

ΞΕΝΟΦΩΝ #4

Επιχειρηματικότητα, Εκπαίδευση και Πολιτισμός

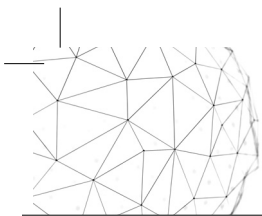
Μία σεμνή
παρουσία
και διακονία
στον χώρο της
Οικονομικής
Επιστήμης

της **Δρ Βασιλικής Μπρίνια**
και
της **Δρ Μαίρης Μπελογιάννη**

Δρ Βασιλική Μπρίνια, Διδάσκουσα και Επιστημονική υπεύθυνη Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Δρ Μαίρη Μπελογιάννη, Αρχαιολόγος, Υπεύθυνη εκπαιδευτικών προγραμμάτων Σωματείου «ΔΙΑΖΩΜΑ», Φιλολόγος, Βαρβάκειο Πρότυπο Γυμνάσιο Αθηνών





«Τον «πολιτισμό», οι αρχαίοι Έλληνες τον ονόμαζαν «παιδεία», την οποία συνέδεσαν με την πολύπλευρη καλλιέργεια της προσωπικότητας του ανθρώπου μέσω της επαφής του με όλες τις μορφές τέχνης. Στις μέρες μας τα κλασικά γράμματα είναι απαραίτητα, κατ' αρχάς, για το περιεχόμενό τους, για τις αξίες, τις έννοιες, τα μηνύματα που δημιουργήσε ο αρχαίος ελληνικός στοχασμός. Τα στοιχεία αυτά αποτυπώθηκαν στα κλασικά κείμενα, αποτέλεσαν τη βάση του Ευρωπαϊκού πολιτισμού (μαζί με τις επιρροές του ρωμαϊκού δικαίου και του Χριστιανισμού) και μάς βοηθούν σήμερα να αναζητήσουμε την βαθύτερη ουσία και αξία του ανθρώπου. Ταυτόχρονα μας επιτρέπουν να αντιτάξουμε στη σύγχρονη ανθρωπιστική κρίση (πόλεμο, προσφυγικό ζήτημα, φανατισμό) τον Ελληνικό ανθρωπισμό, αντλώντας από τον αρχαίο πολιτισμό την ανθρωποκεντρικότητα που βασίζεται όχι στην ατομοκρατία αλλά στην αρμονική συνεργασία και ενσωμάτωση του ανθρώπου μέσα στην κοινωνία».

Γ. Μπαμπινιώτης, Καθηγητής γλωσσολογίας, ΕΚΠΑ.

Στους στρατηγικούς στόχους του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών (<https://www.dept.aueb.gr/tep>) είναι, μεταξύ άλλων, η εισαγωγή της επιχειρηματικότητας στην τριτοβάθμια και κατ' επέκταση στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση μέσα από συνέργειες, καινοτόμες εκπαιδευτικές μεθοδολογίες και εκπαιδευτικές δράσεις οι οποίες αποσκοπούν να συνδέσουν τον πολιτισμό μας με την εκπαίδευση και την νεανική επιχειρηματικότητα. Συνέπεια αυτού του στρατηγικού στόχου είναι η ανάπτυξη της καινοτόμας δράσης «Επιχειρηματικότητα, Εκπαίδευση και Πολιτισμός» στο πλαίσιο του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης η οποία τα τελευταία χρόνια έχει επιφέρει εξαιρετικά μαθησιακά αποτελέσματα σε γνωστικό και συναισθηματικό επίπεδο για τους μελλοντικούς εκπαιδευτικούς της οικονομίας και πληροφορικής.

Όραμα της επιστημονικής συνεργασίας του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης με το Μη Κερδοσκοπικό Σωματείο «ΔΙΑΖΩΜΑ» (www.diazoma.gr) είναι η από κοινού υποστήριξη εθελοντικών δράσεων εκπαιδευτικού χαρακτήρα στο πεδίο της ολιστικής πολιτιστικής διαχείρισης των μνημείων και η αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση υποψήφιων εκπαιδευτικών οικονομίας και πληροφορικής. Αντικείμενο της συνεργασίας είναι ο από κοινού σχεδιασμός και η υλοποίηση εκπαιδευτικών δράσεων που θα υποστηρίζουν την ολιστική προσέγγιση στην πολιτιστική διαχείριση των μνημείων στην Ελλάδα. Η προσέγγιση αυτή αφορά αφενός στη σύνδεση του πολιτιστικού αποθέματος της χώρας με τον τομέα των επιχειρήσεων, η οποία εκφράζεται μέσα από τη φιλοσοφία προγραμμάτων ολοκληρωμένης διαχείρισης των μνημείων, όπως είναι οι Πολιτιστικές/Περιβαλλοντικές Διαδρομές και τα Αρχαιολογικά Πάρκα, που προτείνει το Σωματείο «ΔΙΑΖΩΜΑ» και συμβάλει στον σχεδιασμό και την υλοποίησή τους, αφετέρου στην ανάδειξη και ενίσχυση της νέας επιχειρηματικότητας που αναδύεται μέσα από τις Δημιουργικές Βιομηχανίες, τα προϊόντα που μπορούν να παραχθούν μέσω αυτών και τη σύνδεσή τους με την «οικονομία της εμπειρίας». Το αναδυόμενο αυτό μοντέλο οικονομικής δραστηριότητας, βασίζεται στη δημιουργία «άυλης» αξίας, η οποία εμπλουτίζει παραδοσιακά προϊόντα και υπηρεσίες. Τα αγαθά αυτά συνδέονται με πεδία όπως είναι το περιβάλλον, ο τουρισμός, ο αγροδιατροφικός τομέας, τα μνημεία, τα μουσεία, τα θεματικά πάρκα κ.α.

