

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου
Σχολή Ανθρωπιστικών Και Κοινωνικών Επιστημών

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Πολιτιστική Πολιτική Και Ανάπτυξη

Μεταπτυχιακή Διατριβή



**Η ερμηνεία πολιτισμού ως παράγων πολιτιστικής επικοινωνίας με τη νεολαία.
Παράθεση Σχεδίου Ερμηνείας για τη Βενετοκρατία και την Ιστορική Πόλη της
Κέρκυρας**

Ειρήνη Μάντολε

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δωροθέα

Παπαθανασίου Τσουρτ

Νοέμβριος 2023

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου
Σχολή Ανθρωπιστικών Και Κοινωνικών Επιστημών

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών

ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Μεταπτυχιακή Διατριβή

**Η ερμηνεία πολιτισμού ως παράγων πολιτιστικής επικοινωνίας με τη νεολαία.
Παράθεση Σχεδίου Ερμηνείας για τη Βενετοκρατία και την Ιστορική Πόλη της
Κέρκυρας**

Ειρήνη Μάντολε

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Δωροθέα

Παπαθανασίου Τσουρτ

Η παρούσα μεταπτυχιακή διατριβή υποβλήθηκε προς μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων για απόκτηση μεταπτυχιακού τίτλου σπουδών στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών Πολιτιστική Πολιτική Και Ανάπτυξη από τη Σχολή Ανθρωπιστικών Και Κοινωνικών Επιστημών του Ανοικτού Πανεπιστημίου Κύπρου.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου	i
Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου	ii
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ	ii
Μεταπτυχιακή Διατριβή	ii
Η ερμηνεία πολιτισμού ως παράγων πολιτιστικής επικοινωνίας με τη νεολαία. Παράθεση Σχεδίου Ερμηνείας για την Βενετοκρατία και την Ιστορική Πόλη της	ii
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	ii
Περίληψη	iv
Summary	vi
Ευχαριστίες	viii
Εισαγωγή	iii
Κεφάλαιο 1	1
Η Ερμηνεία Της Πολιτιστικής Κληρονομιάς	1
1.1 Ετυμολογία Της Λέξης	1
1.2 Ορισμός Και Αρχές Της Ερμηνείας Πολιτισμού	2
1.3 Η Ερμηνεία Πολιτισμού Σε Παγκόσμιο Επίπεδο	9
1.4 Ερμηνεία Πολιτισμού, Σκοπός Επιμέρους Στόχοι Και Ωφελιμότητα	10
1.5 Μέθοδοι, Τεχνικές Και Εργαλεία	13
Κεφάλαιο 2	14
Μεθοδολογία της Έρευνας	14
2.1 Ερευνητικά Ερωτήματα και Υποθέσεις Εργασίας	15
Κεφάλαιο 3	21
Σχέδιο Ερμηνείας	21
3.1 Σχέδιο ερμηνείας για χώρους πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς	21
3.2 Μεθοδολογία ενός Ερμηνευτικού Σχεδίου	22
Κεφάλαιο 4	28
Ομάδα Ενδιαφέροντος	28
4.1 Χαρακτηριστικά Της Ομάδας Στόχου	28
4.2 Σύντομος Ορισμός Του Πολιτισμού	29
4.3 Νέοι και Πολιτισμός	30
4.4 Τρόποι Αναψυχής Των Νέων Και Κατανόηση Των Στάσεων Τους	31
Κεφάλαιο 5	38
Ψηφιακές Τεχνολογίες	38
5.1 Ψηφιακές Τεχνολογίες	38
5.2 Παιχνιδιοποίηση (Gamification)	40
5.3 Σοβαρά παιχνίδια (serious games)	41
5.4 Προϋποθέσεις και στοιχεία σχεδιασμού ενός σοβαρού παιχνιδιού	42
5.4.1 Προϋποθέσεις /στοιχεία σχεδιασμού ενός σοβαρού παιχνιδιού	42
5.4.2 Στοιχεία σχεδιασμού ενός σοβαρού παιχνιδιού	44
5.5 Χρήση σοβαρών παιχνιδιών στη πολιτιστική κληρονομιά	48
Κεφάλαιο 6	52
Μνημεία, Σημεία Αναφοράς	52
6.1 Η Κέρκυρα	52
6.2 Σύντομη ιστορική αναδρομή	54
6.3 Ενετοκρατία	55
6.4 Τα μνημεία αναφοράς	57
6.4.1 Παλαίο φρούριο ή Φορτέτσα ή Φρούριο Αγίου Νικολάου	57
6.4.2 Νεο Φρούριο ή Νόβα Φορτέτσα	58
6.4.3 Δημαρχείο, Η λέσχη των ευγενών – Θέατρο Αγίου Ιακώβου (loggia dei nobili di Corfu, Teatro San Giacomo)	59
6.4.4 Στρατώνες/Ακαδημία	59
6.4.5 Annunziata, Λατινική Εκκλησία	60
6.4.6 Άγιος Σπυρίδωνας	60
6.4.7 Σπιανάδα Πλατεία	61

Κεφάλαιο 7	62
Πλοκή και Σενάριο Παιγνιδιού	62
7.1 Στοιχεία παιχνιδιού	63
7.2 Σενάριο Παιγνιδιού	64
Επίλογος	73
Βιβλιογραφία	77
Ξενόγλωσση βιβλιογραφία	77
Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία	83
Ιστοσελίδες	83
Παραρτήματα	87
Παράρτημα 1: Ιστορικά Στοιχεία	87
Παλαιό Φρούριο	87
Νέο Φρούριο.....	88
Στοά.....	89
Ιόνιος Ακαδημία.....	90
Annunziata	90
Άγιος Σπυρίδων.....	92
Σπιανάδα.....	92
Διοικητική και Κοινωνική Οργάνωση την περίοδο της Ενετοκρατίας	93
Παράρτημα 2	95
Κάρτες παιχνιδιού	95

Περίληψη

Η πόλη της Κέρκυρας διατηρήθηκε ζωντανή μέσα από το πέρασμα της ιστορίας. Η εικόνα της αποτελεί μία χαρτογράφηση διαφορετικών φάσεων της ιστορίας της, καθώς και της δημιουργικής συνύπαρξης των πολιτισμών που γνώρισε. Δεδομένου ότι η ερμηνεία και η παρουσίαση της πολιτιστικής κληρονομιάς θα πρέπει να γίνεται με βασική προϋπόθεση να μην βλάπτεται η αυθεντικότητα και η ακεραιότητα του ιστού της πολιτιστικής κληρονομιάς ενός τόπου, έγινε το σχέδιο ερμηνείας για τα μνημεία της Ενετοκρατίας στην πόλη της Κέρκυρας.

Μετά από διερεύνηση, ως πιο αποτελεσματικό Σχέδιο Ερμηνείας, κρίθηκε η κατασκευή ενός σοβαρού παιχνιδιού με στοιχεία παιχνιδιοποίησης για νέους ηλικίας 20 με 29 ετών. Η ομάδα αυτή είναι μια απαιτητική ομάδα ενδιαφέροντος, αφού για να προσελκύσει το ενδιαφέρον τους και να τους παρέχει μια θετική και πολύτιμη εμπειρία σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, κρίνεται απαραίτητη η κατάλληλη χρήση των νέων τεχνολογιών, ιδιαίτερα των ψηφιακών τεχνολογιών στον ερμηνευτικό σχεδιασμό..

Στο πρώτο κεφάλαιο της μεταπτυχιακής διατριβής ασχολούμαστε με την έννοια της ερμηνείας γενικά (ετυμολογία, ορισμός και αρχές) σε σχέση με τον πολιτισμό ειδικά (Μέθοδοι, τεχνικές, εργαλεία) αφού αυτό μας ενδιαφέρει στην παρούσα εργασία. Το δεύτερο κεφάλαιο αφορά τη «Μεθοδολογία της Έρευνας», το τρίτο το σχέδιο ερμηνείας και τη μεθοδολογία αυτής». Στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύουμε την « Ομάδα-Στόχο» σε σχέση με τα χαρακτηριστικά της, τη σχέση της με τον πολιτισμό και τους τρόπους αναψυχής της σε μια προσπάθεια να κατανοήσουμε την στάση της . Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι «Ψηφιακές Τεχνολογίες», που θα αναλύσουμε για να κατανοήσουμε τους όρους *παιχνιδιοποίηση, σοβαρά παιχνίδια* και θα δούμε τις προϋποθέσεις δημιουργίας ενός σοβαρού παιχνιδιού. Στο έκτο κεφάλαιο αναλύονται τα σημεία αναφοράς, δηλαδή τα μνημεία Ενετοκρατίας στην Κέρκυρα, αφού πρώτα προηγηθεί μια ιστορική αναδρομή. Τελειώνουμε με το κεφάλαιο επτά στο οποίο παρουσιάζεται το παιχνίδι μας. Το «The Great Storm» είναι ένα παιχνίδι γεμάτο εκπλήξεις και γνώσεις: Οι Τούρκοι, ο πιο δύσκολος εχθρός της Κέρκυρας την περίοδο της Ενετοκρατίας, προκαλεί μόνιμα προβλήματα στην περιοχή αλλά και στο νησί. Η Γαληνότατη στο νησί δίνει τη δική της μάχη για επιβίωση και καθιέρωση. Μπορεί ένα

σοβαρό παιχνίδι να ερμηνεύσει με τρόπο ευχάριστο και προσιτό την ιστορία στους νέους; Μπορεί ένα σοβαρό παιχνίδι να βοηθήσει έτσι ώστε οι νέοι να δημιουργήσουν μια ουσιαστική σύνδεση και να αποκτήσουν ενδιαφέρον για τους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς; Η εργασία κλείνει με τα συμπεράσματα, τη βιβλιογραφία και τα παραρτήματα.

Summary

The UNESCO-listed city of Corfu has been kept alive through the passage of time. Its image is a mapping of different phases of its history and the creative coexistence of the cultures it has known. Since the interpretation and presentation of cultural heritage should be based on the basic premise that the authenticity and integrity of the fabric of a cultural heritage site should not be damaged, the interpretation project for the monuments of the Venetian occupation in Corfu Town was made. The most effective Interpretation Plan, after investigation, was found to be the design of a serious game with gamification elements for young people aged 18 to 30 years old. A challenging group of interest as it is essential to make appropriate use of new technologies, particularly digital technologies, in interpretive design, as well as to better plan and provide a positive and valuable experience for visitors to heritage sites.

In the first chapter of the thesis we deal with the concept of interpretation in general (etymology, definition and principles) and in relation to culture specifically (Methods, techniques, tools) since this is what we are interested in in this thesis. The second chapter deals with the "Research Methodology", the third with the "Interpretation Plan" and its methodology. In the fourth chapter we analyze the "Target Group" in terms of their characteristics, their relationship with culture and their ways of recreation to understand their attitudes. Chapter five presents the "Digital Technologies", which we will analyze to understand the terms gamification, serious games and we will look at the conditions for creating a serious game. In the sixth chapter we analyze the reference points, i.e. the monuments of the Venetian occupation in Corfu included in the serious game. We conclude with chapter seven in which our game is presented. "The Great Storm" is a game full of surprises and knowledge: The Turks are the most difficult enemy of Corfu during the period of the Venetian occupation and cause permanent problems in the region and on the island. The Serenissima on the island is fighting her own battle for survival and establishment. Can a serious game interpret history in a pleasant and accessible way for young people? Can a serious game help so as to create a meaningful connection and interest in heritage sites among young people? The dissertation concludes with conclusions, reference, and annexes.

Ευχαριστίες

Θερμές ευχαριστίες στο σύντροφο της ζωής μου Γιώργο Χατζησπυρίδη για την αμέριστη συμπαράσταση του σε αυτό το όμορφο ταξίδι. Χωρίς τη δική του συνεισφορά σε όλα τα επίπεδα αυτό δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί.

Στην καθηγήτρια μου κυρία Δωροθέα Παπαθανασίου, μέντορα και εμπνευστή μου, αφού η δική της αγάπη για την ερμηνεία ήταν αυτή που με οδήγησε στο να ασχοληθώ με αυτό το θέμα. Η βοήθεια, η υποστήριξη και η συνεχής ενθάρρυνσή της ήταν ανυπολόγιστης αξίας!

Εισαγωγή

Σύμφωνα με τα ευρωπαϊκά προγράμματα πολιτισμού και κοινωνικοοικονομικής ανάπτυξης, η πολιτιστική κληρονομιά αναγνωρίζεται ως μέσο οικοδόμησης, διαπραγμάτευσης και επιβεβαίωσης της κοινωνικής ταυτότητας καθώς και ως ισχυρός παράγοντας κοινωνικής και οικονομικής ανάπτυξης. Η ενασχόληση με την πολιτιστική κληρονομιά στον σύγχρονο κόσμο θεωρείται επίσης παράγοντας για την αντιμετώπιση σύγχρονων προκλήσεων, όπως οι οικονομικές ανισότητες, η επίλυση συγκρούσεων, η κοινωνική συνοχή, τα ανθρώπινα δικαιώματα, η δημοκρατία, η υπερθέρμανση του πλανήτη, η πείνα και η φτώχεια κ.λπ. Η ερμηνεία, η προστασία και η κοινωνική οικοδόμηση της πολιτιστικής κληρονομιάς έχουν γίνει επομένως σημαντικό ζήτημα σε πολλά ερευνητικά έργα, καθώς και σε εφαρμοσμένα και αναπτυξιακά έργα, όπου Ευρωπαίοι εταίροι από διαφορετικούς τομείς και χώρες ακολουθούν τις ευρωπαϊκές στρατηγικές και συστάσεις δηλώνοντας ότι η τοπική κληρονομιά έχει μεγάλες δυνατότητες για την τόνωση της βιώσιμης ανάπτυξης των κοινοτήτων και για μια ενισχυμένη, κοινή, ευρωπαϊκή κληρονομιά και διακρατική ταυτότητα.

Συνολικά, η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί έναν πλούτο που πρέπει να κατανοήσουμε, να σεβαστούμε και να διατηρήσουμε. Η γνώση αυτής της κληρονομιάς ενισχύει τη συνείδηση της προέλευσής μας, την κριτική σκέψη, την ανοιχτότητα στις διαφορετικές πολιτιστικές εκφράσεις και την αίσθηση ευθύνης για την προστασία και την προαγωγή της. Ενώ η υλική ουσία ή η αρχιτεκτονική ενός μνημείου γίνονται αντιληπτά με το μάτι, οι αξίες και τα εγγενή νοήματα παραμένουν απρόσιτα. Ακολουθώντας τη φιλοσοφία της ερμηνευτικής, αυτή η εργασία προτείνει μέσω ενός σοβαρού παιχνιδιού (serious game), ένα τρόπο να γεφυρώσει το χρονικό-χωρικό χάσμα μεταξύ των μνημείων και των νέων. Για να κατανοήσουμε και να αγκαλιάσουμε

τις αξίες της κληρονομιάς και να γεφυρώσουμε αποτελεσματικά το χάσμα, πρέπει να συνδέσουμε την απτή μορφή του αντικειμένου με την άυλη έκφραση του. Διαστάσεις, σύμβολα, έννοιες και αξίες που παραμένουν κωδικοποιημένες στη γλώσσα των ειδικών, ενώ από την άλλη το κοινό, ειδικά η νεολαία αναζητά συναρπαστικές ιστορίες και πολυ-αισθητηριακές εμπειρίες. Επομένως πρέπει να αναζητήσουμε έναν νέο αφηγηματικό λόγο ώστε να γεφυρώσουμε το χάσμα και οι νέοι να έρθουν σε επαφή με την πολιτιστική κληρονομιά. Με αυτόν τον τρόπο, οι νέοι μπορούν να ανακαλύψουν την ομορφιά και την πολυμορφία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς και να την ενσωματώσουν στη δική τους ζωή και δημιουργία. Γνωρίζοντας την πολιτιστική κληρονομιά, οι νέοι μπορούν να αποκτήσουν ένα ευρύτερο πνευματικό ορίζοντα, να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και αναλυτικές δεξιότητες.

Κεφάλαιο 1

Η Ερμηνεία Της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

1.1 Ετυμολογία Της Λέξης

Ερμηνεία, οχτώ γράμματα που συμπυκνώνουν μια ολόκληρη φιλοσοφία. Όπως αναφέρει ο Γεώργιος Μπαμπινιώτης, διακεκριμένος Έλληνας φιλόλογος, γλωσσολόγος, καθηγητής πανεπιστημίου και λεξικογράφος (e-didaskalia) όλα ξεκινούν από τον Ερμή (αρχ. Έρμης και Έρμᾶς και Έρμέας), αρχαίο θεό των Ελλήνων, με πολλές ιδιότητες (ψυχοπομπός, λόγιος, εμπορίου, μεσολαβητής μεταξύ θεών και ανθρώπων και ως Έρμης Τρισμέγιστος, αποκρυφιστής). Το ίδιο το όνομα τού θεού Ερμή, που απαντά ήδη στα Μυκηναϊκά, αν δεν είναι προελληνικό, προήλθε πιθανόν από τη λέξη έρμα «σωρός από πέτρες» (οι πέτρες που σωρεύονταν πάνω από τους τάφους θεωρούνταν χαρακτηριστικό τού Ερμή ως ψυχοπομπού). Έτσι από το όνομα τού Ερμή έχουμε τη λέξη έρμηνεύς «ο διερμηνέας, ο μεταφραστής», αφού ο Ερμής εθεωρείτο μεσολαβητής μεταξύ θεών και ανθρώπων και εξηγητής της βούλησης των θεών. Από το έρμηνεύς παρήχθη το ερμηνεύω με τα παράγωγα (ερμηνεία, ερμηνευτής, ερμηνευτικός, ερμήνευμα, ερμηνεύσιμος κ.ά.) και τα σύνθετά του (διερμηνεύω, μεθερμηνεύω, παρερμηνεύω κ.ά.). Συναντούμε τη λέξη σε αρχαία κείμενα «καὶ γάρ, ἔφη, αὐταὶ γε ἄτοποι τῆ ψυχῆ αἰ ἐρμηνεῖαι καὶ ἐπισκέψεως δεόμεναι» (Πλάτων, Πολιτεία, Ζ, 524B) όπου αναφέρει ότι αυτές οι ερμηνείες θα φαίνονταν παράδοξες στην ψυχή και θα απαιτούσαν να επανεξεταστούν δίνοντας την έννοια της εξήγησης, διασαφήνισης, έκφρασης, μαρτυρίας. (Βικιλεξικό, 21 Σεπτεμβρίου 2021)

Σήμερα η έννοια της ερμηνείας αναφέρεται κυρίως στην πράξη της εξήγησης, της μετάφρασης ή της παροχής βαθύτερης κατανόησης για κάτι, συχνά για να γίνει πιο προσιτό ή ουσιαστικό στους άλλους. Η ερμηνεία περιλαμβάνει τη διαδικασία αποσαφήνισης του νοήματος, της σημασίας ή της πρόθεσης ενός συγκεκριμένου θέματος, όπως ένα έργο τέχνης, ένα κείμενο, ένα γεγονός ή μια έννοια, για να βοηθήσει

τους άλλους να το κατανοήσουν καλύτερα ή από διαφορετική οπτική γωνία. Η ερμηνεία μπορεί να γίνει με διάφορα μέσα, συμπεριλαμβανομένων προφορικών ή γραπτών εξηγήσεων, οπτικών βοηθημάτων, επιδείξεων ή οποιασδήποτε μεθόδου που μεταφέρει μια σαφέστερη κατανόηση του εν λόγω θέματος.

1.2 Ορισμός Και Αρχές Της Ερμηνείας Πολιτισμού

Η ερμηνεία έχει τις ρίζες της στον πανεπιστήμιων φιλόσοφο της αρχαιότητας Αριστοτέλη και στην κλασική ερμηνευτική, έναν υποεπιστημονικό κλάδο που στη συνέχεια άκμασε στη γερμανική φιλοσοφία με τους Schleiermacher, Dilthey, Heidegger και κυρίως τον Gadamer και θεωρείται ως η επιστήμη της κατανόησης (Verstehen).

Ο Αριστοτέλης αποκαλύπτει πώς η Ερμηνευτική βασίζεται στις κατηγορίες της ανθρώπινης αντίληψης, ένα ανθρώπινο φαινόμενο που αποδείχθηκε αληθινό από τους γνωστικούς επιστήμονες στις αρχές του 21ου αιώνα. Η Αριστοτελική λογική αναλύει τη γλώσσα και τον λόγο, απορρίπτοντας κάθε έκφραση που δεν μπορεί να επαληθευτεί ως αληθινή. Αυτό οδηγεί στο γεγονός ότι η Ερμηνευτική διέπεται από τη γνώση και όχι από την «κατανόηση». Η Ερμηνευτική είναι επίσης η τέχνη της ανάλυσης, της ερμηνείας, της τεχνικής στην αντίληψη. Έτσι η ερμηνευτική διευρύνει τους ορίζοντες των επισκεπτών για την απόκτηση της όποιας πληροφορίας σε μέρη που επισκέπτονται και εξοντώνει το άγνωστο, ως εργαλείο για την εξερεύνηση του ιστορικού και φυσικού περιβάλλοντος για τον τουρισμό, δημιουργώντας την εικόνα ενός προορισμού και προσφέροντας στους επισκέπτες ιδιαιτερότητα και αυθεντικότητα. Το παρελθόν θεωρείται ως ξένη χώρα, ένας συνεχής πόλεμος που λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια μιας συμβατικής επίσκεψης. Ο πόλεμος μεταξύ Αντίληψης και Κατανόησης, που είναι τόσο συναισθηματικής όσο και γνωστικής φύσης, καθιστά τη συμβατική επίσκεψη σε μια δεδομένη τοποθεσία ένα ανεπιτυχές γεγονός. Αυτό συμβαίνει επειδή οι περισσότεροι επισκέπτες δεν έχουν την ευκαιρία να συσχετίσουν το περιεχόμενο της συλλογής με τις προηγούμενες εμπειρίες τους. (Parathanasiou 2006 :11-12)

Κατά τη δεκαετία του 1950 ο Freeman Tilden στο πλαίσιο της εργασίας του στην Υπηρεσία Αμερικανικών Εθνικών Πάρκων επαναφέρει και επαναπροσδιορίζει την ερμηνεία πολιτισμού θέτοντας ένα ξεκάθαρο πλαίσιο(Tilkin 2017:11). Δεν ήταν επιστήμονας, φυσιοδίφης, ιστορικός, ούτε κανενός είδους τεχνικός. Μάλλον ήταν θεατρικός συγγραφέας και φιλόσοφος, ένα ασυνήθιστα ευαίσθητο άτομο με μια βαθιά διαισθητική κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι επικοινωνούν καλύτερα.

Αυτή η κατανόηση καθοδήγησε την άποψή του για την ερμηνεία, την οποία όρισε ως «Μια εκπαιδευτική δραστηριότητα που στοχεύει στην αποκάλυψη νοημάτων και σχέσεων μέσω της χρήσης πρωτότυπων αντικειμένων, με εμπειρία από πρώτο χέρι και μέσω ενδεικτικών μέσων, αντί απλώς για την επικοινωνία πραγματικών πληροφοριών» (Ham, 1992:4). Οι σκέψεις του αναλυτικά μέσα από τις έξι αρχές¹ (Ham 1992:4) περιγράφονται στον τόμο του «Ερμηνεύοντας την Κληρονομιά μας», εξακολουθούν να έχουν ισχύ, μέχρι και σήμερα, έχοντας εκπαιδεύσει γενιές διερμηνέων, συνοψίζεται σε μια φράση : «Μέσα από την ερμηνεία έρχεται η κατανόηση, μέσα από την κατανόηση έρχεται η εκτίμηση και μέσα από την εκτίμηση φτάνουμε στη προστασία» (Tilden 1957:38). Όπως υποδηλώνει ο ορισμός του, ο Tilden είδε την ερμηνεία ως μια προσέγγιση στην επικοινωνία που δίνει έμφαση στη μεταφορά ιδεών και σχέσεων και όχι μεμονωμένων γεγονότων και αριθμών.

Αυτό αναφέρει και ο Sam (1992:3) ότι δηλαδή η ερμηνεία της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς δεν είναι τίποτε άλλο από μια προσέγγιση στην επικοινωνία. Όπως δηλαδή ένα άτομο μεταφράζει μια γλώσσα σε μια άλλη, για παράδειγμα ισπανικά σε αγγλικά ή αγγλικά σε ισπανικά, στο πιο βασικό του επίπεδο, αυτό ακριβώς είναι και η ερμηνεία, μετάφραση . Όπως ένας εκπαιδευτικός για να γίνει κατανοητός χρησιμοποιεί διάφορες δραστηριότητες έτσι ώστε να επικοινωνήσει αυτό που θέλει με τους μαθητές του, έτσι ακριβώς συμβαίνει και στην ερμηνεία πολιτισμού. Στόχος είναι η επικοινωνία με το κοινό, η διευκόλυνση της κατανόησης και η συμμετοχή . Αυτό επιτυγχάνεται μέσω τεχνικών όπως η αφήγηση, οι εκθέσεις, οι ξεναγήσεις και άλλες μέθοδοι που ζωντανεύουν την πολιτιστική κληρονομιά και βοηθούν τους ανθρώπους να συνδεθούν και να την εκτιμήσουν καλύτερα (Nowack 2021:3). Στις πρώτες δεκαετίες , η ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς επικεντρωνόταν συχνά σε διδακτικές και πληροφοριακές

¹ 1. Η ερμηνεία πρέπει να είναι προσωπική για το κοινό. Η ερμηνεία που δεν συσχετίζεται κατά κάποιο τρόπο με το τι εμφανίζεται ή περιγράφεται σε κάτι, που εμπίπτει στην προσωπικότητα ή την εμπειρία του επισκέπτη θα είναι στείρα.

2. Οι πληροφορίες, από μόνες τους, δεν είναι ερμηνεία. Η ερμηνεία είναι αποκάλυψη που βασίζεται σε πληροφορίες. Η επιτυχημένη ερμηνεία πρέπει να κάνει περισσότερα από την παρουσίαση γεγονότων.

3. Η ερμηνεία είναι μια τέχνη που συνδυάζει πολλές άλλες τέχνες είτε τα αντικείμενα πολιτιστικής κληρονομιάς που παρουσιάζονται είναι επιστημονικά, ιστορικά ή αρχιτεκτονικά. Οποιαδήποτε τέχνη είναι σε κάποιο βαθμό διδακτική.

4. Ο κύριος στόχος της ερμηνείας δεν είναι η οδηγία, αλλά η πρόκληση. Η ερμηνεία πρέπει να παρακινεί τους ανθρώπους σε μια μορφή δράσης.

5. Η ερμηνεία πρέπει να στοχεύει στην παρουσίαση ενός συνόλου και όχι ενός μέρους. Η ερμηνεία είναι εννοιολογική και πρέπει να εξηγεί τις σχέσεις μεταξύ των πραγμάτων.

6. Η ερμηνεία που απευθύνεται σε παιδιά θα πρέπει να ακολουθεί μια θεμελιωδώς διαφορετική προσέγγιση. Διαφορετικές ηλικιακές ομάδες έχουν διαφορετικές ανάγκες και απαιτούν διαφορετικά ερμηνευτικά προγράμματα.

μεθόδους. Η ερμηνεία αφορούσε πρωτίστως την παρουσίαση γεγονότων και ιστορικών δεδομένων. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της πρώιμης προσέγγισης είναι η χρήση οδηγών και πινακίδων σε ιστορικούς χώρους.

Σύμφωνα με τον ορισμό που παρέχεται από το Interpret Europe, το Heritage Interpretation αντιπροσωπεύει μια δομημένη μορφή για ανεπίσημη μάθηση, με στόχο την επικοινωνία με τους επισκέπτες, ιδεών και εννοιών των τόπων. Πιο συγκεκριμένα θα λέγαμε ότι καθήκον της ερμηνείας είναι η συμμετοχή των χρηστών ενός πολιτιστικού ή φυσιοκρατικού τόπου μέσω κατάλληλων παρουσιάσεων και επικοινωνίας (αφήγηση παραμυθιών, φυλλάδια, πινακίδες, πολυμέσα) έτσι ώστε να διεγείρουν το ενδιαφέρον μέσα από μια εμπειρία που εμπλέκει τους χρήστες μέσω συνδέσεων με το καθένα. Η σημασία της ερμηνείας για να είναι αποτελεσματική, δεν έγκειται μόνο σε γνωστοποίηση της τοποθεσίας, του ιστορικού κέντρου ή έργων στο ευρύ κοινό, αλλά και σε ανάπτυξη της «αίσθησης ταυτότητας» μιας κοινότητας γνωρίζοντας έτσι το κοινό την Πολιτιστική του Κληρονομιά και ως εκ τούτου να ευαισθητοποιηθεί για την κατάλληλη διαχείρισή και διατήρησή του

Η FARO(Faro Convention, 2005) μια σύμβαση η οποία ,παρόλο που δεν κάνει άμεση αναφορά στην ερμηνεία πολιτισμού ,αλλάζει τον χάρτη και τοποθετεί τον άνθρωπο και όχι την κληρονομιά, στο επίκεντρο. Με απλά λόγια, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι εάν ο στόχος της Σύμβασης του Φάρο είναι να θεωρήσει την πολιτιστική κληρονομιά πηγή κοινωνικής και οικονομικής βιωσιμότητας, τότε η ερμηνεία πολιτισμού αποτελεί το μέσο για να φτάσουμε εκεί. Το προοίμιο της σύμβασης του Φάρο(Council of Europe) έχει ως εξής: Τα κράτη μέλη του Συμβουλίου της Ευρώπης [...] αναγνωρίζοντας ότι κάθε άτομο έχει το δικαίωμα να ασχολείται με την πολιτιστική κληρονομιά της επιλογής του, σεβόμενος τα δικαιώματα και τις ελευθερίες των άλλων, ως πτυχή του δικαιώματος ελεύθερης συμμετοχής στην πολιτιστική ζωή που κατοχυρώνεται στην Οικουμενική Διακήρυξη των Ηνωμένων Εθνών για τον άνθρωπο Δικαιώματα (1948) και εγγυημένα από το Διεθνές Σύμφωνο για τα Οικονομικά, Κοινωνικά και Πολιτιστικά Δικαιώματα (1966). Εδώ βλέπουμε ότι τονίζεται το δικαίωμα κάθε ατόμου να συμμετέχει στην ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς με σεβασμό των ελευθεριών και των δικαιωμάτων των άλλων με αναφορά στο άρθρο 27 της Οικουμενικής Διακήρυξης των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων του ΟΗΕ. Η Σύμβαση του Φάρο αναπτύσσει και επεκτείνει περαιτέρω τη διάταξη του ΟΗΕ για το δικαίωμα του ατόμου να συμμετέχει στην πολιτιστική ζωή. Πιο συγκεκριμένα, η Σύμβαση του Φάρο έχει να κάνει με το ότι, όλοι

έχουν την ευκαιρία να έχουν πρόσβαση στην πολιτιστική κληρονομιά. Επίσης η Σύμβαση-πλαίσιο του Συμβουλίου της Ευρώπης για την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς για την κοινωνία προνοεί ότι (Faro 27.x. 2005 Άρθρο 7): «Τα μέρη αναλαμβάνουν μέσω των δημόσιων αρχών και άλλων αρμόδιων φορέων:

α) να ενθαρρύνουν τον προβληματισμό σχετικά με τη δεοντολογία και τις μεθόδους παρουσίασης της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και τον σεβασμό της ποικιλομορφίας των ερμηνειών.

β) να θεσπίσουν διαδικασίες για συνεννόηση για δίκαιη αντιμετώπιση καταστάσεων όπου αντιφατικές αξίες τοποθετούνται στην ίδια πολιτιστική κληρονομιά από διαφορετικές κοινότητες γ) να αναπτύξουν τη γνώση της πολιτιστικής κληρονομιάς ως πηγή για τη διευκόλυνση της ειρηνικής συνύπαρξης, προωθώντας την εμπιστοσύνη και την αμοιβαία κατανόηση με σκοπό την επίλυση και την πρόληψη των συγκρούσεων δ) να ενσωματώσουν αυτές τις προσεγγίσεις σε όλες τις πτυχές της δια βίου εκπαίδευσης και κατάρτισης.

Συνοπτικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το όραμα της Σύμβασης του Φάρο για την κοινωνική αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς βασίζεται σε ένα καινοτόμο μοντέλο κοινωνικής βιωσιμότητας, όπου αποδίδεται σημαντικός ρόλος στην πολιτιστική κληρονομιά. Κάτω από αυτό το πρίσμα θα έλεγα ότι η συγκεκριμένη σύμβαση είναι ο ακρογωνιαίος λίθος της ερμηνείας πολιτισμού. Η πολιτιστική κληρονομιά θεωρείται περαιτέρω ως πηγή για την ανθρώπινη ανάπτυξη και την ανθρώπινη συμμετοχή. Παράλληλα η πολιτιστική κληρονομιά έχει ρόλο στην οικοδόμηση μιας ειρηνικής και δημοκρατικής κοινωνίας και αναμένεται να προωθήσει τον διαπολιτισμικό διάλογο σε τέτοιες διαδικασίες. Συνεπώς, η Σύμβαση εκπληρώνει διάφορες λειτουργίες στο πλαίσιο της κοινωνικής διάστασης της βιωσιμότητας. Ταυτόχρονα η πολιτιστική κληρονομιά μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως πόρος για την οικονομική ανάπτυξη, με έμφαση στη βιώσιμη ανάπτυξη.

Η ανάγκη για σαφή, λογική, τυποποιημένη ορολογία και αποδεκτές επαγγελματικές αρχές για την ερμηνεία και την παρουσίαση, οδήγησε το 2008 στο Κεμπέκ του Καναδά στη Γενική Συνέλευση του ICOMOS ,όπου για πρώτη φορά, από την ίδρυσή του ως διεθνής επαγγελματικός οργανισμός και συμβουλευτικό όργανο της UNESCO(1965), οδηγήθηκε στην υιοθέτηση μιας Χάρτας η οποία διαπραγματεύεται συγκεκριμένα με τις κοινωνικές, οικονομικές και εκπαιδευτικές διαστάσεις της ερμηνείας της κληρονομιάς.

Ηερμηνεία της δημόσιας κληρονομιάς τους απασχόλησε όχι απλώς ως κοινοποίηση πραγματικών επιστημονικών, καλλιτεχνικών ή ιστορικών δεδομένων σχετικά με αρχαιολογικούς χώρους, πολιτιστικά τοπία και ιστορικά κτίρια, αλλά και ως μια περίπλοκη δημόσια άσκηση ιστορικού προβληματισμού μεταξύ πολλών ενδιαφερομένων με ανησυχία για την ανοιχτή πρόσβαση, τη βιωσιμότητα και τη συμπερίληψη. Συνοψίζοντας η νέα Χάρτα ορίζει την ερμηνεία όχι ως μια συγκεκριμένη παράσταση, αφήγηση ή σενάριο αλλά ως μια συνεχή διαδικασία σχέσης με το παρελθόν (Silberman 2009:7)

Ο σκοπός αυτής της Χάρτας ήταν από τη μια να ορίσει τις βασικές αρχές της ερμηνείας και της παρουσίασης ως βασικά συστατικά των προσπαθειών διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς για την ενίσχυση της δημόσιας εκτίμησης και κατανόησης χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς. Από την άλλη να διακρίνει τους δυο όρους «παρουσίαση»² και «ερμηνεία»³ ως διαφορετικά πράγματα, κάτι που είχε ήδη επιχειρήσει και ο Χαμ (Nowacki 2012:17) διακρίνοντας τις διαφορές τους, ότι δηλαδή πληροφορίες είναι απλά γεγονότα, αριθμοί και ημερομηνίες ενώ η ερμηνεία χρησιμοποιεί τεχνικές μάρκετινγκ και διαφήμισης, στρατηγικές δημοσιογραφίας και πλήθος άλλων εργαλείων για να προσφέρει ένα ερμηνευτικό αποτέλεσμα. Ουσιαστικά είναι μια εμπειρία ψυχαγωγικής μάθησης, που εμπνέει και δίνει κίνητρα.

Η Χάρτα προσδιορίζει τις πιο κάτω αρχές που σχετίζονται με την αυθεντικότητα, την πνευματική ακεραιότητα, την κοινωνική ευθύνη και τον σεβασμό της πολιτιστικής σημασίας και του πλαισίου με αντίστοιχους στόχους : (Silberman 2008:7-14)

1. Αρχή πρόσβασης και κατανόησης, σύμφωνα με την οποία τα προγράμματα ερμηνείας και παρουσίασης θα πρέπει να διευκολύνουν τη φυσική και πνευματική πρόσβαση του κοινού σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς με στόχο τη διευκόλυνση της κατανόησης και εκτίμησης των χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς και ενθάρρυνση της ευαισθητοποίησης και της συμμετοχής του κοινού στην ανάγκη προστασίας και διατήρησής τους.
2. Αρχή Πηγών Πληροφοριών σύμφωνα με την οποία η ερμηνεία και η παρουσίαση πρέπει να βασίζονται σε στοιχεία που συγκεντρώνονται μέσω αποδεκτών

² «η προσεκτικά σχεδιασμένη διευθέτηση πληροφοριών και φυσικής πρόσβασης σε έναν τόπο πολιτιστικής κληρονομιάς, συνήθως από μελετητές, εταιρείες σχεδιασμού και επαγγελματίες της πολιτιστικής κληρονομιάς»

³ Η «ερμηνεία», από την άλλη πλευρά, θεωρήθηκε από τους συνεισφέροντες στη χάρτα ότι υποδηλώνει το σύνολο της δραστηριότητας, του προβληματισμού, της έρευνας και της δημιουργικότητας που διεγείρεται από έναν τόπο πολιτιστικής κληρονομιάς.

- επιστημονικών μεθόδων καθώς και από ζωντανές πολιτιστικές παραδόσεις με στόχο τη κοινοποίηση του νοήματος των χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς σε ένα εύρος κοινού μέσω προσεκτικής, τεκμηριωμένης αναγνώρισης της σημασίας τους.
3. Προσοχή στη ρύθμιση και την αρχή του πλαισίου σύμφωνα με την οποία η ερμηνεία και η παρουσίαση των τοποθεσιών πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να σχετίζεται με τα ευρύτερα κοινωνικά, πολιτιστικά, ιστορικά και φυσικά πλαίσια και σκηνικά τους με στόχο να διασφαλίσουν τις υλικές και άυλες αξίες των τόπων πολιτιστικής κληρονομιάς στο φυσικό και πολιτιστικό περιβάλλον και το κοινωνικό τους πλαίσιο.
 4. Αρχή Διατήρησης της Αυθεντικότητας σύμφωνα με την οποία η ερμηνεία και η παρουσίαση των χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να σέβεται τις βασικές αρχές της αυθεντικότητας στο πνεύμα του εγγράφου Nara (1994) με στόχο τον σεβασμό της αυθεντικότητας των χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς, μεταδίδοντας τη σημασία του ιστορικού ιστού και των πολιτιστικών τους αξιών και προστατεύοντάς τα από τις δυσμενείς επιπτώσεις της παρεμβατικής ερμηνευτικής υποδομής, της πίεσης των επισκεπτών, με ακριβή ή ακατάλληλη ερμηνεία.
 5. Αρχή Σχεδιασμού για την Αειφορία, σύμφωνα με την οποία το σχέδιο ερμηνείας για έναν τόπο πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να είναι ευαίσθητο στο φυσικό και πολιτιστικό του περιβάλλον, με την κοινωνική, οικονομική και περιβαλλοντική βιωσιμότητα μεταξύ των κεντρικών του στόχων. Στόχος της συγκεκριμένης αρχής είναι η συμβολή στη βιώσιμη διατήρηση των χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς, μέσω της προώθησης της κατανόησης και της συμμετοχής του κοινού σε συνεχείς προσπάθειες διατήρησης, διασφαλίζοντας τη μακροπρόθεσμη συντήρηση της ερμηνευτικής υποδομής και την τακτική αναθεώρηση του ερμηνευτικού περιεχομένου της.
 6. Αρχή ανησυχίας για τη συμπερίληψη, σύμφωνα με την οποία η ερμηνεία και η παρουσίαση των τοποθεσιών πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να είναι το αποτέλεσμα ουσιαστικής συνεργασίας μεταξύ των επαγγελματιών της πολιτιστικής κληρονομιάς, των κοινοτήτων υποδοχής και των σχετικών κοινοτήτων και άλλων ενδιαφερομένων. Στόχος η ενθάρρυνση της συνεκτικότητας στην ερμηνεία χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς, διευκολύνοντας τη συμμετοχή των ενδιαφερομένων και των σχετικών κοινοτήτων στην ανάπτυξη και εφαρμογή ερμηνευτικών προγραμμάτων.

7. Σημασία της έρευνας, της κατάρτισης και της αξιολόγησης σύμφωνα με την οποία η συνεχής έρευνα, η κατάρτιση και η αξιολόγηση αποτελούν βασικά στοιχεία της ερμηνείας ενός τόπου πολιτιστικής κληρονομιάς. Στόχος της αρχής να αναπτυχθούν τεχνικές και επαγγελματικές κατευθυντήριες γραμμές για την ερμηνεία και την παρουσίαση της κληρονομιάς, συμπεριλαμβανομένων των τεχνολογιών, της έρευνας και της κατάρτισης. Αυτές οι κατευθυντήριες γραμμές πρέπει να είναι κατάλληλες και βιώσιμες στο κοινωνικό τους πλαίσιο.

Σύμφωνα με τον Silberman (2020) το Ename Charter θέτει το άτομο(επισκέπτες) στο κέντρο της ερμηνείας καθιστώντας τον ενεργητικό δέκτη του μηνύματος και διαμορφωτή του, μέσω της προσωπικής αποκωδικοποίησης της λήψης, σε αντίθεση με τον Tilden ο οποίος θέτει τον ερμηνευτή (Silberman 2020: 01 1) στο επίκεντρο της ερμηνείας και τους επισκέπτες παθητικούς δέκτες. Η Χάρτα προσδιορίζει αρχές που σχετίζονται με την αυθεντικότητα, την πνευματική ακεραιότητα, την κοινωνική ευθύνη και τον σεβασμό της πολιτιστικής σημασίας και του πλαισίου. Η επικύρωση του Καταστατικού του ICOMOS για την Ερμηνεία και την Παρουσίαση Τόπων Πολιτιστικής Κληρονομιάς σίγουρα σηματοδοτεί ένα νέο στάδιο στην ανάπτυξη της πολιτικής για την πολιτιστική κληρονομιά. Παρόλα αυτά χρειάζεται ακόμα πολλή δουλειά. Έχουν ακουστεί σχόλια και αναφορές για το πόσο ανοικτές και πόσα ερωτηματικά δημιουργούν οι αρχές που τέθηκαν (Silberman 2009:8). Η σημασία του για την πρακτική της διαχείρισης κληρονομιάς είναι η διαδικασία συνεχούς προβληματισμού που έχει τη δυνατότητα να τονώσει, τόσο στο ICOMOS όσο και στην ευρύτερη κοινότητα διαχείρισης κληρονομιάς σε όλο τον κόσμο. Η σύνταξη και η επικύρωση της χάρτας είναι μόνο η αρχή. Και συνοψίζοντας, όπως αναφέρει η Parathanasiou(2007:10), για να είναι ερμηνευτική η επικοινωνία, πρέπει να κεντρίζει την προσοχή του κοινού, να σχετίζεται με την καθημερινή ζωή των επισκεπτών, να αποκαλύπτει τα νοήματα και τις σχέσεις των πόρων της κληρονομιάς, γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ της απτής μορφής των πόρων και των άυλων σημασιών τους και να επιδιώκεται η ενότητα του μηνύματος απευθυνόμενοι στο σύνολο.

Η UNESCO αναφέρει ότι ερμηνεία της κληρονομιάς είναι ένα είδος προσέγγισης μη συμβατικής μάθησης που προωθεί την ανταλλαγή σημαντικών ιδεών που σχετίζονται με την κληρονομιά, μπορεί να διαδραματίσει μοναδικό ρόλο στην προώθηση της χωρίς αποκλεισμούς και αποτελεσματική διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην

προώθηση αξιών στον πυρήνα της αποστολής της UNESCO, ιδίως της ειρήνης και της αειφόρου ανάπτυξης(UNESCO).

