

Τα μουσεία και η ψηφιακή τεχνολογία



Άννα Ανδρικοπούλου

Μέντορ για Επιχειρηματικότητα και Σταδιοδρομία

Project Manager, International Cooperation Ευρωπαϊκών Προγραμμάτων της Ε.Ε.

[Anna Andrikopoulou | LinkedIn](#)

Περίληψη

Η υιοθέτηση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, τα τελευταία 20 χρόνια, έχει φέρει εντυπωσιακά αποτελέσματα σε όλους τους τομείς. Η συντήρηση, η τεκμηρίωση, η αναπαραγωγή, η καθοδήγηση, η πληροφόρηση, η ιστορική αναδρομή, η ξενάγηση, η διάδοση είναι οι βασικότεροι τομείς τους οποίους επηρεάζουν οι νέες τεχνολογίες με καινοτόμο τρόπο. Τα Μουσεία φιλοδοξώντας να μετατραπούν σε ορόσημα των πόλεων, μέσω των νέων τεχνολογιών, σκοπεύουν να προσελκύουν χιλιάδες επισκεπτών, αφενός μεν βελτιώνοντας την εμπειρία τους, αφετέρου δε εντυπωσιάζοντας με τη πρώτη ματιά. Έτσι οι ψηφιακές τεχνολογίες έρχονται να βελτιστοποιήσουν τις παρεχόμενες υπηρεσίες τους προς τους επισκέπτες, αλλά και προς την κοινωνία στην οποία βρίσκονται και δραστηριοποιούνται.

Η υιοθέτηση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, τα τελευταία 20 χρόνια, έχει φέρει εντυπωσιακά αποτελέσματα σε όλους τους τομείς. Η συντήρηση, η τεκμηρίωση, η αναπαραγωγή, η καθοδήγηση, η πληροφόρηση, η ιστορική αναδρομή, η ξενάγηση, η διάδοση είναι οι βασικότεροι τομείς τους οποίους επηρεάζουν οι νέες τεχνολογίες με καινοτόμο τρόπο.



Διανύουμε ήδη την δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα, οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες υπάρχουν πλέον παντού και συνεχώς εξελίσσονται, ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό του κόσμου έχει πλέον εξοικειωθεί με τη χρήση τους, απολαμβάνοντας πληθώρα νέων δυνατοτήτων.

Τα Μουσεία φιλοδοξώντας να μετατραπούν σε ορόσημα των πόλεων, μέσω των νέων τεχνολογιών, σκοπεύουν να προσελκύουν χιλιάδες επισκεπτών, αφενός μεν βελτιώνοντας την εμπειρία τους, αφετέρου δε εντυπωσιάζοντας με τη πρώτη ματιά. Η υιοθέτηση των νέων τεχνολογιών από τα Μουσεία στοχεύει:

- στην προσπάθεια αποδέσμευσης του μουσείου από τον εγκυκλοπαιδικό χαρακτήρα που κατείχε στο παρελθόν και υιοθέτηση της ιδέας του μουσείου ως πολυδιάστατου οργανισμού, δίνοντας έμφαση στον κοινωνικό του ρόλο,
- στην κοινωνική διάσταση της λειτουργίας του, στην επικοινωνία με το κοινό, στην ερμηνεία και στη μετάδοση του περιεχομένου των συλλογών του,
- στη μετάδοση πληροφοριών, μηνυμάτων και εμπειριών, με σαφή και αποτελεσματικό τρόπο, σε διαφορετικές κοινωνικές ομάδες και άτομα, με ποικίλες προσδοκίες, αναζητήσεις και ενδιαφέροντα,
- στην εκπαίδευση και την ψυχαγωγία των πολιτών, και
- στην οργάνωση, τον έλεγχο και την ασφάλεια των χώρων του μουσείου.

