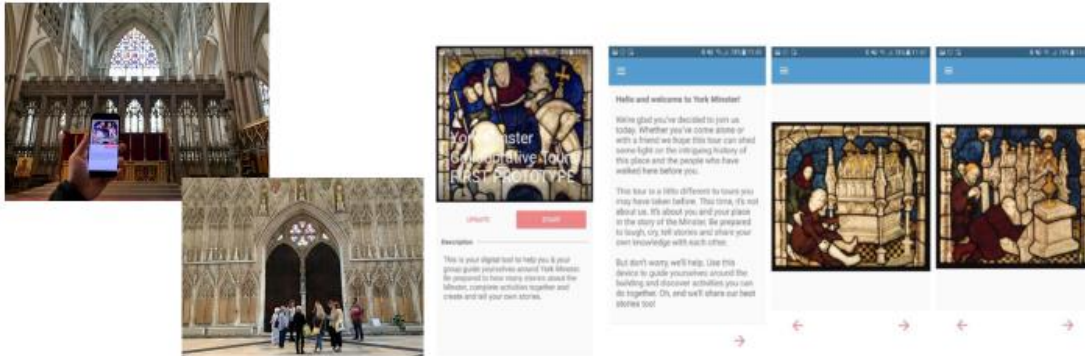
- Hua, S. (2010). World heritage classification and related issues - A case study of the “Convention concerning the protection of the world cultural and natural heritage”, *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(5), pp.6954–6961. doi: 10.1016/j.sbspro.2010.05.048.
- Katifori, A., Vayanou, M., Antoniou, A., Ioannidis, I.P. and Ioannidis, Y. (2019). Big Five and Cultural Experiences: Impact from Design to Evaluation. *Proceedings of the workshop PATCH, UMAP Conference*.
- McKinney, S., Perry, S., Katifori, A. and Kourtis, V. (2020). Developing Digital Archaeology for Young People: A Model for Fostering Empathy and Dialogue in Formal and Informal Learning Environments. In: Hageneuer, S. (ed.) *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology (12–13 October 2018)*. pp. 179–195. London: Ubiquity Press. doi: <https://doi.org/10.5334/bch.n>.
- Nakata, M. (2007). The Cultural Interface. *The Australian Journal of Indigenous Education*, 36(S1), pp.7–14. doi: 10.1017/S1326011100004646.
- Perry, S., Roussou, M., Mirashrafi, S. S., Katifori, A. and McKinney, S. (2019). The Routledge International Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites. In H. Lewi, W. Smith, D. vom Lehn, & S. Cooke (Eds.), *The Routledge International Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites* (1st ed., pp. 143–156). London: Routledge. doi: <https://doi.org/10.4324/9780429506765>.

Παράρτημα Α– Παραδείγματα συνεργατικών διεπαφών

York Minster Cathedral-Facilitates dialogue for groups



- Ο ξεναγός λειτουργεί ως facilitator του group
- Κατευθύνει το group σε ένα συγκεκριμένο έκθεμα, π.χ. ένα παράθυρο vitro (εικόνα)
- Ζητάει από τα μέλη του group να αφηγηθούν την ιστορία που κρύβεται πίσω από το έκθεμα, όπως εκείνοι τη φαντάζονται, και να τη συνδυάσουν με το σήμερα



Εικόνα 17 Διαφάνεια 1 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών

Combination of immersive, mobile & tangible



- Σε διαφορετικούς χρήστες παρέχονται **διαφορετικές πληροφορίες**
- Κάθε χρήστης υιοθετεί ένα **συγκεκριμένο προφίλ** από τα ήδη υπάρχοντα (εικόνα επόμενης διαφάνειας)
- Χρήση **360° VR** και ψηφιακή αφήγηση βασισμένη σε **AR**
- Αφηγείται ο καθένας τις πληροφορίες και τι είδε και προσπαθούν όλοι να καταλήξουν σε **ένα κοινό συμπέρασμα**
- Σχεδιασμένο για 4 χρήστες με **επικεφαλής έναν ξεναγό-facilitator** (μπορεί να φιλοξενήσει περισσότερους χρήστες αν διατίθενται περισσότερες φορητές συσκευές και ακουστικά VR)

Εικόνα 18 Διαφάνεια 2 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών



Εικόνα 19 Διαφάνεια 3 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών

Association discovery game

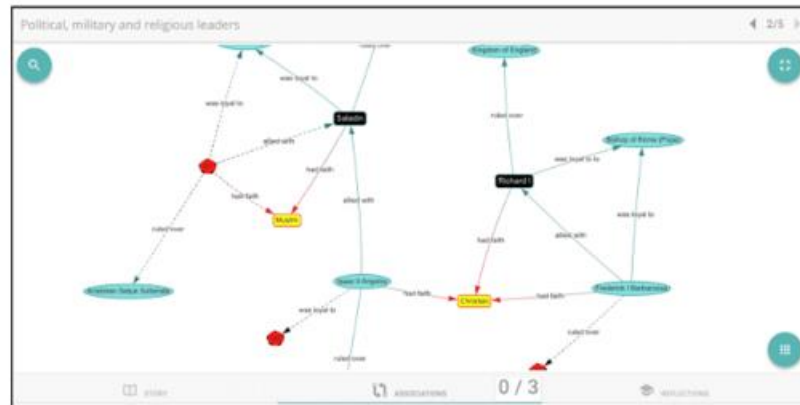
- Μία εφαρμογή και ένα παιχνίδι για να ενώσει επισκέπτες στον ίδιο χώρο ή και από διαφορετικούς χώρους
- Μέσα από την εφαρμογή έβλεπαν και άκουγαν ιστορίες για τον χώρο
 - Αυτός θα μπορούσε να είναι ο ρόλος του ξεναγού και να μη χρειάζεται εφαρμογή



Εικόνα 20 Διαφάνεια 4 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών

Association discovery game

- Μπορείς να παίξεις:
 - Μόνος
 - Σε ομάδα
 - Με αντίπαλο το παιχνίδι
 - Με άλλους επισκέπτες από το ίδιο ή και άλλο μουσείο



Εικόνα 21 Διαφάνεια 5 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών

Find the Artwork behind the Story! Experience prototype



www.piseto.cite.gr



Κωδικοποιημένα σύμφωνα με το χρώμα post-it και στυλό παραδίδονται σε όλους τους παίκτες για να σημειώσουν τις προσωπικές τους επιλογές (π.χ. αναγνωριστικά έργων τέχνης)

Σημειωματάριο από τον Storyteller, για να εντάξει τις ψήφους και να ενημερώσει τη βαθμολογία

Σαν το dixit

Storyteller screens



Voter screens

Εικόνα 22 Διαφάνεια 6 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών

Find the Artwork behind the Story! Playtesting with physical materials



Ομάδα των 10
συμμετεχόντων

Έκθεση "Γιάννης Μόραλης-
Χρήστος Καπράλος. Μία
φιλία ζωής και τέχνης",
Φάρος ΚΠΙΣΝ

✓ Διασκεδαστικό, ενθαρρύνει την παρατήρηση και την εξοικείωση με τα έργα τέχνης, την ανταλλαγή προοπτικών, την κοινωνικότητα, θέτει προκλήσεις δημιουργικότητας



7 συμμετέχοντες: 5 επισκέπτες
μαζί με τον Καλλιτέχνη και τον
Επιμελητή της Έκθεσης

"Stefanos Rokos: Nick Cave &
The Bad Seeds' No More Shall
We Part, 14 paintings 17 years
later", Μουσείο Μπενάκη

✓ Συναρπαστικό, δυναμικό για τη δημιουργία ενός νέου καναλιού επικοινωνίας μεταξύ καλλιτεχνών και επισκεπτών

