

Το μουσείο της Ακρόπολης στην ψηφιακή εποχή

Στη λίστα με τα 50 καλύτερα Μουσεία του κόσμου που δημοσίευσε η εφημερίδα Sunday Times το μουσείο της Ακρόπολης κατατάχθηκε στην τρίτη θέση. Το ελληνικό Μουσείο βρίσκεται στην τρίτη θέση, πίσω από το Σμιθσόνιαν στην Ουάσιγκτον και το Βρετανικό Μουσείο στο Λονδίνο.

Κάτω από τον «ιερό βράχο», όπου ο μεγαλοπρεπής Παρθενώνας δεσπόζει πάνω από την Αθήνα, βρίσκεται το Μουσείο της Ακρόπολης. Ένα νέο αστραφτερό οίκημα για τη φιλοξενία της πιο γνωστής κληρονομιάς του κλασσικού πολιτισμού. Κάθε χρόνο, εκατοντάδες χιλιάδες άνθρωποι το επισκέπτονται για να δουν τα πολιτιστικά θαύματα ενός δοξασμένου παρελθόντος. Αυτά στέκονται πλημμυρισμένα από φυσικό φως με υποβλητικό φόντο την απίθανη θέα του αυθεντικού μνημείου.



Μπορεί το κορυφαίο να γίνει καλύτερο;

Ναι με το έργο **CHESS** (Cultural-Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling δηλ. πολιτιστική κληρονομιά μέσω κοινωνικο-προσωπικής αλληλεπίδρασης και εξιστόρησης) που σκοπεύει να κάνει την εμπειρία ξενάγησης στα μουσεία ελκυστικότερη και πιο διαδραστική για όλους.

Το Μουσείο Ακρόπολης είναι κεντρικός εταίρος στην έρευνα και την ανάπτυξη ενός τεχνολογικού πλαισίου που θα επιτρέψει σε μουσεία και άλλους πολιτιστικούς οργανισμούς να παρέχουν στους επισκέπτες εξατομικευμένες διαδραστικές εμπειρίες με βάση την ψηφιακή αφήγηση.

Μια ξενάγηση είναι μια γραμμική εμπειρία, κατά την οποία ο επισκέπτης παραμένει σχετικά παθητικός. Με την εφαρμογή CHESS η επίσκεψη στο μουσείο μοιάζει με μια εμπειρία παιχνιδιού, βοηθώντας τον επισκέπτη να συμμετέχει ενεργά στην πολιτιστική κληρονομιά. Οι επισκέπτες ενημερώνονται, αλλά και προκαλούνται και ψυχαγωγούνται. Αυτό το στοιχείο είναι ζωτικής σημασίας για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον των επισκεπτών, ειδικότερα της νεότερης γενιάς, η οποία είναι απορροφημένη με τα παιχνίδια που έχει στις κονσόλες της, στα smartphones και τα tablets.

Αντίθετα με τους παραδοσιακούς οδηγούς των μουσείων, η εφαρμογή CHESSE αφηγείται στον κάθε επισκέπτη μια συγκεκριμένη ιστορία που επικεντρώνεται στα εκθέματα που είναι πιο σχετικά με τα ενδιαφέροντά του, με λιγότερες ή περισσότερες λεπτομέρειες ανάλογα με την επιθυμία του. Οι ιστορίες μπορούν να εμπλουτιστούν με πολυμέσα, παιχνίδια 3D και ενισχυμένης πραγματικότητας, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις τα αντικείμενα μιλούν και προσκαλούν τους επισκέπτες να αλληλεπιδράσουν μαζί τους.

Φεύγοντας από το μουσείο, ο επισκέπτης θα μπορεί να βρει ενθύμια -π.χ. ένα βίντεο ή μια εικόνα- της επίσκεψής του στην ιστοσελίδα του μουσείου, έχοντας πλέον τη δυνατότητα να μοιραστεί μια προσωπική ανάμνηση με την οικογένεια και τους φίλους τους. Το πρόγραμμα έχει τη δυναμική να φέρει επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο συμπεριφερόμαστε και λειτουργούμε όταν επισκεπτόμαστε ένα μουσείο.

«Το CHESSE στοχεύει να ενισχύσει και να προσωποποιήσει την εμπειρία κάθε επισκέπτη, δημιουργώντας μια εξατομικευμένη εμπειρία που λαμβάνει υπόψη της τα χόμπι και τα ενδιαφέροντα καθενός. Οδηγώντας τον επισκέπτη στα εκθέματα που τον ενδιαφέρουν και προσφέροντας διαδραστικό περιεχόμενο, όπως κουίζ και παιχνίδια, ενισχύοντας την εμπειρία του χρήστη. Αυτό δεν αποβαίνει μόνο προς όφελος του χρήστη αλλά και του μουσείου, που θέλει οι επισκέπτες του να αποκομίσουν την καλύτερη δυνατή εμπειρία και να το επισκεφθούν ξανά», λέει ο καθηγητής Γιάννης Ιωαννίδης του Πανεπιστημίου της Αθήνας.

Πέρσι, το CHESSE δοκιμάστηκε με μεγάλη επιτυχία στο Μουσείο της Ακρόπολης στην Αθήνα και στο Cité de l'Espace Park στην Τουλούζ της Γαλλίας για διάστημα μεγαλύτερο των 6 μηνών. Το πρόγραμμα αναπτύχθηκε από 7 εταιρίες σε 4 χώρες – Γαλλία, Ελλάδα, Ην. Βασίλειο και Γερμανία – και αναμένεται να μεταπηδήσει από το ερευνητικό στάδιο στην εμπορική του εκμετάλλευση σε δύο χρόνια.



Δείτε πώς λειτουργεί η τεχνολογία CHESSE: <http://www.youtube.com/watch?v=fZRIE7VR-xw>