



Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου
Σχολή Οικονομίας, Διοίκησης και Πληροφορικής
Τμήμα Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών
Π.Μ.Σ. στην Επιστήμη και Τεχνολογία Υπολογιστών

Διπλωματική Εργασία

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΣΤΟΝ ΜΑΥΡΟ ΤΟΥΡΙΣΜΟ
DARK TOURISM TECHNOLOGIES

Γερογιαννάκη Ειρήνη
ΑΜ: 2022201502004

Επιβλέποντες Καθηγητές:
Βασιλακης Κωνσταντίνος
Αγγελική Αντωνίου

Τρίπολη, Δεκέμβριος 2019

Περίληψη

Στα πλαίσια της παρούσας διπλωματικής εργασίας παρουσιάζεται η ιδέα της δημιουργίας ενός συστήματος ανάδειξης του Κοιμητηρίου της Μεταμορφώσεως του Σωτήρος που βρίσκεται στην Τρίπολη. Η ιδέα προήλθε από την ένταξη του συγκεκριμένου Κοιμητηρίου, στην πολιτιστική διαδρομή που έχει δημιουργήσει ο Οργανισμός Σημαντικών Κοιμητηρίων της Ευρώπης (ASCE) με σκοπό την ανάδειξη και την προώθηση της αναγνωσιμότητας των κοιμητηρίων στον χώρο της πολιτισμικής κληρονομιάς. Πριν τη μελέτη του συστήματος, θεωρήσαμε σημαντικό να τονίσουμε την σημασία της πολιτιστικής κληρονομιάς που διαθέτει κάθε τόπος και πως αυτή μπορεί να συνδεθεί με τον Τουρισμό και να οδηγήσει στην ανάπτυξη. Επιπλέον, παρουσιάζεται η έννοια του πληθοπορισμού και πως η μέθοδος αυτή μπορεί να συμβάλει όχι μόνο στην ανάδειξη ενός τόπου αλλά και στην εμπλοκή του κοινού για δημιουργία μεγαλύτερης δέσμευσης. Σκοπός της εργασίας είναι η καλύτερη και ευκολότερη παρουσίαση του Νεκροταφείου στους επισκέπτες. Με την χρήση του συστήματος ο επισκέπτης θα μπορεί να περιηγηθεί στο χώρο απολαμβάνοντας, παράλληλα, τα πλεονεκτήματα της χρήσης ενός οδηγού-ξεναγού. Επίσης, ορισμένες κατηγορίες χρηστών, θα έχουν την δυνατότητα να συμβάλουν και αυτοί στην προσπάθεια, προσθέτοντας τις γνώσεις τους. Με αυτό τον τρόπο πιστεύουμε πως θα δελεάσουμε τους επισκέπτες να περιηγηθούν στο Κοιμητήριο, σύντομα, ευχάριστα, αποκομίζοντας γνώσεις αλλά και με την δυνατότητα να μοιραστούν τις γνώσεις τους με τους μελλοντικούς ενδιαφερόμενους.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή

1	Τεχνολογίες Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	6
1.1	Ο ορισμός της Πολιτιστικής Κληρονομιάς	6
1.1.1	Η σημασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	7
1.1.2	Διαχείριση Πολιτιστικής Κληρονομιάς.....	8
1.1.3	Παγκόσμιοι οργανισμοί για την προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς	8
1.2	Πολιτιστική Κληρονομιά και Τουρισμός.....	9
1.3	Σκοτεινός Τουρισμός.....	10
1.3.1	Ιστορική αναδρομή Σκοτεινού Τουρισμού.....	10
1.3.2	Ο Σκοτεινός Τουρισμός στην ακαδημαϊκή βιβλιογραφία	11
1.3.3	Κατηγορίες Σκοτεινού Τουρισμού	11
1.3.4	Κίνητρα Σκοτεινού τουρισμού	12
1.3.5	Δημοφιλή αξιοθέατα Σκοτεινού Τουρισμού	13
1.3.6	Κοιμητηριακός Τουρισμός.....	14
1.3.7	Κοιμητήριο του Ιερού Ναού Μεταμόρφωσης Σωτήρος, Τρίπολη	14
1.4	Η Τεχνολογία στη διάθεση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς	15
1.4.1	Τεχνολογία και Σκοτεινός Τουρισμός.....	15
1.5	Πληθοπορισμός	16
1.5.1	Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα πληθοπορισμού	17
1.5.2	Τρόποι δημιουργίας μια ιδέας πληθοπορισμού	17
1.5.3	Πληθοπορισμός και Πολιτιστική Κληρονομιά.....	19
1.5.4	Οφέλη πληθοπορισμού στον Τουρισμό.....	20
1.5.5	Κίνητρα χρηστών	21
1.5.6	Παραδείγματα υλοποίησης πληθοπορισμού στην Πολιτιστική Κληρονομιά	21
2	Space Syntax Analysis για το Κοιμητήριο της Μεταμόρφωσης.....	22
2.1	Space Syntax Analysis	22
2.2	Χωρική Ανάλυση Κοιμητηρίου.....	23
2.2.1	Πρόσβαση.....	24
2.2.2	Ευκολίες για τους επισκέπτες.....	25
2.2.3	Σημαντικά Μνημεία	25

2.2.4	Προτεινόμενες Διαδρομές	32
3	Μελέτη και Σχεδίαση συστήματος ανάδειξης Σκοτεινού Τουρισμού.....	33
3.1	Περιγραφή συστήματος.....	33
3.2	Περιγραφή απαιτήσεων συστήματος.....	34
3.2.1	Αναγνώριση κατηγοριών χρηστών.....	34
3.2.2	Ανάλυση Απαιτήσεων χρηστών και Προδιαγραφές Συστήματος	36
3.2.3	Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης	37
3.2.4	Πρωτότυπο Συστήματος.....	37

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη εποχή είναι επιτακτική η ανάγκη της προώθησης και ανάδειξης πολιτισμικών προϊόντων με τη βοήθεια της τεχνολογίας. Έτσι λοιπόν, σε αυτή την εργασία, θα παρουσιάσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαμε να προσδώσουμε μεγαλύτερη αξία στο Κοιμητήριο της Μεταμορφώσεως του Σωτήρος που βρίσκεται στην πόλη της Τρίπολης.

Βασικός σκοπός της διπλωματικής είναι το Κοιμητήριο να γίνει ευρύτερα γνωστό με τη βοήθεια των τεχνολογικών μέσων, να πάρει καινούργια πνοή και να προσφέρει στους επισκέπτες του μια διαδραστική ξενάγηση.

