

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά

Με ποιους όρους μπορούμε να μιλάμε σήμερα περί τεχνολογίας, καθώς πλέον οδεύουμε επίσημα προς την τρίτη δεκαετία του 21ου αιώνα; Τι είδους δυναμικές αναδύονται σε τεχνολογικό επίπεδο από το γεγονός ότι τα όρια μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού κόσμου γίνονται ολοένα και πιο ρευστά; Σε μια πρόσφατη έρευνα που αφορούσε τις κυρίαρχες Στρατηγικές Τεχνολογικές Τάσεις του 2019 και πραγματοποιήθηκε από την εταιρεία Gartner¹ αναφέρεται ότι «έως το 2024, η τεχνητή νοημοσύνη θα έχει εισαχθεί σε κάθε λογισμικό, υπηρεσία και δραστηριότητα, οδηγώντας σε ένα νέο επίπεδο αυτοματισμού». Και η αναφορά συνεχίζει προβλέποντας αισιόδοξα: «Αυτή η αυτοματοποίηση θα μας απελευθερώσει για πιο δημιουργικές δραστηριότητες» (online, χ.σ.). Παρόλο που σε πρώτη ανάγνωση το μήνυμα πίσω από αυτή τη διατύπωση διαθέτει θετικό πρόσημο (καθώς υπαινίσσεται ότι μια τέτοια τεχνολογική εξέλιξη θα επέφερε οφέλη στην ανθρωπότητα συνολικά), στην ουσία αποτελεί μια πρόγνωση που αγνοεί (ίσως συνειδητά;) το ενδεχόμενο ανάδυσης νέων πολιτικών, οικονομικών και κοινωνικών ασυμμετριών σε παγκόσμιο επίπεδο. Με απλά λόγια, σε ποια μέρη του πλανήτη προβλέπεται να απελευθερώσουν ελεύθερο χρόνο και δημιουργικότητα ο αυτοματισμός και η αποχή από την εργασία; Ποιες κοινωνικές ομάδες θα έχουν τη δυνατότητα να διεκδικήσουν ελεύθερο χρόνο; Τα ερωτήματα αυτά γίνονται ακόμη πιο επίκαιρα εν μέσω της πανδημίας: εάν η περί τεχνητής νοημοσύνης αισιοδοξία υποδηλώνει ότι μια νέα τεχνολογία θα δώσει ελεύθερο χρόνο σε κάποιους, φαίνεται να λησμονεί ή να αποφεύγει να αναφέρει ότι από κάποιους άλλους θα στερήσει ζωτικούς

1. Η Gartner Inc αποτελεί μια διεθνή εταιρεία έρευνας και παροχής συμβουλευτικών υπηρεσιών με εστίαση σε θέματα πληροφορικής, επικοινωνιών, μάρκετινγκ, ανθρώπινου δυναμικού, εξυπηρέτησης/υποστήριξης πελατών κ.λπ. (<https://www.gartner.com/en/about>).

πόρους. Στην περίπτωση της πανδημίας που βιώνουμε, η ψηφιακή εργασία, για παράδειγμα, εμφανίζεται ως επίλυση ενός προβλήματος, ως «καταφύγιο» απέναντι στη φυσική απειλή. Είναι, όμως, έτσι πράγματι; Και είναι έτσι για όλους;

Είναι σαφές ότι οι τεχνολογικές εξελίξεις αλλάζουν (μαζί με) την καθημερινότητά μας και μας καλούν σε διαρκή αναστοχασμό, αλλά και σε (σταδιακές ή αιφνιδιαστικές) αναπροσαρμογές του τρόπου με τον οποίο προσλαμβάνουμε, βιώνουμε και επικοινωνούμε όλα όσα συμβαίνουν γύρω μας. Οι συνεχείς αυτοί μετασχηματισμοί μάς καλούν να σκεφτούμε πιο σύνθετα γι' αυτές τις εξελίξεις και την τεχνολογία γενικότερα, να προβληματιστούμε για τον αντίκτυπό τους στις κοινωνικές διαδικασίες και να αναγνωρίσουμε ότι η τεχνολογία δεν εμφανίζεται άπαξ, δεν διαθέτει παγιωμένη μορφή ή τελεολογική διαδρομή, αλλά βρίσκεται σε ένα διαρκές «γίνεσθαι», ενεργοποιώντας συνεχώς νέες δυναμικές και επαναπροσδιορίζοντας αδιάκοπα τις λειτουργίες και τις χρήσεις της.

Ο όρος «αναδυόμενες τεχνολογίες» χρησιμοποιείται συχνά τα τελευταία χρόνια για να δηλώσει ακριβώς αυτή τη διττή διάσταση της τεχνολογίας: «αναπτυσσόμενες» ή «αναδυόμενες» τεχνολογίες αποκαλούνται εκείνες οι οποίες αφενός με την πάροδο του χρόνου αποκτούν (τουλάχιστον ως ένα βαθμό) μορφολογική ή/και λειτουργική συνεκτικότητα και αφετέρου έχουν τη δυνατότητα να ασκήσουν σημαντική επιρροή στους κοινωνικοοικονομικούς τομείς εντός των οποίων χρησιμοποιούνται. Ο όρος συνήθως δηλώνει ένα ευρύ φάσμα τεχνολογιών (Boon και Moors 2008, Martin 1995, Porter *et al.* 2002, Small *et al.* 2014), στις οποίες υπάγονται εργαλεία ή τεχνικές που προκύπτουν μέσα από τον σταδιακό μετασχηματισμό παλαιότερων τεχνολογιών, καθώς επίσης οι «επαναστατικές», «αποδιοργανωτικές» ή «ρηξικέλευθες» τεχνολογίες (disruptive technologies), οι οποίες αναθεωρούν ριζικά την οικονομία, την εργασία, την παραγωγή και κατανάλωση και προκαλούν τελικά βαθύτερους κοινωνικούς μετασχηματισμούς (Manyika *et al.* 2013). Επιπλέον, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά των αναδυόμενων τεχνολογιών είναι ότι η δυναμική τους μπορεί να αξιολογηθεί μόνο μέσα από τη μελέτη των δυνητικών τους ιδιοτήτων και ως εκ τούτου ο επιθετικός προσδιορισμός «αναδυόμενες» υπονοεί ότι οι χρήσεις και οι επιπτώσεις τους παραμένουν κατά πολύ αβέβαιες και διφορούμενες (Rotolo *et al.* 2015: 1831).

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΔΥΟΜΕΝΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Ο παρών τόμος επιχειρεί να εμβαθύνει στους παραπάνω προβληματισμούς εστιάζοντας στο πεδίο του πολιτισμού για να καταδείξει ότι η «ψηφιακή στροφή» των τελευταίων δεκαετιών και στον τομέα αυτόν οφείλει να προσεγγίζεται μέσα από ένα ανάλογο πρίσμα. Πιο συγκεκριμένα, το ενδιαφέρον μας επικε-

ντρώνεται στα ψηφιακά μέσα και στη συνομιλία που αναπτύσσουν με τη διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς, σε μια απόπειρα συμμετοχής αλλά και περαιτέρω ενίσχυσης του προβληματισμού γύρω από τις δυναμικές ιδιότητες των ψηφιακών μέσων. Στόχος του τόμου δεν είναι η παρουσίαση καινοφανών τεχνολογιών ή η θριαμβολόγηση για τις εξαιρετικές δυνατότητες που δίνουν ή θα δώσουν στον πολιτισμό και στη διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς, αλλά η ενεργοποίηση μιας βαθύτερης κατανόησης των τεχνολογικών μετασχηματισμών που λαμβάνουν χώρα στο δεδομένο ιστορικό πλαίσιο και των επιπτώσεών τους στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τα πολιτιστικά δεδομένα, τις πολιτιστικές διαδικασίες και τις ανθρωπιστικές επιστήμες εν γένει. Άλλωστε, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Christensen (2005: 197): «Ιστορικά, οι ρηξικέλευθες τεχνολογίες δεν προϋποθέτουν νέες τεχνολογίες· αντιθέτως, (οι ρηξικέλευθες τεχνολογίες) αποτελούνται από συστατικά δοκιμασμένων τεχνολογιών, τα οποία δομούνται με μία νέα αρχιτεκτονική». Δεν είναι οι τεχνολογίες καθαυτές που δημιουργούν καινοτομία, αλλά η αναπλαισίωση της τεχνολογίας που οδηγεί σε ρηξικέλευθα, αποδιοργανωτικά (disruptive) αποτελέσματα (Bower και Christensen 1995).