Έτσι οι ψηφιακές τεχνολογίες έρχονται να βελτιστοποιήσουν τις παρεχόμενες υπηρεσίες τους προς τους επισκέπτες, αλλά και προς την κοινωνία στην οποία βρίσκονται και δραστηριοποιούνται. Αυτό σημαίνει, ότι το Μουσείο πλέον στρέφει το ενδιαφέρον του προς το άτομο-επισκέπτη επιθυμώντας να ικανοποιήσει την ανάγκη του για πληροφόρηση, εκπαίδευση και ψυχαγωγία. Κάποιες από τις εφαρμογές των παρεχόμενων υπηρεσιών, αλλά και της οργάνωσης του χώρου του Μουσείου είναι:

- βάσεις δεδομένων για την καταγραφή, τεκμηρίωση και διαχείριση των μουσειακών συλλογών και των αντικειμένων
- πολυμέσα για την παρουσίαση και ερμηνεία των εκθέσεων (εικόνες, βίντεο, αφηγήσεις, μουσική κ.α.)
- χρήση του διαδικτύου για την παροχή ενημέρωσης, τη διάχυση εκπαιδευτικού υλικού ή ακόμη και τη δημιουργία ψηφιακής περιήγησης (virtual tour)
- ψηφιακές εκδόσεις (e-book, e-magazine)
- ψηφιακές δυνατότητες διάδρασης του κοινού με τα εκΆρθρα ενός σύγχρονου μουσείου
- τεχνολογία NFC που μπορεί να βοηθήσει στη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών και στην αποτελεσματική διαχείρισή τους
- αξιοποίηση πλήθους ηλεκτρονικών συστημάτων στην υποστήριξη των καθημερινών λειτουργιών του και νέοι και σύγχρονοι τρόποι επικοινωνίας

Η **επικοινωνία των Μουσείων** έχει προσαρμοστεί με εφαρμογές νέας τεχνολογίας όπως:

Ιστοσελίδα του Μουσείου: χώρος πληροφόρησης, παρουσίασης εκθεμάτων και εκδηλώσεων, επικοινωνίας, προσέλκυσης κοινού, διασύνδεσης με social media, διεθνοποίησης, με ελκυστικό σχεδιασμό και εύκολη πλοήγηση

- Χρήση των social media (facebook, twitter, pinterest, youtube, κ.λ.) για πληροφόρηση και συμμετοχή νεανικού κοινού αλλά και για συγκέντρωση στοιχείων μεγάλου αριθμού αποδεκτών μηνυμάτων
- Ψηφιοποίηση των συλλογών και εκθεμάτων και παρουσίαση τους στο διαδίκτυο για σχολιασμό και αξιολόγηση από τους χρήστες
- Ανάπτυξη θεματικών εκθέσεων και προγραμμάτων για προσέλκυση διαφορετικών ομάδων επισκεπτών
- Ανάπτυξη διαπολιτισμικών προγραμμάτων
- Συνεργασίες με άλλα Μουσεία για συν διοργάνωση θεματικών εκθέσεων
- Παιγνίδια για όλη την οικογένεια
- Δημιουργία χώρων εκπαίδευσης και εργαστηρίων
- Παροχή συνεδριακών χώρων σε επιστημονικά forum και πολιτιστικά γεγονότα
- Ρεσιτάλ μουσικής και ποίησης μέσα από την ιστορία των εκθεμάτων (π.χ. Η Αφροδίτη των λαών, τελετουργίες των λαών)

Ένα **εντυπωσιακό παράδειγμα**, μιας καμπάνιας ενθάρρυνσης επισκεπτών στα Μουσεία της Βιέννης, είναι το “Φιλί του Κλίμτ με γάτες”.



Το Vienna Tourist Board χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη για να δημιουργήσει παράγωγα με τα αγαπημένα αιλουροειδή – τις γάτες – κλασικών αυστριακών έργων τέχνης στο πλαίσιο καμπάνιας να ενθαρρύνει τουρίστες να επισκεφθούν την αυστριακή πρωτεύουσα και «να δουν την τέχνη πίσω από την AI τέχνη». Η καμπάνια έχει στόχο να δείξει ότι η AI τέχνη είναι εφικτή μόνον επειδή ένας αλγόριθμος χρησιμοποιεί ως αναφορά πραγματικά έργα που έκαναν πραγματικοί άνθρωποι, και τα πρωτότυπα μπορεί κάποιος να τα δει μόνο στη Βιέννη. Το ρεύμα του βιενέζικου μοντερνισμού που έφερε επανάσταση στον κόσμο της τέχνης πριν από πάνω από έναν αιώνα

Διανύουμε ήδη την δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα, οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες υπάρχουν πλέον παντού και συνεχώς εξελίσσονται, ενώ το μεγαλύτερο ποσοστό του κόσμου έχει πλέον εξοικειωθεί με τη χρήση τους, απολαμβάνοντας πληθώρα νέων δυνατοτήτων.