Εικόνα 23 Διαφάνεια 7 παρουσίασης παραδειγμάτων συνεργατικών διεπαφών

Παράρτημα Β- Απαντήσεις πρώτης φάσης συνεντεύξεων

Ξεναγόι	Καλή εμπειρία 🟢	Κακή εμπειρία 🟡	Τι κάνει τα άτομα να χάσουν το ενδιαφέρον;	Τι κάνουν για να κρατάς το ενδιαφέρον; Πώς προσαρμόζασαι;	Ποιες ομάδες προτιμάς;
1	Καλύτερη εμπειρία ξενάγησης ήταν η πρώτη εμπειρία . Ήταν η πρώτη φορά ξενάγησης, εξέπληξε τον εαυτό του/της πολύ ευχάριστα.	Ομάδα με μέλη μεγάλης ηλικίας με κακή σχέση μεταξύ τους. Είχαν αρνητική ενέργεια μεταξύ τους και την έβγαλαν και στον/στην ξεναγό. Πολλές φορές δέκοπταν στη ξενάγηση ή εξέφραζαν δυσπιστία στα λεγόμενα του/της ξεναγού. Ως αποτέλεσμα της ξενάγησης βγήκε με μία ανάσα, ώστε να ολοκληρωθεί όσο το δυνατόν πιο σύντομα.	Η ώρα που γίνεται η ξενάγηση. Η ομάδα που παρακολουθεί "αναγκαστικά" την ξενάγηση, όπως οι ξεναγήσεις εταιριών. Μία βαρετή ξενάγηση είναι αυτή που δίνει μόνο πληροφορία . Στον 1ο όροφο παρακολουθούν όλοι, από τον 2ο όροφο θέλει μία προσπάθεια να κρατήσεις το ενδιαφέρον. Από τον 2ο στον 3ο όροφο λειτουργεί ως διάλειμμα.	Κάνω την ξενάγηση πιο διαδραστική , κάνω πολλές ερωτήσεις , τους παρακινώ να παρτηρούν τα εκθέματα. Κάποιοι θα ήθελαν να ακούσουν πληροφορίες για όλα τα έργα , αλλά εστιάζω από την αρχή ότι είναι αδύνατο να συμβεί αυτό. Παρόμοιο, μετά την ξενάγηση μπορεί κάποιος αν θέλει να ζητήσει από τον ξεναγό επιπλέον πληροφορίες για ένα έργο που τον ενδιαφέρει.	Ομάδες με άτομα νέα σε ηλικία . Ομάδες από Πνευματικά Κέντρα ή Φιλότεχνες Λέσχες, γιατί δεν είναι πάρα πολύ εξειδικευμένοι . Ομάδες με ενδιαφέρον για την τέχνη , χωρίς να ξέρουν απόλυτα τι σημαίνει αυτό.
2	Οποιαδήποτε ξενάγηση που στο τέλος έρχονται και σου λένε συγχατήρια ή σε χειροκροτούν . Επίσης, μία ξενάγηση που στο τέλος θα θέλουν να μάθουν κι άλλες πληροφορίες , θα δείξουν επιπλέον ενδιαφέρον.	Όταν γενικά λες κάτι διαφορετικό από αυτό που έχει ο άλλος στο μυαλό του, είτε αρνητικό είτε θετικό. Σε αυτή την περίπτωση κάποιος ίσως έρχονται λίγο προκατειλημμένοι και όταν ακούσουν το διαφορετικό ενδοχόμενος να διακόψουν και να μονομιλήσουν την ξενάγηση . Η ξενάγηση με πάρα πολλούς συμμετέχοντες είναι μη διαχειρίσιμη.	Η ροή της ξενάγησης και η υπερπληροφόρηση . Ενδοχόμενος να βαρεθούν αν οι πληροφορίες είναι πολλές και πολύ λεπτομερείς. Συμβαίνει πιο πολύ στη μέση της ξενάγησης, ανάμεσα σε 2ο και 3ο όροφο. Δεν παρατηρείται στο τέλος, καθώς γνωρίζουν ότι ολοκληρώνεται η ξενάγηση. Μπορεί να δουν ένα έργο, ο/η ξεναγός να πει κάτι συγκεκριμένο για αυτό και κάποιος άτομα να πουν κάτι άσχετο για το έργο, π.χ. μια προσωπική εμπειρία που θα τη συνδέσουν με αυτό.	Αν βαρεθούν για ένα έργο, ίσως να το προσπεράσει ο ξεναγός πιο γρήγορα. Παρέχει πληροφορίες όχι τόσο τεχνικές και με τεχνιστορική ανάλυση , αλλά για το background, την ιστορία, τον καλλιτέχνη.	Ομάδες με ανάμεικτες ηλικίες . Από θέμα υποβάθρου, να είναι κάτι ενδιάμεσο (ούτε ακαδημαϊκό επίπεδο γνώσης της τέχνης, ούτε καμία επαφή με την τέχνη). Μία ομάδα που να της αρέσει η τέχνη , χωρίς να γνωρίζει πάρα πολλά για αυτή.
3	Όταν η ομάδα λειτουργεί ως ομάδα , υπάρχει καλή ροή , δεν διακόπτον συνεχώς για ερωτήσεις προσωπικές και δεν διακόπτον τη ροή. Ξενάγηση σε ομάδα λίγων ατόμων με δυναμική . Να είναι ευγενείς μεταξύ τους και με το προσωπικό.	Όταν τα άτομα της ομάδας δεν είναι ομάδα και λειτουργούν αυτόνομα . Όταν κάποιος είναι αγενής και διακόπτει . Όταν η ομάδα αποτελείται από πολλά άτομα .	Μπορεί κάποιος να μην ήθελε εξαρχή να βρίσκεται στην ξενάγηση. Μπορεί να κουραστεί λόγω ηλικίας , π.χ. κούραση από ορθοστάσια, λόγω μεγάλης διάρκειας της ξενάγησης, ή μπορεί να είχε φανταστεί διαφορετικά την ξενάγηση , π.χ. θα περίμενε σύγχρονη τέχνη και βλέπει μοντέρνα.	Το να είναι κάποιος ξεναγός είναι σαν να κάνει μονόλογο , όπως σε μία θεατρική παράσταση ή performance, όπου πρέπει να δίνεις ουσιαστική πληροφορία και να μην κουράζεις με υπερπληροφόρηση . Ο/Η ξεναγός μπορεί να κάνει "trick" με γενικές ερωτήσεις, να πλησιάζει το άτομο και να έχει βλεμματική και πιο άμεση επαφή , όχι όμως εις βάρος της υπόλοιπης ομάδας.	Ομάδες με άτομα που ανήκουν σε κοινωνικές μειονότητες , που υπό άλλες συνθήκες δεν θα βρίσκονταν σε αυτό το χώρο. Άτομα μεγαλύτερων ηλικιών .
4	Ομάδα ΑμεΑ , όπου έπρεπε να εξηγούνται όλα πολύ πιο απλά. Ξενογλώσσες ξεναγήσεις.	Ομάδα που έφερε έναν επικεφαλής , ο οποίος ήθελε να κάνει την ξενάγηση και είχε πληρωθεί για αυτό. Η πρώτη ξενάγηση εναν σε αρχαιολογικό χώρο, όπου 1 άτομο είχε ένα μικρό ατύχημα.	Έχει να κάνει κυρίως με την ηλικία των ατόμων της ομάδας, π.χ. θέμα ορθοστάσιας, όπου περισσότερο κουράζονται παρά χάνουν το ενδιαφέρον . Μετά τον 2ο όροφο.	Όταν νιώθει ότι φλυαρεί, θα το προχωρήσει λίγο πιο γρήγορα . Αν έχει κουράσει κάπως με τις πληροφορίες, θα κάνει λίγη πλάκα σχετικά με τα έργα . Η προσαρμογή σχετίζεται και με τον τόνο της φωνής του/της ξεναγού. Ο/Η ξεναγός μπορεί να κάνει κάποιες ερωτήσεις . Πολλές φορές τα λεγόμενα του/της ξεναγού γίνονται "κασέτα" , οπότε ακόμη και ο ίδιος ο ξεναγός μπορεί κάποια φορά να έχει όρεξη να πλησιάζει περισσότερο για ένα έκθεμα και άλλη φορά για άλλο. Ποτέ δεν μοιάζει η μία ξενάγηση με την άλλη.	Ομάδες αλλοδαπών , εκεί πραγματικά νιώθει ότι κάνει ξενάγηση.