Πιο συγκεκριμένα, βασικός στόχος του τόμου –ο σχεδιασμός του οποίου ξεκίνησε πολύ πριν από την πανδημία– είναι να διερευνήσει πώς συνδέονται οι αναδυόμενες τεχνολογίες με τον χώρο του πολιτισμού και ιδιαιτέρως της πολιτισμικής κληρονομιάς. Τι σημαίνουν για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν οι πολιτιστικοί οργανισμοί; Σε ποιο βαθμό επηρεάζονται και πώς αναμένεται να επαναπροσδιοριστούν στο μέλλον; Τι σηματοδοτούν αυτές οι αλλαγές στις προσδοκίες του κοινού από τον πολιτισμό και κατά πόσο η αλλαγή στους τρόπους σκέψης, μάθησης, διαχείρισης χώρου και χρόνου που αυτές συνεπάγονται έχει τη δυνατότητα να αλλάξει ή να κατευθύνει σε νέους ορίζοντες την παροχή πολιτιστικού έργου; Ποιοι είναι οι ηθικοί και νομικοί άξονες γύρω από τους οποίους θα πρέπει να δομηθεί η σχέση με αυτές τις τεχνολογίες;

Τα κείμενα του παρόντος τόμου παρουσιάζουν έρευνες για τα παραπάνω θέματα, απαντήσεις και προτάσεις από την Ελλάδα και την Κύπρο, θέτοντας παράλληλα τις βάσεις για μία συζήτηση όχι μόνο σχετικά με τις τεχνολογικές δυνατότητες –που συχνά θεωρούνται πανάκεια– αλλά και για το θεωρητικό πλαίσιο εντός του οποίου όλες αυτές οι τεχνολογίες μπορούν και πρέπει να αναπτυχθούν ειδικότερα στον χώρο της πολιτισμικής κληρονομιάς. Το βιβλίο αυτό αποσκοπεί συνελπώς στην επικαιροποίηση της μέχρι τώρα συζήτησης για τη σχέση πολιτισμικής κληρονομιάς και ψηφιακότητας. Το θέμα δεν είναι ενιαίο, είναι εξαιρετικά ρευστό και, παρόλο που την προηγούμενη δεκαετία έγιναν κάποιες απόπειρες να συγκεντρωθούν μελέτες που αντιμετώπιζαν πιο εποπτικά το ζήτημα της ψηφιακότητας σε σχέση με την πολιτιστική κληρονομιά (για παράδειγμα, βλ. Μπούνια, Νικονάνου και Οικονόμου 2008, Λυ-

ριτζής 2008), σήμερα η επικαιροποίηση αυτής της συζήτησης είναι πιο απαραίτητη από ποτέ.

Ο τόμος αυτός φέρνει κοντά ερευνητές από διαφορετικά επιστημονικά πεδία (μουσειολογία, αρχαιολογία, τέχνες, πληροφορική, πολιτισμικές σπουδές, επικοινωνία, αρχιτεκτονική, κοινωνιολογία, ιστορία...). Το έργο όλων, ωστόσο, συνομιλεί ή/και εντάσσεται στο πεδίο των ψηφιακών ανθρωπιστικών σπουδών (digital humanities) και εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο η συνθήκη της ψηφιακότητας επηρεάζει την πολιτισμική κληρονομιά, τα μουσεία, τις πρακτικές και τις αντιλήψεις για θέματα που αφορούν τις συλλογές, την τέχνη, τα αρχεία κ.λπ. μέσα από μια διεπιστημονική ματιά.

Το βιβλίο διακρίνεται σε τρεις ενότητες. Η πρώτη ενότητα εστιάζει στην έννοια της πολιτισμικής κληρονομιάς και στις διευρυμένες νοηματοδοτήσεις της κατά την τελευταία δεκαετία. Η δεύτερη ενότητα θέτει στο επίκεντρο τους προβληματισμούς για τα εργαλεία ανάδειξης και διαχείρισης της πολιτισμικής κληρονομιάς, ενώ η τρίτη ενότητα επιχειρεί να αναδείξει ευρύτερα θέματα και προβληματισμούς που αφορούν το γενικότερο πλαίσιο της ψηφιακότητας και τον αντίκτυπο των τεχνολογικών αλλαγών και ζυμώσεων στους πολιτιστικούς οργανισμούς. Φυσικά, η διάκριση των κεφαλαίων σε ενότητες είναι μάλλον συμβατική, καθώς τα περισσότερα κείμενα καλύπτουν και συζητούν περισσότερα του ενός θέματα.

ΑΝΑΘΕΩΡΩΝΤΑΣ ΚΑΙ ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ «ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ»

Η πρώτη ενότητα επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία οδηγεί σε εννοιολογικές αναθεωρήσεις και στον εμπλουτισμό της έννοιας της «πολιτισμικής κληρονομιάς». Η διεύρυνση του πεδίου ξεκίνησε ήδη από τη δεκαετία του '80 (Huysen 2003, Winter 2006, Harrison 2009) για να συμπεριλάβει όχι μόνο νέες κατηγορίες υλικού πολιτισμού, αλλά και την άυλη πολιτιστική κληρονομιά, την ψηφιακή κληρονομιά, και τις πρακτικές της κληρονομιάς – με άλλα λόγια τη βιωματική πρόσληψή της. Ο Χάρτης της UNESCO του 2003 (Charter on the Preservation of the Digital Heritage) επισημοποίησε τη συμπερίληψη της ψηφιακής καταγραφής πολλαπλών πολιτιστικών πρακτικών καθώς και την ένταξη της ψηφιακής παραγωγής ως διακριτής ενότητας στην ευρύτερη κατηγορία της πολιτισμικής κληρονομιάς.