Η σημασία που η ερμηνεία της κληρονομιάς δίνει στην επίλυση συγκρούσεων έχει ιδιαίτερα μελετηθεί από ειδικούς αφού συμβάλλει σημαντικά στην προώθηση της ειρήνης. Η ερμηνεία επιτρέπει στους ανθρώπους να κατανοήσουν διαφορετικούς πολιτισμούς, παραδόσεις και ιστορίες. Ενθαρρύνει την ενσυναίσθηση, τον σεβασμό και την κατανόηση μεταξύ των κοινοτήτων. Αυτή η κατανόηση μπορεί να βοηθήσει να γεφυρωθούν τα κενά και να μειωθούν οι συγκρούσεις που βασίζονται σε λανθασμένες αντιλήψεις ή στερεότυπα (Uzzell, Ballantyne,2007). Ταυτόχρονα ενθαρρύνει την αποδοχή και τον σεβασμό στις πεποιθήσεις και τρόπους ζωής άλλων ανθρώπων. Αυτή η προώθηση της ανεκτικότητας βοηθά στην ειρηνική συνύπαρξη διαφορετικών ομάδων. Η ερμηνεία της κληρονομιάς μπορεί να παίξει ρόλο στην επίλυση των συγκρούσεων σε περιοχές με ιστορικές ή συνεχιζόμενες συγκρούσεις. (Ashworth 2008). Αναγνωρίζοντας κοινές ιστορίες και δίνοντας έμφαση στα κοινά σημεία, η ερμηνεία μπορεί να συμβάλει στη συμφιλίωση και τη θεραπεία. Δίνει την ευκαιρία μέσα από τη διδασκαλία για ιστορικά γεγονότα να κατανοηθούν οι αιτίες και τα αποτελέσματα των συγκρούσεων και έτσι οι κοινωνίες να μπορέσουν να εργαστούν για την πρόληψη παρόμοιων ζητημάτων στο μέλλον (Uzzell, Ballantyne,2007).

Συνολικά, η ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς έχει τη δυνατότητα να προάγει την ειρήνη ενισχύοντας την αμοιβαία κατανόηση, τον σεβασμό και την εκτίμηση για την πολιτιστική ποικιλομορφία, στοιχεία βασικά για την οικοδόμηση ειρηνικών και χωρίς αποκλεισμούς κοινωνιών.

1.3 Η Ερμηνεία Πολιτισμού Σε Παγκόσμιο Επίπεδο

Ιδιαίτερη σημασία στην ερμηνεία πολιτισμού δίνουν πολλές χώρες του κόσμου όπως οι Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής μέσα από υπηρεσίες, όπως η «Υπηρεσία Εθνικών Πάρκων (NPS)», οι οποίες έχουν διαδραματίσει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη τεχνικών και αρχών διερμηνείας (STMA Training Manager Interpretatio, 2008). Οι δημοσιεύσεις και το εκπαιδευτικό τους υλικό προσφέρουν πολύτιμες γνώσεις για την ιστορία και την πρακτική της ερμηνείας(National Park Services, Last updated: January 7, 2022). Επιπλέον, ο Καναδάς μέσα από το Interpretation Canada ,όπου κάθε μέρα χιλιάδες επαγγελματίες προσπαθούν να συνδέσουν τους Καναδούς με τη φυσική και πολιτιστική τους κληρονομιά. Στόχος τους είναι να εμπλουτίσουν τις εμπειρίες των επισκεπτών σε

μουσεία, ιστορικούς χώρους, πάρκα, πολιτιστικά κέντρα και πολλούς άλλους χώρους και τοποθεσίες. Η Αυστραλία μέσω του Interpretation Australia όπου είναι ένας οργανισμός που βασίζεται σε μέλη και είναι αφιερωμένος στην υποστήριξη και την προώθηση του επαγγέλματος της διερμηνείας φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς σε όλη την Αυστραλία και τη Νέα Ζηλανδία, με στόχο να προσφέρει στους επισκέπτες τους δυναμικές εμπειρίες μέσω μιας σύγχρονης διαδραστικής προσέγγισης. Επίσης έχουν δημιουργηθεί πολλοί οργανισμοί, όπως το National Association for Interpretation (NAI), ένας μη κερδοσκοπικός επαγγελματικός οργανισμός αφιερωμένος στην προώθηση του επαγγέλματος της διερμηνείας κληρονομιάς, που σήμερα εξυπηρετεί περίπου 6.000 μέλη στις Ηνωμένες Πολιτείες, τον Καναδά και σε πάνω από τριάντα άλλα έθνη .

Στην Ευρώπη, η ερμηνεία της κληρονομιάς ξεκίνησε το 1975 με την ίδρυση του English Society for the Interpretation of Patrimony και οριστικά το 2010 με την ίδρυση του Interpret Europe, the European Association of Heritage Interpretation. Ο σύλλογος έχει περισσότερα από 300 μέλη από περίπου 40 χώρες και έχει ως αποστολή του ,την ανάπτυξη δραστηριοτήτων στην Ευρώπη και τη σύναψη διεθνών συνεργασιών για την ανάπτυξη ικανοτήτων και δυνατοτήτων για τη διατήρηση και αξιοποίηση της Πολιτιστικής και της Περιβαλλοντικής Κληρονομιάς.

1.4 Ερμηνεία Πολιτισμού, Σκοπός Επιμέρους Στόχοι Και Ωφελιμότητα

Βασικός στόχος της ερμηνείας είναι να βοηθήσει τους επισκέπτες να κατανοήσουν το νόημα των τοποθεσιών, να αναπτύξουν μια ευαισθησία στο περιβάλλον τους και να συνειδητοποιήσουν τη σημασία της ιστορίας και του περιβάλλοντος. Οι χώροι της πολιτιστικής κληρονομιάς περιλαμβάνουν ιστορικά ορόσημα, αρχαιολογικούς χώρους, μουσεία και άλλα μέρη που έχουν σημαντική πολιτιστική και ιστορική αξία. Η αποτελεσματική ερμηνεία και παρουσίαση αυτών των τοποθεσιών εξυπηρετεί πολλούς σημαντικούς στόχους: εμπλουτίζει τις εντυπώσεις των επισκεπτών, δημιουργώντας τους την επιθυμία για δράση και ταυτόχρονα αυξάνει την ευαισθητοποίηση των επισκεπτών έτσι ώστε να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι τόσο στο φυσικό περιβάλλον όσο και στον πολιτισμό. Αν μπορούσαμε να συμπυκνώσουμε σε τέσσερις λέξεις τον σκοπό της ερμηνείας θα ήταν: η καθοδήγηση, η ενημέρωση, η εμπλοκή, η έμπνευση σε όσο περισσότερο κόσμο γίνεται (Nowacki 2012:18-19).

Η ωφελιμότητα της ερμηνείας δεν περιορίζεται στο ατομικό επίπεδο αλλά και στο ευρύτερο κοινωνικό επίπεδο μιας περιοχής, μιας πόλης και της χώρας γενικότερα. Ο Nowacki (2012:17) διαχωρίζει τα οφέλη σε ατομικά και κοινωνικά .

Σε ατομικό/προσωπικό επίπεδο έχουμε:

- Εκπαίδευση: η ερμηνεία και η παρουσίαση παρέχουν εκπαιδευτικές ευκαιρίες στους επισκέπτες. Προσφέρουν πληροφορίες για το παρελθόν, βοηθώντας τους ανθρώπους να κατανοήσουν την ιστορία, τις παραδόσεις και τα έθιμα ενός συγκεκριμένου πολιτισμού. Αυτό ενισχύει την πολιτιστική συνείδηση και προάγει τη διαπολιτισμική κατανόηση. Η μάθηση είναι μια σημαντική ενδιαφέρουσα εμπειρία για πολλούς.
- Ψυχαγωγία: δεδομένου ότι κάποιοι επισκέπτες δεν ενδιαφέρονται να αποκτήσουν γνώσεις στον ελεύθερο τους χρόνο , επιλέγουν να ασχοληθούν με δραστηριότητες που τους παρέχουν χαλάρωση και ψυχαγωγία . Οι ευχάριστες εμπειρίες αυξάνουν την ποιότητα ζωής, μειώνουν το άγχος, ενισχύουν την αυτοπεποίθηση και βελτιώνουν τη σωματική και ψυχική υγεία.
- Έμπνευση : αφού μια επιτυχημένη ερμηνεία μπορεί να βοηθήσει τους επισκέπτες να ανακαλύψουν την ομορφιά ενός έργου τέχνης ή ενός τοπίου και να επηρεάσει την ευαισθησία των ανθρώπων, φέρνοντάς τους πιο κοντά στην κληρονομιά.

Τα τρία αυτά στοιχεία δεν αλληλο-αποκλείονται, αντίθετα αλληλο-καλύπτονται προφέροντας μια ολοκληρωμένη εμπειρία.

Όσον αφορά τα κοινωνικά και ευρύτερα οφέλη που η ερμηνεία πολιτισμού προσφέρει:

- Η ερμηνεία μπορεί να βοηθήσει στη διατήρηση της εθνικής ταυτότητας και των δεσμών με τη χώρα και τον πολιτισμό της. Για να έχει ένα έθνος υπερηφάνεια και αίσθηση ταυτότητας, πρέπει να γνωρίζει τις ρίζες και την κληρονομιά του, να έχει επίγνωση της ύπαρξης και της συνάφειας τόπων που έχουν ιδιαίτερη σημασία(Nowacki 2012:19). Οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς είναι απαραίτητοι για τη διατήρηση μιας αίσθησης πολιτιστικής ταυτότητας και συνέχειας. Υπενθυμίζουν στις κοινότητες την ιστορία και τις πολιτιστικές τους ρίζες, βοηθώντας στη μετάδοση παραδόσεων και αξιών στις μελλοντικές γενιές. Αυτό που κάνει ορισμένες δραστηριότητες «κληρονομιά» είναι εκείνες οι δραστηριότητες που εμπλέκονται ενεργά με το να σκεφτόμαστε και να ενεργούμε όχι μόνο «από πού έχουμε έρθει» όσον αφορά το παρελθόν, αλλά και «πού

πηγαίνουμε» όσον αφορά το παρόν και το μέλλον. Είναι μια κοινωνική και πολιτιστική διαδικασία που διαμεσολαβεί μια αίσθηση πολιτισμικής, κοινωνικής και πολιτικής αλλαγής (Smith 2006:84). Και τέλος, η ενεργός συμμετοχή των πολιτών σε τοπικό επίπεδο μπορεί να εξασφαλίσει τη μακροπρόθεσμη ζωτικότητα και δημιουργικότητα της διαδικασίας της πολιτιστικής κληρονομιάς (Silberman 2020:6).

- Η σωστή ερμηνεία και η παρουσίαση βοηθούν στη διατήρηση και συντήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς αλλά και στην ανάπτυξη μιας παγκόσμιας περιβαλλοντικής συνείδησης. Εκπαιδεύει τους επισκέπτες σχετικά με την ιστορική και πολιτιστική σημασία του χώρου, καλλιεργώντας το αίσθημα ευθύνης και σεβασμού, που μπορεί να οδηγήσει σε καλύτερες προσπάθειες διατήρησης. Αυτό είναι ζωτικής σημασίας επειδή πολλές τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς βρίσκονται σε κίνδυνο λόγω παραγόντων όπως η υποβάθμιση του περιβάλλοντος και οι ανθρώπινες δραστηριότητες. Η ερμηνεία μέσα από την προώθηση κατάλληλης συμπεριφοράς, ελαχιστοποιεί τις αρνητικές επιπτώσεις, συμβάλει στην προστασία των οικοσυστημάτων, της βιοποικιλότητας και των φυσικών πόρων (Jones, S.,2007:10). Ενημερώνοντας έτσι για την ανάγκη υιοθέτησης της βιώσιμης ανάπτυξης και προστασίας των οικολογικών συστημάτων και βοηθώντας στην αναγνώριση, ανακούφιση ή εξάλειψη μεγάλων απειλών για τη ζωή στη Γη.
- Οι τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς προσελκύουν συχνά τουρίστες, συμβάλλοντας στις τοπικές και εθνικές οικονομίες. Η αποτελεσματική ερμηνεία μπορεί να κάνει αυτές τις τοποθεσίες πιο ελκυστικές για τους επισκέπτες, ενθαρρύνοντας τον τουρισμό. Με τη σειρά του, αυτό δημιουργεί έσοδα και ευκαιρίες απασχόλησης, οι οποίες μπορούν να βοηθήσουν στη συντήρηση και την αποκατάσταση της τοποθεσίας. Σύμφωνα με την Smith (2006:5) ο τουρισμός μπορεί να έχει πιο βαθιές στρώσεις ή αποχρώσεις πολιτιστικής και κοινωνικής σημασίας και συνέπειας από ό,τι συχνά επιτρέπει ο χαρακτηρισμός του ως δραστηριότητα αναψυχής και οικονομικής βιομηχανίας. Τέλος η προσέγγιση αυτή επιμηκύνει τον χρόνο παραμονής των επισκεπτών στον χώρο και αυξάνει έτσι την κατανάλωσή τους σε προϊόντα και επιφέρει ανάλογα οικονομικά κέρδη στον χώρο.
- Η αποτελεσματική ερμηνεία μπορεί επίσης να διαδραματίσει ρόλο στην προσέλκυση χρηματοδότησης και υποστήριξης για τη διατήρηση και την

αποκατάσταση χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς. Όταν οι άνθρωποι κατανοούν την αξία ενός τόπου, μνημείου, έργου κλπ., είναι πιο πιθανόν να δωρίσουν ή να υποστηρίξουν την προστασία του (Smith 2006:183).

Η ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι ένα δυναμικό πεδίο που εξελίσσεται συνεχώς για να προσελκύει διαφορετικά κοινά και να προωθή τη βαθύτερη κατανόηση και εκτίμηση της κοινής μας πολιτιστικής κληρονομιάς. Διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στη διατήρηση και τον εορτασμό του πλούτου του παρελθόντος μας, ενώ το καθιστά σχετικό και προσιτό στη σημερινή αλλά και στις μελλοντικές γενιές.

1.5 Μέθοδοι, Τεχνικές Και Εργαλεία

Για την επιλογή των κατάλληλων τεχνικών , μεθόδων και εργαλείων απαραίτητη προϋπόθεση είναι ο καθορισμός των στόχων της ερμηνευτικής προσέγγισης , των πιθανών ακροατηρίων και των πόρων που έχουμε στη διάθεσή μας. Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα πιθανών τεχνικών και εργαλείων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την ερμηνεία της κληρονομιάς(World Heritage Centre of UNESCO).

Υπάρχουν ποικίλοι τρόποι ερμηνείας της πολιτιστικής κληρονομιάς. Μερικές τεχνικές και προσεγγίσεις παρατίθενται παρακάτω, μεταβαίνοντας από την ερμηνεία πρόσωπο με πρόσωπο σε πιο διαφοροποιημένες προσεγγίσεις που μπορούν να αξιοποιηθούν είτε εντός ή εκτός τοποθεσίας. Ο πιο διαδεδομένος και διαχρονικός είναι αυτός της διαδραστικής αφήγησης από έναν ξεναγό(προσωπική ερμηνεία). Η προσωπική ερμηνεία περιλαμβάνει άτομα, όπως ξεναγούς και οδηγούς μουσείων που εξηγούν σε άτομα ή ομάδες τη σημασία του χώρου. Το ουσιαστικό στοιχείο αυτού του τύπου ερμηνείας είναι η ευκαιρία να είναι «αμφίδρομη». Επιτρέπει στον διερμηνέα και το κοινό να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλο και να συμμετέχουν σε συζητήσεις σχετικά με τον χώρο, να μοιράζονται γνώσεις και εμπειρίες και να εντρυφούν πλήρως στα χαρακτηριστικά του. Η προσωπική διερμηνεία, ωστόσο, περιλαμβάνει πάντα προσωπικό ή εθελοντές και, ως εκ τούτου, επιβάρυνση στο προϋπολογισμό. Οι περισσότερες δραστηριότητες με καθοδήγηση απαιτούν από τους επισκέπτες να ενταχθούν σε μια ομάδα επισκεπτών και συχνά χρειάζεται να προγραμματίσουν την επίσκεψή τους εκ των προτέρων για να φτάσουν σε ένα συγκεκριμένο σημείο συνάντησης εγκαίρως(HISA, 2015). Η μη προσωπική διερμηνεία περιλαμβάνει φυλλάδια, οδηγούς, εκθέσεις, πάνελ ερμηνείας, ενημερωτικές πινακίδες αφήγηση συνοδευόμενη από οπτικοακουστικό υλικό σε κάποιον διαμορφωμένο χώρο και ίσως αργότερα συνδυαστεί και με επίσκεψη στο χώρο, ερμηνεία με φιγούρες, αναπαραστάσεις, θεματικές περιηγήσεις, ερμηνεία ζωντανής ιστορίας

(Nowacki, 2012:16) σήμανση, εκθέσεις. Επίσης εικονική πραγματικότητα, επαυξημένη πραγματικότητα, καθλωτική εικονική πραγματικότητα, μικτή πραγματικότητα, εφαρμογές smartphone, ενσωματωμένη ερμηνεία (embedded interpretation), γλυπτική ερμηνεία και δημόσια τέχνη, εκδόσεις συμπεριλαμβανομένων οδηγών, νέα μέσα για τη λήψη μαρτυριών συμπεριλαμβανομένων των ιστοσελίδων, των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, ανάπτυξη ικανοτήτων μεταξύ των νέων, χώροι θεραπείας, μουσεία (κινητά, γκαλερί ή αίθουσες τέχνης, εικονικά μουσεία) (Interpretation Canada, 2018). Η μη προσωπική διερμηνεία μπορεί να παραδοθεί ευρύτερα χωρίς να συμμετέχει προσωπικό ή εθελοντές στη διαδικασία παράδοσης. Η ερμηνεία που βασίζεται στα μέσα ενημέρωσης προτιμάται συχνά από επισκέπτες που θέλουν να βιώσουν ένα μέρος μεμονωμένα με το δικό τους ρυθμό, χωρίς να συμμετέχουν σε μια ομάδα .

Τα μέσα που έχουμε στη διάθεση μας σήμερα αποκτούν μεγαλύτερο ενδιαφέρον και γίνονται κάθε μέρα και καλύτερα λόγω της τεχνολογίας. Παρόλα αυτά για να προσελκύσει το κοινό, η ερμηνεία πρέπει να σχετίζεται με αυτό που θεωρεί σχετικό με τα ενδιαφέροντά του ή την προσωπικότητά του. Από αυτή την άποψη, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε τους επισκέπτες, συμπεριλαμβανομένων των κοινωνικό-δημογραφικών χαρακτηριστικών τους όπως ηλικία, φύλο, υπόβαθρο, εκπαίδευση, εμπειρία, ενδιαφέροντα, ακόμη και κίνητρα. Η γνώση των επισκεπτών βοηθά ώστε να φτάσουν στη συνείδησή τους και έτσι να τους επηρεάσουμε αποτελεσματικά . Για να έχουμε αποτελεσματική ερμηνεία ενός χώρου θα πρέπει να γίνει σωστός και συντονισμένος σχεδιασμός όλων των μερών που εμπλέκονται στο χώρο πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς.

Κεφάλαιο 2

Μεθοδολογία Της Έρευνας

«Προκαλώ-συσχετίζω-αποκαλύπτω»

Freeman Tilden

2.1 Ερευνητικά Ερωτήματα και Υποθέσεις Εργασίας

Η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί τη γέφυρα μεταξύ του παρελθόντος και του μέλλοντος. Μέσω της κατανόησης και αναζήτησης της κληρονομιάς μας, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα καλύτερο μέλλον, επηρεάζοντας την πορεία της πολιτιστικής εξέλιξης. Σίγουρα δεν αρνούνται όλοι οι νέοι να επισκεφθούν μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς, υπάρχουν αρκετοί που ενδιαφέρονται και ασχολούνται ενεργά με την πολιτιστική κληρονομιά. Ωστόσο, υπάρχουν ορισμένοι παράγοντες που μπορούν να συμβάλουν σε χαμηλότερο επίπεδο ενδιαφέροντος ή συμμετοχής σε ορισμένες ομάδες των νέων:

Έλλειψη συνάφειας: Ορισμένοι νέοι μπορεί να αντιλαμβάνονται τις τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς ως ξεπερασμένες ή μη σχετικές με τη ζωή τους. Μπορεί να δώσουν προτεραιότητα σε άλλες δραστηριότητες ή μορφές ψυχαγωγίας που βρίσκουν πιο ελκυστικές ή προσωπικά σημαντικές.

Ψηφιακές αποσπάσεις της προσοχής: Με την άνοδο της ψηφιακής τεχνολογίας και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, οι νέοι μπορεί να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στις συσκευές τους, γεγονός που μπορεί να περιορίσει την ενασχόλησή τους με τοποθεσίες φυσικής κληρονομιάς. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε μειωμένο ενδιαφέρον για επίσκεψη σε τέτοιες τοποθεσίες.

Εκπαιδευτικές προσεγγίσεις: Οι παραδοσιακές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς μπορεί να μην έχουν πάντα απήχηση στους νέους. Καινοτόμες και διαδραστικές προσεγγίσεις που ενσωματώνουν τεχνολογία και αφήγηση μπορούν να βοηθήσουν να γίνουν πιο ελκυστικές τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς.

Η αντίληψη ότι τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς είναι Μερικοί νέοι μπορεί να έχουν προϋδαστεί αρνητικά ότι τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς είναι βαρετά ή χωρίς ενδιαφέρον. Αυτή η αντίληψη θα μπορούσε να προέρχεται από την έλλειψη έκθεσης σε ενδιαφέρουσες αφηγήσεις ή εμπειρίες που σχετίζονται με τις τοποθεσίες.

Ζητήματα προσβασιμότητας: Η περιορισμένη προσβασιμότητα σε τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως οι προκλήσεις στις μεταφορές ή το υψηλό κόστος μπορεί να αποτρέψει τους νέους από την επίσκεψη. Εάν αυτές οι τοποθεσίες βρίσκονται μακριά ή απαιτούν σημαντικά έξοδα, αυτό μπορεί να αποθαρρύνει ορισμένα άτομα από το να κάνουν προσπάθεια να τις επισκεφθούν.

Όταν ετοιμάζεται ένα σχέδιο ερμηνείας είναι σημαντικό όπως έχει αναφερθεί και πιο πάνω η κάθε ομάδα επισκεπτών να προσεγγίζεται με συγκεκριμένο τρόπο έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες της ομάδας. Οι νέοι είναι μια ομάδα με ιδιαιτερότητες και συνεπώς για να προσεγγίσουμε τους νέους θα πρέπει να εφαρμόσουμε διάφορες στρατηγικές που εστιάζουν στη δέσμευση και την ελκυστικότητα των ενδιαφερόντων τους. Η χρήση της τεχνολογίας και των πολυμέσων είναι σίγουρα κάτι που πρέπει να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην ομάδα αυτή. Θα πρέπει να αξιοποιήσουμε την τεχνολογία για να παρουσιάσουμε την πολιτιστική κληρονομιά με ένα πιο δραστικό και ελκυστικό τρόπο. Οι εφαρμογές για κινητά, οι εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας, οι εφαρμογές επαυξημένης πραγματικότητας επιτρέπουν τους νέους να εξερευνούν και να βιώνουν μνημεία με καινοτόμους τρόπους. Αυτό μπορεί να τραβήξει την προσοχή τους και να κάνει τη διαδικασία μάθησης πιο συναρπαστική. Επομένως οδηγούμαστε στα κάτωθι ερευνητικά ερωτήματα:

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ 1:

A) Ποιες είναι και πώς θα δημιουργήσουμε τις ικανές ερμηνευτικές συνθήκες που θα επιτρέψουν στην προκαθορισμένη ομάδα-στόχο να γεφυρώσει το χωροχρονικό κενό μεταξύ των μνημείων της εγγεγραμμένης στην UNESCO Παλαιάς Πόλης της Κέρκυρας;

B) Ποια από τα μνημεία είναι κατάλληλα να ενταχθούν βάσει της ιστορίας τους και της σημασίας τους, αλλά και του αφηγηματικού τους κύκλου σε ένα serious game, ώστε να έχουμε μία ολοκληρωμένη πολιτιστική εμπειρία :

Η παιχνιδοποίηση της εμπειρίας μπορεί να την κάνει ευχάριστη και ανταγωνιστική, παρακινώντας τους νέους να εξερευνήσουν και να μάθουν περισσότερα για τα μνημεία. Ίσως ανταμοιβές και κίνητρα να ενισχύσουν τη δέσμευσή τους. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και οι διαδικτυακές πλατφόρμες όπως το Instagram, το TikTok ή το YouTube για την προβολή φωτογραφιών, σύντομα βίντεο ή ενημερωτικό περιεχόμενο ενισχύουν το ενδιαφέρον σχετικά με μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς. Επίσης σημαντικό είναι να ενθαρρύνουμε τους νέους να μοιραστούν τις δικές τους εμπειρίες, φωτογραφίες ή ιστορίες που σχετίζονται με αυτούς τους ιστότοπους. Αυτό καλλιεργεί μια αίσθηση κοινότητας και σύνδεσης.

Τα διαδραστικά εργαστήρια και οι εκδηλώσεις ειδικά σχεδιασμένες για νέους είναι ένας καλός τρόπος να προσεγγίσουμε τους νέους. Θα μπορούσαν ειδικοί, ιστορικοί ή τοπικοί οδηγοί να μοιραστούν συναρπαστικές ιστορίες και ιδέες για τα μνημεία πολιτιστικής

κληρονομιάς. Οι πρακτικές δραστηριότητες, όπως η κατασκευή αγγειοπλαστικής ή οι παραδοσιακές χειροτεχνίες, μπορούν επίσης να προσφέρουν μια απτή σύνδεση με την κληρονομιά. Ιδιαίτερα σημαντικές είναι οι συνεργασίες με εκπαιδευτικά ιδρύματα όπως σχολεία, κολέγια και πανεπιστήμια ώστε να ενσωματώσουν θέματα πολιτιστικής κληρονομιάς στο πρόγραμμα σπουδών τους. Οι εκδρομές, ξεναγήσεις ή εργαστήρια για μαθητές είναι μια ενσωμάτωση στο εκπαιδευτικό σύστημα που βοηθά τους νέους να κατανοήσουν τη σημασία και την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς. Ένας θεσμός ο οποίος τα τελευταία χρόνια έχει απήχηση είναι τα προγράμματα Youth Ambassador όπου οι νέοι μπορούν να γίνουν υποστηρικτές της πολιτιστικής κληρονομιάς, δίνοντας τους έτσι τη δυνατότητα να μοιραστούν τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους με τους συνομηλίκους τους μέσω παρουσιάσεων, ιστολογίων ή καμπανιών και μέσω κοινωνικής δικτύωσης. Οι νέοι με τον τρόπο αυτό αναλαμβάνουν την ευθύνη να συμμετέχουν ενεργά στη διατήρηση και την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ 2: Τίνι τρόπο η παιχνιδοποίηση (gamification) ως :διαχείριση του ελεύθερου χρόνου της καθορισμένης ομάδας-στόχου δύναται

να προκαλέσει το ενδιαφέρον της ομάδας στόχου για την πολιτιστική κατανάλωση στην εγγεγραμμένη στην UNESCO Παλαιά Πόλη της Κέρκυρας.

Β) να συσχετίσει τα μνημεία και την σημασία τους με τον ορίζοντα και την ενδεχόμενη προτέρα γνώση της ομάδας στόχου, καθώς και τι μέλλει γενέσθαι, στην περίπτωση που η προτέρα γνώση για την Παλαιά Πόλη της Κέρκυρας είναι ελάχιστη έως μηδενική.

Γ) να αποκαλύψει τη σημασία των μνημείων μέσα από την αλληλεπίδραση της ομάδας στόχου με το σοβαρό παιχνίδι (serious game).

Σε απλές γραμμές παιχνιδοποίηση είναι η εφαρμογή αρχών, μηχανισμών και στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού, όπως η εκπαίδευση, οι επιχειρήσεις, η υγειονομική περίθαλψη και άλλοι τομείς. Παιχνιδοποίηση αποκαλείται η διαδικασία κατά την οποία αρχές ή στοιχεία του παιχνιδιού εφαρμόζονται σε συγκεκριμένο. Το συγκεκριμένο αυτό τυπικά στερείται των χαρακτηριστικών αυτών (του παιχνιδιού). Προσθέτουμε λοιπόν χαρακτηριστικά και δομές, ώστε να ενισχυθεί η λειτουργία του συγκεκριμένου και εντέλει, η μάθηση. Περιλαμβάνει τη χρήση λειτουργιών που μοιάζουν με παιχνίδι για να εμπλακούν και να παρακινήσουν άτομα, να οδηγήσουν σε αλλαγή συμπεριφοράς, να βελτιώσουν τη μάθηση και να βελτιώσουν τη συνολική εμπειρία χρήστη. Αυτά τα στοιχεία παιχνιδιού μπορεί να περιλαμβάνουν πόντους και βαθμολογίες,

απτές ή άυλες ανταμοιβές, σήματα ή εικονικές ανταμοιβές, πίνακες κατάταξης και βαθμολογίες, επίπεδα και πρόοδος, προκλήσεις και αποστολές, παρακολούθηση προόδου αλλά και ανατροφοδότηση, τεχνικές αφήγησης, συνεργασία και κοινωνική αλληλεπίδραση και εξατομίκευση. Η παιχνιδοποίηση περιλαμβάνει τον όρο παιχνίδι , ένας όρος που περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα επιλογών και σχετίζεται με παιχνίδια, όχι με παιχνίδι (ή παιχνιδιάρικο). Παιχνίδι αποκαλείται η δομημένη δραστηριότητα που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Μέσα στα πλαίσια αυτά είναι σωστό να διερευνήσουμε τα είδη παιχνιδιών που υπάρχουν όπως τα παιχνίδια δράσης, παιχνίδια περιπέτειας, παιχνίδια ρόλων (RPG), παιχνίδια στρατηγικής, παιχνίδια προσομοίωσης. Επίσης τα σοβαρά παιχνίδια, γνωστά και ως εκπαιδευτικά παιχνίδια, έχουν σχεδιαστεί με σκοπό ,εκτός από την καθαρή ψυχαγωγία,να εκπαιδεύσουν, να ενημερώσουν, να ευαισθητοποιήσουν ή να αντιμετωπίσουν προβλήματα του πραγματικού κόσμου, ενώ ενσωματώνουν στοιχεία που μοιάζουν με παιχνίδια. Τα σοβαρά παιχνίδια συχνά αξιοποιούν τις ελκυστικές και παρακινητικές πτυχές των παιχνιδιών για να προσφέρουν ουσιαστικό περιεχόμενο και να ενθαρρύνουν τη μάθηση. Επιπρόσθετα, συνδυάζουν τη δύναμη των παιχνιδιών με εκπαιδευτικό ή περιεχόμενο που μπορεί να επιδράσει , παρέχοντας μια ελκυστική και διαδραστική προσέγγιση στη μάθηση, στην εκπαίδευση και στην επίλυση προβλημάτων.

Επομένως οδηγούμαστε στο τρίτο ερευνητικό ερώτημα:

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ 3: Πώς μπορούν τα σοβαρά παιχνίδια να προσφέρουν έναν μοναδικό και αποτελεσματικό τρόπο επικοινωνίας περίπλοκων εννοιών, βελτίωσης των δεξιοτήτων και προώθησης της αλλαγής συμπεριφοράς;

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ 4: Για τη δημιουργία ενός σοβαρού παιχνιδιού πρέπει να εντοπίσουμε τα σημεία σταθμούς και τα μνημεία με τα οποία θα ασχοληθούμε. Θα πρέπει για τα μνημεία αυτά να δώσουμε την ιστορική τους σημασία (ιστορικό υπόβαθρο του μνημείου) , το πολιτιστικό πλαίσιο μέσα στο οποίο δημιουργήθηκε το μνημείο και πώς αυτό αντανακλά τις αξίες, τις πεποιθήσεις και τις παραδόσεις της κοινότητας ή της κοινωνίας εκείνη την εποχή τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά και στοιχεία . Ίσως υπάρχουν κάποια συμβολικά ή εικονογραφικά στοιχεία σε σχέση με το μνημείο (σημασία πίσω από συγκεκριμένα μοτίβα, γλυπτά, επιγραφές ή διακοσμητικά στοιχεία). Επίσης θα

πρέπει να δούμε την αρχική λειτουργία ή το σκοπό του μνημείου και πώς έχει εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον μπορεί να έχουν οι τοπικές ιστορίες και η προφορική ιστορία καθώς και ο κοινωνικός και κοινοτικός αντίκτυπος του μνημείου στη διαμόρφωση της τοπικής ταυτότητας, στην ενίσχυση της αίσθησης υπερηφάνειας ή του ανήκειν ή στην προώθηση του τουρισμού και της οικονομικής ανάπτυξης στην περιοχή. Ιδιαίτερα βοηθητικές σε αυτό το σημείο είναι οι δηλώσεις σημαντικότητας, τα ιστορικά βιβλία αλλά και η επαφή με τον χώρο και τους κατοίκους της περιοχής έτσι ώστε να αποκτήσουμε μια ολοκληρωμένη κατανόηση του μνημείου κληρονομιάς και να αναπτύξουμε ένα πιο ουσιαστικό και συναρπαστικό σχέδιο ερμηνείας.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ 5: Ποιοι είναι οι κανόνες και οι διαδικασίες δημιουργίας ενός σοβαρού παιχνιδιού και πώς μπορούν αυτοί/ές να προσαρμοσθούν για την συγκρότηση ενός παιχνιδιού στην Παλαιά Πόλη της Κέρκυρας; Η δημιουργία ενός σοβαρού παιχνιδιού για την πολιτιστική κληρονομιάς, που απευθύνεται στους νέους πρέπει να περιλαμβάνει την ενσωμάτωση διαφόρων στοιχείων για την εμπλοκή των παικτών και την προώθηση της μάθησης για την πολιτιστική κληρονομιά και επομένως θα ερευνηθούν τα κάτωθι θέματα:

Εκπαιδευτικό περιεχόμενο (ιστορικά γεγονότα, πολιτιστικές παραδόσεις, σημαντικά γεγονότα, διάσημα ορόσημα και πολλά άλλα) .

Αφήγηση (Storyline) μια συναρπαστική ιστορία ίσως που συνδέει τον παίκτη με την κληρονομιά που εξερευνάται. Συγγενείς χαρακτήρες, συγκρούσεις και στόχους που ευθυγραμμίζονται με το ιστορικό πλαίσιο. Μια ιδιαίτερη αφήγηση μπορεί να συνεπάρει τους παίκτες στον κόσμο του παιχνιδιού και να ενισχύσει το ενδιαφέρον τους.

Χρήση μηχανισμών παιχνιδιού που ενθαρρύνουν την εξερεύνηση, την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων.

Διαδραστικά περιβάλλοντα, οπτικά ελκυστικά και ρεαλιστικά εικονικά περιβάλλοντα που αντιπροσωπεύουν με ακρίβεια τις τοποθεσίες ή τα μνημεία. Η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον, οι κρυφές λεπτομέρειες μπορούν να προσθέσουν ενδιαφέρον και να αποκαλύψουν ιστορικές πτυχές.

Οι τεχνικές gamification ανταμοιβές, επιτεύγματα, πίνακες κατάταξης και συστήματα προόδου σίγουρα μπορούν να παρακινήσουν τους παίκτες να συνεχίσουν να εξερευνούν και να μαθαίνουν για την κληρονομιά.

Κοινωνική αλληλεπίδραση: Ιδιαίτερα ενδιαφέρον θα ήταν κάποιο είδος κοινωνικής αλληλεπίδρασης που να επιτρέπει στους παίκτες να συνδέονται και να συνεργάζονται με άλλους. Η ενθάρρυνση της συνεργασίας και του ανταγωνισμού μπορεί να προσθέσει ενθουσιασμό και να ενισχύσει την αίσθηση της κοινότητας μεταξύ των παικτών. Τέλος, η ανατροφοδότηση και αξιολόγηση μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να κατανοήσουν τα δυνατά τους σημεία και τους τομείς για βελτίωση. Απαραίτητο συστατικό για την επιτυχία του παιχνιδιού είναι και η πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα παικτών καθώς και το πόσο εύχρηστο είναι.

Αξιολόγηση ενός σοβαρού παιχνιδιού για την πολιτιστική κληρονομιά: θα περιλαμβάνει την αξιολόγηση της εκπαιδευτικής του αξίας, της εμπειρίας του παιχνιδιού και της αποτελεσματικότητάς του στη μετάδοση του επιδιωκόμενου μηνύματος σχετικά με την κληρονομιά και την ιστορία. Για να μπορέσουμε να αξιολογήσουμε το παιχνίδι που θα δημιουργήσουμε θα πρέπει να καθορίσουμε κριτήρια αξιολόγησης αφού προσδιορίσουμε συγκεκριμένες πτυχές. Στη συνέχεια θα πρέπει να δώσουμε την ευκαιρία στην ομάδα-στόχο να παίξει το παιχνίδι έτσι ώστε να εξοικειωθεί με τους μηχανισμούς, το περιεχόμενο και τη συνολική εμπειρία της, καταγράφοντας τις παρατηρήσεις και τις αρχικές της εντυπώσεις. Πρέπει να αξιολογήσουμε τόσο το εκπαιδευτικό περιεχόμενο(ακρίβεια και ποιότητα των ιστορικών πληροφοριών που παρουσιάζονται στο παιχνίδι) αλλά και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού(χειριστήρια του παιχνιδιού, τη σχεδίαση επιπέδου και τη συνολική εμπειρία παιχνιδιού, τη δυσκολία, το ρυθμό, εάν εμπλέκει αποτελεσματικά τους παίκτες στην εκμάθηση της κληρονομιάς). Σε σχέση με την αφήγηση θα πρέπει να εξεταστεί η ιστορία, οι χαρακτήρες, οι διάλογοι και η συνολική αφηγηματική δομή του παιχνιδιού. Επίσης τα οπτικά και ο ήχος (γραφικά, οι κινούμενες εικόνες, τα ηχητικά εφέ και η μουσική). Πολύ σημαντικό για την αξιολόγηση είναι το επίπεδο αφοσίωσης και κινήτρων των παικτών σε όλο το παιχνίδι. Θα ήταν ιδανικό και χρήσιμο αν μπορούσαμε να ζητήσουμε σχόλια από τους χρήστες και τέλος θα πρέπει να αναλύσουμε τον επιδιωκόμενο αντίκτυπο. Μπορούμε να εντοπίσουμε έτσι ξεκάθαρα τα δυνατά σημεία, τις αδυναμίες και τις συστάσεις για το σοβαρό παιχνίδι κληρονομιάς για να μπορέσουμε να το βελτιώσουμε και να το αναπτύξουμε.

Κεφάλαιο 3

Σχέδιο Ερμηνείας

«Ο κύριος στόχος της ερμηνείας δεν είναι η διδασκαλία αλλά η πρόκληση»

Freeman Tilden

Η διαχείριση της πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς προϋποθέτει την προστασία, τη διάσωση, την ανάδειξη και την αξιοποίηση της με στόχο τη διατήρησή της και την παράδοσή της στις επόμενες γενιές. Σύμφωνα με τον Howard (2011:246) η ερμηνεία αποφασίζει τι να πει για την κληρονομιά, πώς και σε ποιον. Η ερμηνεία της κληρονομιάς από τη φύση της είναι πολιτική, ευαίσθητη και συγκινητική. Για τον σκοπό αυτό απαιτείται πολιτιστικός σχεδιασμός. Ένας ολοκληρωμένος πολιτιστικός σχεδιασμός περιλαμβάνει τέσσερα βασικά σχέδια: Σχέδιο συντήρησης (conservation plan), Σχέδιο ερμηνείας (interpretation plan), προώθηση (marketing), χρονοδιάγραμμα (Grimwade, Carter 2000:33-48)

3.1 Σχέδιο ερμηνείας για χώρους πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς

Ο ερμηνευτικός σχεδιασμός είναι μια διαδικασία που προσδιορίζει και περιγράφει σημαντικές εμπειρίες επισκεπτών σε χώρους πολιτιστικής και φυσικής κληρονομιάς. Βασίζεται σε πόρους και συνιστά τρόπους παροχής, ενθάρρυνσης, υποστήριξης, διευκόλυνσης ή με άλλο τρόπο βοήθειας αυτών των εμπειριών. Δημιουργείται μέσω μιας συνεργατικής διαδικασίας που περιλαμβάνει τη διοίκηση, ειδικούς ερμηνευτές, ειδικούς σε θέματα και ενδιαφερόμενα μέρη, μέλη της κοινότητας που έχουν προσωπικό, οικονομικό ή πολιτικό μερίδιο στο έργο. (National Park Service). Τα σχέδια για την ανάπτυξη της ερμηνείας της κληρονομιάς θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τις ανάγκες διατήρησης της κληρονομιάς και θα πρέπει να επιτρέπουν στην τοπική κοινότητα να οικοδομήσει μια αίσθηση κοινής ιδιοκτησίας της κληρονομιάς .Θα πρέπει να αποκαλύπτουν στους επισκέπτες την ιστορία και τη φύση της τοποθεσίας και να

προσαρμόζονται στις απαιτήσεις των επισκεπτών συνδυάζοντας εκπαίδευση και ψυχαγωγία για να εξασφαλίσουν μια ποικιλία εμπειριών. Ένα σχέδιο ερμηνείας καθορίζει την προσέγγιση στην επικοινωνία. Περιλαμβάνει αυτό που θέλετε να ερμηνεύσετε, ποιο είναι το κοινό σας και ποια εργαλεία θα χρησιμοποιήσετε για να επικοινωνήσετε με το κοινό σας. Ο ερμηνευτικός σχεδιασμός είναι σχεδόν συνώνυμος με τον σχεδιασμό εμπειρίας επισκεπτών (Division of Interpretive Planning Harpers Ferry Center, 1998:2).

Είναι μια διαδικασία που όλοι είναι κερδισμένοι. Ωφελεί τον επισκέπτη, τον οργανισμό και τον πόρο που ερμηνεύεται. Τι προσπαθούμε όμως να πετύχουμε;; Κατά την επικοινωνία ερμηνευτικών εμπειριών σε ένα ευρύ φάσμα επισκεπτών, ο εντοπισμός και η ιεράρχηση των στόχων είναι ένα σημαντικό σημείο εκκίνησης. Οι επισκέπτες έχουν προσδοκίες, θέλουν να διασκεδάσουν, να τους προκάλεσει το ενδιαφέρον, να προσπαθήσουν να καταλάβουν και τελικά να νιώσουν συνδεδεμένοι. Η καλλιέργεια αυτής της σύνδεσης είναι το πιο σημαντικό και πιο δύσκολο στοιχείο κάθε ερμηνευτικού προγράμματος. Πρέπει να γνωρίζετε ποιοι είναι οι επισκέπτες σας και πώς να «μιλήσετε» στις εμπειρίες της ζωής τους. Για τον λόγο αυτό, θα πρέπει ένα σχέδιο ερμηνείας να περιλαμβάνει διάγνωση και ανάλυση του πόρου και της επικράτειας του οποίου αποτελεί μέρος (τόσο από την άποψη του τομέα του πολιτισμού όσο και του τομέα των υπηρεσιών) και να επιτρέψει την ανάπτυξη του νήματος της ιστορίας που θα μεταδοθεί και τη δημιουργία και τη θεσμοθέτηση ενός νέου πολιτιστικού τουριστικού προϊόντος (Tugas, et al, 2005: 22). Ολοκληρώνοντας θα λέγαμε ότι για να είναι αποτελεσματική η ερμηνεία πρέπει να πληροί ορισμένες προϋποθέσεις:

- Η διερμηνεία πρέπει να είναι ικανή να προσελκύει και να διατηρεί την προσοχή του επισκέπτη.
- Ο επισκέπτης θα πρέπει να κατανοεί και να διατηρεί μέρος των πληροφοριών.
- Αυτές οι πληροφορίες πρέπει να χρησιμεύουν για την ανάπτυξη μιας στάσης σεβασμού και δεκτικότητας για την κληρονομιά.

Ένα Σχέδιο Ερμηνείας απαιτεί μεθοδολογία, προγραμματισμό, μελέτη του χώρου, του κοινού και πολλά άλλα τα οποία θα δούμε πιο κάτω.

3.2 Μεθοδολογία ενός Ερμηνευτικού Σχεδίου

Σίγουρα δεν υπάρχουν μαγικές συνταγές, αν λάβουμε υπόψιν ότι κάθε τύπος πολιτιστικής ή φυσικής κληρονομιάς είναι μοναδικός και διαφορετικός. Κατά καιρούς

έχουν ειπωθεί πολλές μεθοδολογικές προτάσεις για την προετοιμασία σχεδίων ερμηνείας.