5	Ομάδα ερασιτεχνών ζωγράφων που ήταν ενθουσιασμένοι με τα έργα.	Όταν ένας κύριος είχε πρόβλημα με τα ακουστικά και γκρινιάζει επηρεάζοντας όλο το κοινό και αγχοδόν οι μουσικοί έβγυαν . Επίσης, συνέβαιναν παράλληλα και άλλες ξεναγήσεις .	Μπορεί κάποιος να βαρεθεί, επειδή δεν τον ενδιαφέρει η τέχνη . Στην περίπτωση Συλλόγων άλλων πόλεων, έχουν ίσως ήδη ξεκινήσει με ξεναγήσεις σε άλλους χώρους και είναι ταλαιπωρημένοι . Μπορεί να μην τους αρέσει ένα έργο και να έχουν ακούσει πολλά λόγια για αυτό, αν και για το Μουσείο έχει σημασία το έργο αυτό.	Χρησιμοποιεί το χούμορ , χωρίς να αλλάξει το περιεχόμενο, καθώς είναι λόγια του ίδιου μουσείου. Θα περιορίσει τις πολλές πληροφορίες και θα αναφέρει ιστορικά "κουκουλοπιά" για τον καλλιτέχνη. Θα συνδυάζει το έργο με να γίνει περισσότερο κατανοητό . Σε πολλά έργα προσθέτει ανταρραβολές με λογοτεχνία, κινηματογράφο ή μουσική , καθώς δεν είναι πολύ ευχάριστο να μιλά συνέχεια για το χρώμα, και αυτό τους βοηθά να καταλάβουν ακόμη και το status του καλλιτέχνη.	Ομάδες σχετικές με την τέχνη . Αλλά και ορισμένες ομάδες συναξούχων είναι ευχάριστες, καθώς μπορεί να μην τους ενδιαφέρουν τόσο οι πληροφορίες του/της ξεναγού, αλλά η εμπειρία και τα έργα. Αντιθέτως, τα άτομα μεταξύ 40 και 50 ετών έχουν "όρεξη" να κάνουν αντίλογο.
6	Όταν όλοι έχουν εκλάβει το ίδιο συναίσθημα , έχουν φτάσει στο επίπεδο να συμμετέχουν και βγάζουν και τα δικά τους πορίσματα .	Μία ξενάγηση με πολλά και διαφορετικά άτομα , π.χ. ξενάγηση κοινού, είναι δύσκολο να τη διαχειριστείς στην αρχή, να τους "επιβληθείς". Όταν θεωρούν πως δεν είναι επαρκές αυτό που εισέπραξαν, όταν δεν δίνουν σημασία και δημιουργούν από μόνοι τους μικρές ομάδες στο χώρο.	Ενδοχόμενος να φταίει το δύσκολο λεξιλόγιο του ξεναγού και να μην έχουν το θάρρος να το πουν. Δεν παρακολουθούν όλοι το ίδιο και δεν βλέπουν όλοι τα ίδια .	Κάνεις την ξενάγηση πιο διαδραστική και παύεις τον αλφηγηματικό χαρακτήρα για λίγο, κάνεις ερωτήσεις, αλλάζεις τη χροιά της φωνής , τους παρακινείς να συμμετέχουν χωρίς να είναι απλά παθητικοί αποδέκτες. Τους καλωσορίζεις στην αρχή και εκπέμπεις θετικά vibes , "δεν είστε εσείς που ήρθατε, αλλά είμαστε εμείς που σας υποδεχόμαστε".	Στις αρχές προτιμούσε ομάδες με background στην τέχνη , όπως φοιτητές τέχνης. Στην πορεία άρχισε να προτιμά ομάδες με άτομα μεγαλύτερης ηλικίας ή ομάδες ευαίσθητες κοινωνικά , με την αντίστοιχη προσοχή να απαιτείται.
7	Καλή ξενάγηση αποδείχθηκε από τις θετικές εκφράσεις των ατόμων , κατά τη διάρκεια της ξενάγησης και στο τέλος έκαναν καλά σχόλια .	Μία φορά που υπήρχε πρόβλημα με τα ακουστικά , αλλά διορθώθηκε η ένταση στην πορεία.	Δεν έχει τύχει πολλές φορές. Όταν συμβαίνει απουσινούνε τον/την ξεναγό και συμβαίνει περισσότερο σε μεγαλύτερες ηλικίες που κουράζονται . Επίσης, μπορεί το κοινό να μην ενδιαφέρεται τόσο , αν π.χ. έχει έρθει κάποιος με έναν Σύλλογο. Σημασία έχουν και τα υπόλοιπα άτομα που βρίσκονται παράλληλα στον χώρο , εκτός της ξενάγησης, αν π.χ. κάνουν οι υπόλοιποι φασαρία και απουσινούνε η ομάδα ξενάγησης.	Να γίνει η ξενάγηση πιο διαδραστική και να κάνει ο/η ξεναγός κάποιες ερωτήσεις , όχι τόσο θεωρητικές, αλλά που θα κεντρίζουν το ενδιαφέρον.	Ομάδες που ενδιαφέρονται για τα έργα και την ξενάγηση , ανεξάρτητα από ηλικία ή άλλους παράγοντες. Αναφορικά με το background γνώσεων, είναι καλύτερα να μην έχουν πάρα πολλές γνώσεις , καθώς μπορεί να δυσκολέψουν την ξενάγηση.
8	Ξενάγηση με ομάδα άλλου μουσείου , η οποία στο τέλος έμεινε πολύ ευχαριστημένη.	Εταιρεία με καμία επαφή με την τέχνη , που δεν τους ενδιέφερε η ξενάγηση.	Είναι κάτι που καταλαβαίνει ήδη από την εισαγωγή , με τα πρώτα λόγια που τους λέει. Δεν έχει συμβεί πολλές φορές. Η ξενάγηση κάνει "κοιλιά" στον τελευταίο όροφο , καθώς είναι λιγότερες και οι πληροφορίες που παρέχονται.	Προσαρμόζει την ξενάγηση με back-up πληροφοριών με πιο "πικάντικα" γεγονότα για τους καλλιτέχνες . Θα γίνει πιο διαδραστική με ερώτηση-απάντηση , χωρίς απαραίτητα να βγάλει κάπου αυτό, και αυτό θα γίνει για έργα που ο/η ξεναγός διαθέτει επιπλέον πληροφορίες.	Άτομα 25-30 ετών και 60+ . Όχι ομάδες από εταιρείες που συνδυάζουν την ξενάγηση και με rental χώρου στο μουσείο.
9	Όταν μία ομάδα ενδιαφέρεται πραγματικά να μάθει για τη συλλογή και τους καλλιτέχνες , π.χ. όχι ομάδα εταιρείας από rental χώρου του μουσείου.	Τα άτομα που νομίζουν ότι θα ακούσουν ξενάγηση από διδάκτορες με διατριβή πάνω σε κάθε πίνακα.	Συμβαίνει κάπως συχνά . Το πρόβλημα ίσως είναι η διάταξη του μουσείου σε ορόφους , οπότε ορισμένοι κουράζονται. Επίσης, κάποιες φορές ορισμένοι θέλουν να ακούσουν περισσότερες πληροφορίες για τους ξένους , παρά για τους Έλληνες καλλιτέχνες, ή το αντίθετο . Κάποιες φορές έρχονται άτομα χωρίς πραγματικά να έχουν καταλάβει γιατί έχουν έρθει στην ξενάγηση.	Δεν συνηθίζει να δίνει τεχνιστορικές πληροφορίες . Προσπαθεί να καταλάβει τι ενδιαφέρει περισσότερο το ίδιο το κοινό, π.χ. αν δεν είναι αφορμή η κούραση. Κάποιος μπορεί να θέλουν να ακούσουν περισσότερο για τη ζωή του καλλιτέχνη ή πληροφορίες για συγκεκριμένους καλλιτέχνες.	Άτομα λίγο μεγαλύτερων ηλικιών , γιατί θέλουν πραγματικά να κάνουν την ξενάγηση και δεν βρέθηκαν "τυχαία" σε αυτή. Άτομα με βασικές γνώσεις περί τέχνης, που έχουν όρεξη να ακούσουν και να μάθουν.
10	Όταν έχεις απέναντί σου άτομα που δείχνουν εμπιστοσύνη σε όσα λες και κάνουν όμορφες και απλές ερωτήσεις.	Ξενάγηση στα αγγλικά σε ομάδα με rental χώρο του μουσείου , όπου στο πρώτο κύκλος έργο ένα άτομο είπε χαρακτηριστικά "πολλά λες".	Εξαρτάται από τα άτομα που συμμετέχουν στην κάθε ομάδα, π.χ. τα άτομα από ΚΑΠΗ κουράζονται . Κάποιοι έρχονται από την αρχή αδιάφοροι .	Στην περίπτωση της κούρασης θα προχωρήσει η ξενάγηση πιο γρήγορα και περιορίζονται τα έργα της ξενάγησης. Συμβαίνει στο τέλος του 2ου ορόφου . Στην αδιαφορία επικεντρώνεται στα 1-2 άτομα που σίγουρα θα υπάρχουν και θα ενδιαφέρονται.	Ξεναγήσεις στις ώρες λειτουργίας του μουσείου και όχι αυτές που συνδυάζονται με τα rentals χώρου του μουσείου. Οι 65+ είναι πολύ πιο συγκεκριμένοι και έρχονται επειδή όπως θέλουν να ακούσουν όσα θα πει ο/η ξεναγός. Στους πο νέους μπορεί να μην παρακολουθούν όλοι και μπορεί να γίνουν πο εριστικοί , επίσης ασχολούνται πολύ με τα κινητά τους .