Η αναγνώριση του ψηφιακού υλικού (born-digital) ως αντικειμένου συλλογής, αρχειοθέτησης και μουσειοποίησης (ή «κληρονομοποίησης» κατά τον αγγλικό όρο heritagization) απασχόλησε συστηματικά τις βιβλιοθήκες και τα αρχεία ιδιαίτερος σε θέματα αρχειοθέτησης και διαχείρισης των ψηφιακών πό-

ρων (digital asset management). Από την άλλη πλευρά, στα μουσεία αναπτύχθηκε αρχικά ενδιαφέρον για τη συλλογή ψηφιακής τέχνης (Paul 2015, 2017), ενώ τα μουσεία τεχνολογίας και επιστημών έσπευσαν να συγκροτήσουν συλλογές «ψηφιακών δεδομένων» (βλ. Foti 2018). Ομοίως, ψηφιακό υλικό άρχισε να εντάσσεται δειλά σε συλλογές design (όπως, για παράδειγμα, έγινε στην περίπτωση βιντεοπαιχνιδιών που άρχισαν να συλλέγονται από το MOMA ήδη το 2012). Μεμονωμένες προσπάθειες προς αυτή την κατεύθυνση αποτελούν επίσης η αγορά αντιγράφου της κινεζικής πλατφόρμας WeChat το 2017 από το Victoria and Albert Museum ή η συλλογή gifs από το Μουσείο Κινούμενης Εικόνας της Νέας Υόρκης από το 2014 και εξής. Παρ' όλες αυτές τις προσπάθειες, όμως, η συλλογή και αποτίμηση ψηφιακού υλικού εξακολουθεί να συναντά σημαντικές πρακτικές και ιδεολογικές δυσκολίες (Zuanni 2020). Ένα βασικό χαρακτηριστικό των ψηφιακών αντικειμένων είναι το γεγονός ότι αποτελούν συγκροτήσεις (assemblages) φυσικών και ψηφιακών δεδομένων, υλικών και άυλων χαρακτηριστικών. Είναι συγκροτήσεις hardware (εξοπλισμού) και software (λογισμικού), αλλά και ψηφιακών δικτύων που ορίζουν μια νέα μορφή εμπειρίας και διαμοιρασμού συναισθημάτων, βιωμάτων και γνώσης. Είναι διασυνδέσεις χρηστών και μη ανθρώπινων στοιχείων που αλληλοεπηρεάζονται, και αλληλοδημιουργούνται. Αυτή η συνύπαρξη στο πλαίσιο του ψηφιακού υλικού, παρότι δεν είναι καινοφανής καθώς υπάρχει ήδη σε σχέση με τον υλικό πολιτισμό (Bennett 2010), παίρνει άλλη διάσταση καθώς καλεί προς μια διαφορετική κατανόηση του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί η έννοια του agency (δράσης), ενώ παράλληλα τίθεται εκ νέου ο προβληματισμός για την αυθεντικότητα και την ανάγκη επανα-ορισμού της έννοιάς της και αποτίμησης της σημασίας της.

Στο πλαίσιο αυτό εντάσσονται και τα κείμενα του τόμου, που συζητούν τη διεύρυνση της έννοιας της πολιτισμικής κληρονομιάς με την ένταξη των ψηφιακών μέσων καθώς και τις προκλήσεις, πρακτικές και θεωρητικές, που ανακύπτουν μέσα από αυτές τις αλλαγές.

Η Βασιλική Λαλιώτη στο κεφάλαιο με τίτλο «Οι επιτελεστικές τέχνες ως (άυλη) πολιτιστική κληρονομιά», εκκινώντας από τη σύνθετη σχέση που υπάρχει μεταξύ τεχνολογίας και κοινωνίας/πολιτισμού, διερευνά τις μεταμορφώσεις, τις προκλήσεις και τις δυνατότητες που δημιουργούν οι ψηφιακές τεχνολογίες στον τομέα της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Πιο συγκεκριμένα, εστιάζει στις εντάσεις που δημιουργούν οι ψηφιακές τεχνολογίες στην παραγωγή, συντήρηση και μεταβίβαση ποικίλων επιτελεστικών παραδόσεων στο πλαίσιο της εμπειρίας των μελών συγκεκριμένων κοινοτήτων. Ο εφήμερος χαρακτήρας των επιτελεστικών τεχνών τις καθιστά ένα ιδιαίτερο αντικείμενο κληρονομιάς, καθώς η γνώση που εμπεριέχεται στη δημιουργία και την επιτέλεση είναι ενσώματες και δύσκολο να συλληφθούν σε ψηφιακά συστήματα αναπαράστασης. Παρότι

το διάστημα της πανδημίας βιώσαμε την καταγραφή πολλών επιτελεστικών δρωμένων και τη διάθεσή τους διαδικτυακά, ο προβληματισμός για ζητήματα «παρουσίας» και «υλικότητας» παραμένει έντονος, καθώς το νόημα των πρακτικών αυτών διαμορφώνεται μέσα από τη σχέση των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της ίδιας της επιτέλεσης, αλλά και των ευρύτερων ιστορικών και πολιτισμικών συμφραζομένων. Το κείμενο αυτό αναφέρεται εκτενώς στους προβληματισμούς και σκιαγραφεί το πεδίο λίγο πριν από την «κατάσταση εξαίρεσης» του 2020, που μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα ανέτρεψε ριζικά τη «ζωντανή» εμπειρία των πολιτιστικών δρωμένων και μας καλεί να προβληματιστούμε σε θεωρητικό αλλά βιωμένο εμπειρικό επίπεδο για τις συνέπειες όλων αυτών των αλλαγών στα όρια και στους ορισμούς της πολιτισμικής κληρονομιάς.

Η Ελίνα Ροϊνιώτη, στο κεφάλαιο με τίτλο «Διασώζοντας την εμπειρία. Ψηφιακά παιχνίδια ως πολιτιστικά τεκμήρια», εστιάζει στην ψηφιακή επιμέλεια αρχείων που αφορά τη μεταγραφή ενός αρχείου σε ψηφιακό τεκμήριο με σκοπό τη διάσωση αλλά και την επανάχρησή του. Τα ψηφιακά παιχνίδια, ως πολύπλευρα διαδραστικά τεχνουργήματα υποταγμένα στις εκάστοτε κοινωνικές και τεχνολογικές συνθήκες, καταδικασμένα σε μια λογική απαξίωσης και διαδοχής, έχουν βρει πια τη θέση τους στις εθνικές βιβλιοθήκες, σε μουσεία, σε ειδικά διαμορφωμένες υποδομές, αλλά και σε ανεξάρτητους ιστότοπους διάσωσης ορφανών έργων. Και ενώ η χρήση εξομοιωτών (emulators) εγείρει νομικά και ηθικά ζητήματα και οι πρακτικές που ακολουθούν οι game developers αναδεικνύουν την έλλειψη ενός κανονιστικού πλαισίου για τη διαφύλαξη των παιχνιδιών που παράγουν, οι νεότερες εξελίξεις στον χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών θέτουν επιτακτικά το ζήτημα της εμπειρίας και της διασύνδεσης των παικτών/ χρηστών. Πώς μπορούμε να αποδώσουμε μια εμπειρία όπως είναι το ψηφιακό παιχνίδι χωρίς να καταφύγουμε σε αμιγώς αναπαραστατικές μεθόδους και λογικές; Υπάρχουν καλές πρακτικές στον τομέα της διατήρησης ψηφιακών παιχνιδιών και πώς θα μπορούσαμε να τις αξιοποιήσουμε για να δημιουργήσουμε ένα εθνικό αποθετήριο κατά το παράδειγμα άλλων χωρών; Στο πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών, η έννοια του συμμετοχικού σχεδιασμού (participatory design) ως δημοκρατικής διαδικασίας συμμετοχής και συν-δημιουργίας, ως αμοιβαίας επινόησης και συλλογικής διαχείρισης πόρων, αγαθών και ιδεών, αποτελεί κοινή πρακτική μεταξύ των ερευνητών και των ακαδημαϊκών. Στο κεφάλαιο αυτό, η συγγραφέας επικεντρώνεται στις προσπάθειες εκείνες οι οποίες εμπλέκουν την ίδια την κοινότητα παραγωγών και χρηστών στη διάσωση ψηφιακών παιχνιδιών, συνηγορώντας υπέρ ενός συμμετοχικού μοντέλου ψηφιακής επιμέλειας βιντεοπαιχνιδιών.