Στη συγκεκριμένη εργασία παρουσιάζουμε δύο από αυτές τις προτάσεις, μέσα από το Hicira Handbook (Tugas, et al ,2005: 23-25) από τον Miró (1997) και Morales (1998). Η κάθε μια αντιμετωπίζει την ερμηνεία μέσα από διαφορετικό φακό. Η μεθοδολογία του Μιρό είναι στενά συνδεδεμένη με τον χώρο, ενώ για την Μοράλες, δίνεται έμφαση στην ερμηνεία ως επικοινωνιακή πράξη.

Μεθοδολογία για την προετοιμασία ενός σχεδίου ερμηνείας, Miró (1997) (Tugas, et al ,2005 : 33-37).

1. Κατανοήστε τη στάση των κατοίκων της περιοχής (ταυτότητα, φόβοι, σκέψεις, αίσθηση περηφάνιας, πολιτισμικά χαρακτηριστικά)
2. Απογραφή των πόρων της τοπικής κληρονομιάς (αναλύστε και αξιολογήστε τις δυνατότητές τους ως έλξης επισκεπτών, τόσο από τουριστική άποψη όσο και από επιστημονική και εκπαιδευτική άποψη).
3. Υπολογίστε το μέγεθος του κοινού-στόχου ,αξιολογήστε τυχόν δυσκολίες (π.χ. προσβασιμότητα)
4. Αξιολογήστε τους ανθρώπινους (ικανότητα και μορφωτικό επίπεδο) και οικονομικούς πόρους.
5. Με βάση τα αποτελέσματα των παραπάνω διαδικασιών, θέστε τους στόχους του σχεδίου (οικονομικούς , κοινωνικούς , διατήρηση και αποτίμηση εκπαιδευτικών και επιστημονικών στόχων).
6. Θέματα και μηνύματα για ερμηνεία (κλειδί για την επιτυχία του σχεδίου)
7. Καθιερώστε τα συστήματα παρουσίασης σύμφωνα με (1)τους τύπους αντικειμένων πολιτιστικής κληρονομιάς (2) τα χαρακτηριστικά κοινού-στόχου και (3) το διαθέσιμο προϋπολογισμό.
8. Ορίστε τις συμπληρωματικές υπηρεσίες (ενημέρωση, υποδοχή, στάθμευση, πινακίδες κ.λπ.)
9. Κόστος υλοποίησης (καθορίστε τον ελάχιστο αριθμό επισκεπτών, προγραμματισμός χρηματοδότησης).

10. Αποφασίστε για το συνολικό σύστημα διαχείρισης, υπό το πρίσμα των στόχων και των τομέων αρμοδιοτήτων: άμεση δημόσια διαχείριση, μικτή δημόσια-ιδιωτική, ανάθεση, ιδιωτική διαχείριση κ.λπ.

11. Σκιαγραφείστε μια στρατηγική προώθησης και μάρκετινγκ, η οποία εκτός από τη δημιουργία συνειδητοποίησης της ύπαρξης του πόρου να αναπτύσσει τη θέση του στην αγορά και να επιδιώκει να αποκτήσει μόνιμη παρουσία στα μέσα ενημέρωσης δημιουργώντας ειδήσεις. (Tugas, et al ,2005: 23-25).

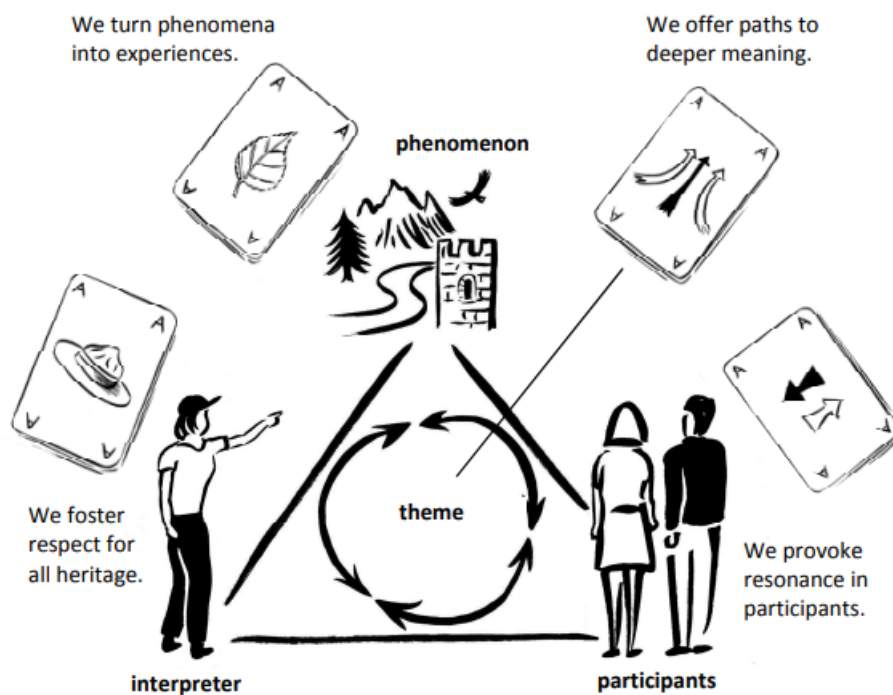
Η μεθοδολογία της Morales Miranda (1998) για την προετοιμασία ενός σχεδίου ερμηνείας αντίστοιχα εντοπίζει επτά στάδια:

1. Διάγνωση της παρούσας κατάστασης. (Είναι απαραίτητη η διερμηνεία εκεί και γιατί)
2. Σχεδιασμός ερμηνείας που είναι βασικά το σχέδιο ερμηνείας (διαμόρφωση στόχων, ανάλυση του πόρου και των δυνατοτήτων του ,εικονικούς επισκέπτες, επιλογή μηνυμάτων ,επιλογή μέσων, εγκαταστάσεις ,υπηρεσίες , προσωπικό εργασίας, αξιολόγηση
3. Σχεδιασμός μέσων, εγκαταστάσεων και προγραμμάτων. Μια δημιουργική διαδικασία που αναλαμβάνεται από ειδικούς με βάση το Σχέδιο ερμηνείας και τις κατευθυντήριες γραμμές του.
4. Εκτέλεση εργασιών και υλοποίηση προγραμμάτων (όπως ορίζεται στο Σχέδιο)
5. Παρουσίαση της κληρονομιάς στους επισκέπτες.
6. Εκτίμηση (Αξιολόγηση όπως συνιστάται στο Σχέδιο)
7. Ανατροφοδότηση.

Τρεις ακρογωνιαίοι λίθοι είναι σημαντικοί για κάθε ερμηνευτική διαδικασία που δεν αναλαμβάνει κάποιος από μόνος του εικ.1 (Ludwig 2015:9) :

- ο χώρος ή το αντικείμενο που θα βιώσετε
- οι άνθρωποι που το βιώνουν
- τα μέσα που διευκολύνουν την ερμηνεία του

Αυτοί οι τρεις ακρογωνιαίοι λίθοι σχηματίζουν το λεγόμενο ερμηνευτικό τρίγωνο (εικόνα 1). Ωστόσο, ένα τέταρτο στοιχείο πρέπει να τραβήξει την προσοχή μας και ίσως αυτό είναι το κλειδί για την επιτυχία του σχεδίου ερμηνείας που θα ετοιμάσουμε. Τι είναι τόσο σημαντικό ώστε οι άνθρωποι να αρχίσουν να εκτιμούν κάτι με το οποίο δεν είχαν καμία στενή σχέση πριν;



Εικόνα 1

Αφού αποφασιστεί η μεθοδολογία η οποία μπορεί να είναι συνδυασμός διαφόρων μεθοδολογιών σύμφωνα με τις ανάγκες του χώρου όπου θα εφαρμοστεί το σχέδιο ερμηνείας θα πρέπει να ληφθούν υπόψη τα ακόλουθα και να απαντηθούν τα πιο κάτω ερωτήματα(National Park Service, 2010:4)

- Σημασία: Γιατί είναι σημαντική η τοποθεσία; Υπάρχει δήλωση σημαντικότητας ; Υπάρχει σχέδιο διαχείρισης διατήρησης; Τι είναι σημαντικό για την κοινότητα; Δηλώσεις σημασίας που περιγράφουν την εθνική, πολιτειακή ή/και τοπική σημασία μιας περιοχής ή τοποθεσίας. Διαφορετικά τμήματα της κοινότητας έχουν διαφορετικές απόψεις για το μνημείο; Τι λέει η βιβλιογραφία, Τι λέει η προφορική ιστορία .
- Λόγοι: Γιατί ερμηνεύετε τον συγκεκριμένο χώρο; Ποια είναι τα κίνητρά σας;
- Κοινό: Το κοινό σας θα είναι η τοπική κοινότητα, οι ξένοι τουρίστες, τα παιδιά, οι έφηβοι, οι ενήλικες, οι άνθρωποι διαφορετικού κοινωνικό- οικονομικού υπόβαθρου και εθνικότητας; Κάθε κοινό μπορεί να χρειάζεται διαφορετικές ερμηνευτικές ενέργειες ίσως διαφορετική προσέγγιση. Κάποιοι διαφορετική γλώσσα. Ποιες είναι οι πιθανές και επιθυμητές εμπειρίες των επισκεπτών; Τι θα θέλουν να κάνουν οι επισκέπτες, τι θα αισθανθούν, τι θα μάθουν και τι θα βιώσουν κ.λπ.;) Ανάλυση κοινού που προσδιορίζει υπάρχοντα και στοχευμένα είδη κοινού

και συγκεκριμένες ανάγκες που σχετίζονται με κάθε ομάδα. (National Park Service, 2010:12-19)

- Βασικά μηνύματα και ιστορίες: Οι άνθρωποι μαθαίνουν μέσα από ιστορίες που βρίσκουν ενδιαφέρουσες και σχετικές με τη ζωή τους. Τι ιστορίες θα πεις; Όταν οι άνθρωποι έρθουν σε επαφή με έναν τόπο ή αντικείμενο πολιτιστικής κληρονομιάς και αφού επιστρέφουν στη συνέχεια στις καθημερινές τους δραστηριότητές τους, αυτό το μνημείο ή αντικείμενο αποκτά μεγαλύτερη σημασία για αυτούς; Νιώθουν περισσότερο συνδεδεμένοι με αυτό και συνειδητοποιούν ότι έχει να κάνει με τη δική τους ζωή και με τις αποφάσεις τους για το μέλλον; Αυτό είναι το «μαγικό πεδίο» μέσα στο οποίο λαμβάνει χώρα η ερμηνεία της κληρονομιάς! (Ludwig, 2015:9)
- Στόχοι: Ποιοι είναι οι στόχοι μας, τι θα μάθουν οι επισκέπτες; Θα αποκτήσουν δεξιότητες; Θα αλλάξει η στάση και η μελλοντική τους συμπεριφορά;
- Κριτική ανασκόπηση: Ποιες πληροφορίες είναι ήδη διαθέσιμες για τον συγκεκριμένο χώρο/μνημείο πριν φτάσουν, στα σημεία άφιξης και στην τοποθεσία; Πού είναι τα κενά πληροφόρησης; Χρειάζεται να αφαιρεθούν αντικείμενα; Στρατηγικές αξιολόγησης για την αξιολόγηση του ερμηνευτικού προγραμματισμού και την απόφαση κατά πόσο χρειάζονται προσαρμογές. (National Park Service, 2010:40)
- Νομική προστασία: Ο χώρος υπόκειται σε οποιαδήποτε νομική προστασία βάσει των πράξεων σχεδιασμού, αρχαιολογίας ή άγριας ζωής; Εάν ναι, πρέπει να σχεδιάσετε την ερμηνεία σας ώστε να τις λάβετε υπόψη.
- Ποιο θα είναι το κόστος :Υπάρχουν πολλές μεταβλητές για τον προσδιορισμό του κόστους ενός σχεδίου.
- Πόσο καιρό θα κρατήσει: Τα ερμηνευτικά σχέδια για συγκεκριμένο χώρο μπορεί να χρειαστούν δύο έως οκτώ μήνες για να ολοκληρωθούν. Ένα μεγαλύτερο ερμηνευτικό σχέδιο μπορεί να διαρκέσει από έξι μήνες έως ένα χρόνο ή περισσότερο για να ολοκληρωθεί, ανάλογα με τη διαθεσιμότητα χρηματοδότησης, τα σχετικά και παράλληλα σχέδια σχεδιασμού και την ποικιλομορφία της περιοχής, τους ενδιαφερόμενους φορείς, τις τοποθεσίες και τους πόρους. (National Park Service, 2010:14)

Κατά τη διαδικασία σχεδιασμού ενός σχεδίου ερμηνείας είναι απαραίτητο να διατηρηθεί μια ισορροπία μεταξύ της αυθεντικότητας του τόπου και της ανάπτυξης διαφόρων μορφών ερμηνείας της κληρονομιάς . Η ερμηνεία μπορεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να μοιραστούν την ιστορία και τις προοπτικές τους, ειδικά όταν έχουν αποκλειστεί στο

παρελθόν και να οδηγήσει σε μεγαλύτερη ενσυναίσθηση και συνοχή. Προτεραιότητα θα πρέπει να είναι η «διαπραγματεύσιμη» φύση τόσο της αυθεντικότητας όσο και της ερμηνείας, που θεωρούνται ως διαδραστικές και δυναμικές διαδικασίες που περιλαμβάνουν τόσο οικοδεσπότες όσο και επισκέπτες .

Η ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς βοηθά επίσης στη δημιουργία δεσμών μεταξύ των τουριστών και των κοινοτήτων που ζουν σε περιοχές πολιτιστικής κληρονομιάς. Η ενεργός συμμετοχή της τοπικής κοινότητας στη διαμόρφωση της στρατηγικής ερμηνείας και στη δημιουργία ερμηνευτικών μηνυμάτων μπορεί να βοηθήσει σημαντικά στη διαμόρφωση της αίσθησης της τοπικής ταυτότητας.

Κεφάλαιο 4

Ομάδα Ενδιαφέροντος

4.1 Χαρακτηριστικά Της Ομάδας Στόχου

Στην παρούσα εργασία, η ομάδα που μας ενδιαφέρει είναι οι νέοι. Τα Ηνωμένα Έθνη ορίζουν τη νεολαία ως την ηλικία μεταξύ 15 και 24 περίπου ετών, οριοθετώντας τις βαθμίδες της εκπαίδευσης ως πηγή για αυτές τις στατιστικές. Ο ΟΗΕ αναγνωρίζει επίσης, ότι αυτό ποικίλλει στα διάφορα κράτη μέλη του. Μια χρήσιμη διάκριση εντός του ίδιου του ΟΗΕ μπορεί να γίνει μεταξύ εφήβων (μεταξύ 13-19 ετών) και νέων ενηλίκων (μεταξύ 20-29 ετών). Ο ΟΟΣΑ (Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης) ορίζει τους νέους ως άτομα «μεταξύ 15 και 29 ετών» ενώ η Κρατική Δούμα της Ρωσίας το 2020 ενέκρινε ένα σχέδιο για την αύξηση του ανώτατου ορίου ηλικίας των νέων από τα 30 σε 35 έτη (το εύρος τώρα είναι από τα 14 έως 35 έτη). Στη Βραζιλία, ο όρος νέος αναφέρεται σε άτομα και των δύο φύλων από 15-29 ετών. Σε χώρες όπως η Αφρική και η Ασία ο όρος νέοι ποικίλει τόσο σε φάσμα ηλικιών όσο και σε σχέση με το φύλο. (Wikipedia τελ.ενημ. Νοεμβρίου 2023).

Η έννοια των νέων στις διάφορες χώρες έχει διαφορετικό ορισμό και νόημα ανάλογα με παράγοντες όπως: ο αξιακός-πολιτιστικός προσανατολισμός, οι κοινωνικοοικονομικές συνθήκες διαβίωσης, τα μορφωτικά χαρακτηριστικά, ο πολιτικός προσανατολισμός και άλλα παρόμοια. Αυτό που ισχύει παγκοσμίως για τους νέους είναι ότι αποτελούν τη μεταβατική κατηγορία (κοινωνική ομάδα) στη μετάβαση μεταξύ της παιδικής ηλικίας και της πλήρους ενηλικίωσης.

Η νεολαία είναι εκείνα τα μέλη της ανθρώπινης φυλής, που είναι πολύ μεγάλα για να είναι παιδιά και πολύ άπειρα για να είναι ενήλικες. Πολλοί από αυτούς έχουν το ανάστημα ανδρών και τη συμπεριφορά των αγοριών. Έχουν σώματα γυναικών αλλά την ιδέα των κοριτσιών. Είναι μια περίοδος ιδιαίτερα όμορφη και πλούσια σε εμπειρίες. Η νεότητα είναι μια πολύπλοκη αλληλεπίδραση σωματικών, ψυχικών, συναισθηματικών και κοινωνικών παραγόντων που επηρεάζουν ολόκληρη την προσωπικότητα (Steemit τελ.ενημ. 2017).

4.2 Σύντομος Ορισμός Του Πολιτισμού

Ο πολιτισμός νοείται ως ένα σύνολο αξιών που δίνουν στα ανθρώπινα όντα λόγο ύπαρξης και δράσης, αλλά και ως όργανο δημοκρατίας, ανάπτυξης και πολιτιστικής έκφρασης.

Αυτός ο ορισμός ειπώθηκε στις 13 Οκτωβρίου 2005 στο Στρασβούργο, μια ευκαιρία κατά την οποία οι εκπρόσωποι των Υπουργών Εξωτερικών των κρατών-μελών του Συμβουλίου της Ευρώπης, ενέκριναν μια σύμβαση-πλαίσιο για την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς για την κοινωνία. Στο κείμενο, που φέρει τον τίτλο “Cultural Heritage: the Council of Europe adopts a new convention on the Value of Cultural Heritage for Society” (Faro 2005), η κληρονομιά θεωρείται χρήσιμη πηγή τόσο για την ανθρώπινη ανάπτυξη, όσο και για την ενίσχυση της πολιτιστικής πολυμορφίας και την προώθηση του διαπολιτισμικού διαλόγου καθώς και για την αποσαφήνιση ενός μοντέλου οικονομικής ανάπτυξης που βασίζεται στις αρχές της αειφόρου χρήσης των πόρων.

Η σύμβαση που υπογράφηκε στο Faro της Πορτογαλίας το 2005, ορίζει την πολιτιστική κληρονομιά ως «ένα σύνολο πόρων που κληρονόμησαν από το παρελθόν που οι άνθρωποι θεωρούν, πέρα από το καθεστώς της ιδιοκτησίας, ως αντανάκλαση και έκφραση των αξιών, των πεποιθήσεων, της γνώσης και των παραδόσεων τους σε συνεχή εξέλιξη». Αυτή η κληρονομιά περιλαμβάνει επομένως όλες τις πτυχές του περιβάλλοντος που προκύπτουν με την πάροδο του χρόνου από την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων και τόπων. Το ίδιο έγγραφο αναφέρεται στην έννοια της «πατρογονικής κοινότητας», η οποία αποτελείται από ανθρώπους που συνδέουν τις αξίες με συγκεκριμένες πτυχές της κληρονομιάς που συνεπάγονται, στο πλαίσιο της δημόσιας δράσης, τη διατήρηση και τη μετάδοση στις μελλοντικές γενιές (Council of Europe). Αυτή η Σύμβαση τόνισε την ανάγκη να τεθεί το άτομο και οι ανθρώπινες αξίες στο επίκεντρο μιας ευρύτερης έννοιας της πολιτιστικής κληρονομιάς, η οποία θεωρεί την πολιτιστική κληρονομιά ως σημαντική πηγή για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής σε μια κοινωνία σε συνεχή εξέλιξη.

Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να ορίσουμε τον πολιτισμό ως μια κατασκευή που περιγράφει το σύνολο των πεποιθήσεων, συμπεριφορών, γνώσεων, κυρώσεων, αξιών και στόχων, που διακρίνουν τον τρόπο που ζουν οι άνθρωποι: τι έχουν, τι κάνουν και σκέφτονται (Herskovitz, 1948:625). Η γνώση του εαυτού μας και των άλλων ανθρώπινων όντων, με τη μορφή πολιτισμού, παίζει ρόλο σχεδόν σε κάθε γεγονός της ύπαρξης. Κάθε συγκεκριμένος πολιτισμός παρέχει ένα είδος ίχνους για όλες τις δραστηριότητες της ζωής (Kluckonhn, 1960: 584-590). Υπό αυτή την έννοια,

περιλαμβάνει όχι μόνο το σύνολο των γνώσεων του ατόμου, αλλά και την πνευματική κληρονομιά ενός λαού και αποτελεί αναπόσπαστο και ενεργό μέρος στις διαδικασίες βιώσιμης και οικονομικής ανάπτυξης. Αντιπροσωπεύει έναν τρομερό πόρο για τη βελτίωση των υλικών και πνευματικών συνθηκών διαβίωσης χωρών και ανθρώπων. (Kluckonhn, 1960: 592-599).

Σύμφωνα με τα τρέχοντα ευρωπαϊκά προγράμματα πολιτισμού και κοινωνικοοικονομικής ανάπτυξης, η πολιτιστική κληρονομιά αναγνωρίζεται ως μέσο οικοδόμησης, διαπραγμάτευσης και διεκδίκησης της κοινωνικής ταυτότητας καθώς και ως «ισχυρός παράγοντας στην κοινωνική και οικονομική ανάπτυξη μέσω των δραστηριοτήτων που δημιουργεί και πολιτικές που το στηρίζουν» (European Commission, Ευρωπαϊκή Στρατηγική Πολιτιστικής Κληρονομιάς 2018: 7). Σε αυτό το πλαίσιο, οι πρακτικές πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελούν έναν ανεκτίμητο πόρο στους τομείς της εκπαίδευσης, της απασχόλησης, του τουρισμού και της αειφόρου ανάπτυξης.

Η πολιτιστική κληρονομιά είναι μια ανοιχτή έννοια σήμερα και ο πολιτισμός είναι μια δυναμική διαδικασία, η οποία αντανακλά κάθε στοιχείο της ζωής στο παρόν και στο παρελθόν. Σε όλες τις πτυχές του, επιβεβαιώνει με απτό τρόπο ότι κάθε άνθρωπος, κάθε ομάδα ή κοινωνική πρακτική είναι επίσης ένα πολιτισμικό αποτέλεσμα. Έτσι, ένα πολιτιστικό μνημείο, μια θεατρική παράσταση, ένας πίνακας του Ελ-Γκρέκο και μια ψηφιακή αναπαράσταση είναι το αποτέλεσμα μιας πολιτιστικής εξέλιξης.

Τόσο η Ευρωπαϊκή Ένωση, όσο και διεθνείς οργανισμοί (πχ. UNESCO, Heritage Lottery Fund, ICCROM ,International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property κ.α) σε όλο τον κόσμο προσπαθούν να βρουν τους τρόπους έτσι ώστε να επιτευχθεί η σύνδεση της επόμενης γενιάς με το παρελθόν. Διοχετεύουν μεγάλη προσπάθεια έτσι ώστε οι νέοι να αλληλοεπιδράσουν με τον πολιτισμό μέσα από προγράμματα, δράσεις και εκδηλώσεις αναγνωρίζοντας την θετική αξία που θα έχει η αλληλεπίδραση αυτή με το μέλλον της κοινωνίας, της χώρας τους αλλά της ανθρωπότητας γενικότερα!

4.3 Νέοι και Πολιτισμός

“Λέγεται συχνά ότι οι νέοι είναι το μέλλον μας. Είναι όμως και το παρόν μας”(Unesco τελ.ενημ. April 2023). Τα 1,2 δισεκατομμύρια νέοι σε όλο τον κόσμο είναι περίπου το 16%

του συνολικού παγκόσμιου πληθυσμού. Οι σημερινοί νέοι αντιμετωπίζουν πρωτόγνωρες προκλήσεις όπως τρεις φορές περισσότερες πιθανότητες να μείνουν άνεργοι από τους ενήλικες, την κλιματική αλλαγή, τις αυξανόμενες ανισότητες, τις συγκρούσεις, τα ζητήματα που σχετίζονται με την τεχνητή νοημοσύνη και τις νέες τεχνολογίες με αποκορύφωμα την πρόσφατη πανδημία. Οι νέοι του σήμερα θα πρέπει να περιηγηθούν σε πολύπλοκα, αβέβαια εδάφη. Πρόσφατες μελέτες δείχνουν ότι οι νέοι αισθάνονται περισσότερο άγχος για το μέλλον τους με αποτέλεσμα να οδηγούνται σε αυξημένη απομόνωση, περιθωριοποίηση και ενδεχομένως, εξτρεμισμό (Unesco τελ.ενημ. April 2023).

Ακτίνα αισιοδοξίας σύμφωνα με τις παγκόσμιες τάσεις είναι ο πολιτισμός, ο οποίος παρέχει πολλαπλές απαντήσεις σε αυτές τις προκλήσεις. Οι νέοι είναι επίσης οι μελλοντικοί φύλακες της πλούσιας, ποικιλόμορφης κληρονομιάς και η δυναμική μας για φρέσκες ιδέες και δημιουργικότητα. Συνδεδεμένοι μεταξύ τους όπως ποτέ άλλοτε μέσω ψηφιακών τεχνολογιών, συμβάλλουν ήδη στην ανθεκτικότητα των κοινοτήτων τους, προτείνοντας καινοτόμες λύσεις, οδηγώντας στην κοινωνική πρόοδο και εμπνέοντας πολιτικές αλλαγές. Η επένδυση στους νέους έχει θετικές συνέπειες σε όλες τις κοινωνίες. Η σύλληψη της ενέργειας, της έμπνευσης και του δυναμισμού του παγκόσμιου νεανικού πληθυσμού για την οικοδόμηση ενός καλύτερου κόσμου δεν είναι προαιρετική: είναι απαραίτητη για την επίτευξη του φιλόδοξου Προγράμματος Αειφόρου Ανάπτυξης. Επενδύοντας λοιπόν στη μερίδα αυτή του πληθυσμού, επενδύουμε και στο μέλλον μας.

4.4 Τρόποι Αναψυχής Των Νέων Και Κατανόηση Των Στάσεων Τους

Η παγκοσμιοποίηση σημαίνει ότι ένα μεγάλο ποσοστό των νέων στις μεταβιομηχανικές κοινωνίες μοιράζεται παρόμοιους τρόπους αναψυχής: ενεργή συμμετοχή στα κοινωνικά δίκτυα, στο διαδίκτυο, στην κατανάλωση πολιτιστικών βιομηχανιών (κυρίως μουσικής και ταινίες), στα παιχνίδια υπολογιστών, στις αθλητικές δραστηριότητες, στα πάρτι, στα ταξίδια. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των μεσογειακών κοινωνιών (Friedrich Naumann Foundation for Freedom, τελ. Ενημ. Σεπτέμβριο, 2023) είναι ότι μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου διοχετεύεται μέσα από ευχάριστες συναθροίσεις σε χώρους έξω από το σπίτι, είτε σε πάρκα, είτε στην παραλία, είτε στους δρόμους και τις πλατείες των ίδιων των πόλεων. Τα μουσικά φεστιβάλ, κυρίως το καλοκαίρι, αποτελούν επίσης ένα από τα μεγάλα αξιοθέατα για τους νέους, αλλά και τα λαϊκά φεστιβάλ, στα οποία συμμετέχουν όλοι οι πολίτες ανεξαρτήτως ηλικίας. Δεν είναι μόνο οι μεγάλες πρωτεύουσες που προσφέρουν συναυλίες, αλλά ακόμη και πόλεις με λίγους κατοίκους δέχονται χιλιάδες

νέους λόγω της διοργάνωσης αυτών των εκδηλώσεων. (Friedrich Naumann Foundation for Freedom, τελ. Ενημ. Σεπτέμβριο, 2023).

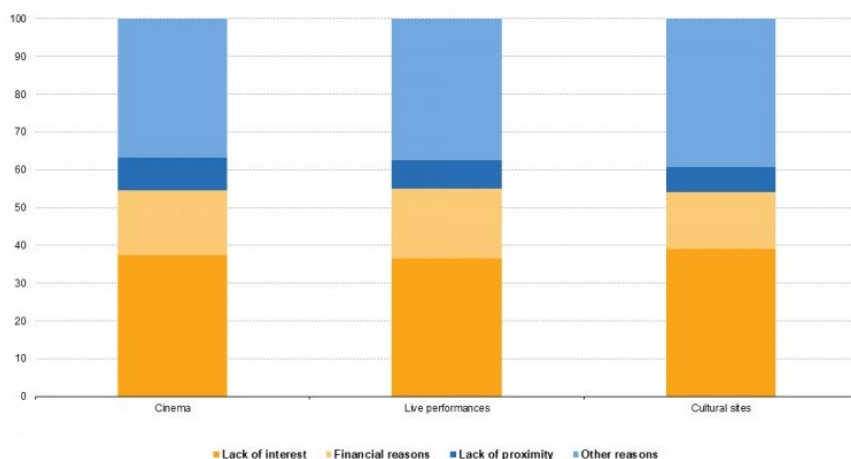
Γιατί οι νέοι δεν επιλέγουν να επισκεφθούν μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς;

Σύμφωνα με την Eurostat (2015), δόθηκαν οι πιο κάτω λόγοι με την σειρά όπως επεξηγούνται στη συνέχεια:

- οικονομικοί λόγοι (δεν είχαν την οικονομική δυνατότητα να λάβουν μέρος σε πολιτιστικές δραστηριότητες)
- έλλειψη ενδιαφέροντος (δεν ενδιαφέρθηκαν να λάβουν μέρος).
- έλλειψη εγγύτητας (δεν υπήρχαν χώροι, για παράδειγμα, κινηματογράφος, θέατρο ή μουσείο κοντά .Αυτός ο λόγος αφορά ζητήματα που σχετίζονται τόσο με τη φυσική απόσταση όσο και με την προσβασιμότητα).

Στον Πίνακα 1(Table 1) μπορούμε να δούμε τους κύριους λόγους για τους οποίους ο πληθυσμός της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ηλικίας 16 ετών και άνω) δεν συμμετείχε στις τρεις πολιτιστικές δραστηριότητες που αναλύθηκαν — μετάβαση στον κινηματογράφο, παρακολούθηση ζωντανής παράστασης, επίσκεψη σε πολιτιστικό χώρο. Ο κύριος λόγος για τη μη συμμετοχή ήταν η έλλειψη ενδιαφέροντος, όπως αναφέρθηκε από το 39,1% των ερωτηθέντων στην Ευρωπαϊκή Ένωση που δεν επισκέφτηκαν έναν πολιτιστικό χώρο, το 37,5% των ερωτηθέντων που δεν πήγαν στον κινηματογράφο και το 36,6% των ερωτηθέντων που δεν παρακολούθησε ζωντανή παράσταση. Οι οικονομικοί λόγοι ήταν ο δεύτερος πιο συχνά δηλωμένος λόγος για τη μη συμμετοχή σε πολιτιστικές δραστηριότητες, όπως ανέφερε το 18,4 % των ερωτηθέντων στην ΕΕ που δεν παρακολούθησαν ζωντανή παράσταση, 17,1 % των ερωτηθέντων που δεν πήγαν σινεμά και 15,0 % των ερωτηθέντων που δεν επισκέφτηκαν έναν πολιτιστικό χώρο. Το ποσοστό του ενήλικου πληθυσμού της ΕΕ που ανέφερε την έλλειψη εγγύτητας ως τον κυριότερο λόγο για τον οποίο δεν συμμετείχε σε πολιτιστικές δραστηριότητες ήταν σταθερά μονοψήφιο: 8,6 % όσοι δεν πήγαν σινεμά, 7,6 % όσοι πήγαν δεν παρακολούθησαν ζωντανή παράσταση και το 6,7 % όσοι δεν επισκέφτηκαν πολιτιστικό χώρο.

Main reasons for not participating in cultural activities during the previous 12 months, EU, 2015
(% share of non-participants)



Note: estimates.
Source: Eurostat (online data code: ilc_scp05)

eurostat

Πίνακας 1 (Table 1) Λόγοι μη συμμετοχής σε συγκεκριμένες πολιτιστικές δραστηριότητες.

Στην ίδια έρευνα θα δούμε ότι σε 13 από τα 25 κράτη μέλη της ΕΕ (τα στοιχεία δεν είναι διαθέσιμα για τη Ρουμανία και τη Σλοβακία), η μετάβαση στον κινηματογράφο ήταν η πιο δημοφιλής πολιτιστική δραστηριότητα μεταξύ των ατόμων που γεννήθηκαν εκτός ΕΕ, με τα ποσοστά συμμετοχής για αυτήν την ομάδα να ανέρχονται σε περισσότερο από 50,0 % στη Δανία, Ιρλανδία και Λουξεμβούργο. Πίνακας 2 (Table 2)

Cultural participation during the previous 12 months, by country of birth and by cultural activity, 2015
(% share of population aged ≥16 years)

	Native-born			EU-born (except reporting Member State)			Born outside the EU		
	Cinema	Live performances	Cultural sites	Cinema	Live performances	Cultural sites	Cinema	Live performances	Cultural sites
EU (*)	45.7	47.6	47.2	40.0	38.0	44.7	36.5	29.0	39.7
Belgium	51.9	47.9	44.6	47.2	38.2	39.5	34.6	21.2	26.2
Bulgaria (*)	21.6	19.4	14.6	-	-	-	37.1	23.0	23.3
Czechia	48.1	48.2	52.4	35.8	40.0	44.6	48.9	42.7	44.8
Denmark	66.6	59.9	61.6	44.2	40.4	57.5	57.6	38.4	54.0
Germany	48.1	50.4	50.0	38.8	40.6	51.1	36.7	34.8	45.7
Estonia	52.7	59.7	46.8	29.3	39.0	34.5	22.2	36.4	29.3
Ireland (*)	47.8	47.0	38.2	55.4	33.6	39.7	52.4	39.1	48.6
Greece	33.5	34.4	17.2	36.4	40.1	23.1	21.3	22.8	12.3
Spain	46.6	34.4	35.2	43.0	23.9	34.4	39.0	18.8	23.8
France	59.6	56.3	54.7	40.2	44.9	44.4	42.6	37.5	42.7
Croatia	26.1	27.1	20.0	28.9	28.8	17.2	12.7	17.7	11.9
Italy	38.5	26.1	27.0	31.2	20.4	21.2	27.6	16.8	16.6
Cyprus	31.6	45.1	20.5	28.2	34.5	19.7	24.9	36.2	20.4
Latvia	34.5	55.3	46.4	18.6	40.1	33.0	15.4	34.0	30.7
Lithuania	39.2	57.8	32.0	47.5	44.6	27.6	11.7	38.8	18.5
Luxembourg	59.8	68.1	58.2	49.6	45.4	54.0	54.4	47.5	47.4
Hungary	30.7	30.9	34.7	33.4	30.8	32.8	40.7	50.6	59.3
Malta	33.9	28.8	25.5	48.0	43.0	42.4	36.5	32.9	31.7
Netherlands	60.1	62.5	62.6	53.1	55.7	62.5	49.3	40.2	45.5
Austria	49.8	57.0	45.9	45.7	48.0	47.4	32.3	25.1	28.2
Poland (*)	41.4	26.1	38.0	3.7	14.9	19.0	18.7	8.4	18.5
Portugal	30.9	48.0	37.4	44.5	60.5	46.2	43.0	42.5	35.9
Romania	19.3	21.4	18.3	-	-	-	-	-	-
Slovenia	36.5	59.1	45.0	28.4	43.1	38.7	18.9	34.9	31.4
Slovakia	35.2	40.3	33.7	15.4	34.1	29.7	-	-	-
Finland	55.2	67.0	61.4	56.7	58.0	61.4	49.6	46.1	59.7
Sweden	63.9	60.4	69.2	51.4	53.2	65.7	46.0	36.0	52.1
Iceland	69.3	74.7	54.0	65.5	63.8	53.2	60.7	46.6	43.1
Norway	62.2	63.5	64.7	67.2	59.0	68.5	60.5	46.8	50.4
Switzerland	63.6	73.5	62.7	55.7	58.7	62.8	63.6	51.4	57.6
North Macedonia (*)	13.2	19.7	13.8	10.3	31.9	17.4	2.2	5.5	9.3
Serbia	20.6	21.3	12.7	21.9	22.4	13.0	11.9	18.0	10.8

(*) Estimates.
(*) Born outside the EU: low reliability.
(*) Low reliability.
(*) EU-born (except reporting Member State): low reliability.
Source: Eurostat (EU-SILC ad-hoc module on social and cultural participation)

eurostat

Πίνακας 2 (Table 2) Συμμετοχή κατά χώρα σε πολιτιστικές δραστηριότητες

Ο τρόπος με τον οποίο βλέπει η νεότερη γενιά τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς παίζει τεράστιο ρόλο στην εξεύρεση του τρόπου σωστής εμπλοκής τους. Η Scottish Tourism Alliance ζήτησε από 1.148 ερωτηθέντες (από 11 έως 25 ετών) να προσδιορίσουν

τη στάση τους απέναντι στην κληρονομιά. Διαπίστωσαν ότι οι νέοι ενδιαφέρονται για την ιστορία, αλλά όχι για την πολιτιστική κληρονομιά, δεν ήταν πρόθυμοι να πληρώσουν για να επισκεφθούν ένα αρχαιολογικό χώρο. (Museums+Heritage Advisor, Σεπτέμβρης 2019).

Αρκετές μελέτες έχουν επισημάνει βασικούς δείκτες, από πρακτικά θέματα έως οργανωτικά ζητήματα, τα οποία συνέβαλαν στη μείωση της συμμετοχής σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς.

Στην συγκεκριμένη έρευνα του Heritage Lottery Fund((Museums+Heritage Advisor, Σεπτέμβρης 2019) ως πρακτικά εμπόδια αναφέρει τα πιο κάτω:

- το κόστος και η διαθεσιμότητα των μέσων μαζικής μεταφοράς, εισιτήρια εισόδου, έλλειψη πληροφοριών σχετικά με τη διαθεσιμότητα μουσείων και το κόστος του αναψυκτηρίου.
- κοινωνικοοικονομικές ανησυχίες, καθώς οι νέοι που επισκέπτονται τα μουσεία τείνουν να έχουν πλούσιο υπόβαθρο.
- έλλειψη επιρροής από το οικογενειακό περιβάλλον η οποία επηρεάζει την άποψη των νέων για τη συνάφεια της ιστορίας στη ζωή τους και τέλος
- η κακή συνεργασία μεταξύ τοπικών κοινωνιών, σχολείων και πολιτιστικών χώρων.

Το ίδιο σημαντικά είναι και τα εμπόδια που έχουν να κάνουν με περιορισμούς στους οργανισμούς και οργανωτικά ζητήματα και αντιμετωπίζουν τα δύο τρίτα των οργανισμών πολιτιστικής κληρονομιάς στο Ηνωμένο Βασίλειο:

- έλλειψη χρηματοδότησης για την παράδοση και την ανάπτυξη του έργου.
- περιορισμένες δυνατότητες προσωπικού και εθελοντών για τη δημιουργία συνεργασιών με νέους (δηλαδή οι έφηβοι θεωρούνται «προβλήματα»).
- Περιορισμένες γνώσεις και δεξιότητες από το προσωπικό και τους εθελοντές.

Η έλλειψη σωστής ερμηνείας του πολιτισμού είναι ένα σοβαρός λόγος, δεδομένου ότι δεν μπορεί να αναμένεται από κάθε παιδί/νέο να είναι λάτρης της ιστορίας, χρειάζεται βοήθεια για να κατανοήσει τα αντικείμενα και τους χώρους που εκτίθενται και πώς επηρέασε το καθένα το παρελθόν μας και πιθανώς, τυχόν επιδράσεις στο παρόν και το μέλλον. Αυτή η έλλειψη συνάφειας και ενσυναίσθησης για τους νέους έχει απλώς ενισχύσει το χάσμα μεταξύ των τοποθεσιών πολιτιστικής κληρονομιάς και της

δέσμευσής τους, σύμφωνα με τον ειδικό κείμενογράφο των Μουσείων και Γκαλερί, Τόνι Τζόουνς (Museums+Heritage Advisor, Σεπτέμβρης 2019).

Ποιος είναι λοιπόν ο τρόπος να γεφυρώσουμε τη σχέση της Πολιτιστικής κληρονομιάς και των νέων;

Το Museums and Heritage (Museums+Heritage Advisor, Σεπτέμβρης 2019) αναφέρει ότι οι εμπειρίες πολιτιστικής κληρονομιάς πρέπει να δημιουργούνται με τους νέους και όχι για αυτούς. Αυτή είναι μια ενδιαφέρουσα προσέγγιση που δίνει την δυνατότητα στον οργανισμό να κατανοήσει πολύ βαθύτερα τις προτιμήσεις του κοινού του. Για τον σκοπό αυτό έχει ετοιμάσει ένα σχέδιο δράσης 16 σημείων και εισηγείται μια θεσμική διαβούλευση η οποία περιλαμβάνει φοιτητές, ιδρύματα, νέους και το κοινό:

- Συμμετοχή των νέων στο πλαίσιο των δικών τους αναγκών, κινήτρων, προσδοκιών και επιθυμητών αποτελεσμάτων.
- Αλληλεπίδραση με νέους που έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την πολιτιστική κληρονομιά για διάδραση και ανταλλαγή απόψεων.
- Δέσμευση οικογένειας που παραμένει επιρροή σε όλη τη ζωή των νέων.
- Συμμετοχή μέσω των σχολείων για να δημιουργηθούν θετικές αντιλήψεις για τις τέχνες και τον πολιτισμό και να αυξησετε τη συμμετοχή.
- Βεβαιωθείτε ότι οι χώροι είναι φιλόξενοι για τους νέους με κατάλληλη ατμόσφαιρα, παροχή φαγητού και ποτού σε προσιτές τιμές και δωρεάν wifi.
- Δημιουργήστε μια ενσωματωμένη ψηφιακή προσέγγιση, αναγνωρίζοντας ότι οι περισσότεροι νέοι συνδέονται συνεχώς, αλλά αναγνωρίζουν ότι οι θύλακες είναι χαμηλότερης ψηφιακής αφοσίωσης.
- Χρησιμοποιήστε το YouTube ως βασικό πάροχο περιεχομένου για πολιτιστικό περιεχόμενο υψηλής ποιότητας.
- Παρέχετε ολοκληρωμένο ψηφιακό περιεχόμενο.
- Αντιμετώπιση πολλαπλών και αλληλένδετων φραγμών γύρω από την τιμή, την ευαισθητοποίηση και την αντίληψη της παροχής που περιορίζουν τη μεγαλύτερη κατανάλωση τεχνών και πολιτισμού.
- Αύξηση της πολιτιστικής προσφοράς της περιοχής στους νέους.
- Παρέχετε στους νέους ευκαιρίες να συνεχίσουν την ανάπτυξη δημιουργικών πρακτικών και δεξιοτήτων στην ψηφιακή τεχνολογία και στη μόδα, με τιν

σχεδιασμό παιχνιδιών υπολογιστή, του vlogging, του σχεδιασμού / δημιουργίας μόδας και ταινιών και του σχεδιασμού ιστότοπων και εφαρμογών.

- Προσφέρετε συμβουλές και παρέχετε εκπαίδευση για δημιουργικό μέλλον και σταδιοδρομία.

Ένα παράδειγμα που περιλάμβανε όλα τα πιο πάνω στάδια ήταν η εφαρμογή «Tower Bridge Family Trail App» του Calvium (Museums+Heritage Advisor, Σεπτέμβρης 2019). με την χρήση «digital placemaking» για το Tower Bridge, όπου η εφαρμογή στέφθηκε με επιτυχία, αφού πέτυχε την δέσμευση των νέων με την κληρονομιά.