Η παρούσα διπλωματική επεκτείνεται επιγραμματικά σε πέντε κεφάλαια. Η ανάπτυξη του πρώτου κεφαλαίου γίνεται σε πέντε υποκεφάλαια. Τα τρία πρώτα υποκεφάλαια αφορούν στην έννοια της Πολιτιστικής Κληρονομιάς, την σύνδεσή της με τον Τουρισμό και ειδικότερα τον σκοτεινό τουρισμό. Τα επόμενα δυο υποκεφάλαια παρουσιάζουν του τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μπορεί να αναδείξει την Πολιτιστική Κληρονομιά, με έμφαση τον σκοτεινό τουρισμό και πως ο πληθοπορισμός μπορεί να συμβάλει προς αυτή την κατεύθυνση.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μια προσπάθεια συντακτικής ανάλυσης του χώρου του Κοιμητηρίου και παράλληλα παρουσιάζονται αναλυτικά κάποια σημαντικά μνημεία που βρίσκονται στην συγκεκριμένη τοποθεσία. Στη συνέχεια προτείνονται δυο διαδρομές, για καλύτερη εμπειρία στον χώρο.

Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στην περιγραφή του συστήματος, των χρηστών και των απαιτήσεων τους. Επίσης παρουσιάζονται οι οθόνες του συστήματος για όλες τις περιπτώσεις χρήσης.

Το τελευταίο κεφάλαιο καταγράφονται τα συμπεράσματα της παρούσας εργασίας.

1 Τεχνολογίες Πολιτιστικής Κληρονομιάς

1.1 Ο ορισμός της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

«Ως πολιτιστικό αγαθό μπορεί να θεωρηθεί κάθε υλική ή άυλη δημιουργία του ανθρώπου, που κάποτε είχε: χρηστική αξία, συμβολική λειτουργία και πνευματική αποστολή, ενώ στη σύγχρονη εποχή αντιπροσωπεύει ένα στοιχείο που διασώθηκε και μας παραπέμπει σε αντιλήψεις, επιτεύγματα και στον τρόπο ζωής του παρελθόντος» (Καραλή, 1998, σ.23).

Η Πολιτιστική Κληρονομιά που διαθέτει ένας τόπος αποτελείται από το άθροισμα των πολιτιστικών αγαθών που παραπέμπουν σε αυτόν. Πιο αναλυτικά, περιλαμβάνει τα συστατικά εκείνα που συνθέτουν την μνήμη της ιστορίας του λαού ή της κοινωνίας που

ζει σε αυτόν. Οποιοδήποτε δηλαδή δημιούργημα του παρελθόντος που μπορεί να συσχετιστεί με την διαδρομή στην ιστορία του κάθε τόπου (Καραλή, 1988).

Στις 16/11/1972 υπεγράφη το καταστατικό της Σύμβασης της UNESCO για την προστασία της Παγκόσμιας Πολιτιστικής και Φυσικής κληρονομιάς από τα κράτη μέλη της. Το συγκεκριμένο καταστατικό ορίζει ως πολιτιστική κληρονομιά: «τα μνημεία ή ομάδες κτηρίων και οι χώροι με ιδιαίτερη ιστορική, αισθητική, εθνολογική και ανθρωπολογική αξία». Μπορούμε να αντιληφθούμε πως ο ορισμός αυτός μιλάει όχι μόνο για τα ανθρώπινα επιτεύγματα ή έργα αλλά και για αυτά που έχουν δημιουργηθεί από την φύση και τα οποία χρήζουν προστασίας και διατήρησης.

Το Διεθνές Συμβούλιο Μνημείων και Τοποθεσιών, προχωράει σε μια ακόμη προσέγγιση και ορίζει την Πολιτιστική Κληρονομιά ως μια έκφραση του τρόπου ζωής που υιοθετείται από μια κοινότητα και μεταφέρεται από την μια γενιά στην άλλη, συμπεριλαμβάνοντας τα έθιμα, τις πρακτικές, τους τόπους, τα αντικείμενα, τις καλλιτεχνικές εκφράσεις και τις αξίες. Η πολιτιστική κληρονομιά χωρίζεται σε απτή και άυλη πολιτιστική κληρονομιά (ICOMOS, 2002).

Η πρώτη κατηγορία βρίσκει έκφραση στην κινητή πολιτιστική κληρονομιά (έργα ζωγραφικής, γλυπτικής, χειρόγραφα κ.α.), την ακίνητη (χώροι αρχαιολογικού ενδιαφέροντος κ.λπ.) και την υποθαλάσσια (ναυάγια, υποβρύχια ερείπια και πόλεις) ενώ η δεύτερη, στις παραδόσεις που μεταφέρονται με τον λόγο, τις διάφορες μορφές τέχνης αλλά και τα τελετουργικά. Βέβαια η Πολιτιστική Κληρονομιά συμπεριλαμβάνει επίσης τόσο τη Φυσική κληρονομιά (φυσικές τοποθεσίες με πολιτιστικές πτυχές) όσο και την κληρονομιά που έχει προέλθει από ένοπλες συγκρούσεις (unesco.org).

1.1.1 Η σημασία της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Χωρίς αμφιβολία μπορούμε να ισχυριστούμε ότι η Πολιτιστική Κληρονομιά έχει σημαντική αξία και οι λόγοι για τους οποίους οφείλουμε να την διατηρήσουμε, φροντίσουμε και προστατέψουμε είναι πολλοί. Ο πρώτος από αυτούς είναι γιατί μεταφέρει μηνύματα και αξίες ιστορικής αισθητικής, καλλιτεχνικής, επιστημονικής, πολιτιστικής, θρησκευτικής και κοινωνικής φύσης, τα οποία βοηθούν στην απόδοση νοήματος στη ζωή των ανθρώπων, όπως για παράδειγμα οι αρχαιολογικοί χώροι μας πληροφορούν για τον τρόπο δραστηριοποίησης ανθρώπων στο παρελθόν. Ακόμη ένας λόγος με ιδιαίτερη σημασία είναι πως η Πολιτιστική Κληρονομιά έχει την δυνατότητα να εκπροσωπήσει, αντιπροσωπεύσει και συμβολίσει την ταυτότητα μιας κοινωνικής ομάδας όπως π.χ. η Ακρόπολη ταυτίζεται με την Ελλάδα και ο Σαίξπηρ με την Αγγλία. Επιπλέον η Πολιτιστική κληρονομιά είναι άξια προστασίας γιατί μπορεί να προσφέρει το μέσο αντίληψης της πολιτιστικής ποικιλίας των ανθρώπων και της ανάπτυξη ειρηνικής και αμοιβαίας πολιτικής συνεργασίας, ενώ η ορθή αξιοποίηση μπορεί να αποτελέσει πηγή οικονομικής ανάπτυξης. Τέλος δεν πρέπει να ξεχνάμε πως είναι μοναδική και αναντικατάστατη και η αλλοίωση ή καταστροφή της αποτελεί πλήγμα για ολόκληρη την ανθρωπότητα (Κονσολά, 1995).