Ο Πέτρος Πετρίδης, στο κεφάλαιο με τίτλο «Διατηρώντας και αναπαράγοντας το παρελθόν: Ψηφιακά παιχνίδια, βίντεο machinima, μνήμη και εκπαίδευση», πραγματεύεται την πολιτισμική πρακτική της δημιουργίας machinima και

της σχέσης της με την εκπαίδευση και τη διατήρηση των ψηφιακών/εικονικών κόσμων. Τα machinima είναι βίντεο που δημιουργούν οι φαν των ψηφιακών παιχνιδιών με οπτικοακουστικό υλικό που αποσπών από αυτά. Τα machinima έχουν θεωρηθεί ψηφιακά μέσα τα οποία μπορούν να συμβάλουν στη διατήρηση της μνήμης γεγονότων, κοινωνικών πρακτικών και μορφών πολιτισμικής οργάνωσης που αναπτύσσονται στους κόσμους των παιχνιδιών και έπειτα χάνονται τόσο από τις τεχνικές αλλαγές που οι σχεδιαστές εισάγουν στο παιχνίδι όσο και από τις μεταβολές της σύνθεσης των παικτών. Ακολουθώντας, έχουν θεωρηθεί βασική μεθοδολογία διατήρησης των εικονικών κόσμων και της επιμέλειας εκθέσεων βιντεοπαιχνιδιών.

Το κείμενο επικεντρώνεται σε τρία βασικά σημεία. Πρώτον, αναπτύσσει τις διαφορετικές τεχνικές δημιουργίας machinima με έμφαση στην τεχνική της σύνθεσης μοντέλων που οι παίκτες αποκτούν μέσω εξόρυξης δεδομένων, μια τεχνική που έχει χαρακτηριστεί ως «ψηφιακή ανασκαφή» και «ψηφιακή αρχαιολογία». Δεύτερον, επικεντρώνεται στις πιθανές εκπαιδευτικές διαστάσεις των machinima στο πλαίσιο των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών. Τρίτον, εξετάζει τον αντίκτυπο των machinima, πέρα από τους χώρους των εκθέσεων και των ακαδημαϊκών εργαστηρίων, εστιάζοντας στο πώς τα εν λόγω βίντεο συμβάλλουν στην παραγωγή του συναισθήματος της νοσταλγίας, δημιουργώντας έτσι ισχυρές συναισθηματικές κοινότητες που με τη σειρά τους επηρεάζουν σημαντικά τη βιομηχανία σχεδίασης παιχνιδιών.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΔΕΙΞΗΣ ΤΗΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑΣ: Η «ΑΠΟΔΙΟΡΓΑΝΩΤΙΚΗ» ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ ΝΕΟΨΗΦΙΑΚΩΝ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Είναι πλέον κοινός τόπος ότι η ψηφιακότητα έχει αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο παράγεται και καταναλώνεται η τέχνη και ο πολιτισμός. Νέα εργαλεία που περιλαμβάνουν το gaming, την επαυξημένη, μεικτή και εικονική πραγματικότητα, τις εφαρμογές κινητών συσκευών κ.ο.κ. χρησιμοποιούνται για τη συλλογή, έκθεση, προώθηση και συντήρηση πολιτιστικών δεδομένων, αλλά και για να προσεγγίσουν οι πολιτιστικοί οργανισμοί νέες ομάδες κοινού, να κάνουν την πολιτιστική κληρονομιά πιο προσβάσιμη, χωρίς περιορισμούς χρόνου, χρημάτων και τοποθεσίας. Επιπλέον, η διαχείριση της κληρονομιάς έχει αποκτήσει νέα εργαλεία με νέες δυνατότητες: η καταγραφή, για παράδειγμα, χώρων με τεχνολογίες τρισδιάστατης απεικόνισης έχει ανοίξει νέους δρόμους για μεγαλύτερη κατανόηση και αξιοποίηση των μνημείων (Guidi και Russo 2011). Ομοίως, οι χρήστες έχουν γίνει ενεργοί δηννητικοί δημιουργοί περιεχομένων και επομένως έχουν αποκτήσει μεγαλύτερο έλεγχο στη δημιουργία αξίας (Massi *et al.* 2021).

Στην ενότητα αυτή, η έμφαση μεταφέρεται στα εργαλεία διαχείρισης και ανάδειξης της πολιτισμικής κληρονομιάς. Μέσα από την παρουσίαση συγκεκριμένων τεχνολογιών και διαδικασιών, καθίσταται σαφές πως ενώ τα εργαλεία αυτά ξεκινούν για να δώσουν λύσεις σε συγκεκριμένα προβλήματα, παράλληλα αναπλαισιώνουν διαδικασίες, ανοίγοντας νέες δυνατότητες αλλά και οδηγώντας σε νέες προκλήσεις.

Ο Γιώργος Καρυδάκης, στο κεφάλαιο με τίτλο «Τεχνολογικά επαυξημένη πολιτισμική εμπειρία χρήστη και ανάδειξη της πολιτισμικής κληρονομιάς», πραγματεύεται τεχνολογίες και τεχνικές ανάδειξης με έμφαση στην επαύξηση της πολιτισμικής εμπειρίας των χρηστών. Ενώ περιλαμβάνει αναφορές σε τεχνολογίες καταγραφής πολιτισμικής κληρονομιάς και αναπαράστασης πολιτισμικής πληροφορίας, το κεφάλαιο εστιάζει στην τεχνολογικά υποστηριζόμενη ανάδειξή της, αλλά και τη μοντελοποίηση και βελτιστοποίηση της πολιτισμικής εμπειρίας των χρηστών.² Αναλύεται εποπτικά αλλά ολοκληρωμένα η αλυσίδα της ψηφιακής διαχείρισης πολιτισμικής κληρονομιάς, εκκινώντας από την καταγραφή της με τεχνικές αποτύπωσής της κυρίως οπτικά και σε τρισδιάστατο επίπεδο, ενώ περιλαμβάνονται και άλλες μορφές καταγραφής, όπως η ηχητική, πλαισίου κ.λπ. Παρουσιάζονται προσεγγίσεις αναπαράστασης και ψηφιακής τεκμηρίωσης της προκύπτουσας πληροφορίας σε εννοιολογικό και σημασιολογικό επίπεδο, με την υιοθέτηση τεχνικών σημασιολογικού ιστού και ανοικτών και διασυνδεδεμένων (πολιτισμικών) δεδομένων. Σε επίπεδο ανάδειξης, συζητούνται διαδραστικά τεχνολογικά πλαίσια με στόχο τη βιωματική εμπλοκή (engagement) του χρήστη και τη μετάβαση από συμβατικές πολυμεσικές προσεγγίσεις σε διατάξεις εμπύθισης (immersion) και εξιστόρησης/αφήγησης. Αυτά τα πλαίσια βασίζονται στο περιεχόμενο και στην τεκμηρίωση που περιγράφεται αρχικά και στοχεύουν στη βελτιστοποιημένη πολιτισμική εμπειρία των χρηστών. Ο όρος «εμπειρία χρήστη» αναλύεται τόσο σε ευρύτερο πλαίσιο όσο και σε πλαίσιο σχετιζόμενο με τη διαμόρφωσή του κατά την πολιτισμική αλληλεπίδραση. Στόχος του κεφαλαίου δεν είναι η στείρα αποτύπωση σχετικών τεχνολογικών πτυχών, αλλά η συζήτηση για το πώς οι τεχνολογίες μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο της ανάδειξης της πολιτισμικής κληρονομιάς και να οδηγήσουν σε επαναπροσδιορισμό των δεδομένων της.