Το Interpret Europe σε εργασία που παρουσίασε για το Ευρωπαϊκό Έτος Πολιτιστικής Κληρονομιάς 2018, προσφέρει συστάσεις για το πώς να εμπλακούν οι πολίτες με την πολιτιστική κληρονομιά της Ευρώπης. Συγκεκριμένα για την ουσιαστική συμμετοχή των νέων στην πολιτιστική κληρονομιά παραθέτει μια σειρά από εισηγήσεις οι οποίες θα πρέπει να ληφθούν υπόψη (Interpet Europe: 2018):

- Η πολιτιστική κληρονομιά θα πρέπει να πλαισιώνεται με ερμηνευτικές αφηγήσεις που συνδέουν τη συγκεκριμένη κληρονομιά με πεποιθήσεις και αξίες που έχουν νόημα για τους νέους.
- Θα πρέπει να επιλέγονται τα πλαίσια και οι ιστορίες που ενεργοποιούν υπερβατικές αξίες που θα βοηθήσουν να διατηρηθούν οι ταυτότητες ρευστές και ως ενήλικες.
- Η ερμηνεία θα πρέπει να περιλαμβάνει πολλαπλές προοπτικές που αποκαλύπτουν τι σημαίνει η συγκεκριμένη κληρονομιά για διάφορους ιστορικούς ενδιαφερόμενους (π.χ. με διαφορετικό κοινωνικο-πολιτιστικό υπόβαθρο).
- Η ερμηνεία θα πρέπει να εγείρει ανοιχτά ερωτήματα που προκαλούν αλληλεπίδραση, συζήτηση και τροφή για αυτοστοχασμό αντί να παρέχει απλές απαντήσεις.
- Η χειραφετητική ερμηνεία πρέπει να σέβεται την αυτονομία του ατόμου και την ενίοτε προκλητική γνώμη του/της.
- Ταυτόχρονα, ο διερμηνέας μπορεί να αμφισβητηθεί από εφήβους που θα τον σέβονται για βάσιμες πεποιθήσεις και συνεκτική συμπεριφορά.

Το Museums Association του Λονδίνου, ένας από τους αρχαιότερους και μεγαλύτερους οργανισμούς για τα μουσεία με μια έρευνα του (Museums Association, Δεκέμβριος 2018),

έδειξε ότι το Μουσείο είναι ο πιο δημοφιλής τύπος πολιτιστικής κληρονομιάς μεταξύ των νέων στο Ηνωμένο Βασίλειο. Η έρευνα σε 2.000 νέους ηλικίας 18 έως 30 ετών διαπίστωσε ότι το 81% των ερωτηθέντων δήλωσε ότι επισκέπτεται μουσεία. Ωστόσο, ένα σημαντικό ποσοστό των νέων παραμένει μακριά από την κληρονομιά, με το 19% των ερωτηθέντων να λέει ότι δεν επισκέπτεται ποτέ μουσεία, το 36% να μην επισκέπτεται ποτέ γκαλερί, το 33% να μην επισκέπτεται ποτέ κάστρα και το 48% να μην επισκέπτεται ποτέ αρχοντικά σπίτια. Ιδιαίτερα ενδιαφέρον έχει το 52% των ατόμων όπου δήλωσαν ότι η διαδικτυακή παρουσία ενός τύπου πολιτιστικής κληρονομιάς θα τους ενθαρρύνει να το επισκεφτούν αυτοπροσώπως.

Όπως είναι λοιπόν αποδεκτό οι νέοι προτιμούν την ενασχόληση με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και την ψηφιακή τεχνολογία παρά να επισκέπτονται τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς. Η πρόκληση είναι μπροστά μας , και όποιος δεν προχωρά, πάει προς τα πίσω. Η χρήση της τεχνολογίας σε όλες τις μορφές είναι η πρόκληση που έχουν μπροστά τους οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς για να μπορέσουν να προσεγγίσουν τη νεότερη γενιά και να κάνουν τα μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς πιο ελκυστικούς προορισμούς.

Οι νέοι είναι οι καλύτεροι πρεσβευτές των ευρωπαϊκών αξιών. Ταξιδεύουν, εργάζονται, σπουδάζουν και εκπαιδεύονται σε χώρες σε ολόκληρο τον κόσμο. Η κινητικότητα τους επιτρέπει να ανακαλύψουν και να απολαύσουν την πολιτιστική κληρονομιά όπου και αν βρίσκονται. Μέσα από δραστηριότητες και μέσα, τα οποία είναι πιο κοντά στα δικά τους ενδιαφέροντα, οι νέοι έχουν την δυνατότητα να εκτιμήσουν καλύτερα την πολιτιστική τους κληρονομιά, να αλληλοεπιδράσουν μαζί της και μέσω αυτής να συμμετέχουν στην κοινωνία. Η αλληλεπίδραση αυτή θα ενθαρρύνει τους νέους να εμπλακούν ως εθελοντές σε δραστηριότητες που στοχεύουν στην προστασία, τη διαφύλαξη και την προώθηση της κληρονομιάς.

Κεφάλαιο 5

Ψηφιακές Τεχνολογίες

Η αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι αδιαμφισβήτητη αφού μεταφέρει ποικίλα μηνύματα και αξίες (ιστορικές, πολιτικές, θρησκευτικές, κοινωνικές, πνευματικές, επιστημονικές κ.λπ.) που συμβάλλουν στο να δοθεί νόημα στη ζωή των ανθρώπων. Οι αρχαιολογικοί χώροι και τα μουσεία μας λένε πώς ζούσαν οι άνθρωποι στο παρελθόν: μεταφέρουν ένα ιστορικό μήνυμα.

Η κληρονομιά μπορεί να επικοινωνήσει περισσότερο από ένα μήνυμα, αντιπροσωπεύει την ταυτότητα μιας κοινωνικής ομάδας. Οι άνθρωποι διατηρούν την ταυτότητά τους μέσω της κληρονομιάς τους, η οποία είναι και υλική και άυλη.

Η κληρονομιά αντιπροσωπεύει ένα όχημα για την κατανόηση της διαφορετικότητας των ανθρώπων και την ανάπτυξη μιας πολιτικής για την ειρήνη και την αμοιβαία κατανόηση. Είναι ένας τρόπος κατανόησης της πολιτιστικής ποικιλομορφίας και αναγνώρισης των δεσμών που υπάρχουν μεταξύ των λαών. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι κάθε λαός έχει δώσει κάτι σε έναν άλλο πολιτισμό και έχει πάρει κάτι από έναν άλλο πολιτισμό.

Η κληρονομιά είναι επίσης πηγή οικονομικής ανάπτυξης. Ο τουρισμός πολιτιστικής κληρονομιάς έχει αυξηθεί πάρα πολύ και έχει γίνει σημαντικός οικονομικός πόρος για πολλές χώρες. Εάν γίνει σωστή διαχείριση, παρέχει θέσεις εργασίας, προσελκύει συνάλλαγμα, βελτιώνει τις τοπικές υποδομές και προωθεί την αμοιβαία κατανόηση.

5.1 Ψηφιακές Τεχνολογίες

Αφού αντιληφθούμε την αξία της πολιτιστικής μας κληρονομιάς και τη συσχέτιση της με το παρόν, αντιλαμβανόμαστε την ανάγκη εμπλοκής και δημιουργίας καλών σχέσεων των νέων με αυτή, αφού οι νέοι είναι το μέλλον μας. Η ερμηνεία της κληρονομιάς είναι η μόνη οδός που θα οδηγήσει στην ενδυνάμωση αυτής της σχέσης και ο μόνος τρόπος να προσεγγίσουμε αυτή την ομάδα πολιτών, είναι αυτό που είναι πιο κοντά τους και αυτό δεν είναι τίποτε άλλο από την ψηφιακή τεχνολογία (Τόλιος, 2021:25). Τα διαδραστικά πολυμέσα (multimedia), τα οπτικοακουστικά μέσα, τα οποία αποτελούν ολόκληρο φάσμα τεχνολογικών ανακαλύψεων και εφαρμογών, και έχουν ως βάση τις επιστήμες

της μικροηλεκτρονικής, της τηλεματικής, της πληροφορικής, της βιοϊατρικής, της νανοτεχνολογίας, της βιοτεχνολογίας κ.ά.)

Αυτές οι τεχνολογίες προσφέρουν νέες δυνατότητες για την ανάπτυξη ενός συστήματος υποστήριξης της ζωής για βιώσιμη ανάπτυξη. Όπως ο ηλεκτρισμός και οι μεταφορές, αυτές οι τεχνολογίες έχουν γίνει απαραίτητα εργαλεία για σχεδόν κάθε πτυχή της ζωής, από την υγεία μέχρι τα χόμπι και από τα ταξίδια μέχρι την τηλεπαρουσία (Τόλιος, 2021:25) και έχουν τη μοναδική δυνατότητα να αναπαραστήσουν, να μοντελοποιήσουν και να προσομοιώσουν παγκόσμια προβλήματα καλύτερα από την παραδοσιακή επικοινωνία.

Τα ψηφιακά παιχνίδια υπολογιστών είναι πολύ δημοφιλή, επιτυχημένα και διαδεδομένα ιδιαίτερα ανάμεσα στους νέους τόσο ως ψυχαγωγική δραστηριότητα και σύγχρονο μέσο ενημέρωσης και επικοινωνίας στην ψηφιακή εποχή, όσο και ως σχετικός οικονομικός παράγοντας και ευημερούσα αγορά, όχι μόνο στις δημιουργικές βιομηχανίες. Τα παιχνίδια αντιμετωπίζουν μια ποικιλία πτυχών έρευνας, π.χ. γραφικά υπολογιστών, τεχνητή νοημοσύνη, αφήγηση ιστοριών ενώ ιδιαίτερη σημασία δίνεται στη συμμετοχή του κοινού στη δημιουργία και παρουσίαση αυθεντικών αφηγηματικών προγραμμάτων για την ιστορία και τον πολιτισμό (Parathanasiou,D.,2020:21-37), διάδραση και αισθητήρες, συγγραφή και παραγωγή, χρηστικότητα και εμπειρία χρήστη ή άλλες τεχνολογίες ΤΠΕ και πολυμέσων. Η τεχνολογία παιχνιδιών και οι τεχνικές παιχνιδιών χρησιμοποιούνται ευρέως από άλλους τομείς εφαρμογών εκτός από την καθαρή ψυχαγωγία (Steinmetz, Göbel ,2012:7-8). Το νέο πεδίο της παιχνιδιοποίησης (gamification) και των σοβαρών παιχνιδιών (Serious Games), παιχνίδια με πρόσθετο σκοπό πέρα από την απλή ψυχαγωγία, προσφέρει μια ποικιλία νέων προκλήσεων και νέα πεδία έρευνας.

Υπάρχει μια τεράστια βιβλιογραφία σχετική με τις ψηφιακές τεχνολογίες και τα διαδραστικά πολυμέσα, καθώς επίσης για τα σοβαρά παιχνίδια (serious games) και την παιχνιδιοποίηση (gamification). Αμέτρητες και εξειδικευμένες πληροφορίες. Στο κεφάλαιο αυτό θα ασχοληθούμε με θέματα που έχουν να κάνουν με τη φιλοσοφία της δημιουργίας σοβαρών παιχνιδιών και της παιχνιδιοποίησης και όχι με τεχνικά θέματα σε σχέση με αυτά.

5.2 Παιχνιδιοποίηση (Gamification)

Το gamification ως όρος προέρχεται από τη βιομηχανία ψηφιακών μέσων. Οι πρώτες τεκμηριωμένες χρήσεις χρονολογούνται από το 2008, αλλά το gamification έγινε ευρέως γνωστό μόλις το δεύτερο εξάμηνο του 2010, όταν αρκετοί ειδικοί του κλάδου και συνέδρια το έκαναν δημοφιλές. Είναι μια πιο ευρεία έννοια και ο όρος αναφέρεται σε μια μέθοδο εκπαιδευτικού σχεδιασμού που ενσωματώνει στοιχεία παιχνιδιού σε περιβάλλοντα εκτός παιχνιδιού. Για παράδειγμα, μια ενότητα παιχνιδιοποιημένης ηλεκτρονικής μάθησης μπορεί να περιλαμβάνει βαθμολογικούς πίνακες, ανταμοιβές, επίπεδα, επιτεύγματα κ.λπ. (eLearnig Industry, τελ.ενημ.Οκτώβριος 2023). Ως αποτέλεσμα, μπορούμε να δούμε ότι όπου ο ένας στοχεύει να φέρει τη διασκέδαση στις καθημερινές εργασίες, ο άλλος στοχεύει να μετατρέψει αυτές τις εργασίες σε παιχνίδια για να αυξήσει την προπονητική τους αξία.

Η διαδικασία εισαγωγής στρατηγικών και στοιχείων παιχνιδιού σε ορισμένα σενάρια και καταστάσεις που δεν είναι παιχνίδι (Robson, et al 2015:2) είναι ο ορισμός στον οποίο τείνουν να συμφωνούν οι περισσότεροι που ασχολήθηκαν με το θέμα όπως οι Khaled, Deterding, Dixon and Nack (2011:9), καθώς αναφέρει ότι είναι "η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιού σε ένα πλαίσιο εκτός παιχνιδιού." Λόγω των παιχνιδιάρικων χαρακτηριστικών του, το gamification μπορεί να είναι μια εξαιρετική λύση για την επίλυση της εμπλοκής και της συμμετοχής των μαθητών σε μαθησιακές δραστηριότητες (Kim, et al, 2018). Οι Huotari και Hamari (2012:17-22) υπογραμμίζουν τον ρόλο της παιχνιδιοποίησης στην επίκληση των ίδιων ψυχολογικών εμπειριών όπως κάνουν τα παιχνίδια ενώ ο Deterding et al(2011:9-15) τονίζουν ότι οι δυνατότητες που εφαρμόζονται στο gamification πρέπει να είναι οι ίδιες με αυτές που χρησιμοποιούνται στα παιχνίδια, ανεξάρτητα από τα αποτελέσματα Khaled, et al (τελ.ενημ. Οκτώβριος 2023). Σύμφωνα με τους Khaled, Deterding, Dixon and Nack (2011) για να είναι ολοκληρωμένος ο ορισμός πρέπει να συμπεριλάβει τα πιο κάτω τέσσερα χαρακτηριστικά:

1. Μοτίβα σχεδίασης για την αλληλεπίδραση όπως σήματα, βραβεία, επίπεδα ή πίνακες κατάταξης.
2. Μοτίβα σχεδιασμού παιχνιδιών ή μηχανισμοί παιχνιδιών.
3. Αρχές σχεδίασης ή διερεύνησης : κατευθυντήριες γραμμές για την προσέγγιση ενός προβλήματος σχεδιασμού ή την αξιολόγηση μιας σχεδιαστικής λύσης.

4. Εννοιολογικά μοντέλα μονάδων σχεδιασμού παιχνιδιών, όπως το πλαίσιο MDA (ακρωνύμια των Mechanics, Dynamics, and Aesthetics) (Hunicke, et al 2004), η πρόκληση, η φαντασία και η περιέργεια του Malone (1981: 333-369) ή τα στοιχεία σχεδιασμού παιχνιδιού που περιγράφονται στους Braithwaite και Schreiber (2009:6-11)

5. Μέθοδοι σχεδίασης παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων πρακτικών που σχετίζονται με το σχεδιασμό του παιχνιδιού, όπως το playtesting και οι διαδικασίες σχεδίασης, όπως το playcentric design (Fullerton, 2008:10) ή ο σχεδιασμός παιχνιδιών με συνείδηση της αξίας.

5.3 Σοβαρά παιχνίδια (serious games)

Τα σοβαρά παιχνίδια (ΣΠ), θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί με άλλο σκοπό πέρα από την ψυχαγωγία (Provelengios, Fesakis, 2011:3). Στις περισσότερες περιπτώσεις, στοχεύουν να βοηθήσουν τον παίκτη να βελτιώσει μια δεξιότητα ή να μάθει μια νέα συμπεριφορά και χρησιμοποιούνται σε διάφορους κλάδους, όπως το μάρκετινγκ, η εκπαίδευση, η υγειονομική περίθαλψη, η άμυνα και άλλα. Σε αντίθεση με ό,τι νομίζετε, το γεγονός ότι έχουν σχεδιαστεί για να διδάσκουν και όχι να ψυχαγωγούν δεν σημαίνει ότι δεν είναι ενδιαφέροντα ή ελκυστικά για τους μαθητές.

Τα ΣΠ καλύπτουν τους ίδιους στόχους με την εκπαίδευση, αλλά εκτείνονται πολύ πέρα από τη διδασκαλία γεγονότων και την απομνημόνευση και αντί αυτού περιλαμβάνουν όλες τις πτυχές της εκπαίδευσης : διδασκαλία, κατάρτιση και ενημέρωση και σε όλες τις ηλικίες (David, Sande 2006:1). Συνήθως αναφέρονται σε παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για την εκπαίδευση, τη διαφήμιση, την προσομοίωση και έχουν σχεδιαστεί για να εκτελούνται σε προσωπικούς υπολογιστές ή κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών. Έχουν το πλεονέκτημα να εκπαιδεύουν και να διασκεδάζουν ταυτόχρονα.

Πολλοί διεθνείς οργανισμοί, εταιρείες και εκπαιδευτικά ιδρύματα σχεδιάζουν σοβαρά παιχνίδια για μαθησιακούς σκοπούς, εκπαίδευση προσωπικού, προώθηση προϊόντων ή διαμόρφωση κοινής γνώμης. Στην εκπαίδευση υπάρχει πρόσφορο έδαφος για τη χρήση τους, αφού μπορούν να συνδυάσουν την ψυχαγωγία με την απόκτηση γνώσεων και πολλά από τα στοιχεία του σχεδιασμού τους συνάδουν με τις σύγχρονες εκπαιδευτικές θεωρίες (Provelengios, Fesakis 2011:2).

Τα ΣΠ μπορούν να ενθαρρύνουν συμμετοχή του μεγάλου κοινού σε μια ενεργή κατάσταση μάθησης όπου οι θεατές παρακινούνται να δημιουργήσουν τη δική τους γνώση παρά να λαμβάνουν πληροφορίες παθητικά και παρέχουν διασκεδαστικές και συναρπαστικές εμπειρίες, οι οποίες κρατούν τον παίκτη συγκεντρωμένο σε συνεδρίες μεγάλης διάρκειας (Mortara, et al 2014:4). Το κύριο χαρακτηριστικό ενός ΣΠ (SG) αφορά το ότι έχει στόχο να υποστηρίζει τον παίκτη για την επίτευξη μαθησιακών στόχων μέσω μιας διασκεδαστικής εμπειρίας. Η διασκεδαστική πτυχή ενός SG παρέχει αφοσίωση και μπορεί να καθοριστεί από διάφορους παράγοντες όπως το storyboard, τα γραφικά, η χρηστικότητα, οι μηχανισμοί συνεργασίας/ανταγωνισμού και οι συσκευές αλληλεπίδρασης. Η μαθησιακή πτυχή εφαρμόζει μια παιδαγωγική προσέγγιση, δομώντας το εκπαιδευτικό περιεχόμενο και οργανώνοντας την παρουσίασή του. Έτσι, η διαδικασία σχεδιασμού ενός SG διαφέρει από μια κοινή εφαρμογή ηλεκτρονικής μάθησης, καθώς θα πρέπει να βρεθεί μια εγγενής ισορροπία μεταξύ μάθησης και παιχνιδιού (Mortara, et al 2014:5). Πράγματι, το μαθησιακό περιεχόμενο σε ένα SG έχει κυρίαρχο ρόλο στο παιχνίδι, αλλά οι αλληλεπιδράσεις και οι μηχανισμοί του παιχνιδιού δεν πρέπει να είναι απλώς ένα αστείο επίπεδο που προστίθεται πάνω σε ένα ψηφιακό εργαλείο εκμάθησης. Η τελευταία λέξη της τεχνολογίας στην τεχνολογία σοβαρών παιχνιδιών είναι πανομοιότυπη με αυτή της τελευταίας τεχνολογίας στην τεχνολογία ψυχαγωγικών παιχνιδιών. Ως αποτέλεσμα, ο τομέας των σοβαρών παιχνιδιών κληρονομιάς ασχολείται με τις πρόσφατες εξελίξεις στα παιχνίδια υπολογιστή, τα γραφικά υπολογιστών σε πραγματικό χρόνο, την εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα και την τεχνητή νοημοσύνη.

5.4 Προϋποθέσεις και στοιχεία σχεδιασμού ενός σοβαρού παιχνιδιού

5.4.1 Προϋποθέσεις /στοιχεία σχεδιασμού ενός σοβαρού παιχνιδιού

Σύμφωνα με τον Bloom (Mortara, et al 2014:10) υπάρχουν τρεις τύποι στόχων της μαθησιακής διαδικασίας: οι γνωστικοί, ψυχοκινητικοί και οι συναισθηματικοί, εννοώντας ότι μετά από μια μαθησιακή διαδικασία ο μαθητής θα πρέπει να έχει αποκτήσει νέες γνώσεις, δεξιότητες και συμπεριφορές. Με βάση αυτό το δεδομένο (Mortara, et al 2014:10) απαιτούνται πιο ολοκληρωμένες δοκιμές για να κατανοήσουμε καλύτερα ποιες μηχανικές παιχνιδιών θα πρέπει να εφαρμοστούν προκειμένου να στοχεύσουν υψηλότερα επίπεδα μάθησης στη γνωστική ταξινόμηση του Bloom. Σύμφωνα με τους Mortara, et al (2014:10), τα σοβαρά παιχνίδια για την πολιτιστική κληρονομιά είναι ιδιαίτερα κατάλληλα όσον αφορά τον συναισθηματικό τομέα. Η

ενσυναίσθηση με έναν χαρακτήρα και την πλοκή του παιχνιδιού μπορεί να είναι πολύ χρήσιμη για την κατανόηση ιστορικών γεγονότων, διαφορετικών πολιτισμών, συναισθημάτων, προβλημάτων και συμπεριφορών άλλων ανθρώπων, αφενός, και την ομορφιά και την αξία της φύσης, της αρχιτεκτονικής, της τέχνης και της κληρονομιάς, αφετέρου. Αυτή η προσέγγιση πρέπει σαφώς να συνδυαστεί με την αυστηρότητα της επιστημονικής μεθόδου, η οποία είναι μια ισορροπία που δεν είναι εύκολο να επιτευχθεί, όχι μόνο στα παιχνίδια. Επίσης είναι πολύ σημαντικό να υπάρχουν μεθοδολογίες αξιολόγησης χρηστών ικανές να κατανοήσουν πραγματικά το επίπεδο γνώσης και την πρόοδο των χρηστών. Αυτό θα είναι χρήσιμο όχι μόνο για την παροχή διαμορφωτικής ανατροφοδότησης και υποστήριξης της προσαρμογής, αλλά και για την παροχή κατάλληλων αποδεικτικών στοιχείων για την αποτελεσματικότητα των παιχνιδιών (Mortara, et al 2014:10).

Οι Malone και Lepper (1987:248-249) δίνουν μια λίστα από υλικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουμε ένα πετυχημένο παιχνίδι. Η επιλογή των υλικών αφήνεται στον δημιουργό τονίζοντας ότι, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι όσο περισσότερα υλικά χρησιμοποιήσουμε τόσο πιο πετυχημένο θα είναι το παιχνίδι. Έτσι η λίστα είναι στη διάθεση του δημιουργού για να κάνει τις σωστές επιλογές στο να έχει το καλύτερο αποτέλεσμα. Η λίστα περιλαμβάνει :

1.Ατομικά κίνητρα που αφορούν τη δημιουργία

1Α. Πρόκλησης : το παιχνίδι πρέπει να δημιουργεί συνεχόμενα ρεαλιστική δυσκολία χρησιμοποιώντας goals, επίπεδα δυσκολίας, απρόβλεπτα γεγονότα, κρυμμένες πληροφορίες, αβέβαια αποτελέσματα,, ξεκάθαρη και συνεχιζόμενη επιβράβευση, ενθάρρυνση, τόνωση της αυτοεκτίμησης μέσα από μικρές επιτυχίες και επιβραβεύσεις που θα ενισχύουν την κοινωνικοποίηση του παίχτη.

1Β. Περιέργεια: να ενισχύει την αισθητηριακή και την γνωστική περιέργεια του παίχτη μέσα από οπτικές, ακουστικές εμπειρίες αλλά και θέματα που τον ενδιαφέρουν.

1Γ. Ελέγχου: οι δραστηριότητες θα πρέπει να δημιουργούν το αίσθημα ότι η κατάσταση ελέγχεται από τον ίδιο , ότι μπορεί να διακρίνει τα ενδεχόμενα ότι έχει επιλογές και ταυτόχρονα τη δύναμη να επιλέξει

1Δ. Φαντασίας: η δραστηριότητα μπορεί να προάγει τα εγγενή κίνητρα μέσω της χρήσης της εμπλοκής της φαντασίας ικανοποιώντας συναισθηματικές και γνωστικές ανάγκες του παίχτη.

2. Διαπροσωπικά κίνητρα που προάγουν σε διαφορετικά επίπεδα τη συνεργασία, τον ανταγωνισμό και την αναγνώριση ανάλογα με τις ανάγκες του καθενός.

Απαραίτητη προϋπόθεση για τον σχεδιασμό ενός σοβαρού παιχνιδιού είναι η συνεργασία διαφόρων ειδικών με συγκεκριμένες ικανότητες και δεξιότητες: εκπαιδευτικοί, καλλιτεχνικοί διευθυντές, σχεδιαστές παιχνιδιών, σεναριογράφοι, προγραμματιστές λογισμικού, γραφίστες και σχεδιαστές ήχου.

5.4.2 Στοιχεία σχεδιασμού ενός σοβαρού παιχνιδιού

Κάθε φορά που μιλάμε για παιχνιδοποίηση ή παιχνίδι με βάση τη μάθηση, δηλαδή σοβαρά παιχνίδια, χρησιμοποιούνται επανειλημμένα οι όροι: στοιχεία παιχνιδιού, μέρη παιχνιδιού, μηχανισμοί παιχνιδιού και δυναμική παιχνιδιού. Γενικά, οτιδήποτε χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό ενός παιχνιδιού αναφέρεται συχνά ως «στοιχείο παιχνιδιού». Ωστόσο, στα περισσότερα πλαίσια ή θεωρίες σχεδιασμού παιχνιδιών, υπάρχουν σαφέστερες κατηγοριοποιήσεις αυτών των στοιχείων. Οι Werbach και Hunter (2012:63) οργανώνουν αυτές τις κατηγορίες σε μια ιεραρχία στοιχείων παιχνιδιού όπως φαίνεται παρακάτω. Τα στοιχεία του παιχνιδιού αποτελούνται από εξαρτήματα, μηχανική ή μηχανισμοί, δυναμική και αισθητική. Οι Hunnicke et al. (2004:3) αναφέρονται στα συστατικά των παιχνιδιών με τα αρχικά τους MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) και κατατάσσουν τα παιχνίδια σε αντικείμενα παρά σε μέσα. Με αυτό εννοούν ότι το περιεχόμενο ενός παιχνιδιού είναι η συμπεριφορά του, όχι τα μέσα που προέρχονται από αυτό προς τον παίκτη.

Τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που αντιπροσωπεύουν την επιδιωκόμενη μηχανική και δυναμική και αισθητική. Αυτά θα μπορούσαν να καλύπτουν κοινά στοιχεία όπως πόντους, σήματα και βαθμολογικό πίνακα. Τα εξαρτήματα θεωρούνται ως τα δομικά στοιχεία για τη μηχανική και τη δυναμική του παιχνιδιού ώστε να λειτουργούν αναλόγως. Μπορείτε να δείτε τα στοιχεία του παιχνιδιού ως υλικά ή εργαλεία (φυσικά ή εικονικά) που έχετε ή επιλέξατε για να

βεβαιωθείτε ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για το «τρέξιμο» ορισμένων μηχανισμών ή δυναμικών.

Μηχανισμοί / μηχανική Παιχνιδιού

Το Mechanics σε συντομία περιγράφεται ως τα συγκεκριμένα στοιχεία του παιχνιδιού, σε επίπεδο αναπαράστασης δεδομένων και αλγορίθμων (Hunicke, et al 2004:3).

Ενώ υπάρχουν πολλοί ορισμοί για τους μηχανισμούς ή την μηχανική παιχνιδιών στις μελέτες παιχνιδιών, μπορούν να συνοψιστούν ως οι διαδικασίες που κάνουν ένα παιχνίδι συναρπαστικό και ενδιαφέρον. Είναι σχεδόν σίγουρο ότι με μόνο με τα στοιχεία του παιχνιδιού, η αφοσίωση των χρηστών δεν θα διαρκούσε πολύ. Οι Hunicke et al. (2004:3) περιέγραψε τη μηχανική του παιχνιδιού ως «τις διάφορες ενέργειες, συμπεριφορές και μηχανισμούς ελέγχου που παρέχονται στον παίκτη μέσα σε ένα πλαίσιο παιχνιδιού». Υπό αυτή την έννοια, οι πιο δημοφιλείς μηχανισμοί παιχνιδιών είναι ο ανταγωνισμός, η πρόκληση και η κατάσταση νίκης.

Δυναμική του παιχνιδιού

Το Dynamics περιγράφει τη συμπεριφορά χρόνου εκτέλεσης των μηχανικών που ενεργούν στις εισόδους του παίκτη και στις εξόδους του άλλου με την πάροδο του χρόνου (Hunicke, et al 2004:3). Η δυναμική του παιχνιδιού είναι τα βασικά στοιχεία που οδηγούν τελικά τους χρήστες ή τους παίκτες παραπέρα. Είναι η μεγάλη εικόνα. Διαφορετικοί παίκτες θα είχαν διαφορετικούς στόχους να παίξουν ένα συγκεκριμένο παιχνίδι και ένα καλό παιχνίδι θα χειραγωγούσε αυτούς τους στόχους χρησιμοποιώντας την κατάλληλη δυναμική. Στην ουσία, η δυναμική του παιχνιδιού καθορίζει τα μοτίβα του τρόπου με τον οποίο το παιχνίδι και οι παίκτες θα εξελιχθούν σε κάποιο χρονικό διάστημα. Μερικοί από τους μηχανικούς είναι η υποκριτική, το παιχνίδι ρόλων, η οικοδόμηση εδαφών κ.λπ. Η πιο δημοφιλής δυναμική του παιχνιδιού θα ήταν η αφήγηση (καλή και συναρπαστική ιστορία), η εξέλιξη και η σχέση. Μια δημοφιλής μορφή δομής που προέρχεται από τον Αριστοτέλη και μεταγενέστερα από τον Joseph Campbell (Ο ήρωας με χιλιάδες πρόσωπα) και από τον Christopher Vogler. Είναι ένα λεπτομερές σχεδιάγραμμα της ιστορίας του ήρωά σας, που περιλαμβάνει την πιο παραδοσιακή δομή τριών πράξεων. Ο μονόμυθος, ή το ταξίδι του ήρωα, όπως είναι γνωστό, είναι ένα σύνθετο αφηγηματικό μοτίβο που έχει καθιερωθεί ως ο πρωταρχικός τρόπος με τον οποίο έχουν δομηθεί οι ιστορίες από τη μυθολογία έως τις σύγχρονες ταινίες. Περιλαμβάνει 12 βήματα (Campbell, 1949)

1. **Συνηθισμένος κόσμος:** Ο ήρωας ξεκινά από το συνηθισμένο, οικείο περιβάλλον του, συχνά πριν ξεκινήσει η περιπέτεια.
2. **Call to Adventure:** Ο ήρωας λαμβάνει μια κλήση, πρόσκληση ή πρόκληση που διαταράσσει τον συνηθισμένο κόσμο του. Αυτή η έκκληση για περιπέτεια μπορεί να προέρχεται από μια εσωτερική (περιέργεια, ανησυχία) ή από μια εξωτερική πηγή.
3. **Άρνηση της κλήσης:** Αρχικά, ο ήρωας μπορεί να αντισταθεί στην κλήση λόγω φόβου, αμφιβολίας ή προσκόλλησης στην τρέχουσα ζωή του.
4. **Συνάντηση με τον Μέντορα:** Ο ήρωας συναντά μια σοφή φιγούρα, μέντορα ή οδηγό που παρέχει συμβουλές, καθοδήγηση ή εργαλεία για το επερχόμενο ταξίδι. Αυτός ο μέντορας βοηθά τον ήρωα να ξεπεράσει τις αμφιβολίες και τους δισταγμούς του.
5. **Διασχίζοντας το κατώφλι:** Ο ήρωας παίρνει την απόφαση να αφήσει πίσω τον συνηθισμένο κόσμο του και μπαίνει στο άγνωστο. Αυτό σηματοδοτεί τη δέσμευσή του στην περιπέτεια.
6. **Δοκιμές, σύμμαχοι και εχθροί:** Ο ήρωας αντιμετωπίζει προκλήσεις, συναντά συμμάχους και αντιμετωπίζει αντιπάλους. Αυτές οι εμπειρίες δοκιμάζουν τις δεξιότητες, την αποφασιστικότητα και τη δέσμευση του ήρωα στο ταξίδι.
7. **Approach to the Inmost Cave:** Ο ήρωας πλησιάζει ένα κρίσιμο σημείο του ταξιδιού, συχνά ένα μέρος μεγάλου κινδύνου ή πρόκλησης. Αυτό το βήμα αντιπροσωπεύει την προθυμία του ήρωα να αντιμετωπίσει τους πιο εσώτερους φόβους του.
8. **Δοκιμή:** Ο ήρωας αντιμετωπίζει μια μεγάλη κρίση ή δοκιμασία που τον ωθεί στα όριά του. Κομβική στιγμή που δοκιμάζει τη δύναμη, τις δεξιότητες και την αποφασιστικότητα του ήρωα.
9. **Ανταμοιβή (Seizing the Sword):** Αφού ξεπεράσει τη δοκιμασία, ο ήρωας κερδίζει μια ανταμοιβή, διορατικότητα ή συνειδητοποίηση. Αυτό θα μπορούσε να είναι ένα απτό αντικείμενο, μια νέα κατανόηση ή μια εσωτερική μεταμόρφωση.
10. **The Road Back:** Ο ήρωας ξεκινά το ταξίδι πίσω στον συνηθισμένο κόσμο του, συχνά με τη νέα σοφία ή τον θησαυρό που έχει αποκτήσει.

11. Ανάσταση: Ο ήρωας αντιμετωπίζει μια τελική πρόκληση ή αντιπαράθεση, συχνά έναν συμβολικό θάνατο και αναγέννηση. Αυτό αντιπροσωπεύει μια βαθιά μεταμόρφωση και ανάπτυξη στον χαρακτήρα του ήρωα.

12. Επιστροφή με το Ελιξίριο: Ο ήρωας επιστρέφει στον συνηθισμένο κόσμο, φέρνοντας πίσω τα μαθήματα, τη σοφία ή τις ανταμοιβές που αποκτήθηκαν από το ταξίδι. Αυτό ωφελεί όχι μόνο τον ήρωα αλλά και την κοινότητα ή τον κόσμο που άφησαν πίσω τους.

Σίγουρα δεν ακολουθούν όλες οι ιστορίες κάθε βήμα του Hero's Journey και η σειρά των βημάτων μπορεί να διαφέρει. Οι σύγχρονες ερμηνείες και προσαρμογές του Hero's Journey μπορούν να λάβουν μοναδικές ανατροπές και παραλλαγές διατηρώντας παράλληλα τη βασική δομή ειδικά με την χρήση της τεχνολογίας (Palomino,et al 2019:166).

Αισθητική του παιχνιδιού

Η αισθητική περιγράφει τις επιθυμητές συναισθηματικές αντιδράσεις που προκαλούνται στον παίκτη, όταν αλληλεπιδρά με το σύστημα του παιχνιδιού(Hunicke,et al 2004:3-4) και ίσως είναι το πρώτο στοιχείο που θα προσελκύσει ένα πιθανόν παίκτη. Σύμφωνα με τον Goethe (2019), η αισθητική του παιχνιδιού αναφέρεται «στα αισθητικά φαινόμενα που συναντά ο παίκτης στο παιχνίδι (οπτικά, ακουστικά, απτικά και ενσωματωμένα)», που βασικά σημαίνει «πόσο ελκυστικό είναι το παιχνίδι». Στα ψηφιακά παιχνίδια περιλαμβάνει τα γραφικά, τα κινούμενα σχέδια, τον ρεαλισμό που ενσωματώνονται στο παιχνίδι. Η αισθητική έχει να κάνει με το τι κάνει ένα παιχνίδι «διασκεδαστικό». Πώς γνωρίζουμε ένα συγκεκριμένο είδος διασκέδασης όταν το βλέπουμε; Το να μιλάμε για παιχνίδια και παιχνίδια είναι δύσκολο γιατί το λεξιλόγιο που χρησιμοποιούμε είναι σχετικά περιορισμένο. Οι Hunicke et al. (2004:3) κατά την περιγραφή της αισθητικής ενός παιχνιδιού, θέλοντας να απομακρυνθούν από λέξεις όπως «διασκέδαση» και «παιχνίδι» χρησιμοποιούν και άλλες λέξεις όπως: Αίσθηση(sensation ,παιχνίδι ως αίσθηση-απόλαυση), Φαντασία (fantasy, παιχνίδι που σε κάνει να φανταστείς), Αφήγηση (narrative ,το παιχνίδι ως ιστορία /δράμα) Πρόκληση(challenge ,το παιχνίδι ως διαδρομή εμποδίων), Συντροφιά/κοινότητα (fellowship ,το παιχνίδι ως κοινωνικό πλαίσιο) Ανακάλυψη(discovery ,το παιχνίδι ως αχαρτογράφητη περιοχή), Έκφραση (expression, το παιχνίδι ως αυτό-ανακάλυψη), υποβολή (submission ,το παιχνίδι ως χόμπι). Από τη σκοπιά του σχεδιαστή, σύμφωνα με τους Hunicke et al. (2004:3) η μηχανική οδηγεί σε

δυναμική συμπεριφορά του συστήματος, η οποία με τη σειρά της οδηγεί σε ιδιαίτερες αισθητικές εμπειρίες. Από την οπτική γωνία του παίκτη, η αισθητική δίνει τον τόνο, ο οποίος γεννιέται στην παρατηρήσιμη δυναμική και τελικά στη λειτουργική μηχανική. Η σχέση που έχουν τα συστήματα αυτά μεταξύ τους είναι δυναμική. Το MDA (Hunicke, et al 2004:3) υποστηρίζει μια επαναληπτική προσέγγιση στο σχεδιασμό και τον συντονισμό. Μας επιτρέπει να σκεφτούμε τους συγκεκριμένους σχεδιαστικούς στόχους και να προβλέψουμε πώς οι αλλαγές θα επηρεάσουν κάθε πτυχή του πλαισίου και τα σχέδια/υλοποιήσεις που προκύπτουν. Η κατανόηση των παιχνιδιών ως δυναμικών συστημάτων μας βοηθά να αναπτύξουμε τεχνικές για επαναληπτικό σχεδιασμό και βελτίωση, επιτρέποντάς μας να ελέγχουμε για ανεπιθύμητα αποτελέσματα και να συντονιστούμε για την επιθυμητή συμπεριφορά.

5.5 Χρήση σοβαρών παιχνιδιών στη πολιτιστική κληρονομιά

Η χρήση σοβαρών παιχνιδιών, για την υποστήριξη της προώθησης της πολιτιστικής κληρονομιάς, όπως η εκμάθηση και διδασκαλία της ιστορικής γνώσης ή η προώθηση του τουρισμού των μουσείων είναι σήμερα πολύ διαδεδομένη. Σύμφωνα με την Parathanasiou, (2020:2) ενώ η υλική ουσία ή η αρχιτεκτονική ενός μνημείου γίνονται αντιληπτά με το μάτι, οι αξίες και τα εγγενή νοήματα παραμένουν απρόσιτα (Parathanasiou 2020:2). Αποτελούνται από κοινά στοιχεία στον τρόπο λειτουργίας τους, παρόλα αυτά διαφοροποιούνται σημαντικά σε σχέση με τον σκοπό δημιουργίας τους. Επίσης τα πρώτα (ΣΠ) χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως το κύριο μέσο στην εκπαιδευτική διαδικασία ενώ η παιχνιδιοποίηση εφαρμόζει στοιχεία παιχνιδιού σε διαδραστικά συστήματα. Το gamification και τα σοβαρά παιχνίδια είναι δύο διαφορετικές έννοιες που μπορούν να αποφέρουν μια σειρά από οφέλη στους χρήστες τους. Αυτό που πρέπει να έχουμε πάντα υπόψη είναι το αντικείμενο, τους στόχους εκπαίδευσης που έχουμε θέσει, τον χρόνο που έχουμε διαθέσιμο και τις μεθόδους παροχής κινήτρων που λειτουργούν καλύτερα στην ομάδα κοινού που έχουμε να διαχειριστούμε.

Τα τελευταία χρόνια, οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς, ιδιαίτερα τα μουσεία, έχουν προωθηθεί ως εγκαταστάσεις εκπαίδευσης βασισμένες στον ελεύθερο χρόνο. Οι άνθρωποι σε όλο τον κόσμο χρησιμοποιούν τον ελεύθερο χρόνο τους για να επισκεφθούν συλλογές μουσείων και να αποκτήσουν σημαντική εμπειρία απολαμβάνοντας μουσεία και χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς (Kurin,2004: 66-77). Τα μουσεία, καθώς και τα

αξιοθέατα υψηλής πολιτιστικής κληρονομιάς είναι πολυλειτουργικές υπηρεσίες (Wu & Wall, 2017:36-51) και θεωρούνται ως χώροι άτυπης εκπαίδευσης και κατάρτισης αφού έχουν αναγνωριστεί ευρέως για την ικανότητά τους να προωθούν την ανάπτυξη ενδιαφέροντος, κινήτρων, ενθουσιασμού, γενικής διαφάνειας, εγρήγορσης και προθυμίας για μάθηση και πολιτισμικής επίγνωσης (Elwick 2013:148).

Στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, ορισμένα μουσεία ακολούθησαν στρατηγικές (Nicholson 2012: 10-14) και μοντέλα για να αποκτήσουν μια ουσιαστική παιχνισιοποιημένη δραστηριότητα, για παράδειγμα, το Μουσείο της Ακρόπολης, η Tate ή το Μουσείο Victoria and Albert χρησιμοποίησαν το Minecraft ως εργαλείο για την παιχνισιοποίηση του μουσείου. Σήμερα, τα περισσότερα μουσεία που δίνουν σημασία στον ρόλο τους χρησιμοποιούν εικόνες υψηλής ανάλυσης, μοντέλα 3D, εγγραφές βίντεο, ζωντανή ροή και εντυπωσιακές εφαρμογές (VR και AR) για να αναπαράγουν την εμπειρία της επίσκεψης της τοποθεσίας σε ένα διαδικτυακό κοινό, καθώς και να προσφέρουν μια νέα διάσταση σε αυτά που βρίσκονται στο χώρο (Cultural Heritage And Gamification In Education τελ. ενημ. Αύγουστο 2021). Αυτές οι εφαρμογές δίνουν καινούργιες προοπτικές ώστε να ειπωθούν ιστορίες με δημιουργικούς τρόπους, ανοίγοντας τις ιστορίες και την υλικότητα των μουσείων και των αντικειμένων τους στους νέους. Οι οργανισμοί από την άλλη πλευρά μπορούν να συλλέγουν και αναλύουν τα δεδομένα αυτά για να μπορέσουν να κατανοήσουν πώς να εμπλέκουν καλύτερα τους νέους στην πολιτιστική κληρονομιά.

Τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν να υπάρχουν με τη μορφή εφαρμογών για κινητές συσκευές, απλών λύσεων που βασίζονται στο διαδίκτυο, πιο περίπλοκων εφαρμογών «mashup» (π.χ. συνδυασμοί εφαρμογών κοινωνικού λογισμικού) (Anderson, et al 2010:14) ή με τη μορφή παιχνιδιών υπολογιστών «ενήλικων», χρησιμοποιώντας σύγχρονες τεχνολογίες παιχνιδιών για τη δημιουργία εικονικών κόσμων για διαδραστικές εμπειρίες που μπορεί να περιλαμβάνουν κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, καθώς και παιχνίδια μικτής πραγματικότητας που συνδυάζουν πραγματικές και εικονικές αλληλεπιδράσεις.