Παράρτημα Γ- Απαντήσεις δεύτερης φάσης συνεντεύξεων (Α μορφή)

Ερωτοί	York Minster Cathedral-Facilitates dialogue for groups	Verecunda-Emotive-Combination of immersive, mobile & tangible	Association discovery game	ΠΙΣΕΤΟ-Find the Artwork behind the Story!	Γενικά
1	Δεν ακούγατε τόσο ρηθικέλευθο, έχει γίνει κάποιος στιγμής κατά τις ξεναγήσεις. Αν είσαι λίγο πιο διαδραστικός με το κοινό σου, κάποιες στιγμές ήδη σχεδόν το εφαρμόζεις.	Να εφαρμόστεί στο πλαίσιο περιοδικής έκθεσης, ως εκδήλωση/δραστηριότητα, και όχι ως ξενάγηση. Μπορεί να εφαρμοστεί σε χώρο εκτός της έκθεσης.	Πρώτη επιλογή με τα multicultural θέματα να του/της αρέσουν πολύ, καθώς μεμονωμένοι επισκέπτες ενδιαφέρονται να επισκεφθούν το ίδρυμα. Κάποιος επισκέπτης μόνος του θα νόσισε ότι μπορεί να επικοινωνήσει, χωρίς να είναι απαραίτητο μέρος μιας ομάδας γνωστών. Έχει διεθνές ενδιαφέρον και ως αποτέλεσμα προσελκύει αρκετούς νέους. Μπορεί να εφαρμοστεί σε χώρο εκτός της έκθεσης και είναι πολύ "social". Μπορεί να είναι σαν social network, με έναν επισκέπτη του Ιδρύματος να επικοινωνεί με επισκέπτη άλλου μουσείου, εφόσον ο τελευταίος θα είδουσαυθρε για τη διαθεσιμότητα του πρώτου.	Προτιμά τη φυσική παρουσία του ίδιου του καλλιτέχνη (όταν αυτό είναι εφικτό) και όχι του ξεναγού. Θα έχει τρομερό ενδιαφέρον για τον επισκέπτη να μιλήσει με τον ίδιο τον καλλιτέχνη.	Δεν είναι απαραίτητο να εφαρμόσουν σε ώρες εκτός λειτουργίας του Ιδρύματος. Ο ρόλος του ξεναγού ως εμψυχωτική ίσως να έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον.
2	Δεύτερη επιλογή που είναι και πάλι σχετικά εύκολη να εφαρμοστεί στο IBEF. Είναι σαν διαδραστική ξενάγηση, λίγο πιο έντονη.	Πρέπει να γίνει σε πολύ μικρή ομάδα, καθώς μετά γίνεται.	Μπορεί να εφαρμοστεί σε έργα που παραλλαγές τους φιλοξενούνται σε άλλα μουσεία του κόσμου, όπως η χορεύτρια του Degas, ο καθεδρικός ναός του Manet, κτλ.	Σίγουρα είναι το πιο εύκολο για να εφαρμοστεί στο ίδρυμα, καθώς είναι μία εφαρμογή που ταιριάζει περισσότερο σε ξεναγήσεις που αφορούν τέχνη. Προτιμά τη φυσική παρουσία του ίδιου του καλλιτέχνη (όταν αυτό είναι εφικτό) και όχι του ξεναγού, σε πλαίσιο εκδήλωσης, καθώς είναι μάλλον δύσκολο να συμβαίνει συνεχώς.	Για τις επιλογές 2 και 3 δεν είναι αίσιουρο/η αν θα μπορούσαν να εφαρμοστούν, όχι λόγω λόγου ασκευών, αλλά και από άποψη ομάδας. Τέτοιες εφαρμογές δεν μπορούν να αφορούν μία ολοκληρωτή συλλογή, αλλά κάτι πιο εξειδικευμένο. Αναφορικά με τον ρόλο του ξεναγού, ως αθηγήτης υπάρχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον, ώστε να μην γίνεται αποκλειστική χρήση ασκευών.
3		Δεύτερη επιλογή, με συγκεκριμένους όρους είναι το role play, γιατί ενεργοποιεί πάρα πολλές αισθήσεις, δεν βλέπεις μόνο κάτι, αλλά ακούς κάτι, μπαίνεις μέσα σε αυτό το χώρο. Προσφέρει πάρα πολλά ερεθίσματα μια τέτοια εμπειρία με VR. Οστόσο, ίσως να μην αφορά ξενάγηση, αλλά εκδήλωση/δραστηριότητα.		Αρχικά, άρεσε πολύ η προσέγγιση αυτή. Προβληματίζεται λίγο για τη διεξαγωγή του από τον ίδιο τον καλλιτέχνη, καθώς δεν είναι όλοι οι καλλιτέχνες να δεχθούν τις προσωπικές απόψεις του κοινού ή έτοιμοι να "ηγοούνται" μιας ομάδας. Συγκεκριμένα, ο καλλιτέχνης έχει ολοκληρώσει το έργο και έχει ήδη επικοινωνήσει αυτό που θέλει μέσω του έργου του και όχι με λόγια. Θα προτιμούσε κάποιον με εμπειρία σε αυτό τον κλάδο να αναλάβει τη διεξαγωγή της εμπειρίας αυτής.	Καλές είναι οι εφαρμογές με διαδραστικότητα και λίγη διασκέδαση. Όλα τα παραδείγματα αυτά έχουν μεγάλο ενδιαφέρον και πολλά τα χαρακτηριστικά τους μπορούν να εφαρμοστούν και στο ίδρυμα, με την προϋπόθεση να γίνουν κάποιες επενδύσεις σε εξοπλισμό.
4		Είναι εντυπωσιακό το AR. Αναφορικά με το VR είναι σημαντικό να κάθεται ο επισκέπτης, μπορεί να συμβεί σε μία μικρή στάση από την ξενάγηση. Άτομα μικρότερης ηλικίας μπορεί να έρθουν μόνο και μόνο επειδή θα παρέχεται η εμπειρία VR και έτσι είναι πολύ πιθανό να ενδιαφερόνται και να δουν και την υπόλοιπη έκθεση. Είναι εντυπωσιακό και βοηθητικό. Γενικά, ό,τι μπορεί να κάνει τον επισκέπτη να συμμετέχει και να νιώσει περισσότερο παιδί, είναι πιο ευχάριστο για τον ίδιο. Ίσως να αξιοποιούσαν η αίθουσα προβολών για το VR. Αυτή η εφαρμογή θα βοηθούσε και την εκπαίδευση του Ιδρύματος, η οποία μπορεί να φανταστεί πιο συνητητική και παραδοσιακή, και θα προσελκύει πιο νεαρά άτομα.		Του/της άρεσε πολύ η ομοιότητά του με το δική. Αν στείλει σωστά, θα μπορούσε ακόμη και να ενθουσιαστεί το κοινό.	Αν εφαρμόζονται κάτι από αυτά εκτός του χώρου της έκθεσης, ίσως να μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μέρος του lobby, με τη λογική του πρω μπεις στην έκθεση, μπορείς να βιώσεις την εμπειρία του VR. Ακόμη και αν ο ξενάγος είναι πιο επικουρικός, θα πρέπει να είναι εκτός, ώστε να δείχνει στον επισκέπτη πώς να προχωρά. Κοιμάται το ίδιο να έχει απέναντί του μόνο τον ανθρώπινο παράγοντα (ξενάγος), όσο και την τεχνολογία, η οποία είναι άβυσχος, ο συνδυασμός τους είναι το ιδανικό σενάριο. Το VR δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ξενάγηση, παρά μόνο συμπληρωματικά. Πέρα από το VR, η τοποθέτηση ακόμη και ενός ταбло με παροχή κάποιων πληροφοριών ενδεχομένως να βοηθούσε πολύ.
5	Πιο εύκολο είναι αυτό το παράδειγμα, στην εφαρμογή του. Μπορεί να ξεκινήσει ατομικά και μετά να συνεχιστεί με τη βοήθεια του ξεναγού, ακόμη και σε άλλο χώρο, όπως στη βιβλιοθήκη, αλλά θα ήταν καλύτερα στο χώρο των εκθεμάτων.	Του/της άρεσε περισσότερο γιατί οι διεργασίες του ίδιου του επισκέπτη θα είναι πολύ ενεργητική, ενώ δεν θα βγει από το comfort zone του. Ίσως αυτό να μην μπορεί να λειτουργήσει τόσο σε μεγαλύτερης ηλικίας, λόγω του VR, αλλά σίγουρα για τους νεότερους θα είναι τέλειο. Μπορεί να ευχαριστεί σε μία άλλη εποχή και να δεις με τα μάτια του τότε.		Αυτό ταιριάζει για τις περισσότερες δύσκολες ξεναγήσεις, μόνο και μόνο επειδή υπάρχει ένα authority, είτε ο ξενάγος, είτε ο καλλιτέχνης. Έτσι, θα κερδίσει ο σεβασμός, καθώς ένα "εξοτ" fact μπορεί να φανεί στον επισκέπτη πιο αδιάφορο.	
6	Αυτό το παράδειγμα το έχουν συναντήσει πιο πολύ και πιο συχνά, καθώς είναι η μοναδική επιλογή που δεν είναι απαραίτητη η χρήση κάποιου ασκευών.	Του/της άρεσε γιατί είναι πολύ βιωματικό. Έχει να αφηγηθεί μία ιστορία, όπως και η ξενάγηση πώς από κάθε ξενάγηση και ανάλογα με τον χαρακτήρα του ο καθένας προσπαθεί να την εμπλουτίσει. Αυτό το παράδειγμα μπορεί να εφαρμοστεί ακόμη και στην "δύοκολλη" ξενάγηση κοινού, όπου τα άτομα δεν γνωρίζονται μεταξύ τους και μπορεί να βασιούνται. Το παράδειγμα έχει μία συνασθηματική χροιά και έχει παρατηρηθεί ότι στην μπαρτάρια του Degas, ακόμη και οι πιο ασέβαστοι αρχίζουν να παρακαλούν όταν τους αγγίζει συνασθηματικά η ιστορία της. Ο ρόλος του ξεναγού εδώ μπορεί να είναι καθοδηγητικός.			Ο ξενάγος θα πρέπει να έχει ρόλο καθοδηγητικό και υποστηρικτικό. Εμπνευσμένα να έχει έναν αφηγηματικό ρόλο και να συνδέει την εμπειρία του από άλλες φορές. Καλό θα ήταν να αξιοποιηθούν ωφάρια, εκτός λειτουργίας του Ιδρύματος. Το ίδρυμα υστερεί στην παροχή τεχνολογικών μέσων.