Ο Ηλίας Στουραϊτής, στο κεφάλαιο με τίτλο «Παίζοντας με το ιστορικό παρελθόν: από την αναπαράσταση στην επιτέλεση», προβληματίζεται για τον

2. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι οι συγγραφείς και οι επιμελήτριες του τόμου αυτού θεωρούν πολύ σημαντική τη συμπερίληψη όλων των φύλων στον λόγο (και στην κοινωνία, φυσικά). Για την αποφυγή των σύνθετων γραμματικών τύπων (αυτή/ός, ο χρήστης/στρια, χρηστών/τριών, κ.λπ.), όμως, έγινε η επιλογή της χρήσης άλλοτε του αρσενικού και άλλοτε του θηλυκού γένους, ως έχουν τα δυνατότητα αμοιβαίας αντικατάστασης.

ρόλο των ψηφιακών παιχνιδιών και τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν τη μάθηση αλλά και τη διαμόρφωση σχέσης με το παρελθόν. Καθώς ο δυτικός τρόπος σκέψης συνήθως επικεντρωνόταν στην αναζήτηση του νήματος της αρχής και την ανάκληση στοιχείων που θα την οδηγούσαν στην πραγματικότητα, οποιαδήποτε προσπάθεια αναπαράστασης πέρα από το αληθινό και το πραγματικό οδηγούσε σε αμφισβητήσεις. Σήμερα εστιάζουμε στη μετατόπιση από την αναπαράσταση στην επιτέλεση και τη δημιουργία ψηφιακών εμπειριών από πολλαπλές αναπαραστάσεις. Πιο συγκεκριμένα, τα ψηφιακά παιχνίδια χαρακτηρίζονται από τον συνδυασμό συστημικής και αφηγηματικής προοπτικής σε συνάρτηση με τη συμμετοχικότητα των χρηστών. Νέες πολιτισμικές οντότητες αναδύονται μέσω των επιτελεστικών δράσεων παικτών και των σχεδιαστικών μορφών που οι δημιουργοί παιχνιδιών έχουν αναπτύξει. Δημιουργείται έτσι ένα σύνθετο κράμα πολιτισμικής ταυτότητας, που υπερβαίνει το παραδοσιακό δίπολο προβληματισμού μεταξύ πραγματικότητας και αναπαράστασης και επικεντρώνεται στην αποδόμηση της αρχιτεκτονικής των λογισμικών που δημιουργούν τα ψηφιακά παιχνίδια και της αλληλεπίδρασης που έχουν με τους ανθρώπους. Αυτή η αποδόμηση συνεπικουρεί προς την κατανόηση των νέων πολιτισμικών μορφών που δημιουργούνται από ανθρώπους οι οποίοι εμπλέκονται με αλγόριθμους και πολλαπλές ψηφιακές αναπαραστάσεις. Ακόμη, αναζητά απαντήσεις σχετικά με το πώς ηθικά ζητήματα του ιστορικού παρελθόντος αναπλασιάζονται σε συνθήκες συστημικής αποτύπωσης κανόνων, πώς οι χρήστες κατασκευάζουν καινούριες μνήμες στη βάση μιας συμμετοχικής αλληλεπίδρασης συστήματος και χρηστών, πώς η ιστορία γίνεται αντιληπτή μέσω των πιθανών επιλογών από τους χρήστες και εντέλει πώς τα ψηφιακά παιχνίδια ως αντικατοπτρισμός του σύγχρονου πολιτισμού χρειάζεται να μελετηθούν και να γίνουν αντιληπτά ως μια νέα μορφή σκέψης, μάθησης και διαχείρισης των πολιτισμικών φαινομένων του 21ου αιώνα.

Η Μαρία Σιεχατέ και η Θεοπίστη Στυλιανού-Lambert, στο κεφάλαιο με τίτλο «Μουσεία και Εικονική Πραγματικότητα: προς τη διαμόρφωση μιας νέας πραγματικότητας στις μουσειακές πρακτικές», μας μεταφέρουν στον κόσμο των μουσείων. Έχοντας υπόψη τις μεγάλες αλλαγές που επέφερε στην καθημερινότητά μας η έντονη διάχυση των νέων τεχνολογιών, τα μουσεία σε όλο τον κόσμο προσπαθούν να προσαρμοστούν στη νέα πραγματικότητα και να υιοθετήσουν τεχνολογικές καινοτομίες, ώστε να συμβαδίσουν με τις νέες εξελίξεις στις διαδραστικές και αναδυόμενες τεχνολογίες. Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μεγάλη αύξηση ειδικά στη χρήση της εικονικής πραγματικότητας σε μουσειακά περιβάλλοντα, σε μια προσπάθεια των μουσείων να προσαρμοστούν στις προκλήσεις της ψηφιακής εποχής. Παρόλο που υπάρχει μια αρκετά εκτενής βιβλιογραφία σε σχέση με πιθανές τεχνικές εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας, αλλά και σε σχέση με τις εμπειρίες και αντιλήψεις των επι-

σκεπτών, αυτό που συνήθως μένει ανεξερευνήτο είναι οι εμπειρίες, απόψεις και προσεγγίσεις των επαγγελματιών του μουσείου που είναι υπεύθυνοι για τα αντικείμενα και τα αφηγήματα του οργανισμού. Στόχος του παρόντος κεφαλαίου είναι να διερευνήσει τις απόψεις και τις εμπειρίες των επαγγελματιών των μουσείων σχετικά με τη χρήση της εικονικής πραγματικότητας σε αυτά, τα πιθανά πλεονεκτήματα που μπορεί να προσφέρει, αλλά και τα προβλήματα ή τις προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν μέσα από τη χρήση τέτοιων τεχνολογιών.

Στο κεφάλαιο παρουσιάζεται μια εις βάθος ανάλυση συνεντεύξεων με επαγγελματίες μουσείων από διάφορες χώρες σε όλο τον κόσμο, που μοιράστηκαν τις εμπειρίες τους από τη χρήση εικονικής πραγματικότητας στα μουσεία τους. Απώτερος στόχος του κεφαλαίου είναι να προσφέρει μια πιο κριτική εξέταση της χρήσης της εικονικής πραγματικότητας στα μουσεία, αλλά και απαντήσεις σε καίρια ερωτήματα όπως: τι ευκαιρίες και τι προκλήσεις μπορεί να δημιουργήσει αυτή η τεχνολογία στη μουσειακή πρακτική; Πώς μπορεί η εισαγωγή αυτής της τεχνολογίας να επηρεάσει τον τρόπο λειτουργίας των μουσείων, τη στρατηγική και το μέλλον τους; Και εντέλει, μπορεί η εικονική πραγματικότητα να αμφισβητήσει παραδοσιακές μουσειολογικές αξίες και να επηρεάσει την ίδια τη φύση της μουσειακής εμπειρίας που προσφέρεται στους επισκέπτες;