Η δημιουργία ενός σοβαρού παιχνιδιού με στοιχεία παιχνισιοποίησης για την ερμηνεία της πολιτιστικής κληρονομιάς περιλαμβάνει την ενσωμάτωση διαφόρων στοιχείων για την εμπλοκή των παικτών και την προώθηση της μάθησης. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι η συλλογή πληροφοριών σχετικά με την κληρονομιά στην οποία θέλουμε να εστιάσουμε (ιστορικά γεγονότα, πολιτιστικές παραδόσεις, σημαντικά γεγονότα, διάσημα

ορόσημα κ.α.). Η πολιτιστική μας κληρονομιά είναι εκεί, τα νοήματα και τα συναισθήματα που γεννούν οι ιστορίες για αυτά, επιτρέπουν στο κοινό να κοιτάξει αυτά τα αντικείμενα με τα μάτια του παρελθόντος, να τα φανταστεί στο μεγαλείο και τη σημασία τους (Papathanasiou 2020:33). Για να γίνει ενδιαφέρον και ταυτόχρονα ελκυστικό ένα σοβαρό παιχνίδι πρέπει να περιλαμβάνει :

- Μια καλοφτιαγμένη αφήγηση η οποία θα εμπλέξει τους παίκτες στον κόσμο του παιχνιδιού και θα ενισχύσει το ενδιαφέρον τους. Οι μηχανισμοί παιχνιδιών μπορεί να ενθαρρύνουν την εξερεύνηση, την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων, τα παζλ, τις προκλήσεις και τις αποστολές που σχετίζονται με το θέμα της κληρονομιάς. Στοιχεία όπως κυνήγι θησαυρού, μυστήρια ή ταξίδια στο χρόνο προσθέτουν ενθουσιασμό και ίντριγκα.
- Η δημιουργία διαδραστικών, ελκυστικών και ταυτόχρονα ρεαλιστικών εικονικών περιβάλλοντων μέσα στα πλαίσια της αισθητικής που αντιπροσωπεύουν με ακρίβεια τις τοποθεσίες ή τις τοποθεσίες πολιτιστικής κληρονομιάς. Η συμπερίληψη λεπτομερών γραφικών, κινούμενων σχεδίων και ηχητικών εφέ επιτρέπουν στους παίκτες να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον, να ανακαλύψουν κρυφές λεπτομέρειες και να αποκαλύψουν ιστορικές πτυχές.
- Η χρήση και εφαρμογή στοιχείων Gamification θα κάνει τη μαθησιακή εμπειρία ευχάριστη. Ανταμοιβές, επιτεύγματα, πίνακες κατάταξης και συστήματα προόδου θα παρακινήσουν τους παίκτες να συνεχίσουν να εξερευνούν και να μαθαίνουν για την κληρονομιά.
- Η ενσωμάτωση διάφορων μορφών, μέσων και δραστηριοτήτων βοηθά στα διαφορετικά στυλ μάθησης. Κείμενο, εικόνες, βίντεο, ηχογραφήσεις και μίνι παιχνίδια στο παιχνίδι μπορούν να βοηθήσουν στην κάλυψη των προτιμήσεων των διαφορετικών παικτών και να ενισχύσουν την εκπαιδευτική αξία.
- Ενισχύοντας την κοινωνική αλληλεπίδραση με λειτουργίες για πολλούς παίκτες, φόρουμ συζήτησης ή λειτουργίες κοινής χρήσης μπορεί να προσθέσει ανταγωνισμό, ενθουσιασμό και να ενισχύσει την αίσθηση της κοινότητας μεταξύ των παικτών.
- Η συνεχής ανατροφοδότηση προς τους παίκτες σχετικά με την πρόοδο και την απόδοσή τους είναι απαραίτητη. Τα κουίζ, οι προκλήσεις, οι αξιολογήσεις σε όλο το παιχνίδι θα ενισχύσουν τη μάθηση. Η εξατομικευμένη ανατροφοδότηση μπορεί να βοηθήσει τους παίκτες να κατανοήσουν τα δυνατά τους σημεία.

- Το παιχνίδι πρέπει να είναι προσβάσιμο σε όσο το δυνατόν πιο ευρύ φάσμα παικτών. Η επιλογή γλώσσας, τα διαισθητικά χειριστήρια, τα ρυθμιζόμενα επίπεδα δυσκολίας βοηθούν και βελτιώνουν την προσβασιμότητα σε όλους τους χρήστες.

Τα σοβαρά παιχνίδια και γενικότερα τα οπτικοακουστικά μέσα και οι ψηφιακές τεχνολογίες μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά εργαλεία για τη διατήρηση, την εκπαίδευση και την προώθηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, με στόχο να διασφαλίσουμε ότι αυτές οι πολύτιμες πτυχές της παγκόσμιας κληρονομιάς μας δεν θα αλλοιωθούν αλλά ούτε θα χαθούν στο χρόνο με σεβασμό στα ιστορικά γεγονότα και στην αυθεντική απεικόνιση. Βοηθούν στην ενίσχυση της τουριστικής εμπειρίας παρέχοντας διαδραστικούς οδηγούς, ιστορικό πλαίσιο και εμπειρίες επαυξημένης πραγματικότητας σε χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. Όπως πολύ συνοπτικά αναφέρει η Parathanasiou (2020:33), «το καθήκον όσων θέλουν να καλωσορίσουν τους επισκέπτες στα μέρη πολιτιστικής κληρονομιάς είναι να ξέρουν πώς να χτίσουν αυτό που χρειάζεται για να συντονιστούν στις ανάγκες του κοινού: ανακατασκευή ενός AV (οπτικοακουστικού πλαισίου) πλαίσιο που επιτρέπει την ερμηνεία, με συνεκτικό τρόπο, που επιτρέπει σε ένα νέο αντικείμενο να (ξανα)εμφανιστεί από το παρελθόν. Η άρθρωση της γραπτής και AV γλώσσας των εικόνων και των ήχων θα μπορούσε να γίνει λύση στο πρόβλημα της λήψης και της γνώσης και μπορεί να υποστηρίξει ενεργά την κοινωνική λειτουργία και ταυτότητα της πολιτιστικής κληρονομιάς».

Πιστεύουμε ότι βρισκόμαστε μόνο στην αρχή της εξέλιξης της τεχνολογίας παιχνιδιών και ότι θα υπάρξουν περαιτέρω βελτιώσεις στην ποιότητα και την πολυπλοκότητα των παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών, δίνοντας αφορμή για σοβαρά παιχνίδια κληρονομιάς μεγαλύτερης πολυπλοκότητας και πιστότητας από ό,τι είναι εφικτό τώρα.

Κεφάλαιο 6

Μνημεία, Σημεία Αναφοράς

6.1 Η Κέρκυρα

Η Κέρκυρα είναι ελληνικό νησί στο Ιόνιο Πέλαγος, των Ιονίων Νήσων και ανήκει στο σύμπλεγμα των Επτανήσων (Κέρκυρα, Παξοί, Λευκάδα, Κεφαλλονιά, Ιθάκη, Ζάκυνθος, Κύθηρα). Είναι το δεύτερο σε έκταση νησί μετά την Κεφαλλονιά. Βρίσκεται στο στόμιο της Αδριατικής θάλασσας και σε μικρή απόσταση από τις ηπειρωτικές και τις Αλβανικές ακτές και αποτελεί το άκρο των βορειοδυτικών συνόρων της Ελλάδας.

Το νησί είναι στενά συνδεδεμένο με την ιστορία της Ελλάδας από την ελληνική μυθολογία και πήρε μέρος σε πολλές μάχες και κατακτήσεις. Σύμφωνα με τον ιστορικό αρχαίο Θουκυδίδη η Αρχαία Κόρκυρα πήρε μέρος στη Ναυμαχία των Συβότων που ήταν καταλυτική για τον Πελοποννησιακό Πόλεμο και που θεωρείται η μεγαλύτερη ναυμαχία μεταξύ ελληνικών πόλεων-κρατών εκείνη την εποχή. Ο ίδιος αναφέρει επίσης ότι η Κόρκυρα ήταν μία από τις τρεις μεγαλύτερες ναυτικές δυνάμεις της Ελλάδας του 5ου αιώνα π.Χ., μαζί με την Αθήνα και την Κόρινθο.

Είναι πολλές οι εκδοχές που συνδέονται με την προέλευση του ονόματος της Κέρκυρας. Τα αρχαία χρόνια το νησί πήρε διάφορα ονόματα ανάμεσα στα οποία Μακρίς εξαιτίας του μήκους της, Δρέπανο για την ομοιότητα στο σχήμα της με το αγροτικό εργαλείο, Σχερία, όπου σύμφωνα με τον μύθο, η Δήμητρα παρακάλεσε τον Ποσειδώνα να σταματήσει (σχειν) τη λάσπη ενός ποταμού από τις απέναντι ηπειρωτικές ακτές για να μην ενωθεί η Κέρκυρα μαζί τους (Ιστολ. Corfu Histoty).

Μια άλλη εκδοχή λέει ότι ο θεός Ποσειδώνας αγάπησε τη νύμφη Κόρκυρα (που σταδιακά εξελίχθηκε στην Κέρκυρα (δωρική) κόρη του ποταμού Ασώπου ,την έφερε στο νησί και του έδωσε το όνομα της, από τον έρωτά τους έφερε στη ζωή τον Φαίαξ το μυθικό γενάρχη των Φαιάκων και για τον λόγο αυτό η Κέρκυρα είναι γνωστή ως το νησί των Φαιάκων. Το νησί αναφέρεται από τον Όμηρο στην Οδύσεια: Σχερία η περίφημη χώρα των Φαιάκων που με τα μυθικά πλοία τους κατέφθαναν εδώ.

Το όνομα Κέρκυρα είναι μια ενετική και ιταλική εκδοχή του βυζαντινού Κορυφώ, κορυφή ή κορφή που σημαίνει «πόλη των κορυφών». Ονομαζόταν έτσι κατά τον Μεσαίωνα

πιθανότατα λόγω των δυο οχυρωμένων κορυφών της μεσαιωνικής πόλης. Με το όνομα αυτό είναι γνωστή και στο εξωτερικό, Corfu.

Η σημαντική γεωγραφική της θέση και ο φυσικός της πλούτος, ήταν οι λόγοι που έπρεπε να υποστεί πολλούς κατακτητές στο πέρασμα του χρόνου, κυρίως για όσους ήθελαν να κυριαρχήσουν στον ευρύτερο χώρο της Μεσογείου. Οι Φοίνικες, οι Κορίνθιοι, οι Ρωμαίοι, οι Νορμανδοί, οι Βενετσιάνοι(θα ασχοληθούμε εκτεταμένα στην επόμενη ενότητα), οι Γάλλοι και οι Άγγλοι ήταν κατά καιρούς οι κυρίαρχοι του νησιού. Έτσι στην πρόσφατη ιστορία της, μετά τους Ναπολεόντειους Πολέμους τον Νοέμβριο του 1815, η Κέρκυρα περιήλθε υπό βρετανική κυριαρχία και το 1864 παραχωρήθηκε στη σύγχρονη Ελλάδα από τη βρετανική κυβέρνηση μαζί με τα υπόλοιπα νησιά βάσει της Συνθήκης του Λονδίνου. Τα μεσαιωνικά κάστρα που σημειώνουν στρατηγικές τοποθεσίες σε όλο το νησί είναι κληρονομιά από τις εισβολές πειρατών και Οθωμανών. Δύο από αυτά τα κάστρα περικλείουν την πρωτεύουσά της, την Κέρκυρα καθιστώντας την μοναδική. Για τον λόγο αυτό έχει ανακηρυχθεί επίσημα Καστρόπολη ("πόλη-κάστρο") από την ελληνική κυβέρνηση(Ιστολ. Corfu Histoty).

Η Κέρκυρα από την ιστορική της διαδρομή αποκόμισε μια ιδιαίτερη πολιτιστική φυσιογνωμία. Παρά τις αλλεπάλληλες ταλαιπωρίες ο λαός διακρίνεται για την προκοπή του, την πνευματική του ανάπτυξη, την καλλιτεχνική και δημιουργική του φύση δημιουργώντας έναν κοσμοπολιτισμό μοναδικό χαρακτήρα στον ελληνικό κόσμο. Ο κερκυραϊκός κόσμος διακρίνεται για την ευγένειά του που εκφράζεται ιδιαίτερα στη γλώσσα του και στη μουσική του. Ένα ζωντανό μνημείο μιας μακραίωνης πολιτιστικής ιστορίας.

Στην Κέρκυρα οφείλει τη δημιουργία της η Ιόνιος Ακαδημία, το πρώτο πανεπιστήμιο του νεοελληνικού κράτους, και το Nobile Teatro di San Giacomo di Corfu, το πρώτο ελληνικό θέατρο και όπερα της σύγχρονης Ελλάδας. Στην Κέρκυρα γεννήθηκε ο Ιωάννης Καποδίστριας, ο πρώτος κυβερνήτης της ανεξάρτητης Ελλάδας μετά την επανάσταση του 1821, ιδρυτής του νεοελληνικού κράτους .

Το 2007, η παλιά πόλη της πόλης προστέθηκε στον Κατάλογο Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO, μετά από σύσταση του ICOMOS. Η σύνοδος κορυφής της Ευρωπαϊκής Ένωσης το 1994 πραγματοποιήθηκε στην Κέρκυρα. Το νησί είναι ένας δημοφιλής τουριστικός προορισμός.

Το ιστορικό κέντρο της πόλης της Κέρκυρας οριοθετείται από δύο φρούρια: στα Ανατολικά το Παλιό Φρούριο και στα δυτικά το Νέο Φρούριο. Στο παρελθόν τα δύο φρούρια ενώνονταν από τείχη που περιέκλειαν την κατοικημένη πόλη. Το πιο παλιό από τα δύο είναι το Παλιό Φρούριο της Κέρκυρας που είναι χτισμένο σε μια βραχώδη χερσόνησο με δυο χαρακτηριστικούς λόφους και αποτελεί το ανατολικό άκρο της Κέρκυρας και ταυτόχρονα το πιο επιβλητικό μνημείο της πόλης.

6.2 Σύντομη ιστορική αναδρομή

Για την καταγωγή των πρώτων κατοίκων δεν υπάρχει κανένα στοιχείο. Για τους Φαίακες, υπάρχει η εκδοχή ότι ήταν άποικοι των Φοινίκων . Όταν έφθασαν εκεί οι πρώτοι Έλληνες, στο νησί κατοικούσαν Ιλλυριοί, οι οποίοι ήλθαν στο νησί από την Εύβοια. Οι Ερετριείς, κατευθυνόμενοι προς την Ιταλία γύρω στα 775-750π.Χ, ίδρυσαν εκεί αποικία. Στη συνέχεια το 734 π.Χ, ο Χερσικράτης, το γένος των Βακχιάδων από την Κόρινθο ίδρυσε νέα αποικία στο νησί, διώχνοντας τους Ερετριείς (Ιστολ. Corfu Histoty). Μετά τον Πελοποννησιακό πόλεμο (431-404 π.Χ.) ,όπου πήρε μέρος .και έπειτα από ένα εμφύλιο πόλεμο που ακολούθησε, η Κέρκυρα εξασθένησε τόσο πολύ, ώστε κατέληξε να είναι η πρώτη ελληνική πόλη που έπεσε στα χέρια της Ρωμαϊκής δύναμης το 229 π.Χ. με υποταγή, για να γλυτώσει από τους Ιλλυριούς πειρατές, που την απειλούσαν(Αγοροπούλου,Μπιρμπίλη,1976:12-16).

Στην περίοδο της Ρωμαϊκής κυριαρχίας το σημαντικότερο γεγονός είναι η διάδοση του Χριστιανισμού κατά το τέλος του 1^{ου} αιώνα , επί Καλιγούλα, από τους Αγίους Ιάσονα και Σωσίπατρο μαθητές και συγχρόνους του Αποστόλου Παύλου.

Μετά τη διαίρεση του Ρωμαϊκού κράτους, το 395 μ.Χ., η Κέρκυρα έγινε μέρος της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας, μέχρι την πτώση της και την διανομή της μεταξύ των Φράγκων το 1204. Σε αυτή την περίοδο δέχθηκε πολλές επιδρομές από τους Ούννους, Βάνδαλους, Γότθους και Άραβες με έντονες επιπτώσεις στην ζωή των κατοίκων του νησιού. Λόγω αυτών των επιδρομών και των καταστροφών που υπέστησαν μετακινήθηκαν στη χερσόνησο (σημερινό παλιό φρούριο) και δημιούργησαν κάποιο είδος οχυρού. Τον 11^ο και 12^ο αιώνα τους Άραβες διαδέχθηκαν οι Νορμανδοί (Ιστολ. Corfu Histoty).

Κατά την Βυζαντινή εποχή υπήρχαν στην Κέρκυρα τέσσερις κατηγορίες κατοίκων : οι Καστρινοί (αυτοί που έμεναν μέσα στην ακρόπολη), οι Εξωκαστρινοί (οι κάτοικοι των

περιχώρων) οι Άγραφοι που ήταν χωρικοί εργαζόμενοι στα κτήματα των τιμαριούχων και οι Βλάχοι πιθανότατα ποιμένες από την Ήπειρο.

Το 1204 με την κατάλυση του Βυζαντινού Κράτους από τους Σταυροφόρους της Δ' Σταυροφορίας, οι Βενετοί κατέλαβαν για πρώτη φορά την Κέρκυρα μετά από σκληρή μάχη. Οι Φράγκοι εκμεταλλευόμενοι την αδυναμία του Βυζαντίου είχαν καταλάβει την Ζάκυνθο, την Κεφαλληνία δημιουργώντας τις πρώτες Φράγκικες ηγεμονίες στην Ελλάδα που άντεξαν τρεις περίπου αιώνες(1479)

Η Κέρκυρα παρέμεινε στην Ενετική κυριαρχία μέχρι το 1214 όταν εντάχθηκε στο Δεσποτάτο της Ηπείρου, μια περίοδος που σήμαινε πολλά για την διατήρηση της ορθοδοξίας στο νησί. Το Δεσποτάτο υπήρξε μεγάλος προστάτης του Ελληνισμού και της ορθόδοξης εκκλησίας. Οι Δεσπότες γνώριζαν πως το να έχουν καλές σχέσεις με τους υποτελείς τους ήταν η καλύτερη εγγύηση για τη διατήρηση των κτήσεων τους. Για τον λόγο αυτό συνέχισαν τα παλαιά προνόμια των Βυζαντινών Αυτοκρατόρων και έδωσαν ακόμα πολλά νέα δικαιώματα. Φρόντισαν ακόμη και για την οχύρωση κτίζοντας στη δυτική πλευρά το Αγγελόκαστρο φρούριο. Η κυριαρχία των Δεσποτών έληξε περίπου το 1259 όταν το νησί παραχώρηθηκε ως προίκα στον Μανφρέδο της Σικελίας(Ιστολ. Corfu Histoty).

Το 1267 το νησί κατέληξε στους Ανδηγαυούς που δυστυχώς ήταν πολύ εχθρικοί προς την ορθοδοξία και την περίοδο αυτή η εκκλησία έρχεται αντιμέτωπη με ταπεινωτικές ενέργειες που δυσκολεύουν τον λαό του νησιού. Αντικατέστησαν τον Μητροπολίτη με Λατίνο κληρικό, κατήργησαν όλα τα προνόμια που είχαν, έδωσαν τα τιμάρια σε Ιταλούς οπαδούς τους και πολλά άλλα.

6.3 Ενετοκρατία

Στις 28 Μαΐου του 1386, η Βενετική σημαία με το λιοντάρι, σύμβολο του Αποστόλου Μάρκου, υψώθηκε στο Παλαιό Φρούριο και οι πολίτες της Κέρκυρας έμειναν μαζί του 411 χρόνια, 11 μήνες και 11 ημέρες.

Τα 1000 περίπου χρόνια της Βυζαντινής και Φράγκικης περιόδου άφησαν πίσω τους σοβαρές πληγές στο νησί. Την περίοδο της κατοχής από τους Ανδηγαυούς, η Κέρκυρα ταλαιπωρήθηκε από επιδρομές. Το Βυζάντιο δεν μπορούσε πλέον να την προστατέψει. Οι Οθωμανοί αντίθετα αποκτούν δύναμη και απειλούν όλη την Ευρώπη. Έτσι τον Μάιο του 1386 οι Κερκυραίοι δηλώνουν πίστη στη Γαληνότατη Δημοκρατία ζητώντας την

προστασία της. Η πρόταση αυτή βολεύει πάρα πολύ την Βενετία λόγω της θέσης της αφού έτσι μπορούσε να επωφεληθεί τόσο οικονομικά (εμπόριο) όσο και στρατιωτικά από το νησί. Δε βολεύει όμως καθόλου τους Οθωμανούς οι οποίοι θεωρούσαν την Κέρκυρα στρατηγικά μια κατάκτηση που έπρεπε να αποκτήσουν (Παγκράτης 2018:11).

Οι Οθωμανοί επιχειρήσαν να πολιορκήσουν το νησί πολλές φορές, το 1537⁴, 1571, 1573 και 1716⁵ χωρίς να μπορέσουν να το κατακτήσουν, αφού οι Βενετοί είχαν επενδύσει σε αξιόλογα και αποτελεσματικά οχυρωματικά έργα με αποκορύφωμα το 1537 την περιτείχιση της νεότερης πόλης και την κατασκευή του νέου φρουρίου κάποιες δεκαετίες μετά (Παγκράτης 2018:14).

Με την εδραίωση της Βενετίας στο Ιόνιο (Ζάκυνθο (1489) Κεφαλληνία και Ιθάκη (1500) έχουμε μια νέα εποχή για την περιοχή ενώ οι Οθωμανοί καταλαμβάνουν όλο και

⁴ Κατά την πρώτη πολιορκία της από τους Τούρκους (1537), η Κέρκυρα υπέστη φοβερές καταστροφές· αρχικώς, 25.000 Μωαμεθανοί αποβιβάστηκαν στα Γουβιά, «διήλθον την νήσον εν στόματι μαχαίρας και πυρός» και κατέλαβαν το Παλαιό Φρούριο. Επικεφαλής των τουρκικών δυνάμεων ήταν ο περιβόητος πειρατής Μπαρμπαρόσα, κατόπιν διαταγής του σουλτάνου Σουλεϊμάν. Οι Βενετοί αρχηγοί, φοβούμενοι μήπως λείψουν «αι ζωοτροφία», αποφάσισαν «ν' απαλλαγώσιν των περιττών στομάτων και εξήγαγον της πολιορκημένης πόλεως πάντας τους ανικάνους· γέροντες τοιουτοτρόπως και γυναικόπαιδα ετέθησαν εκτός πάσης προστασίας και παρεδόθησαν εις την διάθεσιν των Τούρκων.» Αφού αποκρούστηκαν γενναία στις εφόδους τους, οι Τούρκοι αποχώρησαν, λόγω και της έλλειψης τροφίμων και της θανατηφόρας επιδημίας που ενέσκηψε στο νησί· πήραν μαζί τους στην Κωνσταντινούπολη 25.000[11] Κερκυραίους αιχμαλώτους.[12] Η πολιορκία κράτησε 15 μέρες. Η άμυνα που αντέταξαν ηρωικώς λίγες χιλιάδες άντρες απέναντι στα νικηφόρα στρατεύματα του Σουλεϊμάν αποτελεί μια από της ενδοξότερες σελίδες στην ιστορία της Κέρκυρας. <https://ardin-rixi.gr/archives/245196>

⁵ Κι ενώ η επικείμενη απόβαση των Τούρκων θεωρείται βέβαιη, τον Φεβρουάριο του 1716, καταφτάνει στην Κέρκυρα ο Σάξονας στρατιωτικός, Ιωάννης Ματθίας, κόμης von Schulemburg, με αποστολή να οργανώσει την άμυνα του νησιού και ν' αποκρούσει τις επιθέσεις των Τούρκων σε ολόκληρο το Ιόνιο πέλαγος. Στη θάλασσα, οι Βενετοί διέθεταν την λεγόμενη «λιανή αρμάδα», 15 σκάφη και κάποια μικρότερα πλοία, με Γενικό Καπετάνο τον Ανδρέα Πιζάνο, καθώς και την «χονδρή αρμάδα», αποτελούμενη από 35 μικρά και μεγάλα πλοία της γραμμής· Καπετάνος της ανέλαβε ο Ανδρέας Κορνάρος. Μέχρι το βράδυ της 8ης Ιουλίου 1716, 6.000 στρατιώτες και 4.000 γενίτσαροι αποβιβάστηκαν στον Ύψο, όπου άρχισαν να σφάζουν αδιακρίτως και να καίνε τα σπίτια χωρίς σταματημό. Ο Ματθίας, ψύχραιμος μέσα σε μια εξαιρετικά δύσκολη κατάσταση, προσπάθησε ν' αποκαταστήσει την τάξη και -κυρίως- ν' ανασυντάξει τις στρατιωτικές δυνάμεις που μπόρεσε να συγκεντρώσει. Τελικώς, η σφοδρότατη αντιπίεση των Χριστιανών, με τον Ιωάννη Ματθία επικεφαλής, προκάλεσε τρομερές απώλειες στους επιτιθέμενους: 4.850 Τούρκοι -ή κατ' άλλους 6.000- σκοτώθηκαν και πάνω από 5.000 πληγώθηκαν· οι αμυνόμενοι έχασαν πάνω από 500 άντρες.[36] Η άκρως επικίνδυνη αυτή έφοδος -επιτέλους- έπεισε τον συμμαχικό στόλο να επέμβει δραστικά· ωστόσο, την επόμενη μέρα ξέσπασε τρομακτική θύελλα, με αστραπές, κεραυνούς, ισχυρούς ανέμους και κατακλυσμιαία βροχή. Ο χριστιανικός στόλος δεινοπάθησε, περισσότερες όμως καταστροφές έπαθαν τα πλοία των Τούρκων, που βρέθηκαν απροετοίμαστα στο ανοιχτό πέλαγος. Εντούτοις, οι πολιορκητές ετοιμάζονταν να επαναλάβουν την επίθεση, την επόμενη μέρα. Ξαφνικά, εμφανίστηκαν νέες χριστιανικές στρατιωτικές ενισχύσεις: μια ναυτική μοίρα της Ισπανίας με 6 καράβια ιστιοφόρα. Το πρωί της 22 Αυγούστου, οι Τούρκοι άρχισαν να επιβιβάζονται εσπευσμένα στα πλοία, αφήνοντας πίσω τους σκηνές, εφόδια, ζώα και μερικά βαριά κανόνια και πυροβόλα. Ενδεχομένως οι πολιορκητές αποχώρησαν επειδή φοβήθηκαν, μετά την επικίνδυνη ενίσχυση του χριστιανικού στόλου και τις πληροφορίες για τον προσεχή κατάπλου εννέα πορτογαλικών σκαφών· Κατά τη διάρκεια της πολιορκίας -η οποία κράτησε 48 μέρες- οι Τούρκοι έχασαν πάνω από 15.000 άνδρες· έχασαν τη ζωή τους 3000 Χριστιανοί (ξένοι στρατιώτες, εγχώριοι και άλλοι νησιώτες)· υπό τη σημαία της Ενετικής Δημοκρατίας πολέμησαν περίπου 10.000 άνδρες, στρατιώτες και ναύτες. Ο πιστός χριστιανικός λαός απέδωσε την αποχώρηση των Τούρκων σε σωτήρια παρέμβαση του Αγίου Σπυρίδωνα. <https://ardin-rixi.gr/archives/245196>

περισσότερα εδάφη. Για τον λόγο αυτό η Βενετία φρόντισε για την αμυντική και τη διοικητική οργάνωσή τους, ιδιαίτερα της Κέρκυρας που την χαρακτήριζαν «το Κλειδί της Αδριατικής» ή «η κόρη της Βενετίας» και για τους Οθωμανούς «La boca del gulfo». Ταυτόχρονα με αυτά αναπτύσσει την πολιτική της ανεξιθρησκείας και επιδιώκει συνεργασία με τους ντόπιους(παράρτημα 8).

Από το 1797 έως το 1799 η Κέρκυρα βρέθηκε υπό γαλλική κατοχή η οποία κράτησε δυο χρόνια και έφερε αρκετές αλλαγές όπως την κατάργηση της αριστοκρατικής εξουσίας, ίδρυση σχολείων, δημιουργία δημόσιας βιβλιοθήκης και το πρώτο τυπογραφείο της Ελλάδος(Το τυπογραφείο του Γένους). Από το 1799 καταλαμβάνουν το νησί οι Ρώσοι με σύμμαχο την Τουρκία έως το 1807. Οι Ρώσοι αποκατέστησαν την ορθόδοξη εκκλησία και απέδωσαν το αξίωμα του Μητροπολίτη στον Ιεράρχη Κέρκυρας ενώ το 1800 γίνεται η ίδρυση της Επτανήσου Πολιτείας . Το 1807 με την συνθήκη Γαλλίας και Ρωσίας επανήλθε στους Γάλλους Αυτοκρατορικούς για άλλα επτά χρόνια και από το 1814 έως το 1864 στους Άγγλους. Οι Άγγλοι κατασκεύασαν δρόμους, υδραγωγεία και μερίμνησαν για τη δημόσια εκπαίδευση. Επί αγγλοκρατίας ιδρύεται το πρώτο Ελληνικό Πανεπιστήμιο , η Ιόνιος Ακαδημία που η συνεισφορά της ήταν ανεκτίμητη. Στα 1864 η Κέρκυρα ενσωματώθηκε στο νεοσύστατο Ελληνικό κράτος.

6.4 Τα μνημεία αναφοράς

6.4.1 Παλαιό φρούριο ή Φορτέτσα ή Φρούριο Αγίου Νικολάου

Το Παλαιό Φρούριο βρίσκεται στην ανατολική πλευρά της πόλης της Κέρκυρας. Είναι ίσως το πιο χαρακτηριστικό μνημείο της πόλης και συνδέεται με τις σημαντικότερες φάσεις της ιστορίας της κατά τη βυζαντινή και μεταβυζαντινή περίοδο. Είναι χτισμένο σε μια φυσικά ισχυρή τοποθεσία που, για λόγους άμυνας, μετατράπηκε από χερσόνησο σε νησί με την διάνοιξη καναλιού κατά τον 15ο αι., όταν οι Ενετοί κυριαρχούσαν στην Κέρκυρα. Το φρούριο είναι Βυζαντινής κατασκευής του 8ου μ.χ αιώνα και περιέκλειε ολόκληρη σχεδόν την τότε μικρή μεσαιωνική πόλη που βρισκόταν μέσα σε αυτήν την φυσική προεξοχή γης. Είχε μετατραπεί σε νησί από τους διάσημους μηχανικούς της Βενετίας (Παγκράτης 2018:125-129). Η Κέρκυρα ήταν ένα καλά μελετημένο παράδειγμα οχυρωματικής μηχανικής, σχεδιασμένο από τους αρχιτέκτονες Michele Sanmicheli και Gian Gerolamo Sanmicheli (1537-1557) (Papathanasiou 2019:18,19,38,39) και απέδειξε την αξία της με πρακτικά με πόλεμο. (βλέπε Παράρτημα 1)

Αδιαμφισβήτητα, είναι από τα μνημεία της πόλης της Κέρκυρας που αξίζει να επισκεφθείτε, αφού εκτός από την πολιτιστική και ιστορική του αξία, προσφέρει πανοραμική θέα προς την Παλιά Πόλη της Κέρκυρας και το Ιόνιο Πέλαγος. Το Παλιό Φρούριο, μαζί με το Νέο και τη Παλιά Πόλη αποτελούν μνημεία Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της Unesco και προστατεύονται από διεθνείς συνθήκες.

6.4.2 *Νέο Φρούριο ή Νόβα Φορτέσσα*

Το Νέο Φρούριο (1576-1588), έργο του Ferrante Vitelli, αποτελεί και αυτό ένα από τα σπουδαιότερα οχυρωματικά έργα στη Μεσόγειο, από τεχνική αλλά και αισθητική άποψη. Οι βενετσιάνικες οχυρώσεις χτίστηκαν για να προστατεύσουν τα εδάφη των υπηκόων της και ο τρόπος ζωής έχει αποδείξει την αξία τους με τους επιτιθέμενους να συντρίβονται στα τείχη της. Αφού οι Τούρκοι απωθήθηκαν από τις πύλες της Βιέννης το 1683, η Βενετία έπρεπε να συσπειρωθεί ξανά το 1716, όταν οι Τούρκοι οραματίστηκαν την κατάληψη της Κέρκυρας, φοβούμενοι ότι η μη επίθεση στο νησί θα ερμηνευόταν ως αδυναμία. Η πολιορκία κράτησε από τις 5 Ιουλίου έως τις 22 Αυγούστου βομβαρδίζοντας το Νέο Φρούριο με συνδυασμένες θαλάσσιες και χερσαίες μάχες. Ο Στρατάρχης Johann Matthias von der Schulenburg⁶ με τους εξαιρετικούς του χειρισμούς κατάφερε να σώσει το νησί από τα χέρια των Τούρκων. Έπεσαν 1.700 άνδρες και άγνωστος αριθμός αμάχων, ενώ ο εχθρός έχασε 15.000 άνδρες. Η νίκη στη Σερβία στις 5 Αυγούστου, έπαιξε σημαντικό ρόλο στον τερματισμό της πολιορκίας και οι Τούρκοι έχασαν μια για πάντα την ευκαιρία να εξαπλωθούν στην Ευρώπη.

Το φρούριο βρίσκεται στη δυτική πλευρά της πόλης. Κατά το παρελθόν τα δύο φρούρια της Κέρκυρας συνδέονταν με μεγάλα τείχη, έτσι ώστε οι κάτοικοι να μπορούν να ζουν ασφαλείς στο εσωτερικό. Τα τείχη καταστράφηκαν και σήμερα υπάρχουν μόνο δύο από τις τέσσερις πύλες της πόλης. Η μία ονομάζεται Porta di Spilia (πύλη Σπηλιάς), γνωστή και ως καμάρια Μποάτι, ακριβώς μπροστά από το παλιό λιμάνι. Η δεύτερη είναι η πύλη

⁶ Ο Johann Matthias von der Schulenburg ήταν Γερμανός στρατάρχης της Βενετσιάνικης Δημοκρατίας. Γεννήθηκε στο Emden της Γερμανίας το 1661. Την διετία 1687 - 68 πολέμησε με τα αυτοκρατορικά στρατεύματα στην Ουγγαρία εναντίον των Τούρκων. Η μαχητικότητα και η πίστη του κέντρισαν το ενδιαφέρον της Βενετίας και υπηρέτησε την Δημοκρατία της Βενετίας στην επιτυχή υπεράσπιση του Ούλτσιν στην Αλβανία από τους Οθωμανούς (1711) και λίγα χρόνια αργότερα (1716) έσωσε την Κέρκυρα από τους Οθωμανούς που την πολιορκούσαν. Η Δημοκρατία της Βενετίας τον αντάμειψε σε μεγάλο βαθμό για την προσφορά του, έκανε τον ανδριάντα του και του παραχώρησε ετήσια σύνταξη 5.000 Δουκάτα. Ο Αντόνιο Βιβάλντι συνέθεσε για να τον τιμήσει την όπερα "Ο θρίαμβος της Ιουδήθ" και ο Μανιάτης ζωγράφος Παναγιώτης Δοξαράς που ζούσε στην Κέρκυρα τον τίμησε με πολλές προσωπογραφίες.

του San Nicola, τοποθετημένη κάτω από το επίπεδο του παραλιακού δρόμου, στο τέλος της Σπινιάδας (Esplanade) (βλέπε Παράρτημα 2).

Η Πύλη του San Nicola είναι διακοσμημένη με έναν υπέροχο ανάγλυφο Λέοντα του Αγίου Μάρκου, το έμβλημα της Βενετίας. Σήμερα εκτός από εγκαταστάσεις του Πολεμικού Ναυτικού, το Νέο Φρούριο φιλοξενεί εκθέσεις φωτογραφίας, ζωγραφικής κ.α. ενώ στους χώρους του βρίσκουν στέγη μουσικές συναυλίες αλλά και άλλες καλλιτεχνικές δραστηριότητες.

6.4.3 Δημαρχείο, Η λέσχη των ευγενών – Θέατρο Αγίου Ιακώβου (loggia dei nobili di Corfu, Teatro San Giacomo)

Το Θέατρο του San Giacomo δεν είναι απλώς το μέρος όπου η όπερα παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στα Βαλκάνια και την Ανατολική Μεσόγειο, αλλά είναι και ο ναός όπου έγινε η μουσική μύηση της Κέρκυρας, ένα μέρος όπου οι μελωδίες της Δύσης συγχωνεύτηκαν με αυτές της Ανατολής. Είναι το λίκνο του Επτανησιακού Μουσικού Πολιτισμού χωρίς να σταματήσει ποτέ τη λειτουργία του, ακόμα και στις πιο δύσκολες στιγμές της ζωής.

Από τα πιο σημαντικά βενετικά κτίρια είναι, χωρίς αμφιβολία, η Loggia, η οποία μετατράπηκε σε θέατρο, το θέατρο S. Giacomo. Στις 27 Οκτωβρίου 1663 αποφασίστηκε η ίδρυση και κατασκευή της λέσχης των ευγενών της Κέρκυρας. Η οικοδόμηση αρχίζει το 1663, αλλά η κατασκευή καθυστερεί, διότι στη θέση όπου θα ανεγείρονταν το κτίσμα υπήρχαν «οικήματα και άλλα ισόγεια κτήματα», για τα οποία έπρεπε ν' αποζημιωθούν οι ιδιοκτήτες ή με ανταλλαγή σπιτικών ή οικοπέδων αλλού ή με χρηματικές χορηγίες (Αγοροπούλου, Μπιρμπίλη, 1976:67,141). (Παράρτημα 3)

Πήρε το όνομα από την γειτονική μητρόπολη (Teatro San Giacomo), ενώ από τις αρχές του 20ου αιώνα στεγάζει το Δημαρχείο της πόλης.

6.4.4 Στρατώνες/Ακαδημία

Οι στρατώνες Πασχαλίγου ή Γκριμάνι (Grimani), χρονολογούνται από τον 17ο αιώνα και στην αρχή ήταν βενετσιάνικος στρατώνας. Σήμερα στεγάζει την έδρα της Πρυτανείας του Ιονίου Πανεπιστημίου και βρίσκεται στο νότιο άκρο της Σπινιάδας κοντά στην πύλη του Ραϋμόνδου.

Το 1814 στα Επτάνησα έχουμε τη διοίκηση του Τζέιμς Κάμπελ και η αγγλική σημαία υψώνεται στα φρούρια της Κέρκυρας. Το 1815 ,με τη Συνθήκη των Παρισίων τα

Επτάνησα αποτελούσαν το Ιόνιο Κράτος, υπό την άμεση και αποκλειστική προστασία της Μεγάλης Βρετανίας. Το 1817, ψηφίστηκε από το Νομοθετικό Σώμα που σχηματίστηκε από τον Αναπληρωτή Επίτροπο Thomas Maitland, το Σύνταγμα των Ηνωμένων Πολιτειών των Ιονίων Νήσων, το οποίο επικυρώθηκε από τον Βασιλιά της Μεγάλης Βρετανίας το 1817. Το σύνταγμα καθιέρωσε κοινωνικό δικαίωμα στη δωρεάν δημόσια εκπαίδευση, με αντίστοιχη ανακοίνωση για τη μελλοντική ίδρυση «εκπαιδευτικών σχολείων» και «εργαστηρίου κάθε είδους επιστήμης θεολογίας και τέχνης». Επίσημη γλώσσα του Κράτους ήταν η ελληνική, με την έναρξη ισχύος της διάταξης, πέντε χρόνια μετά τη δημοσίευση του Συντάγματος (Parathanasiou 2019) (βλέπε Παράρτημα 4). Στο στηθαίο της κύριας σκάλας εισόδου του κτιρίου, βρίσκεται ο βενετσιάνικος λέοντας που μεταφέρθηκε το 1942 από τη Βασιλική Πύλη. Οι στρατώνες Grimani πήραν το όνομα τους από τον Γενικό Προβλεπτή της Θαλάσσης που τους έκτισε.

6.4.5 Annunziata, Λατινική Εκκλησία

Στην οδό Ευγενίου Βουλγάρεως, μια από τις πιο κεντρικές οδούς της πόλης, υπάρχει ένα ψηλό παλιό καμπαναριό χωρίς εκκλησία που μπορεί και να περάσει απαρατήρητο. Παρόλα αυτά, η Annunziata είναι ένα σημαντικό μνημείο με μεγάλη ιστορική σημασία. Χτίστηκε το 1394 και εξελίχθηκε σε ένα από τα σημαντικότερα θρησκευτικά κέντρα της Λατινικής Εκκλησίας στην Κέρκυρα. Το καμπαναριό ήταν μέρος της καθολικής εκκλησίας Annunziata ("Lontsiada" στην τοπική κερκυραϊκή διάλεκτο), η οποία αρχικά ήταν μοναστήρι όπου εγκαταστάθηκαν οι μοναχοί του τάγματος του Αγίου Αυγουστίνου το 1395 (Parathanasiou 2019) και χτίστηκε από τον οίκο Napoleati του Carpece, που ήταν ένας από τους παλαιότερους στην Ιταλία (βλέπε Παράρτημα 5).

Τα τελευταία χρόνια, η κυβέρνηση της Ιταλίας είχε προσφερθεί οικονομικά να την αναβιώσει αλλά η τοπική αυτοδιοίκηση δεν έδειξε κανένα ενδιαφέρον για αυτό το έργο και έτσι το καμπαναριό της Annunziata αφέθηκε, θύμα της γραφειοκρατίας και της αδιαφορίας. Πρόσφατα γίνεται μια προσπάθεια επισκευής της. Το καμπαναριό της Annunziata στέκεται σήμερα ως μνημείο της Μάχης του Lepanto στην Κέρκυρα.

6.4.6 Άγιος Σπυρίδωνας

Ένα από τα σημαντικότερα αξιοθέατα της Κέρκυρας είναι η εκκλησία του Αγίου Σπυρίδωνα, που βρίσκεται στην οδό Νικηφόρου Θεοτόκη, δίπλα στην ομώνυμη πλατεία.

Ο Άγιος Σπυρίδωνας θεωρείται ο πολιούχος Άγιος της Κέρκυρας. Ο ναός του είναι ένα από τα σημαντικότερα μεταβυζαντινά μνημεία της πόλης της Κέρκυρας και αποτελεί πόλο έλξης για τους επισκέπτες της πόλης και του νησιού. Χτίστηκε το 1589, σε μορφή Ιωνικής Βασιλικής, από την οικογένεια Βούλγαρη της Κέρκυρας. Ενώ εξωτερικά δεν κάνει ιδιαίτερη εντύπωση αν εξαιρέσεις το κόκκινο πυργοειδές καμπαναριό της που ξεχωρίζει από τα στενά καντούνια της Κέρκυρας, και είναι αντιγραφή από το καμπαναριό του San Giorgio dei Greci στη Βενετία. Ο εντυπωσιακός κόκκινος πύργος με τρούλο, βρίσκεται στην ανατολική πλευρά του ναού και φέρει ένα ρολόι παρόμοιο με αυτό του Αγίου Γεωργίου των Εθνών στη Βενετία (Parathanasiou 2019:07).

Εις μνήμη του θαύματος κατά την τελευταία πολιορκία των Τούρκων καθιερώθηκε από τους Βενετούς μεγάλη λιτανεία. Σήμερα γίνονται ακόμα 3 λιτανείες ετησίως: το Σάββατο του Πάσχα όταν ο Άγιος έσωσε την Κέρκυρα από την πείνα το 1553 την Κυριακή των Βαΐων και την 1η Νοεμβρίου σε ανάμνηση της σωτηρίας των κατοίκων από την πανούκλα το 1629 και το 1673 αντίστοιχα. Η παράδοση θέλει τον Άγιο να βγαίνει από την εκκλησιά, που είναι το λείψανό του, και να γυρίζει θάλασσα και στεριά για να κάνει το καλό και να βοηθήσει όσους τον επικαλούνται. Γι' αυτό χαλάει τα παπούτσια του και πρέπει να του τα αλλάζουν κάθε τόσο.

6.4.7 Σπιανάδα Πλατεία

Η Σπιανάδα είναι η κεντρική πλατεία της πόλης και ο τόπος συνάντησης των κατοίκων και των επισκεπτών της Κέρκυρας. Εκτείνεται σε μια έκταση 84.000 τετραγωνικών μέτρων ανάμεσα στο Παλαιό Φρούριο και το ιστορικό κέντρο, καθιστώντας την, τη μεγαλύτερη πλατεία στα Βαλκάνια και την έβδομη μεγαλύτερη στη λίστα με τις μεγαλύτερες πλατείες του κόσμου. Το όνομά της προέρχεται από το ιταλικό «spianare» που σημαίνει «ισιώνω» και αυτό γιατί δημιουργήθηκε τον 16ο-17ο αιώνα όταν η Βενετία κατεδάφισε τα κτίρια γύρω από το φρούριο για να αυξήσει την ορατότητα και να επιτύχει ένα μεγάλο πεδίο βολής για τους υπερασπιστές, μια μεγάλη νεκρή ζώνη μεταξύ του παλιού φρουρίου και της πόλης που θα βοηθούσε καλύτερα τα αμυντικά τους σχέδια, καθώς επίσης και την εύρεση οικοδομικών υλικών (Parathanasiou 2019,08). (βλέπε Παράρτημα 7)

Κεφάλαιο 7

«Το ακούω και το ξεχνώ. Το βλέπω και το θυμάμαι. Το κάνω και το καταλαβαίνω.»