Τα Μουσεία φιλοδοξώντας να μετατραπούν σε ορόσημα των πόλεων, μέσω των νέων τεχνολογιών, σκοπεύουν να προσελκύουν χιλιάδες επισκεπτών, αφενός μεν βελτιώνοντας την εμπειρία τους, αφετέρου δε εντυπωσιάζοντας με τη πρώτη ματιά. Η υιοθέτηση των νέων τεχνολογιών από τα Μουσεία στοχεύει:

- στην προσπάθεια αποδέσμευσης του μουσείου από τον εγκυκλοπαιδικό χαρακτήρα που κατείχε στο παρελθόν και υιοθέτηση της ιδέας του μουσείου ως πολυδιάστατου οργανισμού, δίνοντας έμφαση στον κοινωνικό του ρόλο,
- στην κοινωνική διάσταση της λειτουργίας του, στην επικοινωνία με το κοινό, στην ερμηνεία και στη μετάδοση του περιεχομένου των συλλογών του,
- στη μετάδοση πληροφοριών, μηνυμάτων και εμπειριών, με σαφή και αποτελεσματικό τρόπο, σε διαφορετικές κοινωνικές ομάδες και άτομα, με ποικίλες προσδοκίες, αναζητήσεις και ενδιαφέροντα,
- στην εκπαίδευση και την ψυχαγωγία των πολιτών, και
- στην οργάνωση, τον έλεγχο και την ασφάλεια των χώρων του μουσείου.

Έτσι οι ψηφιακές τεχνολογίες έρχονται να βελτιστοποιήσουν τις παρεχόμενες υπηρεσίες τους προς τους επισκέπτες, αλλά και προς την κοινωνία στην οποία βρίσκονται και δραστηριοποιούνται. Αυτό σημαίνει, ότι το Μουσείο πλέον στρέφει το ενδιαφέρον του προς το άτομο-επισκέπτη επιθυμώντας να ικανοποιήσει την ανάγκη του για πληροφόρηση, εκπαίδευση και ψυχαγωγία. Κάποιες από τις εφαρμογές των παρεχόμενων υπηρεσιών, αλλά και της οργάνωσης του χώρου του Μουσείου είναι:

- βάσεις δεδομένων για την καταγραφή, τεκμηρίωση και διαχείριση των μουσειακών συλλογών και των αντικειμένων
- πολυμέσα για την παρουσίαση και ερμηνεία των εκθέσεων (εικόνες, βίντεο, αφηγήσεις, μουσική κ.α.)
- χρήση του διαδικτύου για την παροχή ενημέρωσης, τη διάχυση εκπαιδευτικού υλικού ή ακόμη και τη δημιουργία ψηφιακής περιήγησης (virtual tour)
- ψηφιακές εκδόσεις (e-book, e-magazine)
- ψηφιακές δυνατότητες διάδρασης του κοινού με τα εκΆρθρα ενός σύγχρονου μουσείου
- τεχνολογία NFC που μπορεί να βοηθήσει στη βελτίωση της εμπειρίας των επισκεπτών και στην αποτελεσματική διαχείρισή τους
- αξιοποίηση πλήθους ηλεκτρονικών συστημάτων στην υποστήριξη των καθημερινών λειτουργιών του και νέοι και σύγχρονοι τρόποι επικοινωνίας

Η **επικοινωνία των Μουσείων** έχει προσαρμοστεί με εφαρμογές νέας τεχνολογίας όπως:

Ιστοσελίδα του Μουσείου: χώρος πληροφόρησης, παρουσίασης εκθεμάτων και εκδηλώσεων, επικοινωνίας, προσέλκυσης κοινού, διασύνδεσης με social media, διεθνοποίησης, με ελκυστικό σχεδιασμό και εύκολη πλοήγηση