7		Συμφωνεί περισσότερο με αυτή την επιλογή, όπου ο καθένας στην ομάδα υιοθετεί διαφορετικούς ρόλους. Αυτή η διαδικασία σε βάσει στη λογική της ενσυνασθησης, να καταλαβαίνεις πώς διαφορετικά είναι τα πράγματα και οι συνθήκες του τότε με το σήμερα κάτι που πολλές φορές ήδη προσπαθούν να κάνουν οι ξενάγοι. Μπορεί το κάποιος να είναι ανασταλτικός παράγοντας για ένα μουσείο, αλλά μακροπρόθεσμα θα γίνει πολύ γρήγορα απόσπασση, καθώς θα έχει μεγάλη ανταπόκριση στο κοινό. Επίσης, θα προσελκύσει νεαρότερης ηλικίας με τη δειλαστική υπηρεσία νέων τεχνολογίας.	Άρεσε ο συαχετισμός 2 χώρων, ακόμη και σε διαφορετικές χώρες. Είναι μία διαδικασία που κάνει τον επισκέπτη να είναι τα πράγματα και οι συνθήκες του τότε με το σήμερα κάτι που πολλές φορές ήδη προσπαθούν να κάνουν οι ξενάγοι. Μπορεί το κάποιος να είναι ανασταλτικός παράγοντας για ένα μουσείο, αλλά μακροπρόθεσμα θα γίνει πολύ γρήγορα απόσπασση, καθώς θα έχει μεγάλη ανταπόκριση στο κοινό. Επίσης, θα προσελκύσει νεαρότερης ηλικίας με τη δειλαστική υπηρεσία νέων τεχνολογίας.		Το πώς θα ανταποκριθεί κάποιος έχει να κάνει βασικά με το κοινό, με την ηλικιακή κατηγορία, αλλά και με άλλα κριτήρια. Ως πιο συντηρητικός/ή, τον/την προβληματίζει κατά πόσο μπορεί να ξεναγεί μία συσκευή τον επισκέπτη σε έναν χώρο που δεν σχετίζεται άμεσα με το έκθεμα (στην περίπτωση που η ξενάγηση γίνει σε διαφορετικό χώρο, όπως το café, γιατί με τη λογική αυτή θα μπορούσε κάποιος να είναι ακόμη και στο σπίτι του, ανατρέχει κάπως και ο ίδιος ο περιβάλλον χώρου του έργου, αλλά και το ίδιο το έργο). Θα πρέπει ο χώρος να έχει πολύ λίγο κόσμο, καθώς είναι μία διαδικασία καθαρά προσωπική, άρα να συμβαίνει εκτός των ωρών λειτουργίας του Ιδρύματος. Θα μπορούσε να τοποθετηθεί μία μεγάλη οθόνη στην είσοδο του Ιδρύματος ή στην αίθουσα προβολών, που να εφεύρει αυτής της μικρής ταινίας και να είναι πιο διαδραστική. Μοιάζει λίγο δεύτεριου του ρόλου του ξεναγού, περισσότερο υποστηρικτικός, δεν είναι ο κυρίαρχος ρόλος των συμβατικών ξεναγητών. Εδώ ο κυρίαρχος ρόλος είναι στη σχέση που αποκτά ο επισκέπτης με το εκστότε αρρ. Του/της άρεσε όμως αυτό σαν σκέψη, είναι διαφορετικό.
8		Άρεσε πιο πολύ αυτή η επιλογή και η ΠΙΣΕΤΟ και θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στο IBEF. Το VR είναι πιο εύκολο στην εφαρμογή του να βρίσκεται πολύ δύσκολη. Αυτή η τεχνολογία θα διαδοποιήσει το ίδρυμα από τα άλλα μουσεία, επομένως, ίσως να αξίζει το ρίσκο.	Άρεσε πιο πολύ αυτή η επιλογή και η Verecunda και θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στο ίδρυμα. Είναι πιο εύκολο στην εφαρμογή του να βρίσκεται πολύ δύσκολη. Αυτή η τεχνολογία θα διαδοποιήσει το ίδρυμα από τα άλλα μουσεία, επομένως, ίσως να αξίζει το ρίσκο.	Άρεσε πιο πολύ αυτή η επιλογή και η Verecunda και θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στο ίδρυμα. Είναι πιο εύκολο στην εφαρμογή του να βρίσκεται πολύ δύσκολη. Αυτή η τεχνολογία θα διαδοποιήσει το ίδρυμα από τα άλλα μουσεία, επομένως, ίσως να αξίζει το ρίσκο.	Γενικά, ό,τι εμπλέκει τον επισκέπτη μέσω μιας ιστορίας, όπως το storytelling, θα "μείνει" στον επισκέπτη. Ο ρόλος του ξεναγού είναι περισσότερο υποστηρικτικός, αλλά θα μπορούσε να συμμετέχει και σε όλο αυτό, ώστε να μπορείς καλύτερα και πιο αποτελεσματικά να συντονίζεις τους επισκέπτες.
9	Ο ξενάγος βρίσκεται εδώ, ώστε να δώσει ένα έναυσμα, όταν τυχόν θα "καλλήσει" η ομάδα, με μία ερώτηση και να ξεκινήσει μία νέα συζήτηση. Τα βασικά χαρακτηριστικά αυτής της εφαρμογής εμπειρόχωντα και στις υπόλοιπες τρεις. Θα μπορούσε να συμβαίνει και περισσότερες από 1 φορά την εβδομάδα.	Είναι γενικά κατά το πολύ VR στο μουσείο, γιατί αποξενώνει τελείως τον επισκέπτη από τον χώρο. Είναι περισσότερο υπέρ της AR. Ίσως το κομμάτι του VR να γίνεται σε έναν χώρο, όπου θα μπορεί να κάθεται ο επισκέπτης και μετά η ξενάγηση να συνεχίζεται στο φυσικό χώρο, με τα έργα τέχνης. Οστόσο, στο τέλος έχει πολύ ενδιαφέρον και επαναφέρει τον επισκέπτη, ώστε να συνδεθεί και πάλι με το μουσείο γύρω του.	Δεν πιστεύει απλά ότι μπορεί να γίνει στο ίδρυμα η σύνδεση με άλλα μουσεία αντίστοιχου περιεχομένου, αλλά πρέπει να γίνει.	Θα ήταν ωραίο να υπάρχει μία φορά την εβδομάδα, ακόμη και χωρίς τον καλλιτέχνη.	Και τα 4 παραδείγματα μπορούν να εφαρμοστούν. Ο ξενάγος γίνεται λίγο πιο "διαδομητικός", καθώς δίνει περισσότερο το τιμόνι στα άτομα που συμμετέχουν στην ξενάγηση, κάτι που δεν θεωρεί κακό. Το ίδρυμα προσφέρει για να γίνει κάτι τέτοιο, από τη στιγμή που έχει αποσπαστεί να μην υπάρχει καθόλου κείμενο δίπλα από τους πίνακες, εκτός από τις βασικές πληροφορίες της κάθε λέξης και του audio guide, το οποίο θεωρεί πιο στέρια πηγή μάθησης και αρκετά βαρετή μετά από λίγη ώρα. Γενικά, θα μπορούσε, πέρα από την ιδανική ξενάγηση, να παρέχεται και μία διαδραστική, όπου θα μπορούσε κάποιος να έρθει γνωρίζοντας ότι θα κάνει μία πολύ διαφορετική ξενάγηση. Εφόσον ο ξενάγος πάντα θα συνοδεύει, δεν υπάρχει πρόβλημα να συμβαίνουν οι ξεναγήσεις αυτές σε ώρες λειτουργίας του Ιδρύματος. Είναι καλύτερο να βρίσκεται μέσα στο χώρο της έκθεσης και δίπλα στα εκθέματα που αφορούν οι πληροφορίες, διαφορετικά γίνεται η "μαγεία".
10	Θα πρότεινε αυτή την επιλογή για άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, όπου, λόγω περισσότερων βιωμάτων, θα φέρουν στην επιφάνεια διάφορες ιστορίες και εμπειρίες με την ιστορία, όπως την έχουν βιώσει οι ίδιοι, αλλά και να συγκρίνουν την ιστορία με το σήμερα.	Το VR είναι μία πολύ όμορφη διαδικασία, ειδικά για νεότερα άτομα, καθώς πολλές φορές για άτομα μεγαλύτερης ηλικίας μπορεί ακόμη και να απαγορεύεται η χρήση του, για λόγους υγείας. Το μυστήριο αυτό βάσει το μουσείο σε μια περισσότερο "παιδοποιημένη" διαδικασία. Εάν αυτή γίνει μία πρόταση για μία έκθεση, δεν θα έπρεπε να είναι η μόνη επιλογή διαδραστικής ξενάγησης, γιατί αποκλείει πολλά άτομα (γεγκούς, άτομα με προβλήματα καρδιάς, κτλ.), ενώ, φυσικά, παράλληλα προσελκύει και πολλούς.	Ανατρέχοντας στην κακή εμπειρία που μοιράστηκε, ταιριάζει το παράδειγμα αυτό, καθώς δίνει στον επισκέπτη την δυνατότητα να έχει τον δικό του ρυθμό, τον δικό του έλεγχο και να είναι περισσότερο μόνος του.		Για να γίνει μία τέτοια δραστηριότητα (όποια από τις 4 προτεινόμενες), χρειάζεται κατάλληλος χώρος, ώστε να μην εννοχλούνται οι υπόλοιποι επισκέπτες, και να είναι εμψυχωτικές, συγκεκριμένες ώρες, χωρίς να υπάρχουν άλλοι επισκέπτες στον χώρο.