Κομφούκιος

Πλοκή και Σενάριο Παιγνιδιού

Παιχνίδι Ερμηνείας Πολιτισμού

Τίτλος: Η Μεγάλη Καταιγίδα (The Great Storm)

Τύπος Παιγνιδιού: Παιχνίδι Ρόλων

Το πρώτο πράγμα που μαθαίνουμε όταν ακόμα είμαστε μωρά είναι το παιχνίδι. Έτσι συνδέουμε το παιχνίδι με κάτι ευχάριστο. Καθώς μεγαλώνουμε, άλλες μορφές μάθησης γίνονται πιο σημαντικές από το παιχνίδι, αλλά πάντα η επιθυμία για παιχνίδι είναι κάτι που επιδιώκουμε. Αν η μάθηση μπορεί να συνδυαστεί με το παιχνίδι αυτό είναι ένα πολύ καλό πάντρεμα γιατί η μάθηση συνδυάζεται με το συναίσθημα της χαράς και της διασκέδασης. Για τον λόγο αυτό επιλέξαμε στην εργασία αυτή την δημιουργία ενός παιχνιδιού μέσω κάποιας εφαρμογής για κινητά έτσι ώστε οι νέοι να ερμηνεύσουν την πολιτιστική κληρονομιά με τρόπο ευχάριστο και φιλικό προς αυτούς.

Η τεχνολογία, τα ψηφιακά μέσα και τα έξυπνα κινητά είναι πλέον μέρος της καθημερινότητάς μας, ειδικά για τους νέους. Οι διαδικτυακές αποστολές προσκαλούν τους χρήστες για περιπέτειες, συλλέγοντας εμπειρίες που μπορούν να ερμηνεύσουν και να συζητήσουν μεταξύ τους. Ένας συνδυασμός αναλογικών και ψηφιακών εργασιών διασφαλίζει ότι οι χρήστες δεν θα βαρεθούν. Οι συντεταγμένες GPS καθώς και οι εργασίες που βασίζονται σε φωτογραφίες και βίντεο βοηθούν τους παίκτες να ανακαλύψουν τοποθεσίες (Interpret Europe, Οκτώβριος 2019). Οι ερωτήσεις κουίζ και τα πάνελ πληροφοριών παρουσιάζουν γεγονότα που μπορούν να αποτελέσουν τη βάση για την ερμηνεία της κληρονομιάς. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι μια σημαντική πτυχή αυτού του

ψηφιακού τοπίου και τα τελευταία χρόνια έχουν αναπτυχθεί πολύ γρήγορα από άποψη δημοτικότητας, συνάφειας και πολυπλοκότητας.

Το σχέδιο ερμηνείας αφορά τα μνημεία της περιόδου της Ενετοκρατίας που βρίσκονται στην παλιά πόλη της Κέρκυρας, η οποία είναι η πρωτεύουσα του νησιού της Κέρκυρας και εγγράφηκε στον Κατάλογο Μνημείων Παγκόσμιας Κληρονομιάς της UNESCO το 2007, μετά από σύσταση του ICOMOS.

7.1 Στοιχεία παιχνιδιού

ΟΜΑΔΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ: Νέοι ηλικίας 20 έως 29 ετών

ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΣΧΕΔΙΟΥ:

Το παιχνίδι δίνει την ευκαιρία για:

- γνωριμία με τα βασικά αξιοθέατα της ενετικής Κέρκυρας
- κατανόηση της σημασίας της διατήρησης της Κέρκυρας κάτω από την ενετική κυριαρχία για το μέλλον της Ευρώπης
- αντίληψη της αμοιβαίας σχέσης που αναπτύχθηκε από την αλληλεπίδραση των δυο πολιτισμών.

ΗΡΩΕΣ:

1. Ανδρέα Μορμωρά , λόγιος κερκυραίος ιστορικός
2. Michele Sammicheli, αρχιτέκτονας οχυρωματικών έργων (1537)
3. Ferrante Vitelli ,στρατιωτικός αρχιτέκτονας (1576)
4. Λόρδος Frederick North Guilford
5. Andrea Corne, Γενικός προβλεπτής (1720)
6. Μιγκέλ ντε Θερβάντες, Συγγραφέας (1571)
7. Γιόχαν Ματίας φον ντερ Σούλενμπουργκ , Στρατάρχης (1716)

ΠΙΘΑΝΟΙ ΡΟΛΟΙ:

Στρατιωτικοί αρχιτέκτονες, Διοικητές στρατού, λόγιοι,πραματευτάδες, έμποροι , καπετάνιοι, συμβολαιογράφοι, δικηγόροι, γιατροί, φαρμακοποιοί, δάσκαλοι, ιεροψάλτες, κληρικοί.

7.2 Σενάριο Παιχνιδιού

Σας αρέσει να λύσετε σταυρόλεξα, παζλ και να βρίσκετε λύσεις σε προβλήματα που έχουν σχέση με οχυρώσεις πόλεων ; Ελάτε μαζί μας σε ένα ταξίδι στην Πόλη της Κέρκυρα της Ενετοκρατίας. Αυτό το παιχνίδι θα σας βοηθήσει να μάθετε και να κατανοήσετε την ιστορία της και να δείτε τα αξιοθέατα της μέσα από μια άλλη ματιά. Θα χρειαστείτε μια έξυπνη συσκευή και ένα χάρτη σε smartphone. Ξεκινήστε το παιχνίδι από το Παλιό φρούριο και ακολουθήστε την προτεινόμενη διαδρομή. Ενώ παίζετε, απαντήστε στις ερωτήσεις μάζεψε βαθμούς, αποκτήστε μια θέση στη Χρυσή Βίβλο, Libro D'oro , το βιβλίο των ευγενών και ξεκλείδωσε τις ταξιδιωτικές υποδείξεις (Travel tips)

ΠΡΟΣΟΧΗ: Κάθε σωστή απάντηση είναι 5 βαθμοί .Υπάρχει αρνητική βαθμολογία για τις λάθος απαντήσεις. Συμπλήρωσε 60/100 και πάρε τον τίτλο.

Μαζί μας στο ταξίδι αυτό θα έχουμε ένα Κερκυραίο λόγιο , που γνωρίζει την ιστορία της περιόδου αυτής ίσως καλύτερα από τον καθένα,. τον Ανδρέα Μάρμορα. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 1)**

ΜΑΡΜΟΡΑ: Avanti !Γεια σας, Δεν υπήρξα από πάντα ιστορικός .Αρχικά ακολούθησα στρατιωτική σταδιοδρομία και αργότερα αφοσιώθηκα στην συγγραφή της ιστορίας της πατρίδας μου. Θα προσπαθήσω να σας βοηθήσω με όποιο τρόπο μπορώ, έτσι ώστε το ταξίδι αυτό να γίνει πιο διασκεδαστικό!

Ήταν μια δύσκολη περίοδος για το νησί μας. Οι επιδρομές από πειρατές δεν είχαν τελειωμό. Ο Αυτοκράτορας στην Κωνσταντινούπολη, δεν μπορεί να μας παρέχει πλέον ασφάλεια. Το Συμβούλιο της Κέρκυρας λαμβάνοντας υπ'όψιν και την απειλή των Τούρκων, ζητά το 1386 μ.Χ. την προστασία της Γαληνότατης Δημοκρατίας του Αγίου Μάρκου. Για τους Βενετούς η Κέρκυρα είναι θέση κλειδί, για τα θαλάσσια συμφέροντα τους στην περιοχή και αγοράζουν το νησί από το βασίλειο της Νάπολης. Έτσι χωρίς αντίσταση καταλαμβάνουν το Παλαιό φρούριο με τον Καπιτάνο του Κόλπου τον Ιωάννη Μιάνι. Η περίοδος της Ενετοκρατίας κράτησε περισσότερο από 400 χρόνια, για την ακρίβεια 411 χρόνια, 11 μήνες και 11 ημέρες.

Τοποθεσία: Παλιό Φρούριο(Fortezza Vacchia) 1537.

Μ:Στο φρούριο επικρατεί μεγάλη αναταραχή και αναστάτωση, έχουμε νέα επιδρομή των Τούρκων. Τα στρατεύματα περίπου 4000 Ιταλοί και Κερκυραίοι που ήξεραν από όπλα,

μοιράζονται στα φρούρια υπό τις διαταγές του Luigi da Riva, έκτακτου προβλεπτή του νησιού και τον διοικητή Giacomo Novello. Ο Simone Leone είναι υπεύθυνος για το στράτευμα ,ενώ το λόφο του παλιού φρουρίου που βλέπει προς τη θάλασσα έχει ο Andrea Faliero. Δια πυρός και σιδήρου, οι Τούρκοι διασχίζουν το νησί αφήνοντας πίσω τους καμένη γη με τον Σουλτάνο Σουλεϊμάν και 25000 στρατό και τη βοήθεια του πειρατή Μπαρπαρόσσα με άλλους τόσους άντρες η σύγκρουση φαίνεται μάταιη. Οι ευγενείς επιτρέπουν την είσοδο σε 3000 χωρικούς στο φρούριο για να σωθούν. Η πολιορκία ξεκίνησε στις 31 Αυγούστου και κράτησε 15 μέρες. Πρέπει να παρθούν σημαντικές αποφάσεις ,οι προμήθειες σε τρόφιμα τελειώνουν. Εάν πρέπει να αποφασίσεις ως Διοικητής, τι θα έκανες εσύ για τη σωτηρία της πόλης και πώς θα διέκοπτες την τουρκική προέλαση στην Ευρώπη ; **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 2)**

- a) Θα έδιωχνες από την πόλη τα αχρειαστα στόματα; (γυναίκες, γέρους και παιδιά).
(5 βαθμούς)
- b) Θα λιγόστευες την τροφή που δίνεις σε αυτούς που πολεμούν; (-2 βαθμούς)
- c) Θα έβγαζες στρατό έξω από τα τείχη για να αντιμετωπίσουν στήθος με στήθος τους Τούρκους ; (-3 βαθμούς)

Δυστυχώς κάποιες αποφάσεις ήταν οδυνηρές. Ο ίδιος ο Γενικός προβλεπτής γράφει :

«Με πόνο ψυχής βλέπαμε τους ηλικιωμένους που πολέμησαν για τη Δημοκρατία, τα γυναικόπαιδα παρατημένα ανάμεσα στις γραμμές των Τούρκων και τα τείχη μας, μια φορά να τρέχουν και μια να κάθονται στο έδαφος ακίνητα. Και είναι πράγματι θαύμα που οι Κερφιάτες μέσα στα τείχη δεν πτοούνται από τις κραυγές των οικογενειών τους, που τρυπούν τις ψυχές μας και αγγίζουν την τιμή μας Ωστόσο, είναι αποφασισμένοι να τηρούν τις εντολές, θυσιάζοντας τις οικογένειές τους για να σώσουν τον Χριστιανικό κόσμο. Δεν μπορώ να πω ποια χτυπήματα ήταν πιο θανατηφόρα, το πρώτο σκότωσε τα σώματα, το δεύτερο τις ψυχές. Σε αυτά τα κακά προστίθενται και οι καταιγίδες που έσπειραν την καταστροφή και τον θάνατο σε αυτούς που εγκαταλείφθηκαν από εμάς που ήδη δοκιμάζονταν από την πείνα. Και βλέποντάς τους να υποφέρουν έτσι, συνοδεύσαμε την καταιγίδα με τα δάκρυά μας.»

Μ:Ευτυχώς ο θεός μας λυπήθηκε, η πείνα, κάποιες καταιγίδες, ένα περίεργος λιμός που έπληξε το στρατόπεδο των Τούρκων αλλά και πολιτικές αποφάσεις τους οδηγούν σε αποχώρηση . Το νησί μετρά τις πληγές του, που ήταν πολλές. Καταστροφή της υπαίθρου και των καλλιεργειών, περιουσίες που έκαιγαν οι Τούρκοι στο πέρασμα τους αλλά και σε

ψυχές. Χιλιάδες σκλάβοι (περίπου 20000) στα σκλαβοπάζαρα της Ανατολής, απώλειες των γυναικόπαιδων και των ηλικιωμένων λόγω των αποφάσεων που πάρθηκαν, νεκροί λόγω των συμπλοκών αλλά και θάνατοι ευγενών λόγω πείνας στο φρούριο. Η Σύγκλητος μετά από το κακό αποφασίζει να οχυρώσει καλύτερα το νησί μας έτσι στέλνει τον Michele Sammicheli, ένα σπουδαίο αρχιτέκτονα για τις οχυρώσεις **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 3)**

M.Sammicheli : Οι υφιστάμενες οχυρώσεις του φρουρίου όπως είχαν διαμορφωθεί μέχρι τώρα, παρότι αντιστάθηκαν στην καταστροφική για το νησί επιδρομή των Τούρκων το 1537, έχουν σοβαρά οχυρωματικά προβλήματα. Τώρα έχει αναπτυχθεί η πυροβολική και βλητική τέχνη έτσι πρέπει να γίνουν ουσιαστικές και στρατηγικές αλλαγές, πάντα με την έγκριση του Γενικού Καπιτάνο ξηράς Francesco Meria Della Rovere και τη βοήθεια του μαθηματικού Nicolo Tartoglia.

Γίνε για λίγο εσύ αρχιτέκτονας οχυρωματικών έργων, χρειάζομαι τη γνώμη σου, κοίταξε τις εικόνες του φρουρίου και της πόλης, τι μπορούμε να κάνουμε για να την οχυρώσουμε καλύτερα ; **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 4)**

- a) Κατασκευή πολλών νέων γεφυριών για καλύτερη πρόσβαση στη στεριά (-5 βαθμούς)
- b) Διαπλάτυνση της τάφρου (contrafossa). (5 βαθμούς)
- c) Κατασκευή πύργων στις δυο κορυφές .(5 βαθμούς)
- f) Μεταφορά των ανακτόρων σε άλλη περιοχή.(-3 βαθμούς)
- g) Επέκταση της Σπινιάδας (της περιοχής ανάμεσα στο φρούριο και την έξω-πόλη) με κατεδάφιση και άλλων κατοικιών. (5 βαθμούς)

Σ: Το 1539 φεύγω από την Κέρκυρα αφού έχω δώσει οδηγίες για το πώς θα προχωρήσει η οχύρωση του νησιού. Το 1544 ο ανεψιός μου Gian Girolamo Sanmichele αναλαμβάνει να συνεχίσει το έργο το οποίο ολοκληρώνεται το 1558 (b, c, g). **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 5)**

ΜΑΡΜΟΡΑΣ -Οι Τούρκοι δεν τα βάζουν τόσο εύκολα κάτω. Προσπαθούν και πάλι να πολιορκήσουν την Κέρκυρα το 1571 και το 1573 χωρίς να το επιτύχουν. Η Γαληνότατη προχωρά σε νέες οχυρώσεις. Ένα νέο πρόσωπο εμφανίζεται σταλμένος και αυτός από την Γαληνότατη. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 6)** Ο Ferrante Vitelli ένας στρατιωτικός αρχιτέκτονας που προτείνει ένα νέο αμυντικό σχέδιο

Vitelli: Η πόλη έχει επεκταθεί και έξω από το παλιό φρούριο , χρειάζεται ένα νέο φρούριο και οχυρωματική ζώνη που περιλαμβάνει οικισμούς που έχουν αναπτυχθεί μπροστά από παλιό φρούριο και Σπινιάδα . Πού πιστεύεις είναι καλύτερα να το κτίσω και πώς θα πρέπει να οχυρωθεί η νέα πόλη ; Σχεδίασε στον χάρτη! **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 7)**

V: Θα το κτίσω στο λόφο του Αγίου Μάρκου, αφού κατεδαφίσω μια κατοικημένη περιοχή. Θα κτίσω επίσης νέο νοσοκομείο για τις ανάγκες του στρατού και στρατώνες (Griman για το πεζικό, Correr για το πυροβολικό, Σπηλιάς). Από το Νέο Φρούριο μπορώ να ελέγχω τόσο τη θάλασσα και το παλιό Φρούριο, όσο και την οχυρωμένη πόλη.

M: Την απειλή των Τούρκων την αντιλαμβάνονται και οι γειτονικές επικράτειες: η Σικελία, η Γένοβα, η Ισπανία, η Νάπολη, και η Μάλτα. Κοίταξε με προσοχή τους πιο κάτω πίνακες, μπορείς να καταλάβεις σε ποιο γεγονός αναφέρονται; **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 8)**

- a) Ναυμαχία της Ναύπακτου(5 βαθμούς)
- b) Ναυμαχία της Σαλαμίνας (-3 βαθμούς)
- c) Ναυμαχία της Πρέβεζας (-3 βαθμούς)

M: Η ναυμαχία της Ναυπάκτου, μια από τις μεγαλύτερες ναυμαχίες που έγιναν ποτέ! Ποιο κοινό είχαν όλες αυτές οι χώρες έτσι ώστε να συμμαχήσουν εναντίον των Τούρκων;

- a) Η επεκτατική τους πολιτική. (-3 βαθμούς)
- b) Η θρησκεία. (5 βαθμούς)
- c) Το εμπόριο .(-2 βαθμούς)

Και ποια ήταν η σχέση της ναυμαχίας με το νησί μας;

Μια περίεργη, μακάβρια σχέση ! Μια Ιερή συμμαχία το 1571 μεταξύ των χριστιανικών χωρών με στόχο την αποτροπή των Τούρκων να προχωρήσουν προς την Ευρώπη. Μια στάση και μια νέα γνωριμία στο Μοναστήρι της Ανουντσιάτας θα μας δώσει απαντήσεις.

Θερβάντες: Ονομάζομαι Μιγκέλ ντε Θερβάντες έχω γράψει πολλά βιβλία, ποιήματα και θεατρικά. Το βιβλίο που με έκανε πολύ γνωστό είναι «Ο ευφάνταστος ευπατρίδης Δον Κιχώτης της Μάντσα». Σε αυτή την καθολική εκκλησία που είναι αφιερωμένη στον Ευαγγελισμό της Θεοτόκου και στην Αγία Λουκία, έθαψαν τους Λατίνους ευγενείς που έχασαν τη ζωή τους κατά τη ναυμαχία της Ναυπάκτου. Τι σχέση πιστεύετε ότι έχω με την εκκλησία της Ανουντσιάτας; **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 9)**

- a) Έζησα εκεί ως μοναχός (-3 βαθμούς)

- b) Παρέμεινα εκεί μέχρι να επουλωθούν οι πληγές μου μετά τη Ναυμαχία της Ναυπάκτου όπου πολέμησα. (5 βαθμούς)
- c) Απομονώθηκα εκεί για να μπορέσω να γράψω σε βαθιά γεράματα (-2 βαθμούς)

Θερβάντες : Η μοίρα παίζει περίεργα παιχνίδια, το 1571 υπηρέτησα ως υπαξιωματικός με το πολεμικό πλοίο Μαρκέσα του στόλου, υπό τις διαταγές του Δον Χουάν της Αυστρίας και πολέμησα νικηφόρα στη ναυμαχία της Ναυπάκτου (ή Λεπάντο) . Πολέμησα γενναία και αρνήθηκα να μείνω στα «μετόπισθεν», παρά το γεγονός ότι ήμουν πολύ άρρωστος με ψηλό πυρετό. Τραυματίστηκα δύο φορές στο στέρνο, και στο αριστερό χέρι πολύ άσχημα. Για τη μάχη αυτή έχω γράψει και στο βιβλίο μου τον Δον Κιχώτη (1615). Με το τέλος της μάχης νοσηλεύτηκα στο μικρό νοσοκομείο που διατηρούσαν καθολικοί μοναχοί για μεγάλο χρονικό διάστημα στα κελιά της Αουντσιαάτα μέχρι να επουλωθούν οι πληγές μου τον χειμώνα του 1572.

M: Κάπου εδώ εγώ πρέπει να φύγω, σας αφήνω στα χέρια ενός άξιου απογόνου μου , του Μάρμορα.

M: Είμαστε στο 1716, εδώ έχουμε την τιμή να συναντήσουμε μια άλλη σπουδαία προσωπικότητα , που σίγουρα κάπου καθώς βολτάρετε μπροστά από το παλιό φρούριο στη Σπινιάδα κάπου θα τον συναντήσετε. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 10)**

Σούλενμπουργκ: Ονομάζομαι κόμης Γιόχαν Ματίας φον ντερ Σούλενμπουργκ , είμαι Σάξωνας και ήμουν ο επικεφαλής στρατάρχης στον τελευταίο Ενετοτουρκικό πόλεμο. Στον στόλο ήταν Γενικός Καπιτάνος ο Ανδρέας Πιζάνης, βοηθούμενος από τον Γενικό Προβλεπτή Θαλάσσης Αντώνιο Λορεντάν και από τον έκτακτο Γενικό Καπιτάνο Ανδρέα Κορνέρ. Τις τουρκικές δυνάμεις ηγούνταν στον στρατό ξηράς ο Σερασκιέρης Μουσταφά Πασάς και στον στόλο ο Καπουδάν Πασάς Τζανούμ Χότζας. Η κατάσταση είναι δύσκολη. Από τη μια οι Τούρκοι διαθέτουν πολύ στρατό ενώ εμείς έχουμε βάλει πολλή σκέψη στις οχυρώσεις μας. Τελικά θα νικήσει το μυαλό ή το πλήθος ;

Ένας αναγραμματισμός θα σου δώσει δυο λέξεις οι οποίες είχαν ιδιαίτερη σημασία στην έκβαση της πολιορκίας αυτής:

ΥΛΕΛΘΑ (ΘΥΕΛΛΑ) (5 βαθμούς) και ΥΑΘΜΑ(ΘΑΥΜΑ) (5 βαθμούς) **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 10)**

Σούλενμπουργκ: Μια θύελλα και ένα θαύμα είχαν το ρόλο τους στην πολιορκία αυτή. Οι επιθέσεις των Τούρκων για την κατάληψη της Κέρκυρας κράτησαν έναν ολόκληρο μήνα. Κατάφεραν να κυριεύσουν τα οχυρά του Μαντουκιού, της Γαρίτσας και τα Φρούρια Αβράμη και Σωτήρος. Στις 8 Αυγούστου, οι Τούρκοι έκαναν γενική έφοδο, αλλά τους αποκρούσαμε μετά βίας μετά από πολύωρες και πολύνεκρες μάχες. Οι ντόπιοι, Ενετοί και Έλληνες υπερέβαλλαν εαυτόν δίνοντας όλες τους τις δυνάμεις . Την επομένη , 9 Αυγούστου, ξεκίνησε μια σφοδρή θύελλα που προκάλεσε μεγάλες καταστροφές στα τουρκικά πλοία. Ξεκίνησε να πέφτει δυνατή βροχή, παράδοξο φαινόμενο για την εποχή, με αποτέλεσμα να πλημμυρίσουν τα χαρακώματα, να χαθούν πολλοί άνδρες των Τούρκων και να δημιουργηθεί μεγάλη αναστάτωση στα στρατεύματα. Οι τουρκικές δυνάμεις άρχισαν να υποχωρούν και να φεύγουν . Την νύχτα της 10ης Αυγούστου, οι Τούρκοι εγκαταλείπουν την προσπάθεια της κατάληψης της Κέρκυρας και την επομένη, 11 Αυγούστου, αποχωρούν από το νησί. Όπως έχω σημειώσει και στο προσωπικό μου ημερολόγιο «...αλλά ο Θεός θέλησε να σώσει την Πόλη, και γι' αυτόν τον λόγο έσπειρε τον πανικό στους Απίστους τόσο στη θάλασσα όσο και την ξηρά». Μεγάλη σημασία σίγουρα για τους Τούρκους είχε και η είδηση που έφτασε εκείνες τις μέρες ότι οι Οθωμανοί είχαν ηττηθεί από τον Πρίγκιπα Ευγένιο της Σαβοΐας χάνοντας οριστικά πια την ευκαιρία ν' απλωθούν στην Ευρώπη.

Μ: Ένα θαύμα και μια θύελλα, ο λαός της Κέρκυρας σε όλη αυτή την περίοδο της πολιορκίας δεν σταμάτησε να κάνει παρακλήσεις και προσευχές στον Άγιο της πόλης ζητώντας την παρέμβαση του. Μετά την μεγάλη θύελλα και την καταιγίδα όπως ήταν φυσικό η σωτηρία της Κέρκυρας αποδόθηκε στην επέμβαση του προστάτη του νησιού Αγίου Σπυρίδωνα. Σύμφωνα με την παράδοση, ο άγιος με την μορφή καλόγερου κρατώντας αναμμένο πυρσό προκάλεσε πανικό στους Τούρκους στρατιώτες, οι οποίοι το έβαλαν στα πόδια. Ο Γενικός Καπιτάνος Ανδρέα Πιζάνη θέλοντας να δείξει έμπρακτα την αναγνώριση του για τη σωτήρια επέμβαση του Αγίου Σπυρίδωνος, εκδίδει διάταγμα το 1717, με το οποίο καθιερώθηκε η ετήσια λιτανεία του Ιερού Σκηνώματος του Αγίου Σπυρίδωνος της 11ης Αυγούστου σε ανάμνηση της διάσωσης της νήσου από τους Αγαρηνούς. Η λιτανεία τελείται μέχρι σήμερα συνοδεία των Φιλαρμονικών του νησιού, την οποία παρακολουθούν πλήθος Κερκυραίων και επισκεπτών του νησιού. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 11)**

Εκτός από την λιτανεία ο Γενικός Καπιτάνος προσωπικά αλλά και Βενετικής Σύγκλητος έκαναν και κάποια αλλά δώρα στον Άγιο. Μπορείς να μαντέψεις τι μπορεί να ήταν αυτά;

- a) Εικόνες
- b) Ασημένια κανδήλια
- c) Άγιο δισκοπότηρο
- d) Εξαπτέρυγα

Τρεις μεγάλες ασημένιες κανδήλες που κοσμούν το εσωτερικό του ιερού ναού του Αγίου Σπυρίδωνος:

I) Το πολυκάντηλο από την Βενετική Σύγκλητο (Senato Veneto) στον πολιούχο Άγιο Σπυρίδωνα για τη σωτηρία της Κέρκυρας από την πολιορκία του έτους 1716.

II) Το καντήλι του Γενικού Καπιτάνου Ανδρέα Πιζάνη. Είναι το πιο μεγάλο αργυρό καντήλι που έχει ο ναός με επιγραφή με το όνομα του .

III) Το καντήλι «ΧΩΡΑ» (πόλη). Είναι μεγάλο αργυρό καντήλι, εξαιρετο δημιούργημα της βενετικής αργυροχοΐας πιθανότατα αφιερώθηκε από τους κατοίκους της χώρας δηλ. της Κέρκυρας. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 12)**

Σ:Ο Άγιος Σπυρίδωνας θεωρείται ο πολιούχος άγιος της Κέρκυρας. Ο ναός του είναι ένα από τα σημαντικότερα μεταβυζαντινά μνημεία της πόλης της Κέρκυρας. Το σκηνώμα του Αγίου φυλάσσεται σε ασημένια λάρνακα που είναι τοποθετημένη μέσα σε κρύπτη. Η παράδοση θέλει τον Άγιο να βγαίνει από την εκκλησιά, που είναι το λείψανό του, και να γυρίζει θάλασσα και στεριά για να κάνει το καλό και να βοηθήσει όσους τον επικαλούνται. Γι' αυτό χαλάει τα παπούτσια του και πρέπει να του τα αλλάζουν κάθε τόσο.

Μ:Νικήσαμε, ώρα για χαλάρωση και αναστοχασμό Η αλήθεια είναι ότι η Γαληνότατη είχε δώσει τόσα δουκάτα για την οχύρωση της πόλης που δεν περίσσευαν για άλλα έργα. Έτσι μετά την τελευταία πολιορκία βρίσκουν ευκαιρία να ασχοληθούν και με την ποιότητα ζωής των κατοίκων . Κατασκευάζουν αποθήκη για φύλαξη σιτηρών και αλεύρων, λοιμοκαθαρτήριο για απολύμανση εμπορευμάτων, εκκλησίες ,αγορές και χώρους συναναστροφής και ψυχαγωγίας. Ένας τέτοιος χώρος είναι το παζλ που πρέπει να συναρμολογήσεις και στη συνέχεια να μαντέψεις τι μπορεί να ήταν. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 13)**

Puzzle (San Giacomo)

Τώρα άκου προσεκτικά τους ήχους στα βίντεο. Ποιος ήχος νομίζετε σχετίζεται με το κτήριο που μόλις συναρμολόγησες ; **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 14)**

- Αρωματοπωλείο (-2 βαθμούς)
- Θέατρο (5 βαθμούς)
- Ταβέρνα (-3 βαθμούς)

M: Ναι είναι θέατρο ! Ο Γενικός προβλεπτής Andrea Corne αποφασίζει να φροντίσει την ψυχαγωγία των αξιωματικών του στόλου μου έτσι μετατρέπει τη Λέσχη των Ενετών ευγενών της Κέρκυρας (Κτίστηκε το 1690 με 1693 loggia di nobili) σε θέατρο το 1720. Πήρε το όνομα Σαν Τζιάκομο, αφού βρίσκεται δίπλα στην Μητρόπολη του Αγίου Ιακώβου. Το 1733 γίνεται κέντρο όπερας και φιλοξένει πολλούς Ιταλούς μουσικούς και συνθέτες. Η συμβολή του στη δημιουργία μουσικής κουλτούρας στο νησί ήταν τεράστια ,αφού ήταν το κέντρο για την δημιουργία της Επτανησιακής μουσικής σχολής. Ο Αντόνιο Βιβάλντι εδώ δοκίμαζε τις όπερες του. Η γνωστή όπερα του συνθέτη Juditha Triumphans που γράφτηκε με την ευκαιρία της απόκρουσης της Οθωμανικής πολιορκίας της Κέρκυρας το 1716 παίχτηκε για πρώτη φορά στο συγκεκριμένο θέατρο. Σταμάτησε να λειτουργεί σαν θέατρο το 1892 και στέγασε το δημαρχείο της πόλης από το 1903. Η πολιτιστική του επίδραση στο κόσμο του νησιού ήταν καταλυτική. Ήταν το πρώτο θέατρο της Κέρκυρας αλλά και της Ελληνικής επικράτειας. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 15)**

M: Πολύ αργότερα ένας άλλος σπουδαίος άνθρωπος και σπουδαίος φίλος του ελληνισμού θα αφήσει σημαντικές παρακαταθήκες στο νησί! **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 16)**

Δεν είμαι Βενετός ούτε σίγουρα Κερκυραίος .Ονομάζομαι Frederick North Guilford και όπως καταλαβαίνετε από το όνομα μου είμαι Βρετανός ευγενής, πολιτικός και φιλέλληνας. Προσωπικά δηλώνω «Έλλην και όχι Φιλέλλην» .

Στο νότιο άκρο της Σπιανάδας βρίσκεται ένα κτήριο του 17ου αιώνα που κατασκευάστηκε ως στρατώνας με την ονομασία Quartiere Grimani (από το όνομα του Γενικού Προνοητή). Πως νομίζετε ότι χρησιμοποίησα το κτήριο αυτό ;

- a) Ήταν το σπίτι όπου διέμενα ως καγκελάριος των Πανεπιστημίων των Ιονίων νήσων .(-2 βαθμούς)
- b) Στο κτήριο αυτό ξεκίνησε η Ιόνιος ακαδημία την οποία ίδρυσα. (5 βαθμούς)
- c) Ήταν το κτήριο που φιλοξένησε την αριστοκρατία στην περίοδο της Αγγλοκρατίας μετά από δική μου εισήγηση. (-2 βαθμούς)

G: Πιστεύω ακράδαντα ότι η Παιδεία είναι το κλειδί για την αφύπνιση των Ελλήνων, για τον λόγο αυτό εργάστηκα με ζήλο για να οργανώσω την εκπαίδευση του νησιού. Το 1824 ίδρυσα την Ιόνιο Ακαδημία στο κτήριο του στρατώνα. Η Ακαδημία ήταν ανώτατο εκπαιδευτικό ίδρυμα, το οποίο αποτέλεσε και το πρώτο ελληνικό πανεπιστήμιο. Την περίοδο που έφτασα στο νησί Αρμοστής ήταν ο Τόμας Μαίτλαντ. Μετά την Ένωση της Επτανήσου με την Ελλάδα, στο κτήριο στεγάστηκε η Δημόσια Βιβλιοθήκη, η οποία κάηκε το 1943 κατά το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Σήμερα, μετά την αποκατάστασή του, το κτήριο της Ιονίου Ακαδημίας στεγάζει την Πρυτανεία και τη Σύγκλητο του Ιονίου Πανεπιστημίου ενώ στο πίσω μέρος του κτηρίου στεγάζεται το Β΄ Γυμνάσιο. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 17)**

M : Κάπου εδώ φτάσαμε στο τέλος του ταξιδιού μας. Μπορείς να αναγνωρίσεις τα κομμάτια των μνημείων και να τα βάλεις στη θέση τους; **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 18)**

Τρία κρυμμένα λιοντάρια σύμβολα της Δημοκρατίας της Βενετίας στην παλιά πόλη περιμένουν να τα βρεις. **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 19)**

Ο φτερωτός λέων του Αγίου Μάρκου. Σύμφωνα με την παράδοση, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του Αγίου Μάρκου προς τη Ρώμη το πλοίο του αγκυροβόλησε στα νερά του Ριάλτο. Ένας άγγελος εμφανίστηκε μπροστά του, τον ευλόγησε και του είπε « Ειρήνη σε σένα, Μάρκε, Ευαγγελιστή μου. Εδώ θα αναπαυθεί το σώμα σου». Είναι ο πολιούχος της πόλης και το λιοντάρι του με τα φτερά απλωμένα κοσμούσε λάβαρα, πλώρες και πρύμνες, ακροπόλεις και προμαχώνες που είχαν σχέση με τη Δημοκρατία της Βενετίας.

Η Ενετοκρατία τελείωσε το 1796. Τονησί δεν γνώρισε τον Τούρκικο ζυγό. Οι δεσμοί, ο πολιτισμός και η κουλτούρα των Βενετών συνυπάρχουν μέχρι σήμερα , άλλοτε στολίδια και άλλοτε πληγές στην ιστορία του νησιού. Η Κέρκυρα έχει καταφέρει να επιβιώσει και να κρατήσει ακέραιη την Ελληνική της ταυτότητα, ταυτόχρονα έχει ενσωματώσει στην κουλτούρα της τα καλύτερα στοιχεία των πολιτισμών που πέρασαν από εδώ.

Μέτρησε τους πόντους σου και δεσ αν μπορείς να γίνεις μέλος του Libro D'Ono **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 21)** Απόκτησε τα προνόμια των ευγενών και ξεκλείδωσε ταξιδιωτικές υποδείξεις(Travel tips) **(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 20)** και απόλαυσε την Κόρη των Βενετών!

Επίλογος

Οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς παρέχουν στους επισκέπτες την ευκαιρία να μάθουν για το παρελθόν μέσω της αμεσότητας των φυσικών χώρων. Παρέχουν μια διαφορετική εμπειρία που συχνά ενισχύεται με πληροφορίες κειμένου ή διαδραστικές εμπειρίες. Ωστόσο η ερμηνεία καθίσταται πολύ δύσκολη ειδικά για την ομάδα που μας απασχολεί στην εργασία αυτή. Οι νέοι μεγαλώνοντας σε μια τεχνολογικά εξαρτημένη κοινωνία χρειάζονται κάτι περισσότερο από μια απλή επίσκεψη στο χώρο. Η επιλογή της ερμηνείας πολιτισμού μέσω ενός παιχνιδιού για tablet και έξυπνα τηλέφωνα που προσπαθεί να γεφυρώσει αυτό το χάσμα ήταν μια επιλογή.

Το παιχνίδι στοχεύει να γνωρίσει τα βασικά αξιοθέατα της ενετικής Κέρκυρας και οι νέοι να κατανοήσουν τη σημασία της διατήρησης της Κέρκυρας κάτω από την ενετική κυριαρχία για το μέλλον της Ευρώπης. Ιδιαίτερη σημασία δίνεται στο να αντιληφθούν την αμοιβαία σχέση που αναπτύχθηκε από την αλληλεπίδραση των δυο πολιτισμών. Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος, το παιχνίδι χρησιμοποιεί στοιχεία του παιχνιδιού ρόλων προκειμένου να δώσει στον παίκτη μια αίσθηση προσωπικής εμπλοκής στην αφήγηση του παιχνιδιού. Ενσωματώνει τους χώρους μέσα από μικρά ιστορικά αφηγηματικά στοιχεία σε ένα ιστορικό πλαίσιο, συμπληρώνοντας ήδη εμφανιζόμενες πληροφορίες που εστιάζουν στο μεγαλύτερο εύρος.

Όταν εξετάζετε παιχνίδια που συνδυάζουν ένα κοινωνικό πλαίσιο με την αφήγηση, τα παιχνίδια ρόλων (RPG) είναι αναμφισβήτητα η πιο γνωστή εφαρμογή αυτών των πτυχών. Το παιχνίδι ρόλων, είτε μέσω ψηφιακών συσκευών είτε όχι, ορίζεται με το ότι τα άτομα αποκτούν την ικανότητα να μπαίνουν στη θέση κάποιου άλλου. Τα RPG θα πρέπει επίσης να περιλαμβάνουν κάποια μορφή συστήματος παιχνιδιών, η οποία παρέχει το πλαίσιο για τη θέσπιση συγκεκριμένων σεναρίων και την επίλυση προβλημάτων μέσα σε αυτά (Kock, Maureira, 2017:45). Ένα μεγάλο μέρος αυτού παρακινεί έναν παίκτη να συμπάσχει με έναν χαρακτήρα και να λαμβάνει αποφάσεις για λογαριασμό αυτού του χαρακτήρα. Εκτός από την ανασυγκρότηση ρόλων, πολλά μουσεία ή χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς χρησιμοποιούν επίσης τη διαδραστικότητα για να βάλουν τους επισκέπτες τους στη θέση των ερευνητών και να τους κάνουν να κατανοήσουν τη διαδικασία των αρχαιολόγων, των ανθρωπολόγων ή των επιμελητών. Τα παιχνίδια ρόλων ενεργοποιούν

διαφορετικά τον χρήστη, δημιουργώντας του ένα είδος δέσμευσης με τον ηρώα του , αναπτύσσοντας έτσι ενσυναίσθηση αφού μπαίνουν έστω νοητά στη θέση του άλλου και καταλαμβάνουν τις σκέψεις , τα συναισθήματα και την οπτική του. Η μάθηση δεν μπορεί να επιφέρει αποτελέσματα όταν οι ενδιαφερόμενοι είναι παθητικοί παρατηρητές σε ένα χώρο.

Λόγω του ότι το παιχνίδι βρίσκεται ακόμη σε θεωρητικό επίπεδο, έγινε μια μικρής κλίμακας έρευνα ,με σκοπό την βελτίωση πτυχών που έχουν να κάνουν με την ιδέα του παιχνιδιού, δηλαδή την ερμηνεία πολιτισμού. Η έρευνα έγινε σε μορφή μικρής συνέντευξης σε νέους 18-28 όπου αφού παρουσίασα το παιχνίδι σε μορφή power point απαντήθηκαν τα πιο κάτω ερωτήματα.

Ερωτηματολόγιο προς τους χρήστες του παιχνιδιού :

- 1.Σας άρεσε/δεν σας άρεσε στο παιχνίδι;
2. Πώς θα ήταν μια επίσκεψη στους χώρους με την χρήση του παιχνιδιού και χωρίς;
3. Θα έπαιζες ξανά ένα τέτοιο παιχνίδι;
4. Το παιχνίδι άλλαξε τον τρόπο που κατάλαβες την ιστορία των χώρων ;

Θα ήταν χρήσιμη η λήψη συνεντεύξεων από άτομα που εργάζονται στους χώρους αυτούς προσθέτοντας τις πιο κάτω ερωτήσεις.

(3) Πιστεύετε ότι μια εφαρμογή όπως αυτή θα ήταν χρήσιμη προσθήκη για το συγκεκριμένο μνημείο;

(4) Υπάρχει κάτι που θα θέλατε να προστεθεί ή να αλλάξει για να γίνει το παιχνίδι πιο φιλικό με τον χώρο ;

Στις συνεντεύξεις μετά το παιχνίδι, οι χρήστες εξέφρασαν γενικά θετικά σχόλια για το παιχνίδι, τονίζοντας ότι παρείχε πρόσθετο υπόβαθρο σε σχέση με μια απλή επίσκεψη. Όλοι ανέφεραν ότι θα έπαιζαν ξανά ένα τέτοιο παιχνίδι αν τους δινόταν η ευκαιρία. Γενικά, οι περισσότεροι συμμετέχοντες εξέφρασαν ενδιαφέρον για την αφήγηση και τους χαρακτήρες της, καθώς και ότι η αφήγηση περιστρέφεται γύρω από τους χώρους. Πρότειναν ότι θα ήταν πιο διασκεδαστικό εάν υπήρχε κάποιο είδος διάδρασης με άλλους χρήστες. Όταν ρωτήθηκαν για το αν το παιχνίδι άλλαξε τον τρόπο που αντιλαμβάνονταν τους χώρους, όλοι απάντησαν ότι δεν θα προσπαθούσαν να μάθουν όλες αυτές τις

πληροφορίες σε μια επίσκεψη στο χώρο, καθώς δεν τους αρέσει να διαβάζουν τις πινακίδες πληροφοριών και έτσι το παιχνίδι βοήθησε. Εισηγήθηκαν ότι καλό θα ήταν να υπήρχαν στους χώρους QR σαρωτής, έτσι θα έχουν εύκολη πρόσβαση στο παιχνίδι και τις πληροφορίες. Επίσης εισηγήθηκαν ότι κάποιοι χώροι όπως τα Φρούρια θα μπορούσαν να είχαν στην είσοδο tablet με την εφαρμογή σε λειτουργία, καθώς και οδηγίες για τον στόχο του παιχνιδιού.

Όσον αφορά τον αρχικό στόχο αυτού του σχεδίου, να αναπτυχθεί ένα παιχνίδι που προωθεί την καλύτερη ερμηνεία και κατανόηση των χώρων πιστεύω ότι επιτεύχθηκε σε ένα μεγάλο βαθμό. Το διακύβευμα είναι άλλο, κάτι που όλοι οι συμμετέχοντες εξέφρασαν με κάποιο τρόπο. Πώς θα πείσουμε την ηλικιακή αυτή ομάδα να επισκεφτεί τα μνημεία αυτά;

Σε προφορική επικοινωνία οι απαντήσεις ήταν σχεδόν παρόμοιες . Θα επισκέπτονταν τους χώρους, εάν εκεί υπήρχε κάποια εκδήλωση που θα τους ενδιέφερε όπως για παράδειγμα μια συναυλία ή ένα πολύ γνωστό παιχνίδι διαδραστικό, για να πάρουν μέρος με δράση ή για να δουν ή να γνωρίσουν κάποια προσωπικότητα που τους ενδιαφέρει. Το βέβαιο είναι ότι υπάρχει ζήτηση για διαδραστικές εμπειρίες που μοιάζουν με παιχνίδι στους χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς. Η πρόκληση είναι μπροστά μας!

Η αξία διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς είναι αδιαμφισβήτητη και οι δραστηριότητες ερμηνείας και παρουσίασης αποτελούν σημαντικό μέσο για την επικοινωνία των χώρων πολιτιστικής κληρονομιάς και του κοινού . Ο πραγματικός σκοπός της διατήρησης της πολιτιστικής κληρονομιάς μπορεί να επιτευχθεί μόνο όταν η σημασία της κληρονομιάς γίνει κατανοητή και στη συνέχεια αναγνωριστεί τόσο από τους ντόπιους όσο και από τους επισκέπτες μέσω δραστηριοτήτων ερμηνείας και παρουσίασης . Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω μιας ολοκληρωμένης προσέγγισης, οργάνωσης και στρατηγικής, και με πλήρη συνεκτίμηση της ιδιαιτερότητας της τοποθεσίας και του πλαισίου της με τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου συστήματος ερμηνείας και παρουσίασης, χρησιμοποιώντας πολιτιστική προβολή, ιστορική αφήγηση, συμμετοχή του κοινού και της κοινότητας, αρχαιολογική έρευνα και ιστορική εκπαίδευση, επιτυγχάνοντας έτσι μια ολοκληρωμένη και πολύπλευρη ερμηνεία της κληρονομιάς και συστηματική μετάδοση αξίας και σημασίας του χώρου.