Η Πολιτιστική κληρονομιά συνεπώς, δεν είναι απλά τα πολιτιστικά αντικείμενα και οι παραδόσεις. Είναι μια δύναμη που όταν αξιοποιείται επιφέρει θετικές επιπτώσεις σε κοινωνικό-κοινωνικό επίπεδο (προωθεί την κοινή κατανόηση και την αίσθηση της κοινότητας), βοηθά στην αναγέννηση περιοχών που υποφέρουν από προκλήσεις όπως για

παράδειγμα η αποβιομηχάνιση και συμβάλλει στην οικονομική ανάπτυξη (cultureforcitiesandregions.eu).

1.1.2 Διαχείριση Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Σύμφωνα με τον Πούλιο ως διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς ορίζεται «η ολοκληρωμένη προστασία με τρόπο συστηματικό και διεπιστημονικό και μέσα από συμμετοχικές διαδικασίες του υλικού της πολιτιστικής κληρονομιάς καθώς και των αξιών τις οποίες αυτή εκφράζει ως απόρροια της σύνδεσης της με το κοινωνικό σύνολο» (2015, σ.36). Από αυτόν τον ορισμό μπορούμε να αντιληφθούμε πως η διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς έχει να κάνει, τόσο με τα χειροπιαστά και άυλα στοιχεία της, όσο και με τις αξίες που της προσδίδουν διαφορετικές ομάδες της κοινωνίας. Με τον παραπάνω τρόπο η Πολιτιστική Κληρονομιά αποκτά, εκτός από ιστορική και επιστημονική αξία, τουριστική, οικονομική, εκπαιδευτική και αισθητική ανάλογα με την ομάδα ενδιαφέροντος.

Η διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς αποτελείται από την συστηματική, ουσιώδη, σε βάθος χρόνου και δυναμική προστασία της, με την αξιοποίηση μελετών κατά περίπτωση και λαμβάνοντας υπόψη πολιτιστικές, τεχνολογικές, πολιτικές, κοινωνικοοικονομικές εξελίξεις με έμφαση στην πρόληψη. Επίσης συνίσταται από την προστασία του συνόλου των δεδομένων που την αποτελούν όπως η καταγραφή, ερμηνεία, τεκμηρίωση, ανάδειξη, διαφύλαξη, συντήρηση, νομοθεσία, αξιολόγηση, η τουριστική προβολή και αξιοποίηση και ούτω καθεξής. Επιπροσθέτως, χαρακτηρίζεται από μια διεπιστημονική συνεργασία και παρέμβαση πολλών ξεχωριστών ειδικοτήτων με παραδοσιακές αλλά και καινούργιες διαχειριστικές προσεγγίσεις (Πούλιος, 2015).

Εδώ αξίζει να αναφερθεί πως η διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς μπορεί να επιτευχθεί με την συμμετοχή της τοπικής κοινωνίας, έχοντας ως βάση κάποια σχετικά μοντέλα όπως το αξιόκεντρικό. «Το αξιόκεντρικό μοντέλο διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς εστιάζει στις «αξίες» που διαφορετικές ομάδες ανθρώπων/ενδιαφέροντος, του προσδίδουν για την προστασία τόσο της υλικής όσο και για της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς» (Πούλιος, 2015,σ.42).

Σύμφωνα με τον Πούλιο (2015) πάντα, υπάρχουν άλλα δυο μοντέλα, αυτό της ζώσας κληρονομιάς και το υλικοκεντρικό. Το μοντέλο «ζώσας πολιτισμικής κληρονομιάς» (αποτελεί το πιο σύγχρονο) αντιλαμβάνεται την πολιτισμική κληρονομιά ως μία διαδικασία που εξελίσσεται συνεχώς και που δημιουργείται από την καθημερινή συσχέτιση ανθρώπων με υλικά και άυλα στοιχεία πολιτισμού (αυτό συμβαίνει για παράδειγμα σε ιστορικές πόλεις ή σε παραδοσιακούς οικισμούς). Σε αυτό το μοντέλο η κοινότητα, η οποία ζει, δημιουργεί και εξελίσσει την κληρονομιά, βρίσκεται στο επίκεντρο και οι ειδικοί έχουν κυρίως επικουρικό ρόλο ».

1.1.3 Παγκόσμιοι οργανισμοί για την προστασία και ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς

Σε παγκόσμιο επίπεδο υπάρχουν διεθνείς οργανισμοί οι οποίοι δημιουργούν ένα ενιαίο πλαίσιο πολιτικής και δίνουν τις κατευθύνσεις στα κράτη με σκοπό αυτά να πετύχουν την ορθολογική προστασία, διαχείριση και ανάδειξη της Πολιτιστικής κληρονομιάς. Οι σημαντικότεροι είναι:

- ❖ **UNESCO** (Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών για την Εκπαίδευση, την Επιστήμη και τον Πολιτισμό). Με χαρακτήρα όχι μόνο κανονιστικό αλλά και επιχειρησιακό, προσφέρει την βοήθεια του για την αναδημιουργία και συντήρηση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς σε διάφορες χώρες.
- ❖ **ICCROM** (Διεθνές Κέντρο για τη Μελέτη της Συντήρησης και της Αποκατάστασης Πολιτιστικών Αγαθών). Ένα διακυβερνητικό όργανο που ασχολείται με τα μνημεία και τα τοπία που είναι εγγεγραμμένα στον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Ο ρόλος του είναι συμβουλευτικός σε θέματα διατήρησης και εκπαιδευτικός όσον αφορά τεχνικές αναστύλωσης. Έχει έτος ίδρυσης το 1959 και έδρα στη Ρώμη.
- ❖ **ICOMOS** (Διεθνές Συμβούλιο Μνημείων και Χώρων). Αποτελεί τον μοναδικό παγκόσμιο, μη κυβερνητικό οργανισμό με βασικό ρόλο και λόγο στην προστασία και συντήρηση μνημείων και ιστορικών τόπων σε όλο τον κόσμο.
- ❖ **ICAHM** (Διεθνής Επιτροπή για τη Διαχείριση της Αρχαιολογικής Κληρονομιάς). Αποτελεί ένα συμβουλευτικό όργανο για το ICOMOS και την Επιτροπή Παγκόσμιας Κληρονομιάς, στα θέματα της διαχείρισης αρχαιολογικών χώρων και τοπίων.
- ❖ **OWHC** (Οργανισμός Πόλεων της Παγκόσμιας Κληρονομιάς). Με έτος ίδρυσης το δραστηριοποιείται σε 250 πόλεις, συμβάλλοντας σημαντικά στην εφαρμογή της Σύμβασης της UNESCO για την προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς, και εκπαιδύοντας τις τοπικές αρχές στο έργο της.
- ❖ **WMF** (Παγκόσμιο Ταμείο Μνημείων). Ο συγκεκριμένος παγκόσμιος, μη κυβερνητικός οργανισμός ιδρύθηκε το 1965 με σκοπό οι δραστηριότητές να προωθήσουν την εκπαίδευση των τοπικών αρχών και των σχετικών φορέων. Επιπλέον παρέχει οικονομοτεχνική βοήθεια για τη διατήρηση μεγάλων κτιρίων και εκτάσεων, πάντα σε συνεργασία με τοπικούς συνεργάτες. Επίσης προσφέρει βοήθεια για ζημιές που προκλήθηκαν από φυσικές καταστροφές ή καταστροφές που προκλήθηκαν από τον άνθρωπο.
- ❖ **IUCN** (Παγκόσμια Ένωση για τη Συντήρηση). Πρόκειται για μια ακόμα μη κυβερνητική, διεθνή οργάνωση η οποία παρέχει αναφορές σχετικά με τις εξελίξεις στην συντήρηση μνημείων που είναι καταχωρημένα στον Κατάλογο Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς της UNESCO.

1.2 Πολιτιστική Κληρονομιά και Τουρισμός

Από την αρχή της ιστορίας του, ο άνθρωπος ταξιδεύει για πολλούς λόγους. Μια πρώιμη μορφή ταξιδιού αποτελεί το κυνήγι θηραμάτων. Επίσης, η εποχική μετανάστευση ποιμαντικών λαών με τα κοπάδια τους, αποτελεί και αυτή μια πρώιμη μορφή ταξιδιού, που ωστόσο όμως ήταν μεγαλύτερης διάρκειας και απόστασης. Στη συνέχεια ήρθαν τα ταξίδια για εμπορικούς σκοπούς (εμπόριο μπαχαρικών, υφασμάτων κλπ.) και τα ταξίδια με Προσκυνηματικό χαρακτήρα. Κατά τη μεσαιωνική περίοδο άρχισαν οι παγκόσμιες εξερευνήσεις και ο αποικισμός οδηγώντας σε καινούργιες ανεξερεύνητες περιοχές του πλανήτη. Όλες οι εποχές της ανθρώπινης ιστορίας έχουν συμβάλει στη δημιουργία και την κοινή κατανόηση που έχουμε σήμερα για τα ταξίδια και τον τουρισμό (για παράδειγμα, δημιουργήθηκαν δρόμοι κατά μήκος αρχαίων μονοπατιών και εμπορικών οδών).

Η έννοια των διαφορετικών μορφών τουρισμού ξεκίνησε με το προσκύνημα και τα εκπαιδευτικά ταξίδια. Ο πολιτιστικός τουρισμός καθιερώθηκε τον 15^ο αιώνα ενώ τα

ταξίδια για λόγους αυστηρά αναψυχής και διασκέδασης εμφανίστηκαν την μεταβιομηχανική περίοδο, τον 20^ο αιώνα. Τα μοντέρνα μοντέλα της ανθρώπινης κινητικότητας χαρακτηρίζονται από την αύξηση της ανεξάρτητης μετακίνησης, από την προτίμηση διαδρομών εκτός πεπατημένης και την ευρύτερη ποικιλία εμπειριών.

Σήμερα εκατοντάδες εκατομμύρια άνθρωποι ταξιδεύουν κάθε χρόνο για λόγους χαλάρωσης, διασκέδασης, περιέργειας κ.α. Η Πολιτιστική Κληρονομιά είναι ένας πολύ σημαντικός λόγος, για τον οποίο κάποιος ταξιδεύει και κρύβει αρκετά κίνητρα, κάποια από τα οποία αναφέρθηκαν παραπάνω (Timothy, 2011).

Ο Πολιτιστικός τουρισμός συναντάται από τα αρχαία χρόνια όπου ευγενείς ταξίδευαν για να θαυμάσουν τοποθεσίες που ήταν ήδη παλιές, για παράδειγμα τα επτά θαύματα αποτελούσαν δημοφιλή αξιοθέατα κατά την περίοδο της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας και της Αρχαίας Ελλάδας. Επίσης το Grand Tour αποτελεί μια σημαντική ιστορική φάση του Πολιτιστικού Τουρισμού (Ήταν κοινό για νέους που διέθεταν τα κοινωνικό-οικονομικά μέσα να ταξιδεύουν με δασκάλους, για μήνες ή χρόνια, για να γνωρίσουν ιστορικές πόλεις και να κερδίσουν γνώση με σκοπό να γίνουν καλλιεργημένοι αριστοκράτες, 1.600-1800). Μια νεότερη προέλευση του Πολιτιστικού τουρισμού μπορούμε να πούμε ότι αποτελούν τα ταξίδια που οργάνωνε ο Thomas Cook, ο οποίος το προσέφερε ταξίδια, με τραίνο και πλοίο στην Ευρώπη, την Αίγυπτο, την Παλαιστίνη και την Αμερική, των οποίων το περιεχόμενο ήταν κυρίως πολιτιστικό. Σήμερα, σχεδόν σε όλες τις χώρες, οι τουριστικές βιομηχανίες βασίζονται στην Πολιτιστική Κληρονομιά του κάθε τόπου, και όλα τα ταξιδιωτικά πακέτα περιλαμβάνουν προϊόντα πολιτιστικής κληρονομιάς (Timothy, 2011). Η πολιτιστική κληρονομιά λοιπόν αποτιμάται ως πόρος της κοινότητας αφού συχνά αποτελεί το επίκεντρο της τουριστικής δραστηριότητας (Ashworth, 2009).