- Χρήση των social media (facebook, twitter, pinterest, youtube, κ.λ.) για πληροφόρηση και συμμετοχή νεανικού κοινού αλλά και για συγκέντρωση στοιχείων μεγάλου αριθμού αποδεκτών μηνυμάτων
- Ψηφιοποίηση των συλλογών και εκθεμάτων και παρουσίαση τους στο διαδίκτυο για σχολιασμό και αξιολόγηση από τους χρήστες
- Ανάπτυξη θεματικών εκθέσεων και προγραμμάτων για προσέλκυση διαφορετικών ομάδων επισκεπτών
- Ανάπτυξη διαπολιτισμικών προγραμμάτων
- Συνεργασίες με άλλα Μουσεία για συν διοργάνωση θεματικών εκθέσεων
- Παιγνίδια για όλη την οικογένεια
- Δημιουργία χώρων εκπαίδευσης και εργαστηρίων
- Παροχή συνεδριακών χώρων σε επιστημονικά forum και πολιτιστικά γεγονότα
- Ρεσιτάλ μουσικής και ποίησης μέσα από την ιστορία των εκθεμάτων (π.χ. Η Αφροδίτη των λαών, τελετουργίες των λαών)

Ένα **εντυπωσιακό παράδειγμα**, μιας καμπάνιας ενθάρρυνσης επισκεπτών στα Μουσεία της Βιέννης, είναι το “Φιλί του Κλίμτ με γάτες”.

Το Vienna Tourist Board χρησιμοποιεί τεχνητή νοημοσύνη για να δημιουργήσει παράγωγα με τα αγαπημένα αιλουροειδή – τις γάτες – κλασικών αυστριακών έργων τέχνης στο πλαίσιο καμπάνιας να ενθαρρύνει τουρίστες να επισκεφθούν την αυστριακή πρωτεύουσα και «να δουν την τέχνη πίσω από την AI τέχνη». Η καμπάνια έχει στόχο να δείξει ότι η AI τέχνη είναι εφικτή μόνον επειδή ένας αλγόριθμος χρησιμοποιεί ως αναφορά πραγματικά έργα που έκαναν πραγματικοί άνθρωποι, και τα πρωτότυπα μπορεί κάποιος να τα δει μόνο στη Βιέννη. Το ρεύμα του βιενέζικου μοντερνισμού που έφερε επανάσταση στον κόσμο της τέχνης πριν από πάνω από έναν αιώνα συνεχίζει να είναι ζωντανό και να επηρεάζει την τέχνη του σήμερα μέσω αλγορίθμων που κατευθύνουν δημιουργίες AI» είπε, ο Norbert Kettner, διευθύνων σύμβουλος του Vienna Tourist Board.

Πώς, όμως, οι ψηφιακές τεχνολογίες και τα δίκτυα νέας γενιάς μεταμορφώνουν τη λειτουργία των μουσείων;

Επιλεγμένα παραδείγματα υιοθέτησης των νέων ψηφιακών τεχνολογιών μας δείχνουν τις επαναστατικές αλλαγές είτε των παρεχόμενων υπηρεσιών, είτε της οργάνωσης του χώρου και των εκθεμάτων.

- Βελτιωμένες εμπειρίες επαυξημένης πραγματικότητας

Οι εγκαταστάσεις εικονικής πραγματικότητας τείνουν σήμερα να χρησιμοποιούνται σε μια εκπαιδευτική αίθουσα ή σε ένα συγκεκριμένο σημείο του μουσείου όπου όλος ο εξοπλισμός μπορεί να εφοδιαστεί με το εύρος ζώνης που χρειάζεται.

Για παράδειγμα, στο **Μουσείο του Λούβρου (Παρίσι)** έχουν φτιάξει μια ειδική αίθουσα με εξοπλισμό Virtual Reality προκειμένου οι επισκέπτες να απολαμβάνουν τον διάσημο πίνακα της Μόνα Λίζα χωρίς βιασύνη (Mona Lisa: Beyond the Glass). Μπορούν να «βρεθούν μέσα στον κόσμο» του πίνακα, να εξερευνήσουν, σε μεγαλύτερο βάθος, την ιστορία πίσω από το έργο και να αλληλοεπιδράσουν με το εικονικό μοντέλο της Μόνα Λίζα που ρεαλιστικά μπορεί να κινηθεί. Στον 2ο όροφο του **Μουσείου της Ακρόπολης**, βρίσκεται αίθουσα Εικονικής Πραγματικότητας, όπου προβάλλεται το 15/λεπτο βίντεο «η Ακρόπολη στην Αρχαιότητα». Η προβολή γίνεται με τη βοήθεια ειδικών γυαλιών, και η αίθουσα είναι χωρητικότητας 40 ατόμων.