Ερέθισμα για την επιστημονική συνεργασία του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών με το Σωματείο «ΔΙΑΖΩΜΑ» αποτέλεσε ένα άρθρο του James Gilmore που δημοσιεύ-



τηκε στο Harvard Business Review το 1998 και το βιβλίο «The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage» (1999) του B. Joseph Pine. Η κεντρική ιδέα για την καινοτόμο αυτή προσέγγιση της επιχειρηματικότητας και τη σύνδεσή της με την εκπαίδευση υποψήφιων εκπαιδευτικών οικονομίας, πληροφορικής, αλλά και την δευτεροβάθμια εκπαίδευση κατ' επέκταση, είναι, όπως διαπιστώνεται σε διεθνές επίπεδο, η μετάβαση από την οικονομία των αγαθών και την οικονομία των υπηρεσιών, στην οικονομία της εμπειρίας. Όπως λέει και ο τίτλος του βιβλίου του B. Joseph Pine, κάθε οργανισμός είναι μια θεατρική σκηνή, οι εργαζόμενοι είναι οι ερμηνευτές, και η εργασία είναι η θεατρική πράξη. Ο πελάτης στην εποχή μας δεν προμηθεύεται απλά ένα προϊόν ή κάποια υπηρεσία, αλλά αποκομίζει από αυτό το προϊόν μια αξέχαστη εμπειρία. Έτσι, το προϊόν είναι πλέον η εμπειρία και η ανάμνησή της. Συνεπώς, τα χρήματα που ξοδεύονται από τους πελάτες αφορούν επενδύσεις σε αναμνήσεις. Η πλέον χαρακτηριστική παράμετρος της οικονομίας της εμπειρίας, είναι η έντονη επιθυμία για την απόκτηση άυλων προϊόντων, όπως η εμπειρία του ταξιδιού σε έναν γοητευτικό προορισμό. Αυτό σημαίνει ότι οι άνθρωποι διαθέτουν όλο και περισσότερο χρόνο για αυτό που οι κοινωνιολόγοι ορίζουν ως τον «τρίτο χώρο», τον χώρο δηλαδή εκτός του χώρου της κατοικίας και του χώρου της εργασίας. Οι αρχαιολογικοί χώροι και τα μνημεία εξ ορισμού αντιπροσωπεύουν ένα ισχυρό σύμπλεγμα ελκυστικών «τρίτων χώρων» και έντονων εμπειριών.

Συνεπώς, οι συνέργειες που μπορούν να δημιουργηθούν μεταξύ του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών με το Σωματείο «ΔΙΑΖΩΜΑ» για την καινοτόμο εισαγωγή

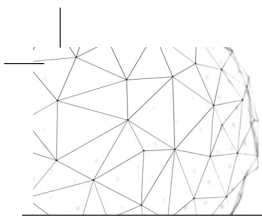
της επιχειρηματικότητας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση μέσω της αξιοποίησης του πολιτιστικού αποθέματος της Ελλάδας, ξεκινούν από το Πανεπιστήμιο με τη σχεδίαση ενός project όπου ομάδες υποψήφιων εκπαιδευτικών εκπονούν πρωτότυπα επιχειρηματικά σχέδια επί τη βάση των πολιτιστικών διαδρομών που προτείνει το Σωματείο «ΔΙΑΖΩΜΑ», με καινοτόμο εκπαιδευτικό και επιχειρηματικό χαρακτήρα. Στόχος είναι η διατύπωση προτάσεων για την αξιοποίηση των μνημείων ώστε να επιτευχθεί η αειφόρος ανάπτυξη και η βιώσιμη ανάπτυξη των εξεταζόμενων περιοχών με πολιτιστικό ενδιαφέρον.

Αυτή η καινοτόμος προσέγγιση πιστεύουμε ότι αποτελεί μια «άλλη ματιά» στην εισαγωγή της επιχειρηματικότητας στην τριτοβάθμια και κατ' επέκταση στην δευτεροβάθμια εκπαίδευση, αλλά και στην εκπαίδευση υποψήφιων εκπαιδευτικών.