Στο τελευταίο κεφάλαιο της ενότητας αυτής, με τίτλο «“Πώς πέρασες στο μουσείο σήμερα;”»: η ανάλυση συναισθήματος ως εργαλείο για την προσέγγιση της ικανοποίησης επισκεπτών σε μουσεία και χώρους πολιτισμού», ο Γεώργιος Παπαϊωάννου παρουσιάζει κριτικά την ανάλυση συναισθήματος ως αναδυόμενη τεχνολογία και ως μεθοδολογία για την προσέγγιση της ικανοποίησης των επισκεπτών σε μουσεία και χώρους πολιτισμού. Παραθέτει μια σύντομη ιστορία της ανάλυσης συναισθήματος, τα χαρακτηριστικά και τη λειτουργία της. Το κεφάλαιο αναλύει πώς και κατά πόσο η αναδυόμενη αυτή τεχνολογία μπορεί να επηρεάσει τους τρόπους λειτουργίας, τη λήψη αποφάσεων, τις πολιτικές και τις στρατηγικές και γενικότερα το παρόν και το μέλλον των μουσείων και των πολιτισμικών οργανισμών, ιδιαιτέρως αναφορικά με την πρόσληψη και την προβολή της πολιτισμικής κληρονομιάς. Η ανάλυση συναισθήματος (sentiment analysis), γνωστή και ως εξόρυξη γνώμης (opinion mining), χρησιμοποιεί δεδομένα κατά προτίμηση κειμένου (text) και σε πολύ μεγάλες ποσότητες (Big Data), όπως είναι τα τελευταία χρόνια οι αναρτήσεις χρηστών στα κοινωνικά δίκτυα. Υποστηρίζει ότι μπορούμε να εξαγάγουμε χρήσιμα συμπεράσματα για τα συναισθήματα των ανθρώπων μέσα από τις αναρτήσεις τους αυτές. Έχει χρησιμοποιηθεί στο εμπόριο, στα χρηματιστηριακά, στις τηλεπικοινωνίες και πρόσφατα στα μουσεία. Μπορεί η ανάλυση συναισθήματος να προσφέρει έγκυρη πληροφορία στους χώρους πολιτισμού (ιδιαιτέρως σε χώρους πολιτισμικής κληρονομιάς) αναφορικά με τα συναισθήματα των επισκεπτών; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά των αποτε-

λεσμάτων της; Ποιες παραμέτρους οφείλει κανείς να συνυπολογίσει; Και τι πρέπει να προσέξει κανείς στη συλλογή, στην παραμετροποίηση και στην ερμηνεία; Ποιοι νόμοι και κανόνες δεοντολογίας (πρέπει να) διέπουν την όλη διαδικασία; Την προσέγγιση των ερωτημάτων αυτών συμπληρώνει η παρουσίαση και ο σχολιασμός περιπτώσεων μουσείων και χώρων πολιτισμού όπου εφαρμόστηκε ή/και εφαρμόζεται η ανάλυση συναισθήματος.

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ: ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Ο κόσμος που αναδύθηκε και αναδύεται από την ψηφιακή επανάσταση, είτε τον περιγράψουμε ως «δικτυακή κοινωνία» (Network society) (Castells 1996) είτε ως Information Superhighway (Negroponte 1995) είτε ως «Παγκόσμιο χωριό» (Global Village) (McLuhan 1962) είτε ως «Οικονομία της Γνώσης» (Drucker 1969), είτε με όποιον άλλο όρο προσφερθεί, παραμένει υπό εξέλιξη. Ο ρόλος της πολιτισμικής κληρονομιάς και των παραδοσιακών πολιτιστικών οργανισμών μέσα σε αυτόν τον κόσμο είναι ασαφής και εξελισσόμενος επίσης. Η ψηφιοποίηση, η εικονικότητα (virtuality), η δικτυοποίηση (networking), η συνδεσιμότητα, η συνδημιουργία και παραγωγή περιεχομένων από τους χρήστες (user generated content / co-creation) έχουν φέρει σημαντικές αλλαγές σε βασικές έννοιες αυτού του πεδίου, όπως η αυθεντικότητα, η υλικότητα, η ιδιοκτησία, η εξουσία και το κοινό. Καλούν, επομένως, σε μία επαναδιαπραγμάτευση ρόλων, στόχων, μορφής, προτεραιοτήτων και νοημάτων.

Η τελευταία ενότητα αναφέρεται σε αυτήν ακριβώς την ανάγκη για νέα πλαίσιοθέτηση του πεδίου, όπως αυτό διαμορφώνεται σήμερα. Νέες προκλήσεις και ευκαιρίες αναδύονται καθώς αλλάζουν οι τεχνολογίες και ο τρόπος με τον οποίο σκεφτόμαστε γύρω από αυτές. Με τη σειρά τους, αυτές οι αλλαγές οδηγούν στην ανάγκη επαναπροσδιορισμού των όρων, αναστοχασμού και αναπλασιοθέτησης των ορίων εντός των οποίων λειτουργούν οι φορείς και οι έννοιες της πολιτισμικής κληρονομιάς. Ποιο είναι το πεδίο σήμερα; Ποιοι όροι το περιγράφουν; Ποιο είναι το πλαίσιο αρχών, θεωρήσεων, μεθόδων που διαμορφώνουν τον λόγο περί «ψηφιακότητας» στο πολιτιστικό επίπεδο; Ή, και το αντίθετο, τον ρόλο του πολιτισμού στο «ψηφιακό» επίπεδο;

Η Ιουλία Πεντάζου, στο άρθρο της με τίτλο «Το ψηφιακό αρχείο ως επιτελεστικός μηχανισμός», διερευνά έννοιες και πρακτικές που συνδέονται με το ψηφιακό αρχείο επιχειρώντας να παρακολουθήσει μετατοπίσεις και μετασηματισμούς στη μετάβαση από τη φυσική στην ψηφιακή μορφή. Παρατηρεί τη μετατόπιση του αρχείου, από φυσικό χώρο απόθεσης και διαφύλαξης τεκμηρίων του παρελθόντος, σε έναν χώρο συνεχούς ροής πληροφορίας όπου η κύρια έμ-

φαση δίνεται στην αναζήτηση, άρα στη διαχείριση, της ροής της πληροφορίας σύμφωνα με την επιθυμία του χρήστη του αρχείου και θέτει το ερώτημα: «Μπορούμε να μιλήσουμε για μια επιτελεστική στροφή στον χώρο του αρχείου;» Επιχειρώντας να απαντήσει στο παραπάνω ερώτημα, το κεφάλαιο αναδεικνύει τις επιτελεστικές λειτουργίες του ψηφιακού αρχείου. Εντοπίζει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του – την υπέρβαση του φυσικού χώρου που επιτρέπει τη δικτύωση τεκμηρίων από διαφορετικούς (φυσικούς και ψηφιακούς χώρους), την πλαisiώση με λειτουργικότητες (αναζήτηση, αναπαραγωγή, αποθήκευση, αναπλαισιώση) που λειτουργούν ως προσθετικά μέρη του αρχείου, την πλαisiώση με επιπρόσθετες, μη αρχειακές, πληροφορίες ως απόπειρες ερμηνείας του αρχείου, τον δυναμικό εμπλουτισμό του ψηφιακού αρχείου έναντι της σταθερότητας του φυσικού, τη συμπερίληψη διαφορετικών ειδών τεκμηρίων (γραπτά, εικόνα, ήχος, βίντεο) ως μετατόπιση από τα κατά κύριο λόγο γραπτά τεκμήρια. Μέσα από αυτά τα χαρακτηριστικά εντοπίζει τις επιτελεστικές λειτουργίες του ψηφιακού αρχείου: ονοματίζει τι είναι τεκμήριο και τι δεν είναι, παραπέμπει στον κυρίαρχο κανόνα της αρχειακής συγκρότησης επαναλαμβάνοντας τη λογική του κανόνα, μεταφέροντάς την όμως σε διαφορετικά συμφραζόμενα. Ακριβώς, όμως, ως επιτελεστικός μηχανισμός, το ψηφιακό αρχείο μπορεί να δημιουργήσει ρωγμές στον κανόνα που τον παρήγαγε – είτε εμπρόθετες ρωγμές, μέσα από τις στρατηγικές των σχεδιαστικών επιλογών που δημιουργούν ένα ψηφιακό αρχείο, είτε απροσδόκητες, μέσα από την προσωπική κατανόηση του χρήστη. Η ανάγνωση του ψηφιακού αρχείου ως επιτελεστικού μηχανισμού επιδιώκει ακριβώς να μεταφέρει την εστίαση του ενδιαφέροντος στη δυναμική του ψηφιακού αρχείου να μετασχηματίζει την ιστορική σκέψη μέσα από τον μετασχηματισμό των ερευνητικών πρακτικών.