Είναι σημαντικό να εφαρμόζονται διαφορετικά μέσα και μέθοδοι προβολής σύμφωνα με διαφορετικά ιστορικά υπόβαθρα και χαρακτηριστικά των τοποθεσιών, κτιρίων και

χώρων και να συνδυάζεται η ερμηνεία και η παρουσίαση με τις απαιτήσεις των επισκεπτών και τις πραγματικές λειτουργίες των τοποθεσιών πολιτιστικής κληρονομιάς.

Επίσης πρέπει να δοθεί πλήρης σημασία στα χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής τεχνολογίας. Η εφαρμογή της ψηφιακής τεχνολογίας παρέχει ένα ευρύτερο πεδίο ερμηνείας και παρουσίασης της πολιτιστικής κληρονομιάς όσον αφορά τις μεθόδους προβολής, την έκφραση του περιεχομένου και τους τρόπους διάδοσης. Η ερμηνεία και η παρουσίαση της κληρονομιάς είναι ουσιαστικά μια δραστηριότητα επικοινωνίας πληροφοριών. Εάν τα δυνατά σημεία της ψηφιακής τεχνολογίας αξιοποιηθούν αποτελεσματικά όσον αφορά την ολοκληρωμένη οπτικοακουστική παρουσίαση, τη δυναμική εμφάνιση εφέ, την εικονική αποκατάσταση, την ανακατασκευή ιστορικού χώρου και τη διαδραστική συμμετοχή, θα μπορούσε να συμβάλει στην αποτελεσματική μετάδοση αφηρημένων ιστορικών πληροφοριών, στην αναπαραγωγή εικονικών ιστορικών χώρου, και την κατασκευή μιας καλής εμπειρίας επισκεπτών.

Είναι πολύ σημαντικό το κοινό, οι εμπειρογνώμονες και οι μελετητές, και άλλοι ενδιαφερόμενοι συνδεδεμένοι οργανισμοί και κοινότητες να ενθαρρύνονται να συμμετέχουν σε διάφορες μορφές της διαδικασίας ερμηνείας και παρουσίασης. Η ηλικιακή ομάδα που ασχοληθήκαμε είναι μια απαιτητική ομάδα και οι πρόκληση ήταν μεγάλη. Είναι σημαντικό να αντιληφθούμε και να μεταδώσουμε στους νέους ότι σε αυτή τη διαδραστική διαδικασία, ο χώρος πολιτιστικής κληρονομιάς δεν διατηρείται πλέον μόνο απομονωμένος ως απτό κτίριο, αλλά βρίσκει έναν τρόπο επανασύνδεσης των ανθρώπων και του τόπου, προωθώντας έτσι την ενεργό συμμετοχή του κοινού στην κληρονομιά της ιστορικής μνήμης και τελικά επιστρέφοντας την ερμηνεία της κληρονομιάς και παρουσίασης στον αρχικό του σκοπό, που είναι η ζωντανή μετάδοση της κληρονομιάς.

Βιβλιογραφία

Ξενογλωσση βιβλιογραφία

Anderson, Eike & McLoughlin, Leigh & Liarokapis, Fotis & Peters, Christopher & Petridis, Panagiotis & de Freitas, Sara. (2010). Developing serious games for cultural heritage: A state-of-the-art Review. *Virtual Reality*. 14. 255-275. 10.1007/s10055-010-0177-3.

Arte Bizantina e Post-Bizantina a Corfu. Monumenti, Icone, Cimeli, Civiltà, Corfu 1994.

Ashworth G.J. 2008, *The Memorialization of Violence and Tragedy: Human Trauma as Heritage from: The Ashgate Research Companion to Heritage and Identity* Routledge

Brathwaite, B., Schreiber, I. (2009) *Challenges For Game Designers*, Charles River Media retrived from <https://www.dreamco.com/challenges.pdf> [accessed Oct 1 2023]

Colquhoun, F. (2005) *Interpretation Handbook and Standard. Distilling the essence*, Department of Conservation, Wellington

Deterding, Sebastian & Dixon, Dan & Khaled, Rilla & Nacke, Lennart. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, MindTrek 2011. 11. 9-15. 10.1145/2181037.2181040.

Deterding,S., Dixon,D., Khaled, R.,Nacke,L.(2011) “Fromgame design elements to gamefulness: defining gamification”, In *Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference: Envisioning Future Media Environments*, September 28-30,Tampere, Finland,ACM

Engaging citizens with Europe’s cultural heritage,2018, Interpret Europe <https://interpret-europe.net/>

Faro Convention (2005) Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society, Council of Europe Treaty Series - No. 199

Fullerton, T. 2008 *A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Elsevier Inc <https://acervo-digital.espm.br/E-BOOKS/2017/374050.pdf>

Galán-Pérez, Ana & Grumazescu, I.M. & Gunthorpe, K. & Limburg, A. & Roche, Nessa & Sciacchitano, E. & Leeuwen, J. & Almevik, Gunnar. (2019). Fostering cooperation in the European Union on skills, training and knowledge transfer in cultural heritage professions. 10.1201/9780429397912-8.

Grasset Saint Sauveur A., Voyage historique, littéraire et pittoresque dans les îles cédévantes vénitiennes, Paris, 1800 (vol. 1, 2, 3) από X. Βοσκοπούλου(2005) Δημόσια κτίρια στη Κέρκυρα την περίοδο της βενετικής κυριαρχίας (1571-1797) Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (ΑΠΘ). 10.12681/eadd/25166

Grimwade, G., Carter, B. (2000) Managing Small Heritage Sites with Interpretation and Community Involvement, International Journal of Heritage Studies, DOI: 10.1080/135272500363724

Hamari, Juho & Koivisto, Jonna & Sarsa, Harri. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences. 10.1109/HICSS.2014.377. Elwick, A. (2013). Non-Formal Learning in Museums and Galleries. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3531.4326> [accessed Oct 10 2023]

Herskovitz, M. J. (1948). Man and His Work: Works: the Science of Cultural Anthropology. New York

Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop - Technical Report. 1.

Hunicke, Robin & Leblanc, Marc & Zubek, Robert. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. AAAI Workshop - Technical Report. 1.

Huotari, K., and Hamari, J. (2012) "Defining gamification: a service marketing perspective", In Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference, October 3-5, Tampere, Finland, ACM

ICOMOS (2008), The ICOMOS charter for the interpretation and presentation of cultural heritage site, Québec

Interpret Europe (2017) Engaging citizens with Europe's cultural heritage: How to make best use of the interpretive approach Witzhausen: Interpret Europe

Interpretation Of Sites Of Memory(2018) International Coalition of Sites of Conscience, UNESCO

Jones, S. (2007). Sharing our stories. Guidelines for heritage interpretation. The National Trust of Australia (WA) and Museums Australia (WA) retrieved from <https://www.nationaltrust.org.au/wpcontent/uploads/2015/11/20110208SharingourStories.pdf>

Khaled, Deterding, Dixon and Nack (2011) Gamification: Toward a definition. https://www.researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definition [accessed Oct 29 2023]

Kluckonhn, C. (1960). Mirror for Man. New York: McGraw-Hill Book Company from Nuzzaci, A. (2020), The Right of Children to Use Cultural Heritage as a Cultural Right. Open Journal of Social Sciences, 8, 574-599. <https://doi.org/10.4236/jss.2020.84042> [accessed Aug 6 2023]

Knopf, A. from Nuzzaci, A. (2020) The Right of Children to Use Cultural Heritage as a Cultural Right. Open Journal of Social Sciences, 8, 574-599. <https://doi.org/10.4236/jss.2020.84042>

Kock, S., , Maureira, A.G., (2017) Heritage Hunt: Developing a Role-Playing Game for Heritage Museums, 14th International Conference, ACE 2017, London, UK (pag545)

Kurin, R. (2004). Safeguarding intangible cultural heritage in the 2003 UNESCO convention: A critical appraisal. Museum International, 56(1-2) <https://doi.org/10.1111/j.1350-0775.2004.00459.x>

Larsen, D., L. Interpretive Development Program Professional Standards for Learning and Performance, National Park Service, U.S. Department of the Interior, Stephen T. Mather Training Center, <https://www.nps.gov/idp/interp/theprogram.htm>

Malone, T.W. (1981), Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction. Cognitive Science, 5: 333-369. https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2

Malone, T.W., Lepper, M.R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In: R.E. Snow, M.J. Farr (eds) Aptitude, learning and instruction: III. Conative and affective process analyses, Erlbaum

https://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/2340/mod_resource/content/0/ceit706/week3/MakingLearningFun-ATaxonomyOfIntrinsicMotivationsForLearning.pdf

Michael, David & Chen, Sande. (2006). Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform from Jungmin Kwon, Youngsun Lee(2016), Serious games for the job training of persons with developmental disabilities, Computers & Education, Volume 95, ISSN 0360-1315 <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.00> .

Miro,M.(March1997) «Interpretación, identidad y territorio. Una reflexión sobre el uso social del patrimonio». Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, No 18, Junta de Andalucía, Seville.

Mortara, M., Catalano,C.E., Bellotti, F.,Fiucci G., Houry-Panch,M., Petridis, P. (2014) Learning cultural heritage by serious games, Journal of Cultural Heritage, Volume 15, Issue 3, ISSN 1296-2074, <https://doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>

Nowack,M.(2021) Heritage Interpretation and Sustainable Development: A Systematic Literature Review, Department of Applied Sciences, WSB University in Poznań, Poland <https://doi.org/10.3390/su13084383>

Nowacki, M. (2012) Heritage Interpretation, Akademia Wychowania Fizycznego, Eugeniusza Piaseckiego, Poznan

Papathanasiou - Zuhrt, D. (2020). Historytelling: Designing Validated Heritage Narratives for Non-captive Audiences. Evidence from EU Funded Projects in the Programming Period 2014-2020. 10.18662/lumproc/ibmage.

Papathanasiou, D. (2006). "A comparative analysis of strengths and weaknesses, threats and unexploited heritage potential at tourism destinations." RESEARCH PROJECT IKYDA 2004-2006.

Papathanasiou, D. (2019). "Unesco-listed city of Corfu. 10 Statements of Significance" Interreg Balkan Mediterranean Programme 2014-2020, Culturepolis, Corfu, 325 pages. Unesco-Listed City of Corfu. 10 Statements of Significance" Interreg Balkan Mediterranean Programme 2014-2020, Culturepolis, Corfu.

Papathanasiou, D. (2020). "441 years, 11 months and 11 days". "411 Years, 11 Months and 11 Days" .

Papathanasiou-Zuhrt , D.,Heritage Assessment Sheets (D.1.4) 09 Ionian Academy Corfu, Greece, Transnational Cooperation Programme Interreg ,Balkan-Mediterranean 2014-2020

Papathanasiou-Zuhrt , Heritage Assessment Sheets (D.1.4) 05 New Fortress, Greece, Transnational Cooperation Programme Interreg ,Balkan-Mediterranean 2014-2020

Papathanasiou-Zuhrt ,D Heritage Assessment Sheets (D.1.4) 08 Spianada Corfu, Greece, Transnational Cooperation Programme Interreg ,Balkan-Mediterranean 2014-2020

Papathanasiou-Zuhrt ,D., Heritage Assessment Sheets (D.1.4) 01 Old Fortress, Greece, Transnational Cooperation Programme Interreg ,Balkan-Mediterranean 2014-2020

Papathanasiou-Zuhrt ,D., Heritage Assessment Sheets (D.1.4) 03 Bell Tower Of Annunziata Corfu, Greece, Transnational Cooperation Programme Interreg ,Balkan-Mediterranean 2014-2020

Papathanasiou-Zuhrt, D., Heritage Assessment Sheets (D.1.4) 07 Aghios Spyridon Corfu, Greece, Transnational Cooperation Programme Interreg ,Balkan-Mediterranean 2014-2020

Papathanassiou-Zuhrt, D., O.Sakellaridis, Ikyda 2004-2007: Best Practices In Heritage Management At Regional Level: Visitor-Centric Hermeneutics. A Joint Research Project Of The Universities Freiburg I. Br. and of the Aegean

Planning For Interpretation And Visitor Experience(1998) Division of Interpretive Planning Harpers Ferry Center Harpers Ferry , West Virginia

Provelengios P., Fesakis G, (2011), Educational applications of Serious Games: The case of the game "Food Force" in primary education students. 5th European Conference on Games Based Learning The National and Kapodistrian University of Athens, Greece, 20-21 October 2011

Robson, Karen & Plangger, Kirk & Kietzmann, Jan & McCarthy, Ian & Pitt, Leyland. (2015). Is it all a game? Understanding the principles of gamification. Business Horizons. 10.1016/j.bushor.2015.03.006.

Sam H. Ham(1992) Environmental Interpretation: a practical guide for people with big ideas and Small Budgets, North American Press, Colorado

Silberman, N. (2020). Lecture 1 : Introduction to World Heritage Interpretation. In UNESCO, Online Lecture Series on Understanding World Heritage Interpretation and Presentation.

Silberman, N. A.(2021) Good-bye to all that: COVID-19 and the transformations of cultural heritage, International Journal of Cultural Property, 1-9doi:10.1017/S0940739120000314

Silberman, Neil A., "Process Not Product: The ICOMOS Ename Charter (2008) and the Practice of Heritage Stewardship" (2009)

Smith, L. (2006). The Uses of Heritage. Routledge

Steinmetz R., Göbel,S. (2012) Challenges in Serious Gaming as Emerging Multimedia Technology for Education, Training, Sports and Health, https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-27355-1_3

Tilden,F.(1957) Interpreting our Heritage. Chapel Hill, USA: University of North Carolina Press.

Tilkin, G. (2017) Professional Development in Heritage Interpretation. Manual.Retrieved from <http://www.interpretingheritage.eu/it/outcomes/manuale-la-formazione>

Tugas, P., Tresserras, J., Mellin, M. (2005). The Hicira Handbook. Heritage Interpretation Centres, BPR Publishers

United Nations (1948). Universal Declaration of Human Rights (UDHR). United Nations General Assembly

Uzzell, D. L. (1995) 'Creating Place Identity Through Heritage Interpretation' The International Journal of Heritage Studies, 1, 4.

Uzzell, David & Ballantyne, Roy. (2007). Heritage that hurts: Interpretation in a postmodern world.

Wu, M. Y., & Wall, G. (2017). Visiting heritage museums with children: Chinese parents' motivations. Journal of Heritage Tourism, 12(1). <https://doi.org/10.1080/1743873X.2016.1201085> [accessed Sept.16 2023]

Yawen Xu (2021): Heritage tourism: from problems to possibilities, International Journal of Heritage Studies, DOI: 10.1080/13527258.2021.1969985

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Αγοροπούλου, Μπιρμπίλη Α., “Η αρχιτεκτονική της πόλεως της Κέρκυρας κατά την περίοδο της ενετοκρατίας”, Αθήνα 1976

Παγκράτης Γ.Δ. (2018), Πόλεμος, κράτος και κοινωνία στο Ιόνιο πέλαγος, Εκδόσεις Ηρόδοτος

Τόλιος Γ. (2021) Ψηφιακή Εποχή, Οι αλλαγές σε οικονομία, κοινωνία, πολιτική, ΤΟΠΟΣ (ΜΟΤΙΒΟΕΚΔΟΤΙΚΗ)

http://www.toposbooks.gr/contents/photos/presskit/PSHFIAKH_EPOXH_kef.pdf

Μπόμπου Σταμάτη Β. (1995). Η βιβλιοθήκη Guilford στην Κέρκυρα (1824-1830). The Gleaner, 20, 97-162.

<https://doi.org/10.12681/er.243>

Ιστοσελίδες

<https://advisor.museumsandheritage.com/supplier-news/heritage-attractions-enough-attract-young-visitors/>

<https://advisor.museumsandheritage.com/supplier-news/interacting-tower-bridge-using-family-trail-app-calvium/>

<https://atcorfu.com/el/corfu-history/>

<https://culture.ec.europa.eu/el/cultural-heritage/eu-policy-for-cultural-heritage/european-year-of-cultural-heritage-2018>

https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_participation#Cultural_participation_by_age

https://e-didaskalia.blogspot.com/2016/08/blog-post_555.html

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CE%B5%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1>

<https://elearningindustry.com/what-are-the-differences-between-serious-games-and-gamification>

<https://gameculture.eu/index.php/2021/08/31/methodology-for-the-implementation-of-gamification/>

<https://interpretationaustralia.asn.au/>

<https://interpretationcanada.wildapricot.org/>

<https://interpret-europe.net/news/2019/lets-play-heritage-interpretation-meets-smartphone-apps-2/>

<https://steemit.com/christian-trail/@sammielaboi/characteristics-of-the-youths-general-perspectives-physical-emotional-mental-social-and-spiritual-b167c76903ecc>

[https://www.academia.edu/16611397/ICOMOS Ename Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites](https://www.academia.edu/16611397/ICOMOS_Ename_Charter_for_the_Interpretation_and_Presentation_of_Cultural_Heritage_Sites)

<https://www.alovergreece.com/Sights/Descr/62/801/el>

https://www.apologitis.com/gr/ancient/agios_Spyridon_k.htm

<https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>

<https://www.corfuhistory.eu/?p=51>

<https://www.corfuland.gr/el/istorika-kerkyra/corfu-history/h-istoria-tis-spianadas-ena-synonthyleyma-enetikon-gallikon-kai-bretanikon-epirroon.html>

<https://www.freiheit.org/spain-italy-portugal-and-mediterranean-dialogue/young-people-mediterranean-and-their-leisure-time>

https://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=%CE%B5%C

https://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=%CE%B5%C&F%81%CE%BC%CE%B7%CE%BD%CE%B5%CE%AF%CE%B1&dq

<https://www.interpnet.com/>

https://www.interpreteurope.net/fileadmin/Documents/projects/HeriQ/the_interpretive_guide_2015_en.pdf

https://www.interpret-europe.net/fileadmin/Documents/projects/HISA/HISA_handbook.pdf

https://www.interpreteurope.net/fileadmin/Documents/publications/ie_engaging_citizens_with_europes_cultural_heritage_co.pdf

<https://www.kastra.eu/castlegr.php?kastro=kerkyrnew>

<https://www.museumsassociation.org/museums-journal/news/2018/12/10122018-fifth-young-people-never-visit-museums/>

<https://www.nps.gov/idp/interp/101/module.htm>

<https://www.nps.gov/subjects/heritageareas/upload/Interp-Planning-Toolkit-for-Heritage-Areas-Historic-Trails-and-Gateways-2.pdf>

<https://www.nps.gov/teachers/index.htm>

<https://www.sansimera.gr/articles/318>

<https://www.travelstyle.gr/o-ohtalogos-tis-kerkiras-diavase-prin-pas/>

<https://www.unesco.org/en/articles/cutting-edge-youth-and-cultural-policies-coming-age>

<https://www.unesco.org/en/articles/interpretive-planning-world-heritage-properties-europe-wh-interp>

Παραρτήματα

Παράρτημα 1: Ιστορικά Στοιχεία

Παλαιό Φρούριο

Μέσα στο παλαιό φρούριο αργότερα οι Βρετανοί το 1840 έκτισαν την Δωρικού ρυθμού εκκλησία του Αγίου Γεωργίου. Άξια προσοχής είναι η κεντρική πύλη, οι προμαχώνες του Σαβορνιάν, του Μαρτινένγκο και του Μανδρακίου, οι πύργοι της ξηράς προς την πόλη και της θάλασσας πιο ανατολικά, το Αγγλικό νοσοκομείο και οι Αγγλικοί στρατώνες, ο πύργος του ρολογιού και ο φάρος.

Εξακολουθεί να υπάρχει επίσης η φυλακή που κατασκευάστηκε το 1786 από τους Ενετούς και η οποία επεκτάθηκε αργότερα από τους Άγγλους, το στρατιωτικό παρεκκλήσι, το στρατιωτικό νοσοκομείο που σήμερα στεγάζει το μουσικό τμήμα του Ιονίου πανεπιστημίου. Στο φρούριο σήμερα είναι το ιστορικό αρχείο με πάνω από 6 αιώνες ιστορίας και η Βυζαντινή συλλογή με γλυπτά, εικόνες και η δημόσια βιβλιοθήκη. Στους χώρους του διοργανώνονται πολιτιστικές εκδηλώσεις, όπως εκθέσεις και μουσικές συναυλίες. Ακριβώς στην είσοδο του φρουρίου επί της οδού Αγωνιστών Πολυτεχνείου υπάρχει το άγαλμα του στρατάρχη Σούλεμπουργκ, το οποίο φτιάχτηκε από τους Ενετούς προς τιμήν του για την επιτυχία κατά την Τουρκική επιδρομή του 1716 (Αγοροπούλου, Μπιρμπίλη, 1976:95,132).

Είναι χτισμένο επάνω σε μία βραχώδη χερσόνησο στο ανατολικό άκρο της πόλης. Η χερσόνησος που χωρίζει το κόλπο της Κέρκυρας στα βόρεια με τον όρμο της Γαρίτσας στα νότια αποτελούσε στρατηγικό σημείο καθώς από εκεί μπορούσε να υπάρχει έλεγχος των γειτονικών ακτών και αποτροπή κάθε επιδρομέα. Είναι από τα πιο επιβλητικά μνημεία της πόλης και η ιστορία του ξεκινά στα μέσα του βου αιώνα όταν η αρχαία πόλη της Κέρκυρας καταστράφηκε από βαρβαρικές επιδρομές. Τότε οι κάτοικοι της αρχαίας πόλης άρχισαν να μετακινούνται σταδιακά προς τη χερσόνησο όπου αναπτύχθηκε η Βυζαντινή πόλη Κορυφώ. Οι Βυζαντινοί οχύρωσαν τη χερσόνησο και έκτισαν στις κορυφές των δύο λόφων, πύργους. Τους επόμενους αιώνες, το φρούριο υπέστη πολλές μετατροπές και επεκτάσεις μέχρι να πάρει την τελική του μορφή. Οι μετατροπές που έγιναν κατά τη διάρκεια της Ενετοκρατίας (1386-1797) είχαν σκοπό τη προστασία της πόλης. Η ανανέωση της έντασης μεταξύ των Βενετών και των Τούρκων το 1499 συνέπεσε με την άφιξη στην Κέρκυρα ενός ταλαντούχου Λομβαρδού μηχανικού, του Jacopo Coltrino. Το Coltrino αλλάζει ριζικά το τοπίο της οχυρωμένης πόλης. Τα ψηλά μεσαιωνικά τείχη κατεδαφίζονται, γκρεμίζονται τμηματικά, για να γίνουν λιγότερο ευάλωτα σε χτυπήματα πυροβολικού (Papathanasiou-Zuhrt, D., 2020:14,15). Έγιναν πολλά αμυντικά έργα ώστε να αντέξει στις επιθέσεις των Οθωμανών. Διαχωρίστηκε η χερσόνησος από την ξηρά με τη δημιουργία τεχνητής τάφρου που είναι γνωστή ως *Contrafossa* και δημιουργήθηκε μία ζώνη μπροστά από το Φρούριο, η γνωστή σήμερα Σπιανάδα. Για τη σύνδεση του Φρουρίου με την ξηρά, κατασκευάστηκε ξύλινη κινητή γέφυρα. Οι Βενετοί βελτίωσαν ξανά τις οχυρώσεις μετά τη μεγάλη τουρκική πολιορκία του 1537. Από την αφιδωτή είσοδο του φρουρίου, μέσα από μία γαλαρία, ένας διάδρομος οδηγεί στο κέντρο της ακρόπολης, ενώ ένας άλλος οδηγεί στη βόρεια έπαλξη του φρουρίου. Κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, πολλά σημαντικά κτίρια

βομβαρδίστηκαν με αποτέλεσμα να καταστραφούν. Δύο τέτοια κτίρια ήταν το Παλάτι του Προνοητή και οι Στρατώνες Πασχαλίγου (Allovergreece).

Απέναντι από το μέτωπο του προμαχώνα προς την πλευρά όπου η πόλη έξω από τα τείχη είχε επεκταθεί η λεγόμενη «Ξόπολη», εκτεταμένες κατεδαφίσεις κτιρίων και μεγάλη έκταση (Sripanata, από την ιταλική λέξη sripanare, που σημαίνει ισοπέδωση στο έδαφος) ανοίχτηκε μεταξύ του φρουρίου και της νέας πόλης. Η περιοχή αυτή ήταν απαραίτητη για την καλή αμυντική λειτουργία του αμυντικού μετώπου του Παλαιού Φρουρίου και είναι η ίδια περιοχή που μέχρι σήμερα είναι γνωστή ως «Σπιανάδα». Κατόπιν αιτήματος της Κέρκυρας στην οχύρωση του Παλαιού Φρουρίου συμπεριλήφθηκε και η περιοχή «Καβοσίδερο», στην ανατολική πλευρά της χερσονήσου, η οποία ήταν απαραίτητη, σε περίπτωση πολιορκίας, για την προστασία των κατοίκων της «Ξόπολης», ζώντας έξω από την οχύρωση, η οποία δεν είχε ήταν ακόμη οχυρωμένο εκείνη την εποχή. Με την κατασκευή των παραπάνω αμυντικών έργων, το Παλιό Φρούριο ενισχύθηκε πολύ και μπόρεσε να αντέξει τη νέα τουρκική πολιορκία που έγινε το 1571. Οι μεγάλοι στρατώνες στη βόρεια πλευρά με τις αποθήκες και το στρατιωτικό νοσοκομείο, τα αρχοντικά των Δυνάμεων, οι αποθήκες πυρομαχικών και υλικού, οι φυλακές, το καμπαναριό, τα καταφύγια του ναυτικού στην τάφρο και στο Μανδράκι, είναι μερικά από τα στρατιωτικά κτίρια που έγιναν στη συνέχεια από τον 16ο έως τον 18ο αιώνα και που μαζί με τις πολυάριθμες εκκλησίες και τα οικιστικά κτίρια (τα περισσότερα από τα οποία σώζονταν στη νότια πλευρά του Παλαιού Φρουρίου, η λεγόμενη «Βερσιάδα») σχημάτισαν την εικόνα του Παλαιού Φρουρίου στα τέλη του 18ου αιώνα(Allovergreece).

Νέο Φρούριο

Το νέο φρούριο είναι τεράστιο και μπορείτε να το δείτε στα αριστερά σας όταν φτάσετε στο λιμάνι. Υπό την επίβλεψη του Ιταλού αρχιτέκτονα Francesco Vitelli, το Νέο Φρούριο της Κέρκυρας χτίστηκε μεταξύ 1576 και 1645(Papathanasiou-Zuhrt,D.,2020:14,15). Ο Βενετσιάνος αρχιτέκτονας προκειμένου να βρει τα οικοδομικά υλικά που απαιτούνταν χρειάστηκε να κατεδαφίσει περισσότερα από 2.000 οικήματα, στην πλειοψηφία τους κατοικίες και εκκλησίες. Ωστόσο ανάμεσα στις καταστροφές συγκαταλέγεται και μια από τις ομορφότερες Πύλες της πόλης, η Porta Reale. Καταστράφηκε μερικώς κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά το νέο φρούριο εξακολουθεί να είναι υπέροχο με τον παλιό πλακόστρωτο δρόμο πρόσβασης και την πύλη του με τα αρχαία λιοντάρια που είναι τα βενετσιάνικα σύμβολα. Το νέο φρούριο βρίσκεται ακριβώς πάνω από το παλιό λιμάνι και είναι γεμάτο από υπόγειες σήραγγες που φτάνουν μέχρι το παλιό φρούριο και την παλιά πόλη της Κέρκυρας. Πρόσφατα το φρούριο έχει ανακαινιστεί και σήμερα φιλοξενεί πολλές εκθέσεις ζωγραφικής, φωτογραφίας, γλυπτικής και μουσικής. Το επίσημο του όνομα είναι Φρούριο του Αγίου Μάρκου το κοινό όνομα είναι Νέο Φρούριο. Ολοκληρώθηκε το 1645 από τους Ενετούς , στη συνέχεια καταλήφθηκε και τροποποιήθηκε από τους Γάλλους και έπειτα από τους Βρετανούς (Αγοροπούλου,Μπιρμπίλη,1976:50-67).

Είναι χτισμένο σε δύο επίπεδα προκειμένου να ανταποκρίνεται στο διπλό του ρόλο: την προστασία του λιμανιού και τον έλεγχο της ενδοχώρας. Το Φρούριο δέχτηκε πολλά πλήγματα κατά τη διάρκεια των αιώνων. Οι ίδιοι οι Κερκυραίοι αναγκάστηκαν να καταστρέψουν μεγάλο τμήμα τους, όπως και τα περισσότερα τείχη, που το ένωναν με το Παλιό Φρούριο, και τα οποία περιέβαλλαν την πόλη, μετά από απαίτηση των Μεγάλων Δυνάμεων, τις παραμονές της ένωσης των Επτανήσων με την Ελλάδα το 1864. Ωστόσο διατηρούνται μέχρι σήμερα, χωρίς να είναι προσβάσιμες στο κοινό, οι σήραγγες που το ένωναν με το Παλιό Φρούριο(ΚΑΣΤΡΟΛΟΓΟΣ τελ.ενημ. Αύγουστος 2012).

Στοά

Στην προσπάθεια εξωραϊσμού της πλατείας με την οικοδόμηση της Στοάς, γίνεται και η οικοδόμηση μιας δεξαμενής “per maggior ornamento” η οποία σώζεται μέχρι σήμερα.

Η κατασκευή του κτιρίου ολοκληρώνεται το 1693 και αρχίζει η στοά να λειτουργεί ως «κοινόν εντευκτήριον και τόπος περιπάτου των Ευγενών της πόλεως», σύμφωνα με τον αρχικό της προορισμό “a commodo del passeggio e ad uso d’un civile e dilettevole trattenimento”. Μετά την έκρηξη της πυριτιδαποθήκης στο παλαιό φρούριο της Κέρκυρας(1718), η Ενετική Διοίκηση καταλαμβάνει τη στοά και τη χρησιμοποιεί ως δημόσια πυριτιδαποθήκη.

Η Στοά μετατρέπεται σε θέατρο το 1720 με πρωτοβουλία του Andrea Corner, και στη συνέχεια ξεκινούν εργασίες συντήρησης και ανακαίνισης του κτιρίου μέχρι το τέλος του 19ου αι. Οι αρχιτέκτονες της Στοάς παραμένουν άγνωστοι. Λόγω της θέσης της με τη μητρόπολη των καθολικών (δίπλα), αφιερωμένη στον Άγιο Ιάκωβο, το θέατρο ονομάστηκε Teatro San Giacomo. Αποτελεί χαρακτηριστικό δείγμα της δημόσιας αρχιτεκτονικής των Ιονίων Νήσων, με επιδράσεις αρχιτεκτονικών ρευμάτων της Ευρώπης. Στην πρώτη της μορφή, η στοά πρέπει να ήταν ανοικτή. Το 1730, κλείνουν τα κενά ανάμεσα από τα τοξωτά ανοίγματα της νότιας πλευράς, στην κύρια πρόσοψη του κτιρίου και γίνονται οι απαιτούμενες αλλαγές για τη χρήση του κτιρίου ως θέατρο.

Μετά από μία σειρά μεταρρυθμίσεων και αλλαγών, το κτίριο διασκευάστηκε σε Δημαρχείο το 1903, όταν άρχισε να λειτουργεί το νέο Δημοτικό θέατρο της πόλης.

Πολύ ενδιαφέροντα στοιχεία για το εσωτερικό του κτιρίου, ως θέατρο, μας δίνει ο Grasset Saint-Sauveur (X. Βοσκοπούλου2005:92): «Η αρχιτεκτονική του θεάτρου ακολούθησε τα ιταλικά πρότυπα: τρεις σειρές όμοιες λότζες που είχαν μικρούς χώρους, cabinet, ανοιχτές προς τη σκηνή και κλειστές με κινητό παραπέτασμα προς τα παρασκήνια. Η πλατεία του θεάτρου δεν ήταν πολύ υπερυψωμένη, αλλά πρόσφερε άνεση. Όλες οι λότζες νοικιάζονταν για τις παραστάσεις του φθινοπώρου και του καρναβαλιού. Στο βάθος κάθε λότζας τοποθετούσαν ένα ή δύο κηροπήγια, και καθρέφτες αντανακλούσαν το φως των κεριών, δημιουργώντας ένα πολύ ωραίο αποτέλεσμα. Η σκηνή δεν είχε μεγάλη έκταση, τα σκηνικά και τα κοστούμια ήταν ευτελή. Μια ντουζίνα Ιταλοί στρατιώτες φρουρούσαν την είσοδο της αίθουσας. Δίπλα τους βρισκόταν το καφενείο όπου προσφέρονταν αναψυκτικά στα διαλείμματα των παραστάσεων».

Την ημέρα του Αγίου Στεφάνου φωταγωγούσαν το θέατρο με κεριά: Ο Γενικός Προβλεπτής σερβίρονταν στη λότζα του και οι άλλοι αξιωματούχοι έπαιρναν αναψυκτικά(Αγοροπούλου,Μπιρμπίλη,1976:141). Για το εσωτερικό του θεάτρου γνωρίζουμε από περιγραφές ότι είχε δώδεκα σειρές καθισμάτων στην επίπεδη πλατεία του, τρεις σειρές ενοικιαζόμενων θεωρείων και υπερώο. Τα καλύτερα από τα 23 θεωρεία του θεάτρου, δηλαδή τα τέσσερα της πρώτης σειράς και τα τέσσερα της δεύτερης, προοριζόνταν για τις αρχές του τόπου. Εμπρός από την ορχήστρα υπήρχαν τα καθίσματα των ακριβών θέσεων και στο πίσω μέρος της πλατείας χώρος για όρθιους θεατές που ανήκαν σε λαϊκότερα στρώματα. Το θέατρο του Αγίου Ιακώβου δέχτηκε αρκετές τροποποιήσεις τα επόμενα χρόνια της λειτουργίας του. Μία από αυτές, ιδιαίτερα σημαντική για την πρόσοψη του κτιρίου ήταν η επέκταση που έγινε το 1831. Τα σχέδια της προσθήκης του θεάτρου δεν έχουν βρεθεί. Το έργο όμως πρέπει να αποδοθεί στον κερκυραίο αρχιτέκτονα Ιωάννη Χρόνη (1800-1879).

Από την προσθήκη αυτή σήμερα δε σώζεται τίποτα' καταστράφηκε την περίοδο που το θέατρο διασκευάστηκε σε Δημαρχείο, το διάστημα 1902-1903 .

Η χωροθέτηση της κερκυραϊκής λέσχης, όπως και των άλλων λεσχών που είχαν κτισθεί στις βενετοκρατούμενες πόλεις, δεν ήταν τυχαία. Έτσι, στην περίπτωση της Κέρκυρας, η λέσχη κτίσθηκε στην πιο επίσημη πλατεία της πόλης, που περιελάμβανε τον καθεδρικό

νά του Α. Ιακώβου (S. Giacomo), το παλάτι του Βάϊλου (Palazzio Pretoreo), και το αρχιεπισκοπικό μέγαρο (Palazzo Archiepiscopale).

Ιόνιος Ακαδημία

Στο ιστορικό κτήριο αυτό ιδρύθηκε η Ιόνιος ακαδημία το 1840 από τον Άγγλο Γκίλφορντ (Frederick North of Guilford)(Μπόμπου Σ. Β.1995:99). Ο Λόρδος Γκίλφορντ γεννήθηκε στο Λονδίνο και ήταν μεγάλος φιλέλληνας. Βαπτίστηκε ορθόδοξος στην Κέρκυρα και του δόθηκε το όνομα Γεώργιος. Αφιέρωσε τη ζωή του στην Ακαδημία για τον λόγο αυτό ονομάστηκε Άρχοντας της Ακαδημίας. Το 1817 η ίδρυση του πανεπιστημίου αναγνωρίστηκε ως εκπαιδευτική αναγκαιότητα από το σύνταγμα. Το 1821 η Βουλή υιοθέτησε ψήφισμα για την ίδρυση της Ακαδημίας στην Ιθάκη, αλλά το 1823, η Βουλή αποφάσισε η έδρα της Ακαδημίας να είναι η Κέρκυρα. Τα πανεπιστήμιο ξεκινά επίσημα το ακαδημαϊκό έτος 1823-1824, με τέσσερις σχολές: Θεολογική, Φιλοσοφική, Νομική και Ιατρική. Ο λόγος που τελικά επιλέχθηκε η Κέρκυρα ως έδρα του πανεπιστημίου ήταν ότι διέθετε νοσοκομείο, που ήταν απαραίτητη προϋπόθεση για τη λειτουργία ιατρικής σχολής, δικαστήρια, που θα εξυπηρετούσαν το σκοπό μιας νομικής σχολής και κτήρια στα οποία θα μπορούσε να στεγαστεί. Στη συνέχεια το κτήριο της ακαδημίας χρησιμοποιήθηκε για να στεγάσει τη δημοτική Βιβλιοθήκη της Κέρκυρας. Η Ιόνιος Ακαδημία ήταν γνωστή σε όλη την Ελλάδα ως το κέντρο μιας λογοτεχνικής αναγέννησης με επικεφαλής τους ποιητές Σολωμό και Μαβίλη. Το 1943 το κτήριο καταστράφηκε μερικώς από τους ιταλικούς βομβαρδισμούς αλλά σύντομα ανακατασκευάστηκε(Parathanasiou-Zuhrt,D.,2020, 09).

Η πρόσοψη έχει λιτή γραμμή, με τη χαρακτηριστική συμμετρία των κτιρίων του 17ου αιώνα. Είναι τριώροφο κτήριο σε κάτοψη Γ. Μια κεντρική διπλή σκάλα εξωτερικά οδηγεί στην κύρια είσοδο των στρατώνων, που βρίσκεται στη βάση του Γ, στην ανατολική τους πλευρά. Οι δύο όροφοι βρίσκονται στην εσωτερική πλευρά του Γ, εξυπηρετώντας μια σειρά από διαμερίσματα. Το υπόγειο καλύπτεται με σταυροθυρόφυλλα και οι χώροι του πιθανότατα θα χρησίμευαν ως αποθήκες. Ήταν ένας από τους μεγαλύτερους στρατώνες της πόλης, χωρητικότητας χιλίων περίπου στρατιωτών. Οι στρατώνες που βρίσκονταν έξω από τα φρούρια στην πόλη της Κέρκυρας εκτός από τους στρατώνες Grimani (για πεζικό) υπήρχαν οι Correr (για πυροβολικό) και στρατώνες Spilea.

Annunziata

Τότε η περιοχή ήταν γνωστή ως «Borgo», που στα ιταλικά σημαίνει «προάστιο», καθώς το πραγματικό κέντρο της πόλης της Κέρκυρας, μέχρι τα τέλη του 16ου αιώνα, ήταν η χερσόνησος του Παλαιού Φρουρίου. Το μοναστηριακό συγκρότημα ήταν αφιερωμένο στον Ευαγγελισμό της Θεοτόκου και στην Αγία Λουκία και λειτουργούσε με εντολή του Αγίου Αυγουστίνου. Τα εγκαίνια της μονής έγιναν στις 7 Ιανουαρίου 1394 (Αγίου Ιωάννη για τους Ορθοδόξους).Το 1713, ο Αρχιεπίσκοπος Αύγουστος Αντώνιος Ζάκκος κατήργησε το μοναστήρι των «Αυγουστινίων της Παλαιστίνης», όπως ήταν τότε γνωστό και παρέμεινε μόνο ο ναός(Parathanasiou-Zuhrt,D.,2020, 03).Η αρχιτεκτονική της εκκλησίας δεν ήταν αξιοσημείωτη. Ο κυρίως χώρος χωριζόταν σε τρία τοξωτά μέρη και στην κύρια είσοδο υπήρχε μια σκάλα φτιαγμένη από κόκκινο μάρμαρο. Το καμπαναριό, το οποίο έχει απομείνει άθικτο, φέρει το ενετικό έμβλημα της Κέρκυρας και υπήρχαν και κάποιες κερκυραϊκές γλυπτές σκηνές. Όπως έχουμε αναφέρει και πιο πάνω, στις 7 Οκτωβρίου 1571 σημειώθηκε στο Λέπαντο μια από τις μεγαλύτερες ναυμαχίες όλων των εποχών, τόσο για τον αριθμό των σκαφών που ενεπλάκησαν, όσο και για την τακτική που εφαρμόστηκε. Αντίπαλοι, τα χριστιανικά κράτη της Δύσης και η Οθωμανική

Αυτοκρατορία. Με το τέλος της ναυμαχίας και τη νίκη των συμμάχων τα λείψανα των Λατίνων στρατιωτών που σκοτώθηκαν στη μάχη ενταφιάστηκαν στην Annunziata και ο Miguel de Cervantes (Ισπανός συγγραφέας) ο οποίος τραυματίστηκε σοβαρά έζησε και ανάρρωσε εκεί για ένα χρόνο στα κελιά και τον περίβολο της Annunziata(ΣανΣήμερα) γράφοντας το «Ταξίδι στον Παρνασσό» («Viaje al Parnaso») (Papathanasiou-Zuhrt,D.,2020,03). Στις 14 Σεπτεμβρίου 1943, η γερμανική Luftwaffe βομβάρδισε και έκαψε το ιστορικό κέντρο της Κέρκυρας. Ο ναός καταστράφηκε μερικώς από τους γερμανικούς βομβαρδισμούς και στη συνέχεια τα λείψανα μεταφέρθηκαν στο καθολικό νεκροταφείο. Το μνημείο έμεινε εκεί ερειπωμένο μέχρι το 1953 όταν, χωρίς λόγο και χωρίς να ληφθεί υπόψη η σημασία του μνημείου, η τοπική αυτοδιοίκηση το κατεδάφισε, αφήνοντας άθικτο μόνο το καμπαναριό.

Ιδιαίτερα σημαντική ιστορικά για την περίοδο της Ενετοκρατίας στο νησί ήταν η Ναυμαχία της Ναύπακτου το 1571, ιδιαίτερα γνωστή ως Battaglia di Lepanto. Μετά και την κατάκτηση της Κύπρου (1571) οι Οθωμανοί βάζουν πλώρη για τη Μεσόγειο με επεκτατικές διαθέσεις προς τη δύση. Αυτό έκανε τα χριστιανικά κράτη να παραμερίσουν τις διαφορές τους και με πρωτοβουλία του Πάπα Πίου Ε' συγκρότησαν στις 25 Μαΐου 1571 τον «Ιερό Αντιτουρκικό Συνασπισμό (Sacra Liga Antiturca) (Παγκράτης,Γ.Δ., 2018:292). Τον συνασπισμό αποτελούσαν η Ισπανία, η Βενετία, η Γένουα, το Παπικό Κράτος, η Σαβοΐα, η Μάλτα και άλλες μικρότερες πόλεις της ιταλικής χερσονήσου. Συγκρατήθηκε άμεσα στόλος και στάλθηκε στην ανατολική Μεσόγειο(Ιστολ. «σαν σήμερα»). Ο Οθωμανικός στόλος με επικεφαλής τον Μουεζίν Ζαντέ Αλή Πασά διέθετε 210 γαλέρες και 50 άλλα πλοία. Είχε 47.000 άνδρες, από τους οποίους 15.000 ήταν Έλληνες που εξαναγκάστηκαν να στρατολογηθούν από τους δυνάστες τους. Αυτό ήταν ένα μελανό σημείο για τον στόλο των Οθωμανών αφού οι άνδρες του δεν είχαν το ανάλογο ηθικό για να πολεμήσουν. Ο συμμαχικός στόλος με αρχιστράτηγο Δον Χουάν της Αυστρίας(ετεροθαλής αδερφός του Φιλίππου), και τον παπικό στρατηγό Μαρκαντώνιο Κολόνα υπολοχαγός του, διέθετε 210 γαλέρες, 30 φρεγάτες, 24 μεταφορικά πλοία, επίσης μικρότερα πλοία και ιστιοφόρα, που ήταν το νέο στοιχείο της ναυτικής μάχης και 38.000 άνδρες, ανάμεσα τους 15.000 Έλληνες από τα νησιά του Ιονίου και την Κρήτη. Στην πρώτη γραμμή ήταν και κάποιοι ευκατάστατοι Έλληνες που είχαν εξοπλίσει πλοία όπως ο κερκυραίος Στυλιανός Χαλικιόπουλος, ο ζακυνθινός Μαρίνος Σιγούρος και ο κρητικός Μανούσος Θεοτοκόπουλος (αδελφός του ζωγράφου Δομήνικου Θεοτοκόπουλου). Η μεγαλύτερη αναμέτρηση δόθηκε στις εκβολές του Αχελώου ποταμού(νησιά Εχινάδες) στις 7 Οκτωβρίου 1571, αλλά είναι γνωστή ως Ναυμαχία της Ναυπάκτου. Διήρκεσε μια μέρα, με θριαμβευτική νίκη των Δυτικών. Σύμφωνα με τον Μιγκέλ ντε Θερβάντες (συγγραφέα του «Δον Κιχώτη»), που πήρε μέρος στη ναυμαχία, τραυματίστηκε και έχασε το χέρι του : «Ήταν η πιο μεγαλόπρεπη στιγμή που γνώρισαν οι περασμένοι ή τούτοι οι σημερινοί καιροί, ή που θα δούνε οι μελλούμενοι» θέλοντας με αυτό να δείξει την ένταση της σύγκρουσης ανάμεσα στους δυο αντιπάλους. Η στρατηγική τακτική που εφάρμοσε ο συνασπισμός αλλά και το σθένος που υπέδειξαν οι άντρες ήταν καθοριστικοί παράγοντες για τη συντριβή του μέχρι τότε αήττητου οθωμανικού στόλου. Η νίκη των συμμάχων ανέκοψε την επεκτατική πολιτική της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας προς την Ευρώπη και χαιρετίστηκε από τη Δύση. Μεγάλοι ζωγράφοι της εποχής, όπως ο Τιντορέτο, ο Τιτσιάνο και ο Βερονέζε με έργα τους απαθανάτισαν σκηνές της ναυμαχίας και ο Δομίνικος Θεοτοκόπουλος (Ελ Γκρέκο) ζωγράφισε το πορτρέτο του αρχιστράτηγου Δον Χουάν της Αυστρίας.