Συνοπτική παρουσίαση εργασιών

Το θέμα που ανέλαβαν να εκπονήσουν οι φοιτητές του Προγράμματος Σπουδών στις Επιστήμες της Αγωγής και της Εκπαίδευσης του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών για το εαρινό εξάμηνο του 2018 ήταν: «Πρόβλεψη και προτάσεις αξιοποίησης του Αρχαιολογικού Πάρκου του Ορχομενού Βοιωτίας στην οικονομία και την κοινωνία της περιοχής»¹. Σκοπός της εργασίας ήταν: α) να εξετάσει, να προβλέψει πώς αυτό θα συμβεί β) ποιες ενέργειες/

1. Το Αρχαιολογικό Πάρκο στον Ορχομένο Βοιωτίας περιλαμβάνει τη σύνδεση σε ένα ενιαίο σύνολο τριών κορυφαίων μνημείων: του Μυκηνναϊκού Ταφικού μνημείου (που είναι γνωστό και ως «Θησαυρός του Μινύα») 13ου αι. π.Χ., του αρχαίου θεάτρου 4ου αι. π.Χ., κι ενός βυζαντινού ναού του 10ου αιώνα, της Παναγίας της Σκριπούς. Το έργο είναι μεγάλης σημασίας, καθώς θα συμβάλει, αφενός στη συντήρηση και ανάδειξη των τριών αυτών μνημείων αφεντέρου στη σύνδεσή τους με την αειφορία και τη βιώσιμη ανάπτυξη της περιοχής.



παρεμβάσεις μπορούν να γίνουν προκειμένου η κοινωνική και οικονομική ωφέλεια από τη δημιουργία του «Πάρκου» να είναι η μεγαλύτερη δυνατή.

Παρακάτω παρουσιάζονται συνοπτικά ορισμένες ενδεικτικές εργασίες των ομάδων εργασίας των φοιτητών όπου αναδεικνύονται πρακτικές και καινοτόμες επιχειρηματικές και εκπαιδευτικές προτάσεις για την περιοχή του Ορχομενού Βοιωτίας οι οποίες θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν άμεσα από τους ενδιαφερόμενους φορείς για την αειφορία και βιώσιμη ανάπτυξη της περιοχής.

«Επιχειρηματικότητα, Εκπαίδευση και Πολιτισμός: Πρόβλεψη και προτάσεις αξιοποίησης του Αρχαιολογικού Πάρκου του Ορχομενού Βοιωτίας στην αειφορία της περιοχής»

Γαλός Γιώργος, Ισκάκη Βάγια, Πλωμαρίτη Ζωή, Τουμανίδου Ανδρομάχη, Τσε Ελευθερία • Αλιφραγκής Μηνάς, Παντελοπούλου Αικατερίνη, Τουμπανάκη Μαρία-Άννα, Χαβατζόγλου Ιωάννα • Αργυράκη Γεωργία, Ζαφείρη Έλενα, Θεοδωρή Μαριάννα-Ειρήνη, Οικονόμου Γεώργιος, Παναγιωτοπούλου Αγγελική-Ραφαηλία • Λαμπαδιάρη Αριάδνη, Μπαγκατζή Σοφία, Ντουμητράκη Χριστιάνα, Ρήγκου Φωτεινή • Αποστολάκης Αλέξανδρος, Δούνα Κατερίνα, Νικολαΐδου Έλενα, Σπανίδη Μαριάννα, Χιωτίδης Νίκος

Εισαγωγή

Στη βάση αυτής της φιλοσοφίας έρχονται να εδραιωθούν οι καινοτομικές προτάσεις ανάδειξης του Αρχαιολογικού Πάρκου στον Ορχομενό Βοιωτίας με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργείται επιπρόσθετη κοινωνική και οικονομική αξία τόσο στον Ορχομενό, όσο και στην ευρύτερη περιοχή. Μέσω των προτάσεων θα αναδειχθεί η τριλογία του Ορχομενού, δηλαδή το αρχαίο θέατρο του Ορχομενού, ο θολωτός τάφος του Μινύου: «Ο Θησαυρός του Μινύα», καθώς και η

βυζαντινή εκκλησία της Παναγίας της Σκριπούς και θα καταστεί εφικτή η αξιοποίησή της με προσοδοφόρο τρόπο, αλλά ταυτόχρονα θα αποτελέσει και έναυσμα για την αειφόρο ανάπτυξη και την διατήρηση των τριών αυτών μεγαλοπρεπών μνημείων.

Το παρελθόν δεν είναι ένα στατικό σημείο στο χρόνο, αλλά αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα της ενιαίας ροής του πλαισίου παρελθόν-παρόν-μέλλον. Ό,τι απέμεινε από το παρελθόν αποτελεί το κλειδί για τη βιωματική συσχέτισή του με το παρόν και θέτει τα θεμέλια για το μέλλον. Επομένως, η επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Πάρκο πραγματοποιεί τη σύνδεση του ατόμου με την πολιτισμική κληρονομιά και το ρου των πραγμάτων. Στόχος είναι η δημιουργία μίας ολιστικής εμπειρίας για κάθε ενδιαφερόμενο.