1.3 Σκοτεινός Τουρισμός

Αντίλαμβανόμαστε με βάση τα παραπάνω πως για πολλούς ταξιδιώτες η πολιτιστική κληρονομιά ενός τόπου αποτελεί ένα ισχυρό κίνητρο προκειμένου να τον επισκεφτούν και να κάνουν τουρισμό. Ο τουρισμός όπως είναι γνωστό αποτελείται από διάφορες κατηγορίες και μια από αυτές είναι ο σκοτεινός τουρισμός (dark tourism).

1.3.1 Ιστορική αναδρομή Σκοτεινού Τουρισμού

Τα ταξίδια και οι εμπειρίες τοποθεσιών που σχετίζονται με το θάνατο δεν αποτελούν ένα καινούργιο φαινόμενο. Οι άνθρωποι εδώ και καιρό, επισκέπτονται, σκόπιμα ή μη, τοποθεσίες, αξιοθέατα ή γεγονότα που σχετίζονται με κάποιο τρόπο με τον θάνατο, τα δεινά, την βία ή την καταστροφή (Stone, 2005). Οι Ρωμαϊκές μονομαχίες, τα προσκυνήματα και η παρουσία θεατών σε δημόσιες εκτελέσεις ήταν για παράδειγμα κάποιες από τις αρχικές μορφές τουρισμού σχετικές με το θάνατο, ενώ, όπως υποστηρίζει ο Boorstin (1964), η πρώτη ξενάγηση στην Αγγλία ήταν ένα ταξίδι όπου επιβάτες μεταφέρθηκαν με τραίνο με σκοπό να παρευρεθούν στο κρέμασμα δυο δολοφόνων (το συγκεκριμένο ταξίδι είχε οργανώσει Thomas Cook). Παρομοίως, ο MacCannell (1989) αναφέρει πως οι επισκέψεις σε νεκροτομία ήταν ένα συνηθισμένο χαρακτηριστικό των περιηγήσεων που λάμβαναν χώρα τον 19^ο αιώνα στο Παρίσι, ίσως σαν ένας πρόδρομος των εκθέσεων “Bodyworlds” στο Λονδίνο, το Τόκιο ή αλλού, όπου από τα μέσα του 1990, προσελκύουν κόσμο κατά δεκάδες χιλιάδες.

1.3.2 Ο Σκοτεινός Τουρισμός στην ακαδημαϊκή βιβλιογραφία

Πριν εισαχθεί ο όρος του σκοτεινού Τουρισμού στην ακαδημαϊκή έρευνα, γινόταν χρήση διαφορετικών ονομάτων για την περιγραφή της επίσκεψης, την ερμηνεία και την διαχείριση αξιοθέατων με μακάβρια ιστορία. Για παράδειγμα, ο Uzell (1989) συμπεριέλαβε σε ένα βιβλίο του ένα κεφάλαιο σχετικά με την «καυτή ερμηνεία» του πολέμου και των συγκρούσεων σε διάφορα αξιοθέατα, στο οποίο επισήμανε πως η ερμηνεία αυτών των τοποθεσιών πρέπει να είναι τόσο έντονη όσο το γεγονός που συνέβη για να μεταδοθεί η αληθινή σημασία και το νόημα του γεγονότος αλλά και του χώρου. Αργότερα, ο Chris Rojek (1991) δημιουργεί τον όρο «θανατηφόρα αξιοθέατα» και στη συνέχεια ο Dann (1994) αναφέρεται στην προώθηση σκοτεινών γεγονότων ως “απομύζηση του μακάβριου” (milking the macabre) χαρακτηρίζοντας την ίδια την εμπειρία ως “ζαριά με το θάνατο” (dicing with death) και συμπεριλαμβάνει τις παραπάνω περιγραφές στην φράση “σκοτεινή πλευρά του τουρισμού”. Ακολούθησε ο Ashworth (1996) με τον όρο «atrocities heritage» και μαζί με τον Tunbridge (1996) εισήγαγαν τον όρο «horror tourism», αναφερόμενοι στην διαχείριση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς σκοτεινών τόπων.

Στα μέσα της δεκαετίας του '90 οι καθηγητές John Lennon και Malcolm Foley (Caledonia University) δίνουν ένα πιο ξεκάθαρο ορισμό για τον σκοτεινό τουρισμό, ο οποίος αναφέρεται σε όλα τα είδη τουρισμού που σχετίζονται με αρνητικά γεγονότα. Ο ορισμός που δίνουν απεικονίζει την αύξηση αναζήτησης για αξιοθέατα που είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με πολέμους, γενοκτονίες, δολοφονίες και πλήθος άλλων τραγικών γεγονότων. Οι Foley και Lennon (1996, σ.198) περιέγραψαν τον σκοτεινό τουρισμό ως «τα φαινόμενα που περιλαμβάνουν την παρουσίαση και την κατανάλωση (από τους επισκέπτες) του πραγματικού και ανακατασκευασμένου χώρου θανάτου και καταστροφής».

Την ίδια χρονιά ένας ακόμα καθηγητής κάνει αναφορά στο «θανατοτουρισμό», τον οποίο ορίζει ως «το ταξίδι σε μια τοποθεσία, το οποίο παρακινείται εξολοκλήρου ή εν μέρει, από την επιθυμία για πραγματική ή συμβολική συνάντηση, κυρίως αλλά όχι αποκλειστικά, με τον βίαιο θάνατο και το οποίο μπορεί να ενεργοποιείται (σε διαφορετικό βαθμό κάθε φορά) από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ατόμων των οποίων ο θάνατος τους είναι το κεντρικό αντικείμενο» (Seaton, 1996, p.234).

Τα χρόνια που ακολούθησαν δόθηκαν ακόμη περισσότεροι ορισμοί στον όρο του σκοτεινού τουρισμού αλλά αυτός που εμφανίζεται περισσότερο στην βιβλιογραφία είναι εκείνος που προτάθηκε από τον Stone το 2006, ο οποίος αναφέρεται και στο βιβλίο *The Darker Side of Travel* των Stone και Sharpley. Σύμφωνα λοιπόν με τον Stone «ο σκοτεινός τουρισμός μπορεί να οριστεί απλά και γενικότερα, ως το ταξίδι σε χώρους που συνδέονται με το θάνατο, τα βάσανα και το φαινομενικά μακάβριο» (1996, σ.146).

1.3.3 Κατηγορίες Σκοτεινού Τουρισμού

Ο σκοτεινός τουρισμός είναι μια έννοια με μεγάλο εύρος και περιλαμβάνει κάποιες υποκατηγορίες όπως τουρισμός φτώχειας, τουρισμός πεδίων μαχών, τουρισμός νεκροταφείων κ.λπ. Παρακάτω παρουσιάζονται συνοπτικά (Dark-Tourism.com):

- Τουρισμός θλίψης: Η επίσκεψη του τουρίστα σε ένα μέρος στο οποίο έχει εξελιχθεί κάποιο τραγικό συμβάν.