Άγιος Σπυρίδων

Η εσωτερική του όψη είναι εντυπωσιακή. Ένα τέμπλο φτιαγμένο από μάρμαρο Πάρου που δημιουργήθηκε το 1867 και την οροφή του ναού η οποία είναι χωρισμένη σε 17 τμήματα με χρυσά κουφώματα, χρυσοποίκιλτα φατνώματα (ζωγραφιές) που αναπαριστούν σκηνές από τα Ευαγγέλια και τον βίο του Αγίου του ζωγράφου Π. Δοξαρά το 1727. Αργότερα λόγω του ότι έπεσαν θύματα υγρασίας, αντικαταστάθηκαν από το ζωγράφο Ν. Ασπιώτη. Οι εικόνες του τέμπλου είναι του Κερκυραίου ζωγράφου Σ. Προσαλέντη. Το σκηνώμα του Αγίου φυλάσσεται σε ασημένα λάρνακα που είναι τοποθετημένη μέσα σε κρύπτη.

Ο Άγιος είναι στενά συνδεδεμένος με πολλά σημαντικά γεγονότα του νησιού και οι Κερκυραίοι υπήρξαν μάρτυρες πολλών παρεμβάσεων του Αγίου και θαυμάτων. Στο εσωτερικό της εκκλησίας υπάρχουν πολλά δείγματα ευγνωμοσύνης και αφιερώματα. Ανάμεσα τους τρεις μεγάλοι πολυέλαιοι(κανδήλες) αφιερώματα της Βενετικής Συγκλήτου, μετά από απόφαση του Α. Πιζάνη(Andrea Pisani, Capitano Generale da Mar), για την τρικυμία που σύμφωνα με τους στρατιώτες προκάλεσε ο Άγιος, διώχνοντας μακριά τους Οθωμανούς και προκαλώντας στον στρατό τους μεγάλες καταστροφές το 1716. Όπως πολύ παραστατικά περιγράφει ο Marshall Schulenburg⁷ το 1716 σε επιστολή του προς τον αδερφό του Daniel-Bodo(Papathanasiou-Zuhrt,D.,2020ebook): «Στις 9 Αυγούστου ξεκίνησε μια ισχυρή καταιγίδα – πολύ ασυνήθιστη για το καλοκαίρι. Γρήγορα τα εχθρικά χαρακώματα πλημμύρισαν, πολλοί Τούρκοι πνίγηκαν και τα στρατεύματα αναστατώθηκαν πολύ. Οι στρατιώτες μας ανέφεραν ότι ο Άγιος Σπυρίδωνας ντυμένος μοναχός με ουράνιο στρατό, κρατώντας τον σταυρό στο δεξί του χέρι και ένα σπαθί στο αριστερό κυνήγησε τον εχθρό με θυμό και ότι οι Τούρκοι επιβιβάστηκαν στα πλοία τους και εγκατέλειψαν την πολιορκία. Αγαπητέ μου αδερφέ, αυτά τα λίγα λόγια είναι για να σας επιβεβαιώσω ότι ενώ περίμενα σήμερα το πρωί τη δεύτερη και πιο λυσσαλέα επίθεση της πολιορκίας, ο εχθρός έφυγε μαζί με όλο το στρατό τους.» (Papathanasiou-Zuhrt,D.,2020,ebook).

Προς τιμήν του Αγίου ,ο Α. Πιζάνη(Andrea Pisani, Capitano Generale da Mar) όπως και πάλι αναφέρει στις επιστολές του ο Marshall Schulenburg, διέταξε λιτανεία για να τιμήσει τον Άγιο και να εκφράσει την ευγνωμοσύνη του για τη θαυματουργή επέμβαση του κατά τη διάρκεια της πολιορκίας. Ο Pisani αποφάσισε ότι τα λείψανα του Αγίου θα συνοδεύονται «από τον κλήρο, τους δημόσιους αξιωματούχους και τις αρχές αυτής της πόλης, στις 11η Αυγούστου κάθε έτους» (Papathanasiou-Zuhrt,D.,2020).

Σπιανάδα

Η συνεχής τουρκική απειλή, η οποία ήταν συχνά καταστροφική (1537) υποχρέωσε τη Βενετία να ανανεώσει το αμυντικό έργο για τη σωτηρία του νησιού. Μερικοί από τους καλύτερους στρατιωτικούς αρχιτέκτονες της εποχής που χρησιμοποίησε η Βενετική Δημοκρατία, όπως οι Michele Sanmicheli, Ferrante Vitelli, Filippo Verneda και άλλοι, χρησιμοποιήθηκαν για τον αμυντικό σχεδιασμό της Κέρκυρας. Έτσι από το 1538 η παλιά πόλη ξεκινά μια σειρά από στρατιωτικές αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις που έχουν

⁷ Ο Johann Matthias von der Schulenburg ήταν Γερμανός στρατάρχης της Βενετσιάνικης Δημοκρατίας. Γεννήθηκε στο Emden της Γερμανίας το 1661. Την διετία 1667 - 68 πολέμησε με τα αυτοκρατορικά στρατεύματα στην Ουγγαρία εναντίον των Τούρκων. Η μαχητικότητα και η πίστη του κέντρισαν το ενδιαφέρον της Βενετίας και υπηρέτησε την Δημοκρατία της Βενετίας στην επιτυχή υπεράσπιση του Ούλτσιν στην Αλβανία από τους Οθωμανούς (1711) και λίγα χρόνια αργότερα (1716) έσωσε την Κέρκυρα από τους Οθωμανούς που την πολιορκούσαν. Η Δημοκρατία της Βενετίας τον αντάμειψε σε μεγάλο βαθμό για την προσφορά του, έκανε τον ανδριάντα του και του παραχώρησε ετήσια σύνταξη 5.000 Δουκάτα. Ο Αντόνιο Βιβάλντι συνέθεσε για να τον τιμήσει την όπερα "Ο θρίαμβος της Ιουδήθ" και ο Μανιάτης ζωγράφος Παναγιώτης Δοξαράς που ζούσε στην Κέρκυρα τον τίμησε με πολλές προσωπογραφίες.

σχεδιαστεί για να προσαρμόσουν την άμυνα στις ραγδαίες προόδους των πολεμικών τεχνών και στην ταχεία ανάπτυξη που γνωρίζει η νέα επιστήμη, βαλλιστική με τις έρευνες του μαθηματικού Nicolo Tartaglia. (Parathanasiou-Zuhrt,D.,2020,08).

Η Σπιανάδα είναι άλλο ένα δείγμα της μεγάλης οχύρωσης των Ενετών, αλλά και ένα θαύμα αρχιτεκτονικής τέχνης που χτίστηκε από τους Βενετούς με την καταναγκαστική εργασία των κατοίκων από το 1576 έως το 1645.

Στην Κέρκυρα είχαμε δύο τεράστιους προμαχώνες με αιχμές βέλους στη δυτική πλευρά του φρουρίου, μια βαθύτερη ξηρή τάφρο και μια νέα κινητή γέφυρα που ένωνε το φρούριο με την ηπειρωτική χώρα. Έγινε ένα πλατύ άνοιγμα εμπρός από το φρούριο, καθαρά αμυντικό έργο, η Σπιανάδα η δημιουργία της οποίας ξεκίνησε στις αρχές του 16ου αιώνα (Γ.Δ.Παγκράτης 2018:130-141), όταν Michele Sammicheli έθεσε κάποια όρια στο χώρο και απαγόρευσε την ανοικοδόμηση, ενώ το 1576 άρχισε η κατεδάφιση των σπιτιών που βρίσκονταν γύρω από το Φρούριο. Μέσα σε 12 χρόνια γκρεμίστηκαν περισσότερα από 2.500 σπίτια του “Ξωπολιού” (έξω-πόλη) (Αγοροπούλου,Μπιρμπίλη,1976:132).

Σήμερα είναι ένα όμορφο ανοιχτό δημόσιο πάρκο γεμάτο δέντρα, φαρδιά μονοπάτια, παγκάκια, βάση συγκροτήματος, σιντριβάνια, μνημεία και ένα γήπεδο κρίκετ, το κρίκετ είναι ένα καθαρά βρετανικό άθλημα που υιοθετήθηκε από τους Κερκυραίους την περίοδο της αγγλικής κυριαρχίας στο νησί. Είναι η κεντρική πλατεία της Κέρκυρας και τόπος συνάντησης των κατοίκων και των επισκεπτών της και την πλαισιώνουν οι Ήρωες των Αγωνιστών του Πολυτεχνείου, Ελευθερία και Καποδιστρίου και η οδός Ακαδημίας στα νότια της, διασχίζοντας την οδό κάθετα. Χτίστηκε στο στυλ των Βασιλικών Κήπων της Ευρώπης(Parathanasiou-Zuhrt,D.,2020,08). Η πλατεία βρίσκεται ακριβώς δίπλα στον πολυσύχναστο πεζόδρομο Liston με γαλλικά αρχιτεκτονικά κτίρια και πολλά καφέ. Στο ένα άκρο της Σπιανάδας βρίσκεται το Βασιλικό Παλάτι της Κέρκυρας που ονομάζεται επίσης St Michele και το St Giorgio Palace που τώρα φιλοξενεί το Μουσείο Ασιατικής Τέχνης. Σχεδιασμένο από τον συνταγματάρχη George Whitmore το 1819 είναι ένα επιβλητικό νεοκλασικό κτίριο, με την όμορφη Δωρική κιονοστοιχία, τη φαρδιά καμάρα και το γεωργιανό στυλ. Στη μέση του υπάρχει ένα σιντριβάνι βενετσιάνικης προέλευσης. Απέναντι από το Παλαιό Φρούριο προς την πόλη είναι ορατό ένα μεγάλο κτήριο με κιονοστοιχία γνωστό ως Λιστόν. Περιπατώντας στην πλατεία, μπορεί κανείς να δει το σιντριβάνι, χτισμένο σε ιωνικό ρυθμό προς τιμήν του Sir Thomas Maitland, του Άγγλου Διοικητή της Κέρκυρας (Corfuland,gr). Στην πλατεία στο ομώνυμο κίосκι συνήθως θα ακούσετε ένα συγκρότημα ή τη φιλαρμονική της πόλης να παίζει κλασική μουσική ή τζαζ.

Διοικητική και Κοινωνική Οργάνωση την περίοδο της ενετοκρατίας.

Η Κέρκυρα διατήρησε την εσωτερική της διοίκηση και παραχώρησε στη Βενετία την ανωτάτη κυριαρχία. Έτσι ο Βάϊλος (ανώτερο αξίωμα) ασκούσε τα διοικητικά και δικαστικά καθήκοντα μέχρι το 1420, οπότε προστέθηκαν οι CAMERLENGHI ή CONSIGLIERI, οι GIUDICI ANNALI και ο Προνοητή Καπετάνο (PROVEDITOR E CAPETANO), που διοικούσε τη φρουρά, δίκασε υποθέσεις σχετικές με Δημόσιο Ταμείο και τα Τιμάρια, ενώ την φύλαξη των φρουρίων είχαν αναλάβει ο αρχηγός και ο φρούραρχος. (CASTELANO E CAPETANO)

Μετά τον 16ο αιώνα η Κέρκυρα έγινε έδρα του Γενικού Προνοητή Θαλάσσης ή Γενικού Προνοητή της Ανατολής (PROVEDITORE GENERALE DA MAR ή PROV.GEN.DEL LEVANTE), ο οποίος είχε την ανώτατη εξουσία στα Επτάνησα και την αρχηγία του στόλου που στάθμευε στο νησί.

Τη διοίκηση του νησιού αποτελούσαν πάντα ευγενείς που στέλνονταν από την Γαληνότητα και υπήρχε και η εγχώρια διοίκηση που αποτελούσε η Γενική Συνέλευση

(εξέχοντες Έλληνες και Ιταλοί) μέρος της οποίας ήταν το Συμβούλιο το οποίο διόριζε τους υπαλλήλους (κριτές, υγειονομικούς Προνοητές). Τον Μεγάλο Πρωτόπαπα που ήταν ο αρχηγός της ορθόδοξης εκκλησίας τον εξέλεξαν μέλη του Συμβουλίου μαζί με τους ιερείς της πόλης.

Όσον αφορά τη γαιοκτησία εφαρμοζόταν το φεουδαρχικό σύστημα (Τιμάριο ,τσιφλίκι, μεγάλη έκταση γης) το οποίο υπήρχε από την περίοδο του Βυζαντίου. Οι κοινωνικές τάξεις διαμορφώνονται ως εξής: οι ευγενείς (NOBILI): στην τάξη αυτή ήταν κυρίως Ενετοί με λίγες προνομιούχες οικογένειες Ελλήνων, οι αστοί (BORGHESI) και ο λαός (ORDINE POPOLARE).

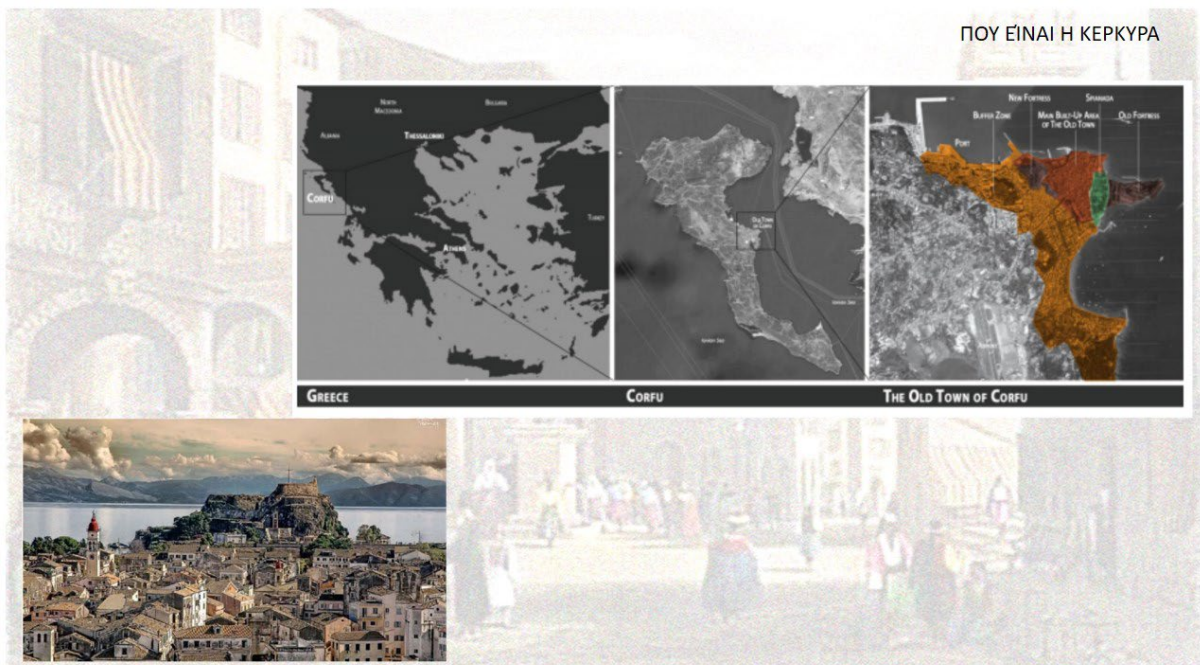
Ιδιαίτερη αναφορά πρέπει να γίνει Libro D'oro τη λεγόμενη Χρυσή Βίβλο που συστάθηκε 1572 στο οποίο γράφονταν τα ονόματα των ευγενών και περιλάμβανε 112 οικογενειών της Κερκυραϊκής αριστοκρατίας. Έτσι για 400 χρόνια το πολίτευμα στο νησί παρέμεινε αριστοκρατική ολιγαρχία με την αστική τάξη (αστούς και μεγαλοαστούς) να ασχολείται κυρίως με το εμπόριο και τις επιστήμες.

Ο λαός εργαζόταν κυρίως για τους τιμαριούχους και είχε ελάχιστα δικαιώματα. Μια άλλη ομάδα πληθυσμού ήταν οι Τσιγγάνοι και οι Εβραίοι. Οι Τσιγγάνοι ανήκαν στη δικαιοδοσία ενός βαρόνου εξολοκλήρου. Οι Έβραίοι πρωτοήλθαν στο νησί τον 13ο αιώνα από την Ανατολή. Οι Ενετοί δεν τους ενόχλησαν ειδικά στην Κέρκυρα και έτσι διέπρεψαν στο εμπόριο αποκτώντας δύναμη και πλούτο. Παρόλα αυτά η Ενετική κυριαρχία ήταν πολύ καλύτερη από την Οθωμανική.

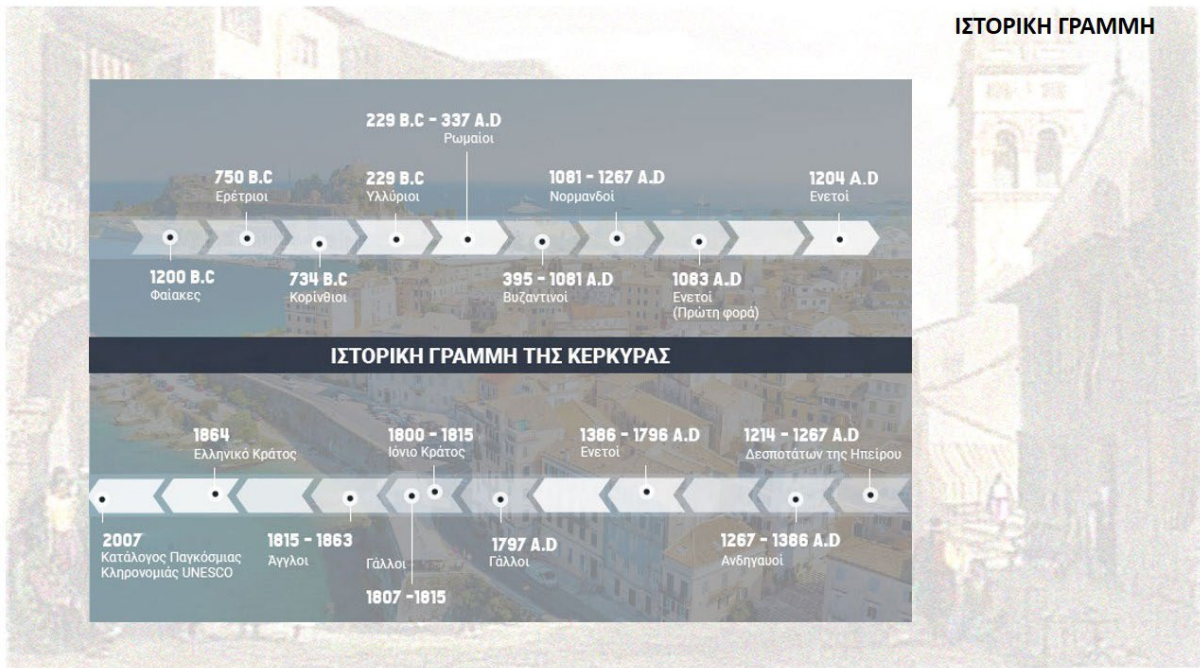
Μετά την πολιορκία του 1537, η Κέρκυρα σχεδόν ερήμωσε μέχρι που η Γαληνότατη εφάρμοσε ένα σχέδιο εποίκησης. Έτσι από το 1540 βενετοί υπήκοοι και πρόσφυγες έρχονται στα νησιά διωγμένοι από τους Οθωμανούς από Πελοπόννησο, Στερεά, Κύπρο και Κρήτη δημιουργώντας ένα δημιουργικό ψηφιδωτό από διαφορετικές συνήθειες και πολιτισμό. Σίγουρα την μεγαλύτερη επίδραση ήταν αυτή από τους Ενετούς από τους οποίους υιοθετούν τους τρόπους ενδυμασίας τους , διατροφής τους και μιλούν την γλώσσα τους. Επίσης μιμήθηκαν τον τρόπο διασκέδασης τους ,οργανώνοντας χορούς και πάρτι, παρακολουθούσαν θέατρα και όπερες ιπποδρομίες και διοργάνωναν εορταστικές εκδηλώσεις για τις αποκριές. Οι Ενετοί ,όπως έχουμε αναφέρει, είναι ανεκτικοί με την ορθοδοξία σε αντίθεση με τους Λατίνους και δείχνουν σεβασμό σε ορθόδοξους αγίους ,όπως τον Άγιο Σπυρίδωνα ,κάτι που τους δένει περισσότερο με τους ντόπιους. Την περίοδο της Ενετοκρατίας, γύρω στον 17ο με 18ο αιώνα, χτίζονται στη Κέρκυρα με ταχύτατο ρυθμό εκκλησίες. 38 στην πόλη και 569 συνολικά σε ολόκληρο το νησί πολλές από τις οποίες διατηρούνται μέχρι και σήμερα. Η Ενετοκρατία τελειώνει το 1796, όχι όμως και οι περιπέτειες της Κέρκυρας.

Παράρτημα 2

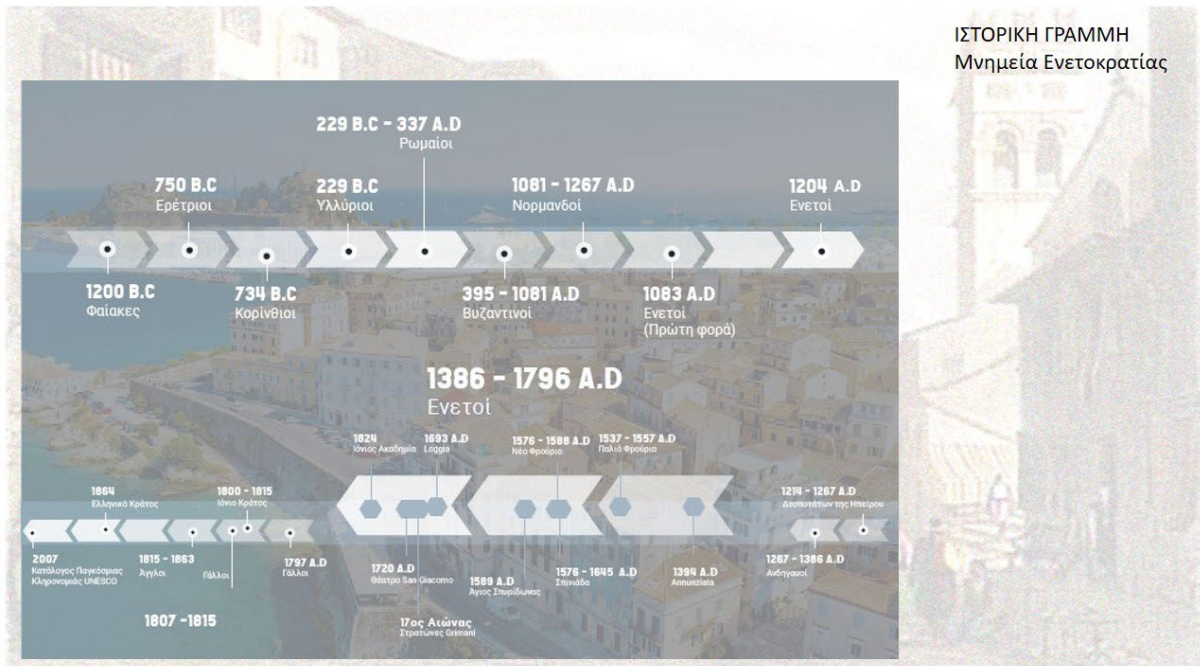
Κάρτες παιχνιδιού



ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ



ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ Μνημεία Ενετοκρατίας



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 1)



ΑΝΔΡΕΑΣ ΜΑΡΜΟΡΑΣ

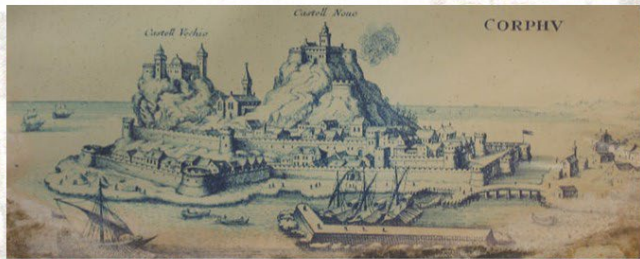
(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 2)



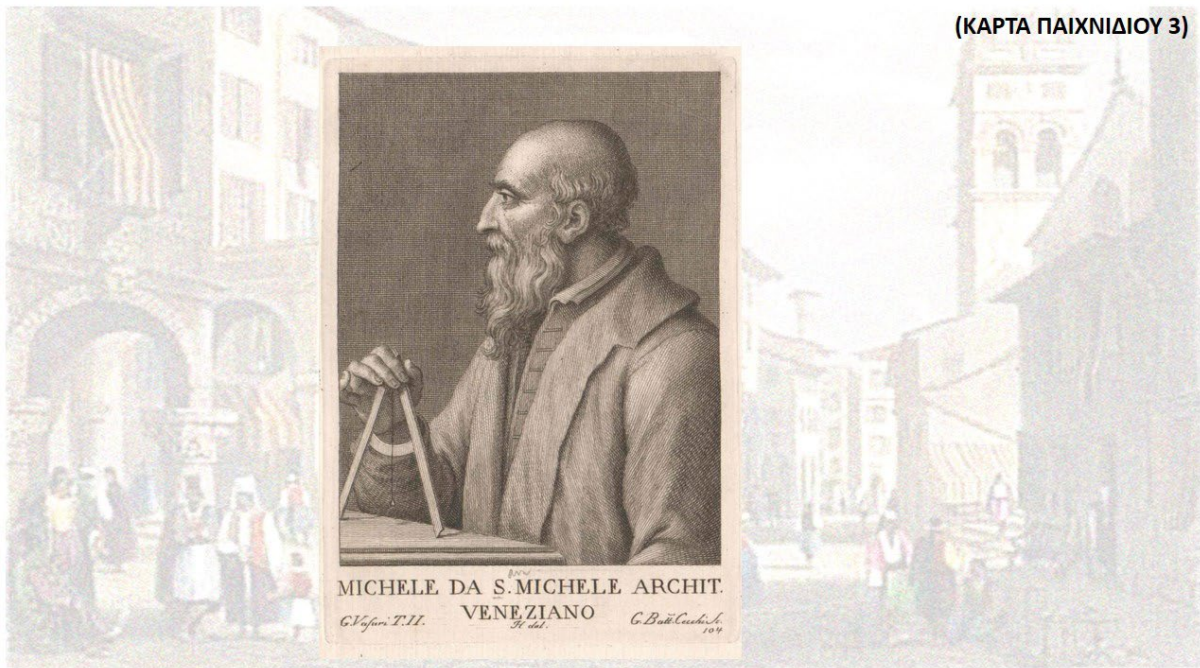
ΜΙΜΑΡ ΠΑΡΟΖΑ



ΣΟΥΛΕΙΜΑΝ



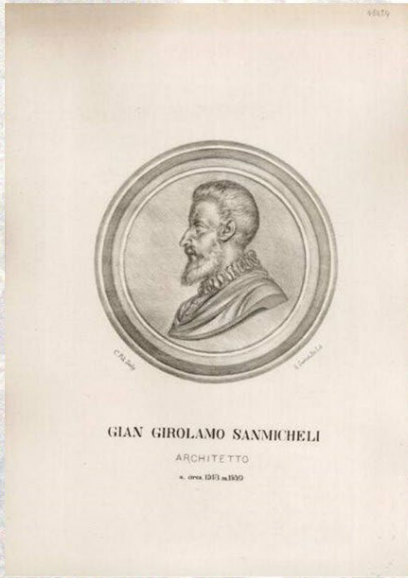
(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 3)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 4)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 5)



Aerial view of the Spianata

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 6)

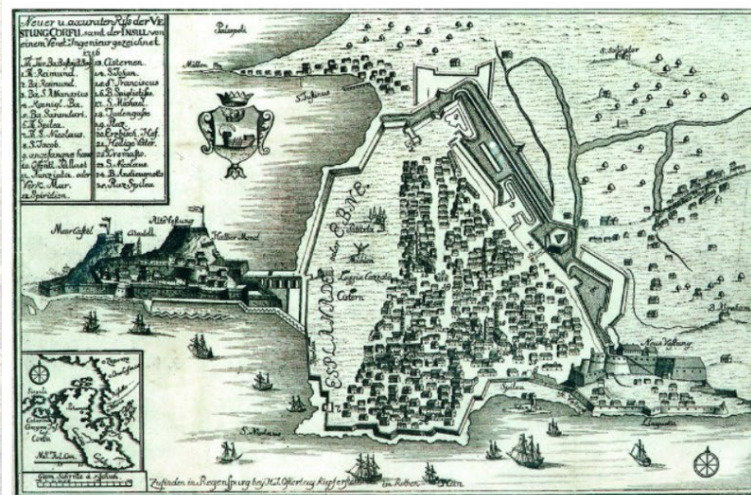


FERRNTE VITELLI

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 7)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 7)
ΛΥΣΗ



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 8)



PAOLO VERONESE 1571



JUAN LUNA 1887



ANDREA VISENTINO
1603

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 9)

Μικέλ Ντε Θερβάντες



VIAGE
DEL PARNASO,
COMPVESTO POR
Miguel de Ceruantes
Saucdra.

*Dirigido a don Rodrigo de Tapia,
Cavallero del Habito de Santiago,
hijo del señor Pedro de Tapia Oydor de Consejo Real, y Consultor
del Santo Oficio de la Inquisición Suprema.*

Año 1614.

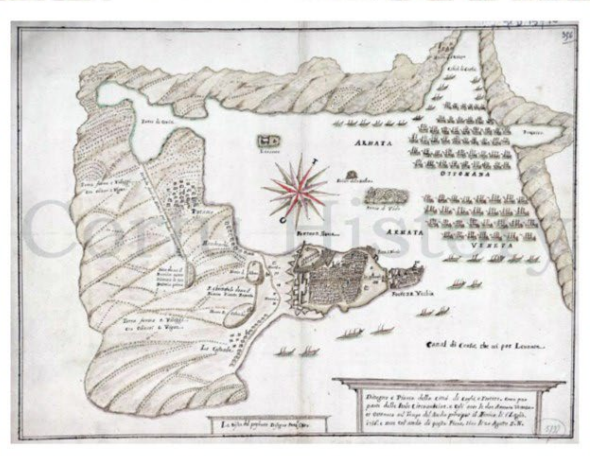
CON PRIVILEGIO
EN MADRID,
Por la viada de Alonso Martin.



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 10)

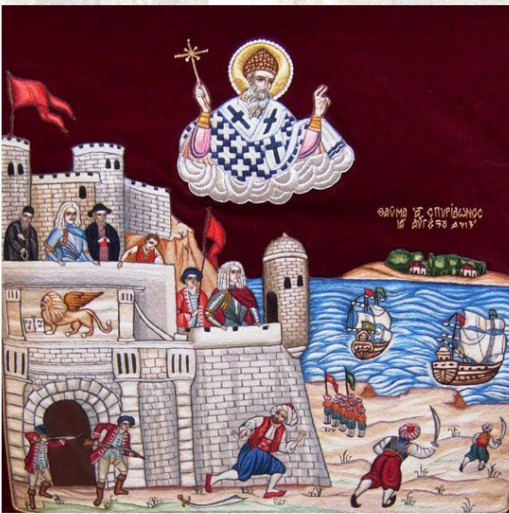


Ένας αναγραμματισμός θα σου δώσει δυο λέξεις οι οποίες είχαν ιδιαίτερη σημασία στην έκβαση της πολιορκίας αυτής
ΥΛΕΛΘΑ και ΥΑΘΜΑ



Γιόχαν Ματίας Φον Ντερ Σούλενμπουργκ

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 11)



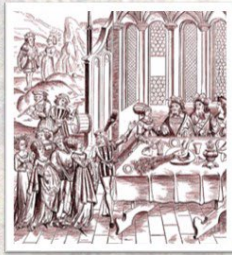
(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 12)



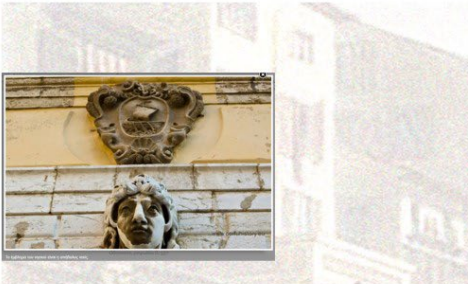
(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 13)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 14)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 15)



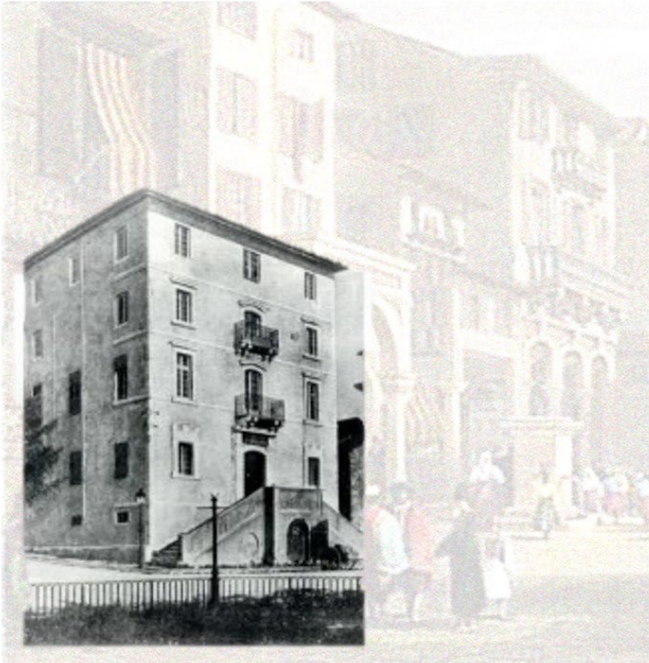
Αντόνιο Λούτσιο Βιβάλντι (Antonio Lucio Vivaldi)



Το Δημαρχείο της Κέρκυρας πρωτολειτούργησε το 1903 στο κτίριο που κτίστηκε το 1691, αρχικά σαν Λέσχη (Loggia) των βενετών ευγενών, για να μετατραπεί το 1720 στο περίφημο θέατρο San Giacomo, το πρώτο θέατρο στην μετέπειτα ελληνική επικράτεια.

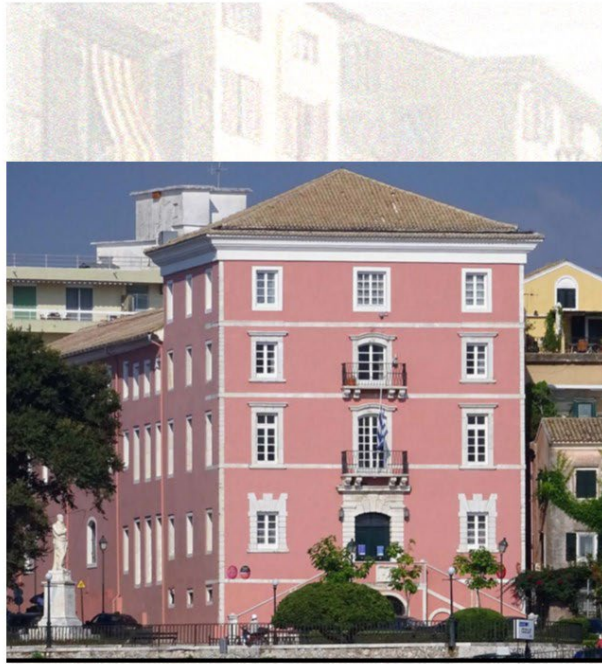


(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 16)



Frederick North Guilford

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 17)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 18)

1. ΠΑΛΑΙΟ ΦΡΟΥΡΙΟ

2. ΝΕΟ ΦΡΟΥΡΙΟ

3. ΕΚΚΛΗΣΙΑ ΑΓΙΟΥ ΣΠΥΡΙΔΩΝΑ

4. LOGGIA, ΘΕΑΤΡΟ SAN GIACOMO

5. ΣΠΙΝΙΑΔΑ

6. ΣΤΡΑΤΩΝΕΣ GRIMANI, ΑΚΑΔΗΜΙΑ

7. ΚΑΜΠΑΝΑΡΙΟ ANNUNZIATA



1 2 3 4 5 6 7

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 19)



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 20) TIPS

Πασιτσάδα

Είναι το πιο δημοφιλές κερκυραϊκό πιάτο και σερβίρεται στα επίσημα δείπνα και τις γιορτές. Στην πόλη φτιάχνεται με μοσχαρίσιο κρέας (συνήθως από μπούτι) γεμιστό με ψιλοκομμένο σκόρδο, μαϊντανό, αλάτι και πιπέρι. Για τη σάλτσα ντομάτας χρησιμοποιείται ελαιόλαδο, κρεμμύδι, κανέλα, γαρύφαλλο, αλάτι, πιπέρι, μοσχοκάρυδο, κύμινο και φύλλα δάφνης. Η αγροτική πασιτσάδα γίνεται με κόκορα, καλοφτιαγμένη λέγεται μόνο όταν η σάλτσα είναι τόσο πηχτή που βάφει τα μoustάκια. Υπάρχουν παραλλαγές πασιτσάδας θαλασσινών όπως η «πασιτσάδα αστακού».



Κερκυραϊκό κουμκουάτ. Το σήμα κατατεθέν της Κέρκυρας. Ένας ωοειδούς σχήματος πορτοκαλί καρπός με γεύση λίγο όξινη και γλυκιά. Τον καρποφορεί ένα εσπεριδοειδές δέντρο, με ρίζες στην Κίνα και την Ιαπωνία, το οποίο καλλιεργείται εκτεταμένα σχεδόν έναν αιώνα στην Κέρκυρα. Το κουμκουάτ συνήθως δεν τρώγεται ωμό, όμως χρησιμοποιείται για την παραγωγή εξαιρετικού λικέρ, θαυμάσιων μαρμελάδων και γλυκών του κουταλιού. Γενικότερα αξιοποιείται με τον καλύτερο τρόπο τόσο στην ζαχαροπλαστική, στην μαγειρική και στην παραγωγή καλλυντικών και προϊόντων περιποίησης.



Το Πάσχα στην Κέρκυρα είναι ίσως μια μοναδική εμπειρία αφού εκεί συναντάς ένα σύνθετο μίγμα από καθολικές και ορθόδοξες χριστιανικές θρησκευτικές παραδόσεις με επιρροές από τα βενετικά πρότυπα και τα τοπικά πολιτιστικά χαρακτηριστικά. Το έθιμο Μπότηδες στη Σπιανάδα στην Κέρκυρα είναι ένας συνδυασμός Ενετικών Παραδόσεων και Ορθόδοξων εθίμων. Στις 9 το πρωί στον Ναό του Αγίου Σπυριδώνα στην Κέρκυρα ξεκινά η λιτανεία του Αγίου που καθιερώθηκε το 1550, όταν η Κέρκυρα σώθηκε από λιμό. Το παράδοξο εδώ είναι ότι γίνεται ταυτόχρονα και η περιφορά του Επιταφίου, αντίθετα από όλα τα υπόλοιπα μέρη της Ελλάδας. Η περιφορά του επιταφίου το Μ. Σάββατο καθιερώθηκε ουσιαστικά τα χρόνια της Ενετοκρατίας, καθώς οι Ενετοί απαγόρευαν τις λιτανείες και τον Επιτάφιο μέσα στην πόλη. Η περίφημη Φιλαρμονική της Κέρκυρας συνοδεύει την περιφορά.



- Η πόλη της Κέρκυρας είναι από μόνη της αξιοθέατο και επειδή είναι πεζοδρομημένη σήκωνει πολύ περπάτημα. Θα προσκυνήσετε στον Άγιο Σπυριδώνα, θα περπατήσετε στην Παλιά Πόλη, στο Καμπιέλο και στο Πηγάδι της Κρεμαστής. Μια μεγάλη βόλτα μέχρι το Παλιό Φρούριο. Μετά, μια παραλιακή βόλτα στη Γαρίτσα μέχρι τον Ανεμόμυλο την ώρα που πέφτει ο ήλιος είναι ότι πρέπει.
- Δεν τα λέμε Κάστρα, αλλά φρούρια και είναι δύο, το παλιό και το νέο.
- Δεν τη λέμε Χώρα αλλά Πόλη.
- Ο Άγιος μας είναι ένας και είναι ο Άγιος Σπυριδώνας.
- Επιλεγώ άνετα παπούτσια για περπάτημα λόγω της μορφολογίας των καντουινών και των δρόμων μέσα στη παλιά πόλη.
- Συνιστάται να πίνετε εμφιαλωμένο νερό κατά την παραμονή σας στο νησί.
- Το νερό της βρύσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί με ασφάλεια, αλλά είναι αρκετά σκληρό και δεν προτιμάται για πόση.
- Η Κέρκυρα θέλει αυτοκίνητο, μιλάμε για παράλια 217 χιλιομέτρων. Εάν δεν έχετε αμάξι θα χάσετε μερικές από τις ωραιότερες εκδρομές που μπορείτε να κάνετε.
- Όσο αφορά το φαγητό και τα γλυκά ...Στην Πόλη το καλύτερο ζαχαροπλαστείο είναι ο Παπαγιώργης με φανταστικό χειροποίητο παγωτό και κουμ-κουατ (να πάρετε τα χύμα). Για κρέμες, ρυζόγαλα και βούτυρα το Γαλακτοπωλείο Περικλής-Αλέξης. Για φαγητό υπάρχει πάντα ο Χρυσομάλλης, ταβερνούλα με μαγειρευτά, σοφρίτα και πασιτσάδες. Από τα λίγα με ελληνική μαγειρική στο κέντρο της πόλης. Η Κέρκυρα έχει πολλά ιταλικά εστιατόρια: για πολύ καλές μακαρονάδες προτείνουμε το La famiglia (Κρατήσεις απαραίτητες). Το καλύτερο σουβλάκι είναι το Πικάντικο στην Πλατεία Βραχλιώτη. Αν δεν θέλετε κρέας σας φτιάχνει και τυλιχτό με κολοκυθοκεφτέ. Κορυφαίο φαγητό που αξίζει και το τελευταίο του ευρώ στην Κληματαρία στις Μπενίτσες. Το εστιατόριο του Νίκου Μπέλλου θέλει κράτηση και προσφέρει τα πιο απλά πιάτα μαγειρεμένα με τα καλύτερα υλικά.
- Για μπάνιο προετοιμαστέτε να έχετε γερές αντοχές. Δεν θα σας πούμε ψέματα το νερό είναι κρύο. Ο Άγιος Γεωργιος των Πάγων (μαντέψτε γιατί λέγεται έτσι), η εξωτική Αχαράβη, το Γαρδένο (στα νότια του νησιού) μας αρέσουν πολύ. Για πιο τουριστικές καταστάσεις υπάρχουν πάντα η Γλυφάδα και η Παλαιοκαστρίτσα.

(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 20) TIPS



(ΚΑΡΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 21)
ΔΙΠΛΩΜΑ