Αξίζει, επίσης, να σημειωθεί ότι η παράθεση των προτάσεων και συμπερασμάτων που ακολουθεί, αποτελεί μία προσπάθεια συνολικής και ευσύνουπτης παρουσίωσης ενός μεγάλου αριθμού επιμέρους ιδεών, οι οποίες μέσα στην εργασία της κάθε ομάδας είχαν τη δική τους αυτοτέλεια και μια ολιστική προσέγγιση επί του ζητήματος. Επομένως, είναι λογικό να υπάρχει κάποια επικάλυψη μεταξύ των κατηγοριών που θα αναφερθούν στη συνέχεια, καθότι δεν υπήρξε εξ αρχής αυτή η κατηγοριοποίηση. Ωστόσο, για τους σκοπούς του εν λόγω άρθρου κρίθηκε ως η πιο αποδοτική μέθοδος.

Προτάσεις και Συμπεράσματα

Μέσα από την έρευνα πεδίου που διενεργήθηκε στον χώρο του Ορχομενού και την δειγματοληπτική έρευνα που ακολούθησε, πραγματοποιήθηκαν εκτεταμένες αναλύσεις (τύπου SWOT και PESTEL, μεταξύ άλλων) οι οποίες σκοπό είχαν να αναγνωρίσουν όλες τις ιδιαιτερότητες της περιοχής και των μνημείων, τις αναδυόμενες ευκαι-



ρίες καθώς τους πιθανούς παράγοντες που μπορεί να επηρεάσουν την εφαρμογή των προτάσεων. Οι προτάσεις που κατατέθηκαν εμφανίζουν μεγάλη ποικιλία και καλύπτουν ένα μεγάλο εύρος ιδεών, έχουν εντούτοις ως κοινό άξονα την καινοτομία και την κοινωνική επιχειρηματικότητα. Οι εν λόγω ιδέες ομαδοποιούνται σε πέντε βασικές κατηγορίες, ανάλογα με το ανταγωνιστικό τους πλεονέκτημα.

Επιπρόσθετες πολιτιστικές διαδρομές

Η πρώτη κατηγορία αφορά την δημιουργία νέων πολιτιστικών διαδρομών, εμπνευσμένων από την πολιτισμική διαδρομή της Στερεάς Ελλάδας, που θα λειτουργούν συμπληρωματικά ως προς αυτή. Σε αυτή την κατηγορία υπάρχουν δύο προσεγγίσεις, η πρώτη στοχεύει στην δημιουργία μίας επιμέρους πιο σύντομης, πεζοπορικής διαδρομής, η οποία θα επικεντρώνεται σε σημεία του Ορχομενού με περιβαλλοντικό και ιστορικό ενδιαφέρον. Οι σταθμοί της διαδρομής θα είναι οι έξι:

- Μυκηναϊκό ταφικό μνημείο
- Ελληνιστικό θέατρο
- Ναός Παναγίας Σκριπούς
- Μυκηναϊκό Ανάκτορο
- Ακρόπολη Γλα
- Διώρυγα Μυτιλών

Σημαντικό χαρακτηριστικό της διαδρομής είναι ότι έχει τη δυνατότητα να αναδείξει τη, γενικότερη, πολιτισμική ιδιαιτερότητα της περιοχής, πέραν των στενών ορίων του Πάρκου. Σε αυτό το σημείο ενσωματώνεται και ένα δεύτερο σκέλος της πρότασης, το οποίο προβλέπει τη χρήση μίας εφαρμογής Επαυξημένης Πραγματικότητας που θα λειτουργεί μέσω συστήματος GPS και θα προβάλλει στο χρήστη από τα αρχαία μνημεία μέχρι πληροφορίες για καταστήματα και υπηρεσίες του Ορχομενού. Ωστόσο, αυτού του τύπου οι προτάσεις θα

αναφερθούν αναλυτικότερα στη συνέχεια.

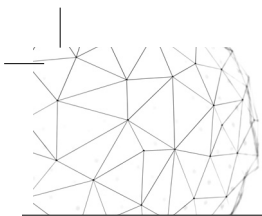
Η δεύτερη προσέγγιση έχει έναν περισσότερο γενικό χαρακτήρα και φιλοδοξεί στην σύνδεση του Ορχομενού με τις υπόλοιπες αρχαίες πόλεις της Στερεάς Ελλάδας, όπως οι Δελφοί, έχοντας τον τίτλο «Από την Σφίγγα στον Κατακλυσμό, ένα γρίφος δρόμος». Πιο συγκεκριμένα τους προτεινόμενους σταθμούς αποτελούν η Αθήνα, η Θήβα ο Ορχομενός, οι Δελφοί και η Αράχωβα.