Παράρτημα Δ – Απαντήσεις δεύτερης φάσης συνεντεύξεων (B μορφή)

Ερωτά	1. Ουμώρη τις καλές και κακές εμπειρίες. Πώς θα μπορούσαν να γίνουν καλύτερες με τις τεχνολογίες (future scenarios of use or focus groups)	2. Πώς θα μπορούσαν οι ξεναγοί να γίνουν μέρος της εφαρμογής και της εμπειρίας;	3. Υλοποίηση σε διαφορετικό χώρο από αυτόν που φιλοξενούνται τα εκθέματα, π.χ. στο καφέ, στο σπίτι, ή σε διαφορετικό χρόνο;	4. Game-events	5. Τι θα μπορούσε να εφαρμοστεί στο Ίδρυμα Βασιλή & ΕΛ(ας Γουανδρή);
1	Με πρώτη επιλογή το Association Discovery Game, με τα multicultural θέματα να του/της αρέσουν πολύ, πιστεύει πως μπορούμε επισκέπτες ενθαρρύνονται να επισκεφθούν το Ίδρυμα. Κάποιες επισκέπτες μόνος του θα βιώσει ότι μπορεί να επικοινωνήσει, χωρίς να είναι απαραίτητο μέρος μιας ομάδας γνωστών. Έχει διεθνές ενδιαφέρον και ως αποτέλεσμα προσελκύει αρκετούς νέους. Μπορεί να εφαρμοστεί σε χώρο εκτός της έκθεσης και είναι πολύ "2020".	Ο ρόλος του ξεναγού ως εμψυχωτή ίσως να έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Αναφορικά με το ΠΙΣΕΤΟ, προτιμά τη φυσική παρουσία του ίδιου του καλλιτέχνη (όταν αυτό είναι εφικτό) και όχι του ξεναγού. Θα είχε τρομερό ενδιαφέρον για τον επισκέπτη να μιλήσει με τον ίδιο τον καλλιτέχνη. Σχετικά με την εφαρμογή του York Minster Cathedral, δεν αναγεται τόσο ρηθκλεύεθο, έχει γίνει κάποιες στιγμές κατά τις ξεναγήσεις. Αν είναι λίγο πιο διαδραστικό με το κοινό σου, κάποιες στιγμές ήδη σχεδόν το εφαρμόζει.	Δεν είναι απαραίτητο να εφαρμοστούν σε ώρες εκτός λειτουργίας του Ίδρυματος. Η εφαρμογή της Verecunda μπορεί να εφαρμοστεί σε χώρο εκτός της έκθεσης. Κάτι σαν το Association Discovery Game μπορεί να είναι σαν social network, με έναν επισκέπτη του Ίδρυματος να επικοινωνήσει με επισκέπτη άλλου μουσείου, εφόσον ο τελευταίος θα εδωποθηθεί για τη διαθεσιμότητα του πρώτου.	Η εφαρμογή με τη Verecunda να εφαρμοστεί στο πλαίσιο περιοδικής έκθεσης, ως εκδήλωση/δραστηριότητα, και όχι ως ξεναγήση.	
2	Θα ήταν καλή επιλογή η Verecunda, αλλά πρέπει να γίνει σε πολύ μικρή ομάδα, καθώς μετά χάνεται.	Αναφορικά με τον ρόλο του ξεναγού, ως αφηγητής υπάρχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον, ώστε να μην γίνεται απολυτική χρήση συσκευαίων. Στο ΠΙΣΕΤΟ προτιμά τη φυσική παρουσία του ίδιου του καλλιτέχνη (όταν αυτό είναι εφικτό) και όχι του ξεναγού, σε πλαίσιο εκδήλωσης, καθώς είναι μάλλον δύσκολο να συμβάλει συνεχώς.	Τέτοιες εφαρμογές δεν μπορούν να αφορούν μία αόκληρη συλλογή, αλλά κάτι πιο εξειδικευμένο.	Το Association Discovery Game μπορεί να εφαρμοστεί σε έργα που παραλλαγές τους φιλοξενούνται σε άλλα μουσεία του κόσμου, όπως η χορεύτρια του Degas, ο καθέρας/κόμο του Manet, κλπ.	Σίγουρα το ΠΙΣΕΤΟ είναι το πιο εύκολο για να εφαρμοστεί στο IBEF, καθώς είναι μία εφαρμογή που ταίριαζει περισσότερο σε ξεναγήσεις που αφορούν τέχνη. Επειτα η εφαρμογή του York Minster Cathedral, είναι και πάλι σχετικά εύκολη να εφαρμοστεί στο Ίδρυμα, είναι σαν διαδραστική ξεναγήση, λίγο πιο έντονη. Οι υπολογιστές όχι τόσο εύκολα, όχι μόνο λόγω συσκευών, αλλά και από άποψη ομάδας. Τέτοιες εφαρμογές δεν μπορούν να αφορούν μία αόκληρη συλλογή, αλλά κάτι πιο εξειδικευμένο.
3	Μία καλή ξεναγήση θα μπορούσε να γίνει καλύτερη, και μία "κακή" ξεναγήση να γίνει καλή, μέσω των εφαρμογών με διαδραστικότητα και λίγη διασκέδαση. Του/της άρεσε πάρα πολύ η προσέγγιση της ΠΙΣΕΤΟ, και μετά το role play, γιατί ενεργοποιεί πάρα πολλές αισθήσεις, δεν βλέπεις μόνο κάτι, αλλά ακούς κάτι, μπαίνεις μέσα σε αυτό το χώρο. Προσφέρει πάρα πολλά ερεθίσματα μια τέτοια εμπειρία με VR. Οπότε, ίσως να μην αφορά ξεναγήση, αλλά εκδήλωση/δραστηριότητα.	Αρχικά, του/της άρεσε πολύ η προσέγγιση του ΠΙΣΕΤΟ. Προβληματίζεται λίγο για τη διεξαγωγή του από τον ίδιο τον καλλιτέχνη, καθώς δεν είναι όλοι οι καλλιτέχνες το ίδιο κοινωνικοί και "ανοιχτοί" να δεχθούν τις προσωπικές απόψεις του κοινού ή έτοιμοι να "ηγούνται" μιας ομάδας. Συγκεκριμένα, ο καλλιτέχνης έχει μόνο κάτι, αλλά ακούς κάτι, μπαίνεις μέσα σε αυτό το χώρο. Προσφέρει πάρα πολλά ερεθίσματα μια τέτοια εμπειρία με VR. Οπότε, ίσως να μην αφορά ξεναγήση, αλλά εκδήλωση/δραστηριότητα.	Τέτοιες εφαρμογές δεν μπορούν να αφορούν μία αόκληρη συλλογή, αλλά κάτι πιο εξειδικευμένο.		Το ΠΙΣΕΤΟ θα μπορούσε πιο εύκολα να εφαρμοστεί στο IBEF. Όλα τα παραδείγματα αυτά έχουν μεγάλο ενδιαφέρον και πολλά από τα χαρακτηριστικά τους μπορούν να εφαρμοστούν και στο IBEF, με την προϋπόθεση να γίνουν κάποιες επενδύσεις σε εξοπλισμό.