Επίσης, μέσα από την τεχνολογία των ολογραμμάτων θα μπορούμε να ταξιδεύουμε στο παρελθόν και να συνομιλούμε με τους ανθρώπους, να δημιουργούμε νέα ιστορικά αντικείμενα, τόσο αληθινά που σχεδόν μπορούμε να τα αγγίξουμε.

Η τεχνολογία του μέλλοντος φέρνει το σπουδαίο παρελθόν μας στο σήμερα, αξιοποιώντας τις τεχνολογίες αιχμής Augmented και Virtual Reality και κάνοντας χρήση της Τεχνητής Νοημοσύνης με το δίκτυο 5G.

Η εφαρμογή **COSMOTE CHRONOS** λειτουργεί στα δίκτυα 4G & 5G όλων των παρόχων κινητής καθώς και σε WiFi, σε κινητές συσκευές iOS και Android που υποστηρίζουν ARKit και ARCore.

Έτσι, μπορείς να θαυμάσεις τα μνημεία της Ακρόπολης, όπως ήταν στην αρχαιότητα, να μάθεις τα πάντα για την ιστορία τους και να ζήσεις μια μοναδική εμπειρία μέσα από το κινητό ή στο tablet σου.

Το **Tate Modern** στο Λονδίνο, προσφέρει τη δυνατότητα εικονικής πραγματικότητας και μάλιστα, το 2018 με μία έκθεση αφιερωμένη στο έργο του Modigliani, το κοινό είχε τη δυνατότητα της εικονικής περιήγησης στο στούντιο του στο Παρίσι.

Άλλα εικονικά μουσεία αποτελούν το Εθνικό Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Σμιθσόνιαν, το Εθνικό Μουσείο του Ιράκ, το Εθνικό Μουσείο Πληροφορικής στο Ηνωμένο Βασίλειο (Βλάχος, 2019), ενώ μουσεία με εκπαιδευτικό ρόλο και χρήση τεχνολογίας σε διαδραστικό επίπεδο είναι το Μουσείο Επιστήμης στο Λονδίνο, το Εθνικό Μουσείο της Σιγκαπούρης, το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας στο Βερολίνο.

- **Καινοτόμοι τρόποι συντήρησης και αποθήκευσης συλλογών**

Η συντήρηση των μουσειακών συλλογών μπορεί να είναι μια

επίπονη δουλειά και συχνά απαιτεί εξειδικευμένες γνώσεις. Τι συμβαίνει όμως αν ο ειδικός που χρειάζεστε για ένα συγκεκριμένο έργο τέχνης βρίσκεται στην άλλη άκρη του κόσμου; Το 5G μπορεί να δώσει τη λύση. Με τη βοήθεια ενός ρομποτικού βραχίονα και γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, οι καταρτισμένοι επαγγελματίες της τέχνης μπορούν να διεξάγουν εργασίες αποκατάστασης με υψηλό βαθμό ακρίβειας, σε πραγματικό χρόνο, χωρίς σχεδόν καμία καθυστέρηση, από οπουδήποτε στον κόσμο. Αυτό ήδη εφαρμόστηκε σε ένα από τα μεγαλύτερα μουσεία τέχνης στον κόσμο, στο Κρατικό Μουσείο Ερμιτάζ στην Αγία Πετρούπολη της Ρωσίας, με εκπληκτικά αποτελέσματα.