Εκδηλώσεις και εκπαιδευτικός τουρισμός

Ως δεύτερη κατηγορία μπορούμε να ορίσουμε τις προτάσεις οι οποίες αφορούν την διοργάνωση πολιτιστικών εκδηλώσεων και την προώθηση του εκπαιδευτικού τουρισμού. Υπάρχει συνεχώς αυξανόμενη ζήτηση των νέων ανά την Ευρώπη για νέες τουριστικές εμπειρίες. Πιο συγκεκριμένα, αποτελεί μεγάλη ευκαιρία την δυνατότητα για συνεργασία με πανεπιστήμια του εξωτερικού στα πλαίσια του εκπαιδευτικού τουρισμού που θα οδηγήσει σε δημιουργία νέων θέσεων εργασίας αλλά και την ζητούμενη προβολή της περιοχής.

Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό είναι απαραίτητη η χρησιμοποίηση πόρων από εκπαιδευτικά ιδρύματα για την αμοιβαία υποστήριξη και τη συνέργεια με Μη Κυβερνητικές Οργανώσεις, οι οποίες θα δρουν συμβουλευτικά και θα προωθούν ορισμένες δράσεις. Σε αυτό το πλαίσιο, η δημιουργία υποδομών, αλλά και η ψυχαγωγία των επισκεπτών αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι, ώστε η όλη διαδικασία να μετασχηματιστεί σε ολιστική βιωματική εμπειρία.

Επομένως, πέραν από την προσφορά της περιοχής του Ορχομενού για έρευνα, προτείνεται και η αξιοποίηση του αρχαίου θεάτρου, ώστε να ανακτήσει το σκοπό για τον οποίο δημιουργήθηκε και να γίνει λει-



τουργικό μέσω των θεατρικών παραστάσεων ανοικτών προς το ευρύ κοινό. Επιπρόσθετα, προτείνεται η ενοικίαση ειδικά διαμορφωμένου χώρου καταλυμάτων, ενώ οι επισκέπτες θα μπορούν να συμμετέχουν σε ψυχαγωγικές εκδηλώσεις, δοκιμή τοπικών προϊόντων και θα ενσωματώνονται στην ελληνική πραγματικότητα.

Οι πολιτιστικές προτάσεις περιλαμβάνουν ένα ετήσιο φεστιβάλ καθώς και την διεξαγωγή θεατρικών παραστάσεων. Στα ετήσια φεστιβάλ θα μπορούν να συμμετέχουν πολιτιστικοί σύλλογοι από όλα τα μέρη της Ελλάδας, όπου κάθε ένας σύλλογος θα καλείται να παραθέσει τη σύνδεση με την ιστορία του τόπου από τον οποίο προέρχεται μέσα από πολυάριθμες πολιτιστικές εκδηλώσεις και θεατρικές-χορευτικές δραστηριότητες.

Η διενέργεια, ακόμη, σχολικών εκδηλώσεων στον χώρο του αρχαιολογικού πάρκου θα οδηγήσει στην ενεργοποίηση και τη δραστηριοποίηση των μαθητών, καθώς και στην αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Δραστηριότητες όπως «Μαθητές ξεναγούν μαθητές», «Φεστιβάλ δημιουργίας μύθων», «Μαθητικές παραστάσεις» θα προσφέρουν γνώσεις στους μαθητές, ενώ ταυτόχρονα θα ενισχύσουν τη δημιουργικότητα και την έμπνευσή τους. Οι δράσεις αυτές θα ωφελήσουν στο να εξελιχθεί ο Ορχομενός σε ένα ελκυστικό μέρος για κάθε είδους τουρισμό καθώς και στην υλοποίηση των παρακάτω πολιτιστικών και ψυχαγωγικών προτάσεων.

Σύγχρονες και ψηφιακές τεχνολογίες

Η τρίτη κατηγορία, επικεντρώνεται στην χρήση των νέων τεχνολογιών και συγκεκριμένα της ψηφιακής τεχνολογίας. Ωστόσο, η αξιοποίηση της σύγχρονης τεχνολογίας είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την εφαρμογή των υπολοίπων προτάσεων,

ειδικά όσων αφορούν τις πολιτιστικές διαδρομές, την παιχνιδοποίηση (gamification) της εμπειρίας της επίσκεψης στον Ορχομενό, καθώς και την βελτίωση της προσβασιμότητας του χώρου. Έχουν διατυπωθεί, λοιπόν, προτάσεις για την δημιουργία διαφόρων ειδών ψηφιακών εφαρμογών οι οποίες θα κινούνται σε ένα εύρος από απλές ενημερωτικές εφαρμογές έως εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας.

Ειδικότερα, έχει προταθεί η δημιουργία μίας εφαρμογής Επαυξημένης Πραγματικότητας, που θα λειτουργεί εντός και εκτός του χώρου του Αρχαιολογικού Πάρκου, έχοντας άμεση αλληλεπίδραση με τον επισκέπτη. Σε πολλά μνημεία, αντίστοιχης σημασίας και αρχαιότητας, είναι πιθανό ο επισκέπτης (ιδίως ο λιγότερο ενημερωμένος) να παρασυρθεί από την παρούσα εικόνα των μνημείων και με μια, πιο επιπόλαια, θεώρηση τους να παραβλέψει την αξία τους.