4	Του/της άρεσε πολύ η ομοιότητα του ΠΙΣΕΤΟ με το diat, αν στήθεϊ σωστά, θα μπορούσε ακόμη και να ενθουσιώσει το κοινό.	Ακόμη και αν ο ξεναγός είναι πιο επικουρικός, θα πρέπει να είναι εκεί, ώστε να δέχεται στον επισκέπτη πώς να προχωρά. Κουράζει το ίδιο να έχει απέναντί του μόνο τον ανθρώπινο παράγοντα (ξεναγός), όσο και την τεχνολογία, η οποία είναι αόκληρη, ο συνδυασμός τους είναι το ιδανικό σενάριο.	Αναφορικά με το VR είναι σημαντικό να κάθεται ο επισκέπτης, μπορεί να συμβεί σε μία μικρή στάση από την ξεναγήση. Αν εφαρμόζονται κάτι από αυτό εκτός του χώρου της έκθεσης, ίσως να μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μέρος του lobby, με τη λογική του πριν μπεις στην έκθεση, μπορείς να βιώσεις την εμπειρία του VR.	Είναι εντυπωσιακό το AR. Άτομα μικρότερης ηλικίας μπορεί να έρθουν μόνο και μόνο επειδή θα παρθέσει η εμπειρία VR και έτσι είναι πολύ πιθανό να ενδιαφερθούν και να δουν και την υποκείμενη έκθεση. Είναι εντυπωσιακό και βοηθητικό. Γενικά, ό,τι μπορεί να κάνει τον επισκέπτη να συμμετέχει και να βιώσει περισσότερο παίζει, είναι πιο ευχάριστη για τον ίδιο. Το VR δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ξεναγήση, παρά μόνο συμπληρωματικά. Πέρα από το VR, η τοποθέτηση ακόμη και ενός tablet με παροχή κάποιων πληροφοριών ενδεχομένως να βοηθούσε πολύ.	Ίσως να αξιοποιούσαν η αίθουσα προβολών για το VR. Αυτή η εφαρμογή θα βοηθούσε και την εικόνα του Ίδρυματος, η οποία μπορεί να φαίνεται πιο συνηθιστική και παραδοσιακή και θα προσελκύσει πιο νεαρά άτομα.
5	Το ΠΙΣΕΤΟ ταίριαζει για τις περισσότερες δύσκολες ξεναγήσεις, μόνο και μόνο επειδή υπάρχει ένα authority, είτε ο ξεναγός, είτε ο καλλιτέχνης. Έτσι, θα κερδίσει ο σεβασμός, καθώς ένα "zero" fact μπορεί να φανεί στον επισκέπτη πιο αδιάφορο.		Πιο εύκολο είναι το παράδειγμα του York Minster Cathedral στην εφαρμογή του. Μπορεί να ξεκινήσει στασιμά και μετά να συνεχιστεί με τη βοήθεια του ξεναγού, ακόμη και σε άλλο χώρο, όπως στη Βιβλιοθήκη, αλλά θα ήταν καλύτερα στο χώρο των εκθεμάτων.	Του/της άρεσε περισσότερο η Verecunda, γιατί ο ίδιος ο επισκέπτης ενώ δεν θα βγει από το comfort zone του, οι διεργασίες του θα είναι πολύ ενεργητικές. Ίσως αυτό να μην μπορεί να λειτουργήσει τόσο σε μεγαλύτερες ηλικίες, λόγω του VR, αλλά σίγουρα για τους νεότερους θα είναι τέλειο. Μπορείς να εισχωρήσεις σε μία άλλη εποχή και να δεις με τα μάτια του τότε.	
6	Του/της άρεσε το παράδειγμα της Verecunda, γιατί είναι πολύ βιωματικό. Έχει να αφηγηθεί μία ιστορία, όπως και οι ξεναγοί πίσω από κάθε ξεναγήση και ανάλογα με τον χαρακτήρα του ο καθένας προσπαθεί να την εμπλουτίσει. Αυτό το παράδειγμα μπορεί να εφαρμοστεί ακόμη και στην "δύσκολη" ξεναγήση κοινού, όπου τα άτομα δεν γνωρίζονται μεταξύ τους και μπορεί να βαριούνται. Το παράδειγμα έχει μία συνασθηματική χροιά και έχει παρατηρηθεί ότι στην μπαλαρίνα του Degas, ακόμη και οι πιο αδιάφοροι αρχίζουν να παρακολουθούν όταν τους αγγίζει συνασθηματικά η ιστορία της.	Ο ρόλος του ξεναγού στη Verecunda μπορεί να είναι καθοδηγητικός. Ο ξεναγός θα πρέπει να έχει ρόλο καθοδηγητικό και υποστηρικτικό. Εισαγωγικά να έχει έναν αφηγηματικό ρόλο και να συνδέσει την εμπειρία του από άλλες φορές.	Καλό θα ήταν να αξιοποιηθούν ωράρια, εκτός λειτουργίας του Ίδρυματος.		Το παράδειγμα του York Minster Cathedral το έχουν συναντήσει πιο πολύ και πιο συχνά, καθώς είναι η μοναδική επιλογή που δεν είναι απαραίτητη η χρήση κάποιου συσκευαίου. Το Ίδρυμα ωστερή στην παροχή τεχνολογικών μέσων.
7	Το πώς θα ανταποκριθεί κάποιος έχει να κάνει βασικά με το κοινό, με την ηλικιακή κατηγορία, αλλά και με άλλα κριτήρια. Στο Association Discovery Game άρεσε ο σχεδιασμός 2 χώρων, ακόμη και σε διαφορετικές χώρες. Είναι μια διαδικασία που κάνει τον επισκέπτη να σκεφτεί ότι δεν υπάρχει το μοναδικό, αλλά κάτι το επαναλαμβανόμενο. Βρίσκει ομοιότητες που απαντούν σε άλλους πολιτισμούς και έτσι εξελίσσεται πολλά στερεότυπα που μπορεί να υπάρχουν σε αρκετές συνειδήσεις, από μία πιο κοινωνική σκοπιά.	Μοιάζει λίγο δευτερεύων ο ρόλος του ξεναγού, περισσότερο υποστηρικτικός, δεν είναι ο κυρίαρχος ρόλος των συμβατικών ξεναγήσεων. Εδώ ο κυρίαρχος ρόλος είναι στη σχέση που αποκτά ο επισκέπτης με το εκάστοτε αρρ. Του/της άρεσε όμως αυτό σαν σκέψη, είναι διαφορετικό.	Ός πιο συνηθιστικός/ή, του/την προβληματίζει κατά ποσό μπορεί να ξεναγεί μία συσκευή τον επισκέπτη σε έναν χώρο που δεν σχετίζεται άμεσα με το έκθεμα (στην περίπτωση που η ξεναγήση γίνει σε διαφορετικό χώρο, όπως το cafe, γιατί με τη λογική αυτή θα μπορούσε κάποιος να είναι ακόμη και στο σπίτι του, συνεισφέρει κάποιος να είναι ο ίδιος ο περιβάλλον χώρος του έργου, αλλά και το ίδιο το έργο). Θα πρέπει ο χώρος να έχει πολύ λίγο κόσμο, καθώς είναι μία διαδικασία καθαρά προσωπική, άρα να συμβαίνει εκτός των ωρών λειτουργίας του IBEF. Θα μπορούσε να τοποθετηθεί μία μεγάλη οθόνη στην είσοδο του Ίδρυματος ή στην αίθουσα προβολών, που να ξεφεύγει αυτής της μικρής ταϊνίας και να είναι πιο διαδραστική.	