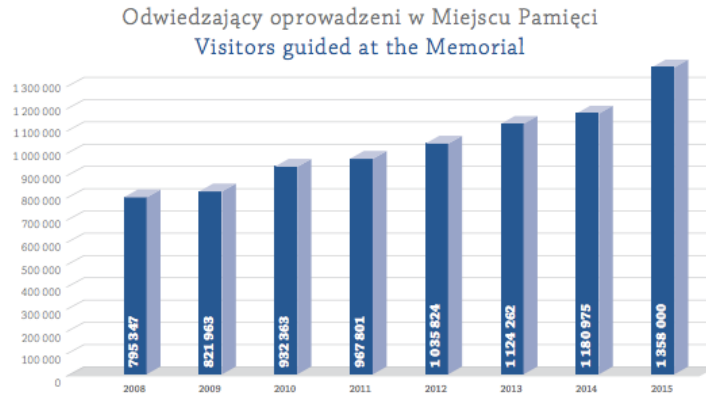
- Τουρισμός καταστροφής: Ο τουρισμός που περιλαμβάνει επίσκεψη σε μια τοποθεσία στην οποία κατά το παρελθόν έχει συμβεί κάποια φυσική καταστροφή.
- Τουρισμός αυτοκτονίας:
 - Ο επισκέπτης ταξιδεύει προς κάποιο μέρος με σκοπό να αυτοκτονήσει, για παράδειγμα να πηδήσει από κάποιο διάσημο κτήριο. (Στατιστικές δείχνουν πως υπάρχει μεγάλο ποσοστό αυτοκτονιών τουριστών σε διάσημα αξιοθέατα)
 - Ο επισκέπτης ταξιδεύει σε ένα προορισμό έχοντας σκοπό την ευθανασία γιατί στον τόπο του απαγορεύεται.
- Τουρισμός τάφων- Κοιμητηριακός τουρισμός: Πρόκειται για τον τουρισμό που πραγματοποιείται όταν κάποιος επισκέπτεται ένα νεκροταφείο, μαυσωλείο, τάφο διάσημου προσώπου ή οστεοφυλακίου.
- Τουρισμός της ημέρας της κρίσεως: Αυτού του είδους ο τουρισμός βασίζεται στους ανθρώπους που βιάζονται να επισκεφτούν ένα αξιοθέατο έχοντας την πεποίθηση ότι απειλείται με καταστροφή (λόγω υπερθέρμανσης του πλανήτη, πολέμου κ.ο.κ.).
- Πυρηνικός τουρισμός: Περιλαμβάνει την επίσκεψη σε μέρη που έχουν καταστραφεί από πυρηνικά όπλα, που έχει συμβεί κάποιο πυρηνικό ατύχημα ή έχουν πραγματοποιηθεί πυρηνικές δοκιμές.
- Τουρισμός Ολοκαυτώματος- Γενοκτονίας: Η επίσκεψη τουριστών σε στρατόπεδα συγκέντρωσης, παλιά γκέτο, μουσεία που είναι αφιερωμένα σε Ολοκαυτώματα ή περιοχές που σχετίζονται με την μαζική σφαγή κάποιου έθνους.
- Τουρισμός φτώχειας: Αυτού η κατηγορία σκοτεινού τουρισμού αναφέρεται στη επίσκεψη των τουριστών σε περιοχές που οι κάτοικοι μαστίζονται από την φτώχεια και οι συνθήκες διαβίωσής τους βρίσκονται σε πολύ χαμηλό επίπεδο.
- Τουρισμός φυλακών: Ο επισκέπτης ταξιδεύει σε μέρη όπου υπάρχουν παλιές γνωστές φυλακές.

Ο Hanks (2016) προσθέτει μια ακόμα κατηγορία σκοτεινού τουρισμού, αυτή των φαντασμάτων. Η συγκεκριμένη κατηγορία απευθύνεται στους ταξιδιώτες με την επιθυμία να έρθουν σε επαφή με το μεταφυσικό.

1.3.4 Κίνητρα Σκοτεινού τουρισμού

Καθώς τα χρόνια περνάνε, όλο και περισσότερος κόσμος στρέφεται σε διαφορετικές μορφές τουρισμού και απομακρύνεται από τον τουρισμό αναψυχής (Robinson, 2015), συνεπώς και τα ταξίδια σκοτεινού τουρισμού γίνονται όλο και πιο διαδεδομένα.

Ο παρακάτω πίνακας δείχνει την αυξητική τάση στους επισκέπτες στο στρατόπεδο συγκέντρωσης του Άουσβιτς για το χρονικό διάστημα από το 2008 έως το 2015 (Childs, 2016).



Πίνακας 1: Επισκέπτες στο στρατόπεδο του Άουσβιτς 2008-2015

Τα κίνητρα επίσκεψης σε τόπους που συνδέονται με το σκοτεινό είναι αρκετά, διαφέρουν από άνθρωπο σε άνθρωπο και είναι πολύπλοκα (Stone, 2011). Σύμφωνα με τον Dunkley (2005) κάποια κίνητρα που μπορούν να ωθήσουν τους ταξιδιώτες στον σκοτεινό τουρισμό είναι: περιέργεια, αναζήτηση κινδύνου ή συγκίνησης, ανάγκη μάθησης ή εσωτερικής ανακάλυψης, αναγνώριση ύπαρξης και αυθεντικότητας, προσκύνημα και επικύρωση γεγονότων. Επιπλέον κίνητρα είναι η αναζήτηση μιας νέας εμπειρίας ή περιπέτειας, η ανακάλυψη πολιτιστικής κληρονομιάς και ταυτότητας, η υπενθύμιση του παρελθόντος και η εκπαίδευση. Επίσης σημαντικός λόγος επίσκεψης είναι η δημοσιότητα που λαμβάνει ένα μέρος εξαιτίας των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, που πολλές φορές μεταδίδουν, ακόμα και σε ζωντανή κάλυψη, τοποθεσίες που σχετίζονται με τον θάνατο (Gaya, 2013).