Σκοπός της εφαρμογής είναι να αντιμετωπίσει αυτό ακριβώς το πρόβλημα, προσφέροντας στους περιηγητές μία πιο ιδιαίτερη και πρωτότυπη εμπειρία. Επομένως, ο επισκέπτης, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή, θα μπορεί μέσα από την οθόνη της συσκευής του (κινητό τηλέφωνο ή tablet) να βλέπει με άμεσο και βιωματικό τρόπο πώς ήταν το μνημείο, που βρίσκεται εκείνη τη στιγμή, στο παρελθόν, όταν ήταν ακόμα **άρτιο** και **ανέπαφο**. Αξίζει να αναφερθεί ότι είναι μια πολλά υποσχόμενη στρατηγική, η οποία ήδη έχει αρχίσει να εφαρμόζεται με επιτυχία σε μνημεία ανά τον κόσμο (όπως στην ρωμαϊκή πόλη Carnuntum στην Αυστρία, ακόμα και στον Παρθενώνα).

Σε αυτό το σημείο φαίνεται και η σύνδεση που έχει η κατηγορία αυτή με όλες τις υπόλοιπες. Η Επαυξημένη Πραγματικότητα αποτελεί ένα πολύτιμο εργαλείο στα χέρια των **εκπαιδευτικών**, το οποίο, σύμφωνα



με τους Chen & Wang (2015), μπορεί να αυξήσει την κινητοποίηση των μαθητών και να ενισχύσει τις στάσεις προς το μάθημα. Ένα ακόμη μέρος των τεχνολογικών προτάσεων που συνδέεται με τις άλλες κατηγορίες, είναι οι εφαρμογές Επαυξημένης Πραγματικότητας οι οποίες δημιουργούν μια διαδραστική περιήγηση, στα πλαίσια των πολιτιστικών διαδρομών. Επιπλέον, η εφαρμογές αυτές αποτελούν κομβικό στοιχείο στην ανάπτυξη των ιδεών που αφορούν την παιχνιδοποίηση της εμπειρίας του Ορχομενού, κατηγορία που θα αναλυθεί ακριβώς παρακάτω.

Παιχνιδοποίηση (Gamification) της εμπειρίας

Η παιχνιδοποίηση, λοιπόν, αποτελεί τον πυρήνα ορισμένων ακόμα αξιολογών προτάσεων οι οποίες έχουν ως στόχο τη μετατροπή της επίσκεψης στον Ορχομενό σε μια βιωματική, διασκεδαστική και, εν τέλει, μοναδική εμπειρία για κάθε επισκέπτη. Σημαντικός παράγοντας για τη συνέχιση και ανάπτυξη του πολιτισμού είναι η καλλιέργεια της ιστορικής συνείδησης μέσα από την παιδεία. Τι καλύτερο από το να πραγματοποιείται η διδασκαλία στα πλαίσια ενός φυσικού ιστορικού χώρου και σε συνδυασμό με ένα παιχνίδι γνώσεων; Είναι βέβαιο πως τότε η Ιστορία θα αποτελούσε ένα από τα αγαπημένα μαθήματα των παιδιών.

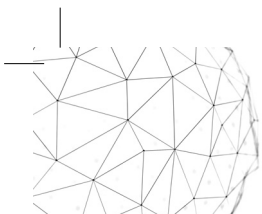
Οι προτάσεις αυτού του τύπου βασίζονται κυρίως σε δύο ιδέες. Η πρώτη αφορά τη σύγχρονη και δημοφιλή έννοια του «Escape Room», όπου οι επισκέπτες ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και την ιστορία του κάθε μνημείου μέσα από την επίλυση γρίφων και την περιήγηση. Η ιδέα έχει ως εξής: Οι παίκτες-τουρίστες/μαθητές θα μετακινούνται στον χώρο, αλλά και στην πόλη του Ορχομενού λύνοντας γρίφους, δεχόμενοι πληροφορίες για τα αρχαιολογικά μνημεία του τόπου και την ιστο-

ρική του διαδρομή. Μαζί με τους παίκτες στο μεγαλύτερο μέρος της διαδρομής θα υπάρχουν ηθοποιοί, οι οποίοι θα έχουν το ρόλο του ξεναγού, μέσα όμως από συγκεκριμένους ρόλους που θα σχετίζονται με την εκάστοτε ιστορία στην οποία βρίσκονται οι πρώτοι. Στο πλαίσιο του παιχνιδιού οι παίκτες καλούνται να έρθουν σε επαφή με τους ντόπιους κατοίκους, να γνωρίσουν την τοπική μυθολογία και την σημαντική ιστορία της περιοχής ανά τους αιώνες με έναν ευχάριστο και διαφορετικό τρόπο.

Η δεύτερη ιδέα είναι δομημένη γύρω από το «Κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού», ένα πασίγνωστο παιχνίδι γρίφων προσαρμοσμένο στα αξιοθέατα και τα σημεία ενδιαφέροντος της πόλης του Ορχομενού. Δίνει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν ολόκληρη την πόλη και μέσα από την περιπλάνησή τους να μάθουν την ιστορία της. Επίσης, οι μύθοι που θα διηγούνται κατά την είσοδο των επισκεπτών στον χώρο και την έναρξη του «Κυνηγιού», θα μεταφέρουν τους επισκέπτες στο κλίμα και τα γεγονότα εκείνης της εποχής.