Στο επόμενο κείμενο της Αλεξάνδρας Μπούνια, με τίτλο «Τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί σε έναν μετα-ψηφιακό κόσμο», οι προβληματισμοί μεταφέρονται στον χώρο των μουσείων. Μετά από μια σύντομη αναδρομή στις διαστάσεις της πολιτιστικής αλλαγής που συντελούνται στη «μετα-ψηφιακή» εποχή, το κείμενο εστιάζει στις έννοιες του «κατανεμημένου» (distributed) και του «μετα-ψηφιακού» μουσείου. Πιο συγκεκριμένα, η συγγραφέας υποστηρίζει ότι ο λόγος περί ψηφιακότητας στο μουσείο έχει ήδη αλλάξει και θα αλλάξει ακόμη περισσότερο στα επόμενα χρόνια, δεδομένης της διάχυσης των ψηφιακών μέσων στον σύγχρονο κόσμο και των αλλαγών που αυτή η διάχυση συνεπάγεται για την καθημερινότητα και την επικοινωνία ατόμων, κοινωνικών ομάδων, φορέων και θεσμών. Παράλληλα, τα κριτήρια εισαγωγής, πρόσληψης και τελικά σχέσης των πολιτιστικών φορέων με τις ψηφιακές τεχνολογίες έχουν μπει σε διαφορετικό πλαίσιο, που πλέον δίνει έμφαση στην κοινωνική διάσταση αυτών των τεχνολογιών και όχι σε τεχνικο-οικονομικά χαρακτηριστικά τους, όπως στο παρελθόν. Επιπλέον, το κείμενο αναφέρεται στις αλλαγές

που οι εξελίξεις σηματοδοτούν για τους εργαζόμενους στα μουσεία αλλά και για τις οργανωσιακές δομές των οργανισμών αυτών. Το βασικό επιχείρημα είναι ότι, σε έναν μετα-ψηφιακό κόσμο που αλλάζει διαρκώς, τα μουσεία και οι πολιτιστικοί οργανισμοί αλλάζουν επίσης και χρειάζεται να αλλάξουν, όχι μόνο επιφανειακά αλλά στον πυρήνα τους.

Στο κείμενό της με τίτλο «Προς έναν ορισμό της “προσοχής”: Μουσεία και επικοινωνία στον 21ο αιώνα», η Δέσποινα Καταπότη παίρνει τη σκυτάλη εστιάζοντας στη διάσταση μεταξύ πληροφορίας και προσοχής. Υποστηρίζεται ότι η δυναμική είσοδος των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στον χώρο του πολιτισμού και ειδικότερα των μουσείων σηματοδότησε μεν την οριστική απομάκρυνσή τους από το βαθύτατα προβληματικό μοντέλο της μονόδρομης επικοινωνίας με το κοινό, παράλληλα όμως η διευρυμένη και εντεινόμενη χρήση τους οδήγησε στη διαμόρφωση ενός νέου προβλήματος, που δεν είναι άλλο από την πλεονασματική παραγωγή πληροφορίας. Την τελευταία πενταετία, το ζήτημα της υπερπληροφόρησης απασχολεί έντονα το ευρύτερο πεδίο των ψηφιακών σπουδών: αφετηρία του αναπτυσσόμενου προβληματισμού αποτελεί το γεγονός ότι στις κοινωνίες του 21ου αιώνα, όπου η πληροφορία πλέον αφθονεί, η προσοχή βρίσκεται αναπόφευκτα σε έλλειψη. Το φαινόμενο αυτό περιγράφεται ως «οικονομία της προσοχής» και στην ουσία σηματοδοτεί μια πολύ σημαντική μετατόπιση του πεδίου της ψηφιακής επικοινωνίας: το βασικό πλέον «προϊόν» δεν θεωρείται η αξιοποίηση μιας πληροφορίας, αλλά η αξιοποίηση της προσοχής των χρηστών. Η συγγραφέας εξετάζει τις επιπτώσεις της εν λόγω μετατόπισης στον επικοινωνιακό σχεδιασμό των μουσείων, αλλά και τις αλλαγές που αυτή επιφέρει στην επαφή με το κοινό. Επισημαίνεται ότι η προσέγγιση της προσοχής με οικονομικούς όρους συνδέει το μουσείο περισσότερο με τον χώρο του μάρκετινγκ εις βάρος άλλων βασικών λειτουργιών του. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την πρόταση εναλλακτικών προσεγγίσεων της έννοιας της προσοχής, οι οποίες μπορούν δυνητικά να ενισχύσουν την επικοινωνία μεταξύ μουσείων και κοινού, φέρνοντας και πάλι στο προσκήνιο τις εκπαιδευτικές, κοινωνικές και πολιτικές διαστάσεις αυτής της σχέσης.

Η Δάφνη Δραγάνα, στο κεφάλαιο με τίτλο «Η παιγνιοποίηση του διαδικτύου», επιδίδεται σε μια γενεαλογική προσέγγιση του μέσου και εξετάζει τον διαμεσολαβητικό ρόλο του παιχνιδιού στο διαδίκτυο από τη δεκαετία του 1990 έως σήμερα, με στόχο να καταστεί κατανοητή η σύγχρονη εφαρμογή της παιγνιοποίησης. Ξεκινώντας με την αποσαφήνιση του όρου, το κεφάλαιο αναφέρεται στη διττή φύση του παιχνιδιού ως δομημένου (game) και αδόμετου (play), παρουσιάζοντας πώς οι δύο διαφορετικές πλευρές του ενισχύθηκαν ή αποδυναμώθηκαν σε διαφορετικές περιόδους, διαγράφοντας μια πορεία προς τον εξορθολογισμό και την εργαλειοποίησή του. Ειδικότερα, η συγγραφέας μελετά τη μεταβαλλόμενη σχέση του παιχνιδιού με την παραγωγικότητα και την

επιτήρηση, ώστε να γίνει κατανοητό πώς το παιχνίδι σήμερα συνδέεται με την αύξηση της παραγωγικότητας και τον έλεγχο της ίδιας της ζωής. Στη συνέχεια, το κεφάλαιο εντοπίζει τα γνωρίσματα του παιχνιδιού στο διαδίκτυο και τις μεταμορφώσεις του ανά χρονική περίοδο. Η αναδρομή στις πρώιμες πλατφόρμες διαδικτυακής επικοινωνίας και η έλευση των κοινωνικών μέσων κρίνεται αναγκαία για να φανερωθεί ο ρόλος των αρχιτεκτονικών των πλατφορμών επικοινωνίας. Εστιάζοντας στη σύνδεση δομικών στοιχείων του παιχνιδιού με τις τοπολογίες των σημερινών δικτύων, το κεφάλαιο υπογραμμίζει πως η παιγνιοποίηση εξυπηρετεί τελικά διαδικασίες που σχετίζονται με τον έλεγχο, την εμπορευματοποίηση και την πρόβλεψη της διαδικτυακής συμπεριφοράς.