Συμφωνεί περισσότερο με τη Verecunda, όπου ο καθένας στην ομάδα υποθέτει διαφορετικούς ρόλους. Αυτή η διαδικασία σε βάζει στη λογική της συνομιλίας, να καταλαβαίνεις πόσο διαφορετικοί τον τότε με το σήμερα, κάτι που πολλές φορές ήδη προσπαθούν να κάνουν οι ξεναγοί. Μπορεί το κόστος να είναι αναπαυλικός παράγοντας για ένα μουσείο, αλλά μικροπράγματα θα γίνει πολύ γρήγορα απόσβεση, καθώς θα έχει μεγάλη ανταπόκριση από το κοινό. Επίσης, θα προσελκύσει νεότερες ηλικίες με τη δελεαστική υπεραία νέας τεχνολογίας.	
8	Γενικά, ό,τι εμπλέκει τον επισκέπτη μέσω μιας ιστορίας, όπως το storytelling, θα "μείνει" στον επισκέπτη. Άρεσε πιο πολύ το ΠΙΣΕΤΟ και η Verecunda και θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στο Ίδρυμα.	Ο ρόλος του ξεναγού είναι περισσότερο υποστηρικτικός, αλλά θα μπορούσε να συμμετέχει και σε όλο αυτό, ώστε να μπορείς καλύτερα και πιο αποτελεσματικά να συντονίζεις τους επισκέπτες.		Το VR σε ορισμένους μπορεί να αρέσει, αλλά άλλοι να το βρίσκουν πολύ δύσχορηστο. Αυτή η τεχνολογία θα διαφοροποιήσει το Ίδρυμα από τα άλλα μουσεία, επομένως ίσως να αξίζει το ρίσκο.	Το ΠΙΣΕΤΟ και η Verecunda θα μπορούσαν να εφαρμοστούν στο Ίδρυμα. Το ΠΙΣΕΤΟ είναι πιο εύκολο στην εφαρμογή του και την υλοποίησή του, άμεσα υλοποιήσιμο, καθώς γίνεται μέσω κινητού ή και χωρίς συσκευή.
9	Και τα 4 παραδείγματα μπορούν να εφαρμοστούν. Γενικά, θα μπορούσε, πέρα από την κλασική ξεναγήση, να παρθέσει και μία διαδραστική, όπου θα μπορούσε κάποιος να έρθει γνωρίζοντας ότι θα κάνει μία πολύ διαφορετική ξεναγήση.	Όπως και στο York Minster Cathedral, ο ξεναγός είναι ένα έννομα όταν τυχόν θα "κολλήσει" η ομάδα, με μία ερώτηση και θα ξεκινήσει μία νέα συζήτηση. Από την άλλη, ο ξεναγός γίνεται λίγο πιο "διασποματικός", καθώς δίνει περισσότερο το πλόνι στα άτομα που συμμετέχουν στην ξεναγήση, κάτι που δεν θεωρεί κακό.	Το ΠΙΣΕΤΟ θα ήταν ωραίο να γίνεται μία φορά την εβδομάδα, όπως και το York Minster Cathedral, ακόμη και χωρίς τον καλλιτέχνη. Ίσως το κομμάτι του VR να γίνεται σε έναν χώρο, όπου θα μπορεί να καθίσει ο επισκέπτης και μετά η ξεναγήση να συνεχίζεται στο φυσικό χώρο, με το έργο τέχνης. Οπότε, στο τέλος έχει πολύ ενδιαφέρον και επαναφέρει τον επισκέπτη, ώστε να συνδεθεί και πάλι με το μουσείο γύρω του. Εφόσον ο ξεναγός πάντα θα συνοδεύει, δεν υπάρχει πρόβλημα να συμβαίνουν οι ξεναγήσεις αυτές σε ώρες λειτουργίας του Ίδρυματος. Είναι καλύτερο να βρίσκονται μέσα στον χώρο της έκθεσης και δίπλα στα εκθέματα που αφορούν οι πληροφορίες, διαφορετικά χάνεται η "μαγεία".	Είναι γενικά κατά το πολύ VR στο μουσείο, είναι αποδεδειγμένα κλειδί στον επισκέπτη από τον χώρο. Είναι περισσότερο υπέρ της AR.	Πρέπει να γίνει η σύνδεση του Ίδρυματος με άλλα μουσεία αντίστοιχου περιεχομένου (παραδείγματα Association Discovery Game). Το Ίδρυμα είναι ένα μουσείο που προσφέρεται για να γίνει κάτι τέτοιο, από τη στιγμή που έχει αποφασιστεί να μην υπάρχει καθόλου κείμενο δίπλα από τους πίνακες, εκτός από τις βασικές πληροφορίες της κάθε λείψαντας και του audio guide, το οποίο θέλει μία στήρα πληγ μνήμησης και αρκετά βαρύτερη μετά από λίγη ώρα.
10	Ανατρέχοντας στην κακή εμπειρία που μοιράστηκε, ταίριαζει το παράδειγμα του Association Discovery Game, καθώς δίνει στον επισκέπτη τη δυνατότητα να έχει τον δικό του ρυθμό, τον δικό του έλεγχο και να είναι περισσότερο μόνος του. Θα πρότεινε το York Minster Cathedral για άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, όπου, λόγω περισσότερων βιωμάτων, θα φέρουν στην επιφάνεια διάφορες ιστορίες και ομοιότητες με την ιστορία, όπως την έχουν βιώσει οι ίδιοι, αλλά και να συγκρίνουν την ιστορία με το σήμερα.		Για να γίνει μία τέτοια δραστηριότητα (όποια από τις 4 προτεινόμενες), χρειάζεται οι υπόλοιποι επισκέπτες, και να συμβαίνει συγκεκριμένες ώρες, χωρίς να υπάρχουν άλλοι επισκέπτες στον χώρο.	Το VR είναι μία πολύ όμορφη διαδικασία, ειδικά για νεότερα άτομα, καθώς πολλές φορές για άτομα μεγαλύτερης ηλικίας μπορεί ακόμη και να απαγορεύεται η χρήση του, για λόγους υγείας. Το μυστήριο αυτό βάσει το μυαλό σε μια περισσότερο "λειτουργική" διαδικασία. Εάν αυτή γίνει μία πρόταση για μία έκθεση, δεν θα έπρεπε να είναι η μόνη επιλογή διαδραστικής ξεναγήσης, γιατί αποκλείει πολλά άτομα (ενκόσμη, άτομα με προβλήματα καρδιάς, κλπ), ενώ φυσικά παράλληλα προσελκύει και πολλούς.	