Βελτίωση της προσβασιμότητας και των υποδομών

Τέλος, αξιοσημείωτο μέρος της μελέτης αποτελούν οι προτάσεις για τη βελτίωση των υποδομών στην πόλη του Ορχομενού, καθώς και της προσβασιμότητας του Αρχαιολογικού Πάρκου. Σημαντικό είναι η πόλη του Ορχομενού να αναγνωρίσει και να ικανοποιήσει ολιστικά τις ανάγκες των επισκεπτών. Η επίτευξη της ικανοποίησης απαιτεί την αξιοποίηση των καταστημάτων γύρω από την πλατεία καθώς και την αναδιαμόρφωση του δήμου. Τέτοιες δράσεις θα μπορούσαν να είναι η ανάπλαση πλατείας σε βιοκλιματική (δηλαδή η αναδιαμόρφωσή της με βάση το τοπικό κλίμα, γνωστό ως μικροκλίμα, και η εξασφάλιση συνθηκών



θερμικής και αισθητικής αποδοτικότητας, αξιοποιώντας διάφορες ανανεώσιμες πηγές ενέργειας, αλλά και τα φυσικά φαινόμενα του κλίματος), δημιουργία χώρων διαμονής, ίδρυση μουσείου, δημιουργία πολιτιστικού κέντρου).

Αναφορικά με την προσβασιμότητα του Αρχαιολογικού Πάρκου (και του Ορχομενού γενικότερα, επί της ουσίας) οι προτάσεις αφορούν, κυρίως, στη δημιουργία μίας διαδραστικής μακέτας του Πάρκου, η οποία θα προκύψει από την αξιοποίηση τεχνολογιών σάρωσης υψηλής ανάλυσης, και θα εμπεριέχει ηχητικά μηνύματα που θα ενεργοποιούνται μέσω της ψηλάφησης της (βλ. AMBAV Project). Επίσης, προβλέπεται η δημιουργία πινακίδων με πληροφορίες στη γλώσσα Braille και η διαμόρφωση του χώρου ώστε να είναι ευκολότερα προσπελάσιμος από άτομα με κινητικά προβλήματα. Οι δράσεις αυτές θα ωφελήσουν στο να εξελιχθεί ο Ορχομενός σε ένα ελκυστικό μέρος για κάθε είδους τουρισμό, ενώ θα συνδράμουν σημαντικά και στην υλοποίηση όλων των προαναφερθέντων προτάσεων.

Επίλογος

Οι αρχαιολογικοί/ιστορικοί χώροι αποτελούν μέρη του ανθρωπογενούς και φυσικού περιβάλλοντος, άξια να προστατευτούν και να αναδειχθούν. Η Μ. Μερκούρη είχε δηλώσει ότι «έχουμε το προνόμιο να ζούμε σε μία χώρα, όπου η κάθε σπιθαμή του εδάφους της μαρτυρεί πολιτισμό και ιστορία». Είναι ένα προνόμιο μοναδικό, που το συνοδεύει η σοβαρή υποχρέωση προστασίας αυτής της κληρονομιάς. Επομένως, η

συνειδητοποίηση της αξίας των μνημείων μπορεί να συμβάλει στην αειφόρο ανάπτυξη και στη βελτίωση της ποιότητας ζωής της κοινωνίας μας.

Επίσης, τα κατάλοιπα των μνημείων του παρελθόντος παρέχουν μια πρόκληση επαφής του παρόντος με το παρελθόν και η ενσωμάτωση αυτών των μνημείων στη σύγχρονη πραγματικότητα οφείλει να πραγματοποιηθεί έτσι ώστε να αναβιώνουν τον σκοπό της δημιουργίας τους από την αρχαιότητα: την ψυχαγωγία, με την κυριολεκτική σύνθεση του όρου (αγωγή της ψυχής), που διαπλάθεται από τη διαχρονικότητα και το μεγαλείο αυτών των μνημείων.

Εν κατακλείδι, με την υιοθέτηση και υλοποίηση των παραπάνω προτάσεων, ο Δήμος του Ορχομενού θα είναι σε θέση να προσφέρει πολύπλευρη εμπειρία στους επισκέπτες. Για να συμβεί όμως αυτό πρέπει, αρχικά, οι ίδιοι οι κάτοικοι της ευρύτερης περιοχής να τον αξιοποιήσουν και κατ' επέκταση να μπορέσουν να μοιραστούν την εμπειρία και τα βιώματα με τους επισκέπτες. Παράλληλα, κρίνεται σκόπιμη η αναγνώριση και η εκμετάλλευση των εξωτερικών ευκαιριών του πλούτου του Ορχομενού που θα βοηθήσουν στον εντοπισμό του ανταγωνιστικού πλεονεκτήματος της περιοχής και στην ανάδειξή της. Προσφέροντας στα άτομα μια συνολική βιωματική εμπειρία, ο Ορχομενός θα καταφέρει να βρίσκεται ανάμεσα στις επιλογές των τουριστών, καθώς ο τόπος αυτός μπορεί να αποτελέσει ένα τουριστικό πακέτο που συνδυάζει πολλές σύγχρονες μορφές τουρισμού.