Υποστηρίζοντας πως το παιχνίδι βοηθά την άσκηση μιας μορφής «ήπιας» εξουσίας, παρέχοντας σε αυτήν τους απαραίτητους θελκτικούς μηχανισμούς, το κεφάλαιο κλείνει με την αναφορά σε μορφές αντίστασης που επιδιώκουν την αποκάλυψη και κατανόηση του τρόπου λειτουργίας των σημερινών δικτύων.

Στο τελευταίο κεφάλαιο αυτή της ενότητας, η Αγγελική Κίτσιου και ο Χρήστος Καλλονιάτης συνεχίζουν τον προβληματισμό για το πλαίσιο λειτουργίας των τεχνολογιών και συζητούν τις προκλήσεις και τις πρακτικές της προστασίας της ιδιωτικότητας στις πολιτιστικές βιομηχανίες. Στο κεφάλαιο που υπογράφουν, παρουσιάζουν τους κινδύνους ιδιωτικότητας που αναδύονται στις πολιτιστικές βιομηχανίες λόγω της μετατόπισης στον ψηφιακό πολιτισμό και στις τεχνολογίες και σε σχέση με νέα προϊόντα και σε σχέση με το κοινό τους, που πέρα από καταναλωτής μπορεί να μετατραπεί και σε συνδημιουργό των προϊόντων/εμπειριών. Αυτού του είδους η γνώση είναι πολύ σημαντική για τους πολιτιστικούς οργανισμούς που επιθυμούν μια δυναμικότερη ψηφιακή παρουσία. Στο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα προαπαιτούμενα για την ιδιωτικότητα, γίνεται ιδιαίτερη μνεία στους κανονισμούς του GDPR και καταγράφονται παραδείγματα και λύσεις που διασφαλίζουν την προστασία και ενισχύουν την ψηφιακή παρουσία (π.χ. όταν μουσεία αξιοποιούν συστήματα εντοπισμού για την προστασία περιβαλλοντικών παραμέτρων).

Ο τόμος ολοκληρώνεται με το κείμενο του Πρόδρομου Τσιαβού «Αντί επιλόγου: Η πανδημία ως μια νέα αρχή», στο οποίο ο συγγραφέας επιχειρεί μια σύντομη ιστορική αναδρομή του ψηφιακού μετασχηματισμού στην Ελλάδα, εστιάζοντας στην αρχική είσοδο των ψηφιακών τεχνολογιών στον πολιτιστικό χώρο («ως αποτέλεσμα ευρωπαϊκών και συγχρηματοδοτούμενων προγραμμάτων και λιγότερο ως προϊόν εκτεφρασμένης εθνικής πολιτικής») αλλά κυρίως στη βαθμιαία ενίσχυση και εκτεταμένη χρήση των ψηφιακών πλατφορμών την τελευταία δεκαετία, γεγονός που τις καθιστά αναπόσπαστο μέλος ενός ευρύτερου τεχνο-οικονομικού συμπλέγματος με τη δική του λογική και το δικό του μοντέλο αξίας. Ειδικότερα στην περίοδο του covid-19, η ανάδειξη της διαδικτυακής πλατφόρμας ως νέου, κεντρικού locus του δημόσιου χώρου διαμόρφωσε ένα νέο

παραγωγικό μοντέλο που άσκησε πίεση στο υπάρχον οργανωτικό μοντέλο των πολιτιστικών οργανισμών, ενώ παράλληλα φαίνεται να σηματοδοτεί την απαρχή ευρύτερων προβληματισμών αλλά και θεσμικών μεταβολών στον τρόπο διάρθρωσης και λειτουργίας του πολιτιστικού οικοσυστήματος εν γένει.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Μπούνια, Α., Ν. Νικονάνου και Μ. Οικονόμου (επιμ.) (2008). *Η τεχνολογία στην υπηρεσία της πολιτιστικής κληρονομιάς*, Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Λυριτζής, Ι. (επιμ.) (2008). *Νέες τεχνολογίες στις αρχαιογνωστικές επιστήμες*, Αθήνα: Gutenberg.

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Bennett, J. (2010). *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Ντάρτσαμ (NC): Duke University Press.
- Boon, W. και E. Moors (2008). Exploring emerging technologies using metaphors A study of orphan drugs and pharmacogenomics. *Social Science & Medicine*, 66(9):1915–1927.
- Bower, J.L. και C.M. Christensen (1995). Disruptive technologies: Catching the wave. *Harvard Business Review* (Ιανουάριος-Φεβρουάριος): 43-53.
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Κέμπριτζ (MA): Blackwell.
- Christensen, C.M. (2005). *The Innovator's Dilemma*. Νέα Υόρκη: Collins.
- Drucker, P. (1969). *The Age of Discontinuity: Guidelines to Our Changing Society*. Νέα Υόρκη: Harper and Row.
- Foti, P. (2018). *Collecting and Exhibiting Computer-Based Technology. Experts Curation at the Museums of the Smithsonian Institution*, Λονδίνο: Routledge.
- Gartner (2019). Top 10 Strategic Technology Trends for 2019. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <https://www.gartner.com/smarterwithgartner/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2019/> (Πρόσβαση 2/11/2020).
- Guidi, G. και M. Russo (2011). Reality-based and reconstructive models: digital media for cultural heritage valorization. *SCIRES IT 1*(2): 71-86.
- Harrison, R. (2010). Introduction. Στο R. Harrison (επιμ.), *Understanding the Politics of Heritage*. Μάντσεστερ: Manchester University Press, 5-42.
- Huyssen, A. (2003). *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*. Στάνφορντ: Stanford University Press.
- Manyika, J., M. Chui, J. Bughin, R. Dobbs, P. Bisson και A. Marrs (2013). *Disruptive Technologies: Advances That Will Transform Life, Business, and the Global Economy*. Ουάσινγκτον: McKinsey Global Institute.
- Martin, B. R. (1995). Foresight in science and technology. *Technology Analysis & Strategic Management*, 7(2):139–168.
- Massi, M., M. Vecco, και Y. Lin (2021). *Digital Transformation in the Cultural and Creative Industries*. Λονδίνο: Routledge.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Λονδίνο: Routledge.

- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Νέα Υόρκη: Basic Books.
- Paul, C. (2015). *Digital Art*. Λονδίνο: Thames and Hudson.
- Paul, C. (2017). From archives to collections. Στο O. Grau, W. Coones και V. Rühse (επιμ.), *Museum and Archive on the Move. Changing Cultural Institutions in the Digital Era*, Βερολίνο και Βοστώνη: De Gruyter, 184-197.
- Porter, A. L., J. D. Roesner, X.-Y. Jin και N. C. Newman, (2002). Measuring national emerging technology capabilities. *Science and Public Policy*, 29(3):189–200.
- Rotolo, D., D. Hicks και B.R. Martin (2015). What Is an Emerging Technology? *Research Policy* 44(10): 1827-1843.
- Small, H., K.W. Boyack και R. Klavans (2014). Identifying emerging topics in science and technology. *Research Policy*, 48(8):1450–1467.
- Winter, J. (2006). *Remembering War: The Great War between Memory and History in the Twentieth Century*. Νιού Χέιβεν: Yale University Press.
- Zuanni, C. (2020). Heritage in a digital world: algorithms, data and future value generation. *Limina – Grazer theologische Perspektiven* 3(2): 236-259.