- **Περισσότερα data insights**

Στο παρελθόν, τα μουσεία βασίζονταν σε στατιστικά στοιχεία για τον ετήσιο αριθμό επισκεπτών και τα ετήσια έσοδα προκειμένου να αξιολογήσουν την απόδοσή τους και να σχεδιάσουν στρατηγικές για να προσελκύσουν περισσότερους επισκέπτες. Τα σύγχρονα ευρυζωνικά δίκτυα και τα νέα ψηφιακά /τεχνολογικά εργαλεία δίνουν τη δυνατότητα στα μουσεία να συλλέγουν νέα είδη δημογραφικών πληροφοριών. Με κάμερες και αισθητήρες συνδεδεμένους με το IoT (Internet of Things), τα μουσεία θα μπορούν να παρακολουθούν τη διαδρομή των επισκεπτών μέσα στο μουσείο και να συλλέγουν περισσότερες πληροφορίες σε πραγματικό χρόνο σχετικά με τη δημοτικότητα συγκεκριμένων εκθεμάτων, χώρων και αντικειμένων, κάτι που θα αναβαθμίσει το σχεδιασμό εκθέσεων. Αυτό ήδη εφαρμόζεται στο Museum Palace στην Απαγορευμένη Πόλη στο Πεκίνο. Εκεί, οι υπεύθυνοι έχουν συνδέσει πάνω από 3.000 κάμερες CCTV γύρω από το μουσείο με λογισμικό αναγνώρισης προσώπου που μπορεί στη συνέχεια να επικοινωνήσει με τους επισκέπτες – με βάση τις ιστορικές προτιμήσεις τους- και να προτείνουν πού μπορεί να πάνε για να αποφύγουν τις μεγαλύτερες ουρές με σκοπό τη βελτίωση της εμπειρίας τους.

- **Εφαρμογές για κινητά που διευκολύνουν την πληροφόρηση του επισκέπτη**

Μουσείο Ακρόπολης: Στο γενικότερο πλαίσιο του μουσείου, οι χώροι καλύπτονται από ευρυζωνικό δίκτυο (wifi), ενώ οι αρχαιολόγοι και οι φροντιστές είναι εξοπλισμένοι με οθόνες tablets, μέσω των οποίων μπορούν να δείξουν περαιτέρω πληροφορίες κατά τη διάρκεια των ξεναγήσεών τους. Στις εκθέσεις του μουσείου υπάρχουν οθόνες με οπτικοακουστικό υλικό που λειτουργούν προσθετικά στα εκ'Άρθρα. Στην αίθουσα των Αρχαίων έργων υπάρχουν 3 σταθερές οθόνες, η μία με την αναπαράσταση του αγάλματος της «Πεπλοφόρου», η μία με ένα οπτικό βίντεο της τοποθέτησης του αγάλματος του «μοσχοφόρου» στην σημερινή του βάση, και μία με την αναπαράσταση του αγάλματος της «Κόρης», και τον πιθανό αρχικό χρωματισμό τους.

Το **Μουσείο του Λούβρου** (Παρίσι) προσφέρει τη δυνατότητα στους επισκέπτες του την αναζήτηση στα ψηφιοποιημένα αρχεία των

εκθέσεων και εκθεμάτων του. Παράλληλα, έχει δημιουργήσει τμήμα εικονικής περιήγησης που επιτρέπει στο κοινό να επισκεφθεί όλα τα μέρη του μουσείου διαδικτυακά.

- **Διάδραση του κοινού με τα εκΆρθρα ενός σύγχρονου μουσείου**

Μουσείο Ακρόπολης: Στην αίθουσα των εκθεμάτων του 5ου αι. π.Χ. -5ου αι. μ.Χ., υπάρχει διαδραστική οθόνη αφής, με την ψηφιακή εικόνα των επιγραφών (που σχετίζονται με την πολιτική και την διπλωματία στην αρχαία Αθήνα), και την επεξήγηση του περιεχομένου τους. Το υλικό στην οθόνη αφής διατίθεται στα ελληνικά, στα αγγλικά, στα γαλλικά και στα γερμανικά.

Το προσωπικό του [Μουσείου στο Μάντσεστερ](#), Αγγλία έχει επινοήσει μια κονσόλα υπολογιστή που επιτρέπει στους επισκέπτες να «χειριστεί» αρχαία αντικείμενα.

Μαθητές αλληλοεπιδρούν με το ψηφιακό περιεχόμενο σε κίосκι του εκθεσιακού χώρου του [Cité des Sciences](#), Παρίσι – Γαλλία.