ΠΗΓΕΣ

Ελληνική

Κουντούρη, Ε. (2004). *Ορχομενός*, ΑΔ 53, σ. 336-339

Κουντούρη, Ε. (2008). «Ορχομενός-Κωπαΐδα», *Αρχαιολογία. Εύβοια και Στερεά Ελλάδα* (επιμ. Α. Βλαχόπουλος), εκδ. Μέλισσα, Αθήνα, 248-254

Μουστακάς, Κ., Παλιόκας, Ι., Τζοβάρας, Δ., Τσακίρης, Α. 2015. *ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ: Εισαγωγή*. [Κεφάλαιο 10]. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: http://repfiles.kallipos.gr/html_books/50/Chapter_10/index.html

Παπαδάκης, Βασίλης, (2009), Επίκαιρα θέματα στρατηγικής των επιχειρήσεων, Ε. Μπένου, Αθήνα

Παπαδάκης, Βασίλης (2016), Στρατηγική των επιχειρήσεων: Ελληνική και διεθνής εμπειρία, τόμος Α' θεωρία, 7η έκδοση, Ε. Μπένου, Αθήνα

Πανηγυράκης, Γεώργιος (2003), Στρατηγική διοίκησης επώνυμου προϊόντος, τόμος Α', Αθ. Σταμούλη, Αθήνα

Παπαβασιλείου, Νικόλαος, Ήντουνας, Κωνσταντίνος (2005), Η τιμολογιακή στρατηγική της επιχείρησης, Αθ. Σταμούλη, Αθήνα
Arens, William, Arens, Christian, Weigold, Michael, Schaefer, David, Επιστημονική επιμέλεια: Γεώργιος Αυλωνίτης, Φλώρα Κοκκινάκη, (2015), Αποτελεσματική διαφήμιση, εκδοτικός οίκος Rosili, Αθήνα.

Ξενόγλωσση

Bosnakis, D., Gagtzis, D. (1996). *Ancient Theatres*, Αθήνα

Chen C., Wang, C-H. (2015). Employing Augmented-Reality-Embedded Instruction to Disperse the Imparities of Individual Differences in Earth Science Learning. *Journal of Science Education and Technology*, 24 (6), 835-847

Chen, C.C., Petrick, J., Shahvali, M. (2014). "Tourism Experiences as a Stress Reliever - Examining the Effects of Tourism Recovery Experiences on Life Satisfaction", *Journal of Travel Research* August 12

Lipe, W. (1984). "Value and Meaning in Cul-

tural Resources." In Henry Cleere, éd., *Approaches to the Archaeological Heritage*, 1-11. Cambridge: Cambridge University Press,

New York: Academic Press. (1978). "Optimizing Strategies for Evaluation of Archaeological Significance." In *Advances in Archaeological Method and Theory*, vol. 1, 1-30.

Paul, K. Ankamah & R. Trent Larson. (1999). *Educational Tourism: A Strategy to Sustainable Tourism Development in Sub-Saharan Africa* (available in online). Earthwatch <http://www.Earthwatch.org/>

Richards, G., Bonink, C. (1992). *European cultural tourism: myth and reality*
Radu, I. (2014). Augmented reality in education: a meta-review and cross-media analysis. *Personal and Ubiquitous Computing*, 18(6), 1-11. doi:10.1007/s00779-013-0747-y

Ιστοσελίδες

Διαδικτυακός τόπος του Σωματείου «ΔΙΑΖΩΜΑ»: <http://www.diazoma.gr>

Διαδικτυακός τόπος του Ιδρύματος Μποδοσάκη:

Ομιλία του Γιάννη Ζηρίνη στην 4η Συνάντηση του Σωματείου «ΔΙΑΖΩΜΑ» με τα Εταιρικά του μέλη με τίτλο: «Πολιτιστική Διαδρομή Στερεάς Ελλάδας: Πώς μπορεί να γίνει πράξη;». Διαθέσιμη στο:

<http://www.blod.gr/lectures/Pages/viewlecture.aspx?LectureID=3420>

Ομιλία του Παναγιώτη Μαστραντώνη στην 4η Συνάντηση του Σωματείου «ΔΙΑΖΩΜΑ» με τα Εταιρικά του μέλη με τίτλο: «Πολιτιστική Διαδρομή Στερεάς Ελλάδας: Η ανάδειξη των υποδομών;». Διαθέσιμη στο:

<http://www.blod.gr/lectures/Pages/viewlecture.aspx?LectureID=3418>

Διαδικτυακός τόπος Μουσείου Αφής: <http://www.tactualmuseum.gr/html/musb.htm>