1.3.5 Δημοφιλή αξιοθέατα Σκοτεινού Τουρισμού

Όπως σε κάθε είδος τουρισμού έτσι και στον σκοτεινό υπάρχουν μέρη τα οποία παρουσιάζουν υψηλή επισκεψιμότητα. Κάποια από αυτά είναι (dark-tourism.com):

- Άουσβιτς- Μπικερνάου, Πολωνία
- Τσέρνομπιλ, στην Ουκρανία
- Χιροσίμα- Ναγκασάκι, Ιαπωνία
- Ground Zero, ΗΠΑ
- Το ναυάγιο του Τιτανικού, Βόρειο Ατλαντικό
- Grutas Park, Λιθουανία

Στην Ελλάδα γνωστά μέρη σκοτεινού τουρισμού είναι:

- ❖ Η Σπιναλόγκα: Νησί που ήταν φρούριο την εποχή της Ενετοκρατίας και Τουρκοκρατίας και στη συνέχεια μετατράπηκε σε φυλακή για ασθενής με λέπρα. Οι τελευταίοι κάτοικοι έφυγαν το 1960.
- ❖ Καλάβρυτα: Τόσο το 1821 εναντίον των Τούρκων όσο και το 1943 εναντίον των Ναζί η πόλη αιματοκυλίστηκε για την ελευθερία.
- ❖ Μακρόνησος: Ένα μνημείο του Εμφυλίου πολέμου. Μια νησίδα φυλάκισης και βασανιστηρίων για πολιτικούς κρατούμενους.

1.3.6 Κοιμητηριακός Τουρισμός

Στην παρούσα εργασία θα ασχοληθούμε με τον τουρισμό νεκροταφείων. Είναι γνωστό βέβαια πως σε όλους τους πολιτισμούς τα σημαντικότερα αρχαία ευρήματα προέρχονται από κοιμητήρια (πχ από τις πυραμίδες της Αιγύπτου, τους τάφους των βασιλέων των Μυκηνών κ.λπ.). Σήμερα τα Κοιμητήρια εξακολουθούν να κοσμούνται από μνημεία – έργα τέχνης και να δείχνουν τον τρόπο που αντιμετωπίζεται σήμερα ο θάνατος. Με αυτό τον τρόπο ο κοιμητηριακός τουρισμός κερδίζει συνεχώς το δικό του κοινό, που είτε ενδιαφέρεται να βρεθεί μπροστά στον τάφο κάποιου που θαυμάζει, όπως μπροστά στον τάφο του Ντοστογιέφσκι στην Αγία Πετρούπολη, είτε να θαυμάσει κάποιο ιδιαίτερο γλυπτό, όπως την Κοιμωμένη του Χαλεπά, στο Α΄ Νεκροταφείο Αθηνών.

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφερθεί πως το 2001 ιδρύθηκε στη Bologna της Ιταλίας το ευρωπαϊκό δίκτυο ASCE ([Association Significant Cemeteries Europe](#)-Οργανισμός Σημαντικών κοιμητηριών της Ευρώπης) με κύριο στόχο τη δημιουργία μιας διαδρομής ώστε να αναδειχθούν τα κοιμητήρια στον χώρο της πολιτισμικής κληρονομιάς και να προωθηθεί αναγνωρισιμότητά τους, η προστασία και η συντήρησή τους για τις επόμενες γενιές. Ο Οργανισμός πλέον περιλαμβάνει 179 νεκροταφεία σε 22 χώρες. Η Ελλάδα έγινε μέρος της παραπάνω πολιτιστικής διαδρομής το 2011 με το Α΄ Κοιμητηρίου Αθηνών, το 2014 προστέθηκε το νεκροταφείο της Σκιάθου και το 2017 το κοιμητήριο Δράπανου (Κεφαλλονιά) όπως και αυτό του Ιερού Ναού της Μεταμορφώσεως του Σωτήρος του Δήμου Τρίπολης (Αρχαιολογία και Τέχνες,2017).

Στην παρούσα εργασία θα αναπτύξουμε ένα σύστημα ανάδειξης του Κοιμητηρίου Μεταμορφώσεως του Σωτήρος του Δήμου Τρίπολης, με τη χρήση του πληθοπορισμού, μιας και αποτελεί σημαντικό κομμάτι της ιστορίας της πόλης αφού στον περιβάλλοντα χώρο του υπάρχουν σημαντικά έργα μαρμαροτεχνίας και μνημεία εξεχόντων προσωπικοτήτων (Γαλανιάδη, 2016).

1.3.7 Κοιμητήριο του Ιερού Ναού Μεταμόρφωσης Σωτήρος, Τρίπολη

Το Νεκροταφείο της Μεταμόρφωσης του Σωτήρος βρίσκεται στον ίδιο χώρο της εκκλησίας στο ανατολικό σημείο της πόλης, επί της οδού Ναυπλίου και της πλατείας Μεταμορφώσεως.

Ο χώρος του κοιμητηρίου είναι αρκετά μεγάλος και μέσα μπορούμε να βρούμε αρκετά και διαφορετικά μνημεία, όπως έργα τέχνης σκαλισμένα σε μάρμαρο, προτομές και τιμεντένια μνημεία επενδυμένα με φύλλα μαρμάρου.

Ο πιο παλιός σωζόμενος τάφος, σύμφωνα με τις επιγραφές, χρονολογείται το 1832 (δεν μπορούμε να το τεκμηριώσουμε καθώς αρκετές επιγραφές έχουν σβηστεί από το πέρασμα του χρόνου). Ένα σημαντικό ταφικό μνημείο που υπάρχει μέσα στο Κοιμητήριο είναι το μνημείο που είναι αφιερωμένο στον Απόστολο Πετρόπουλο ο οποίος, με δωρεές, είχε βοηθήσει στην ανοικοδόμηση του Μητροπολιτικού Ναού του Αγίου Βασιλείου Τρίπολης (Γαλανιάδη, 2016).

Επίσης εντός του χώρου βρίσκεται και ο οικογενειακός τάφος Παπαγιαννοπούλου-Δεληγιάνη- Λίτινα- Λιθίνου- Litinus- Latinus, με καταγωγή από τον Πελασγό Αρκαδίας, με συνεχή παρουσία στον ελλαδικό χώρο και σημαντική συμβολή στην Επανάσταση του '21.