3D scanning των συλλογών για προσέλευση των μελλοντικών γενεών
Στην Ελλάδα, ο διαδικτυακός ιστός του Μουσείου της Ακρόπολης αποτελεί μια διαδραστική ιστοσελίδα με ψηφιοποιημένα αρχεία και εκθέσεις από το ίδιο το μουσείο, ενώ παρέχει την ευκαιρία στο νεότερο και παιδικό κοινό εφαρμογές με παιγνιώδη και μαθησιακή διάθεση για να έρθουν σε επαφή με τρισδιάστατες απεικονίσεις εκθεμάτων, αλλά και εικονικών περιηγήσεων.

- **Το παιχνίδι: γνώση και διασκέδαση για τα παιδιά**

Το [Βρετανικό Μουσείο](#) παρέχει στους επισκέπτες μία βάση δεδομένων και μάλιστα έχει δύο εκδόσεις ενηλίκων και παιδιών και μία ειδική εκπαιδευτική ενότητα για παιδιά. Η εκπαιδευτική διαδικασία συνεχίζεται με ένα διαδικτυακό παιχνίδι σχετικά με την έκθεση για τους βρετανικούς θησαυρούς.

- **Η συμβολή των Μουσείων στην οικονομία μιας χώρας**

Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι κατά την δεκαετία του 1970 συναντάμε μια ραγδαία αύξηση δημιουργίας μουσείων και αυτό προέκυψε γιατί οι πόλεις που τα φιλοξενούσαν ένοιωσαν την ανάγκη για δημιουργία νέων μουσείων τα οποία θα λειτουργούσαν θετικά ως προς την αλλαγή της εικόνας μιας πόλης, κάνοντας την πιο ανταγωνιστική (Kotler et al., 1999).

Σύμφωνα με υπάρχουσες μελέτες, διαπιστώνουμε ότι τα μουσεία έρχονται πλέον για να ενισχύσουν και την οικονομία μιας χώρας. Η σχέση μεταξύ μουσείων και οικονομικής τους συμβολής εξετάζεται μέσα από τον αριθμό των επισκεπτών τους καθώς και από τις εισπράξεις των μουσείων. Αξίζει να αναφέρουμε ότι ο τουρισμός και ο πολιτισμός λειτουργούν αλληλένδετα μεταξύ τους, καθώς ο δείκτης επισκεπτών στα μουσεία παρουσιάζει αύξηση κατά την περίοδο της τουριστικής σεζόν. Αναφέρω δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα μουσείων που

συνέβαλαν στην ενίσχυση της οικονομίας στη χώρα τους.

Το Λούβρο του Abu Dhabi που αγόρασε το brand name περίπου 1δς ευρώ, και με αυτή την κίνηση το Abu Dhabi έχει γίνει πλέον ένα τουριστικός πόλος έλξης για εκατομμύρια επισκέπτες ενισχύοντας κατά πολύ την ανάπτυξη και την οικονομία της περιοχής (Renimel, 2006).

Στην Ελλάδα το νέο μουσείο της Ακρόπολης λειτουργήσει για πρώτη φορά τον Ιούνιο του 2009 και είναι αντιπροσωπευτικό παράδειγμα οικονομικής ενίσχυσης της χώρας. Ο αριθμός των επισκεπτών το 2022 ήταν 1.4 εκατ. (ΕΛΣΤΑ, 2023). Αξίζει να αναφερθεί ότι οι εισπράξεις στα Μουσεία και στους Αρχαιολογικούς χώρους της χώρας για το 2022 ξεπέρασαν τα 121,5 εκατ. ευρώ έναντι 54,7 εκατ. ευρώ το 2021.

Τα τελευταία χρόνια, άνοιξαν πολλά θεαματικά μουσεία σε όλο τον κόσμο και δείχνουν τις τάσεις των Μουσείων του Μέλλοντος. Αξίζει να περιηγηθούμε σε μερικά από αυτά:

- [Zeitz MOCAA](#), Κέιπ Τάουν, Αφρική

Ο σχεδιαστής της θεαματικής εστίας, που φώτισε τους Ολυμπιακούς Αγώνες του Λονδίνου το 2012, Thomas Heatherwick είναι ο αρχιτέκτονας του μουσείου Zeitz MOCAA, που άνοιξε τις πόρτες του το 2016 στο Κέιπ Τάουν. Αυτό το μουσείο σύγχρονης αφρικανικής τέχνης έχει μοντέρνο design και διαθέτει 42 κάθετους τιμεντένιους σωλήνες στο κέντρο του.

- [Λούβρο](#), Αμπού Ντάμπι

Ένα από τα μουσεία, που φιλοξενείται στο νησί Saadiyat είναι ένα παράρτημα του Μουσείου του Λούβρου (Παρίσι), σε σχέδια του Jean Nouvel. Διαθέτει μια συλλογή εμπλουτισμένη με εκΆρθρα από το μουσείο του Λούβρου στο Παρίσι και άνοιξε τις πόρτες στο κοινό το 2017.



- [Μουσείο του Μέλλοντος](#), Ντουμπάι

Το Μουσείο του Μέλλοντος στο Ντουμπάι, που άνοιξε τις πόρτες του μόλις το 2022, απεικονίζει το μέλλον της ανθρωπότητας. Μας οδηγεί σε ένα ταξίδι σε εποχές μπροστά, εποχές άγνωστες. Είναι επίσης μια προσπάθεια να φανταστούμε ένα μέλλον και να αγκαλιάσουμε νέες δυνατότητες. Παρουσιάζει τεχνολογίες του κοντινού μέλλοντος που

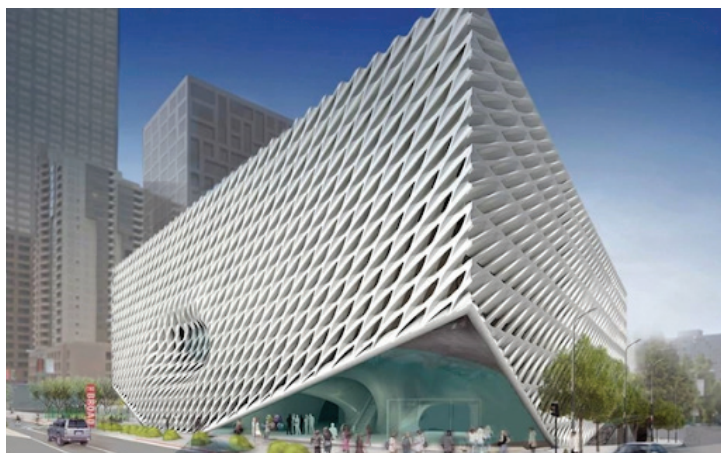
στοχεύουν να φέρουν επανάσταση στον κόσμο αντιμετωπίζοντας προκλήσεις σε τομείς που περιλαμβάνουν την υγεία, το νερό, τα τρόφιμα, τις μεταφορές και την ενέργεια. Ενας από του ορόφους του είναι αφιερωμένος στα παιδιά για να εξερευνήσουν και να λύσουν προκλήσεις με τον δικό τους τρόπο για να γίνουν οι «μελλοντικοί μας ήρωες», αναφέρει η ιστοσελίδα του μουσείου.



- **Broad Gallery**, Λος Άντζελες

Ανοιξε τις πύλες του στην Grand Avenue του Λος Άντζελες το 2015, η Broad Gallery αναδεικνύει έργα της σύγχρονης τέχνης. Η πινακοθήκη πήρε το όνομα της από τους χρηματοδότες και φιλάνθρωπους Eli και Edythe Broad και παρουσιάζει, επίσης, έργα τέχνης από την προσωπική τους συλλογή.

Το κτίριο βρίσκεται δίπλα στο θεαματικό Μέγαρο Μουσικής Walt Disney, το σχέδιο του οποίου επιμελήθηκε ο διάσημος αρχιτέκτονας Frank Gehry.



- **Μουσείο των Μάγιας της Αμερικής**, Γουατεμάλα, Αμερική

Το Museo Maya de America, που φιλοξενείται στην Γουατεμάλα αναμένεται να γίνει το πιο σημαντικό μουσείο της ιστορίας των Μάγια στην Κεντρική Αμερική. Σχεδιασμένο από την ελβετική αρχιτεκτονική εταιρεία, Harry Gugger Studio, άνοιξε τις πόρτες του στο κοινό το 2017.