Τα ταφικά μνημεία του 19^{ου} αιώνα, του συγκεκριμένου Νεκροταφείου, χαρακτηρίζονται από την πιστή αναπαράσταση των προτομών τα οποία αποτελούν έργα εγχώριων αλλά και ξένων γλυπτών. Επίσης υπάρχουν αναφορές για Τηνιακούς μαρμαρογλύπτες που έχουν φιλοτεχνήσει ταφικά μνημεία, όπως οι επιτύμβιες «τεφροδόχες» που διακοσμούν τον τάφο του Εμμ. Θεοδωρόπουλου (έργο του Γαβριήλ Ρενιέρη) και η επιτύμβια στήλη, με λεπτομέρεια στην βάση της την ανάγλυφη παράσταση «Άγγελος Θανάτου» με πεπλοφόρα πενθούσα μούσα, στον τάφο του Νικολάου Γεωργιάδη (έργο του Εμμανουήλ Βούλγαρη).

Από τα παραπάνω μπορούμε να αντιληφθούμε πως το νεκροταφείο παρουσιάζει έντονο ιστορικό και καλλιτεχνικό ενδιαφέρον, το οποίο είναι αναγκαίο να συντηρηθεί και να μεταφερθεί στις γενιές που έπονται.

1.4 Η Τεχνολογία στη διάθεση της Πολιτιστικής Κληρονομιάς

Η αλματώδης ανάπτυξη της Τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια δημιούργησε ένα καινούργιο εύχρηστο εργαλείο, τόσο στην τεκμηρίωση όσο και στη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς (Καλαμαρας και Βαγγελάτος, 2008). Με τη βοήθεια λοιπόν της Τεχνολογίας έχει παραχθεί ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών που καλύπτει τη συλλογή, την επεξεργασία, την συντήρηση ιστορικών δεδομένων και δομών, την παρακολούθηση και την απεικόνιση τους αλλά και την ανάδειξή τους μέσω δικτύων πληροφόρησης που μπορούν να συνδέσουν επαγγελματίες και μελετητές με πολίτες. Με τους παραπάνω τρόπους, η τεχνολογία έχει όχι μόνο την ικανότητα ενίσχυσης της έρευνας και της διαχείριση στον τομέα της Πολιτισμικής κληρονομιάς αλλά μπορεί να κάνει πραγματικότητα και τη συμμετοχή του κοινού σε αυτό το εγχείρημα (Brizard, Derde & Silberman, 2007).

Η καταγραφή και ανάλυση των επιστημονικών δεδομένων, με την βοήθεια της τεχνολογίας, έχουν μετατραπεί σε ισχυρές αυτοματοποιημένες λειτουργίες, αναπτύσσοντας και χρησιμοποιώντας προς όφελός τους, τις πιο προηγμένες μεθόδους επεξεργασίας εικόνας και επίκαιρες στατιστικές εφαρμογές και εφαρμογές βάσεων δεδομένων, που έχουν σχεδιαστεί από και για εξειδικευμένους μελετητές σύμφωνα με τις ιδιαιτερότητες των επαγγελματικών τους αναγκών. Τα πλεονεκτήματα όμως που αποκτήθηκαν με τη χρήση της τεχνολογίας δεν σταματούν σε αυτό το σημείο, προχωρούν στην μετάδοση νέων ιδεών και αντιλήψεων για το παρελθόν στο ευρύτερο δυνατό κοινό μέσω διαδραστικών εφαρμογών, εξατομικευμένων παρουσιάσεων και εκπληκτικά ρεαλιστικών περιβαλλόντων εικονικής πραγματικότητας (Silberman, 2004).

1.4.1 Τεχνολογία και Σκοτεινός Τουρισμός

Στη σημερινή εποχή, λοιπόν, η τεχνολογία και η εξοικείωση του ανθρώπου στη χρήση της, μπορεί να αποτελέσει σημαντικό αρωγό στην προώθηση του σκοτεινού τουρισμού. Αν και ακόμα η χρήση της σε αυτό τον τομέα βρίσκεται σε πρώιμο επίπεδο, έχουν σημειωθεί αξιόλογες προσπάθειες στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό.

Στην Ελλάδα, το 2000 εγκαινιάστηκε το Κέντρο Ιστορικής Ενημέρωσης Θερμοπύλων όπου οι επισκέπτες έχουν την δυνατότητα να πραγματοποιήσουν ψηφιακή πλοήγηση σε «τραπέζια» που παρέχουν πληροφορίες αλλά και να παρακολουθήσουν 3D video, μέσα σε μια αίθουσα εικονικής πραγματικότητας, για να μάθουν ότι είναι γνωστό για το στρατιωτικό εξοπλισμό Ελλήνων και Περσών και άλλων ιστορικών γεγονότων. Άλλες τεχνολογίες που βρίσκουν εφαρμογή στον τομέα του σκοτεινού τουρισμού είναι ηχητικοί οδηγοί, συστήματα εντοπισμού GPS και εφαρμογές για κινητά.

1.5 Πληθοπορισμός

Λόγω όμως της τεχνολογικής ανάπτυξης, της πολιτισμικής ποικιλομορφίας, της βιωσιμότητας, της δια βίου μάθησης και άλλων παραγόντων τα παραδοσιακά μέσα καινοτομίας δεν λειτουργούν πάντα και προκύπτουν νέες προσεγγίσεις οι οποίες συμπεριλαμβάνουν τους τελικούς χρήστες και επαγγελματίες όλων των βαθμίδων, ώστε να καταστεί δυνατή η ενεργοποίηση της συλλογικής φαντασίας, της συλλογικής οικοδόμησης και η εμφάνιση νέων μελλοντικών προοπτικών (riches-project.eu).

Στα πλαίσια της παραπάνω λογικής ανταποκρίνεται η χρήση του όρου του πληθοπορισμού (crowdsourcing). Με τον πληθοπορισμό, η τεχνολογία βοηθάει την βιώσιμη ανάπτυξη της καινοτομίας και την εξοικονόμησης πόρων, ιδιαίτερα μέσα στα χρόνια της οικονομικής κρίσης.

Η πρώτη χρήση του όρου «πληθοπορισμός» έγινε το 2006 από τον Jeff Howe μέσω ενός άρθρου του που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό Wired. Ο αγγλικός όρος crowdsourcing προκύπτει από τις λέξεις crowd που σημαίνει πλήθος και outsourcing που αναφέρεται σε εργασία εξωτερικής ανάθεσης. Η ελληνική μετάφραση του όρου ορίζεται ως «η πράξη της εξωτερικής ανάθεσης καθηκόντων, που παραδοσιακά εκτελούνταν από υπάλληλο ή εργολάβο, σε μια μεγάλη ομάδα εθελοντών ή μία κοινότητα, μέσω ανοικτής πρόσκλησης» (Περιφέρεια Μακεδονίας, 2015). Στον καθορισμό όμως της ακριβής έννοιας του όρου υπάρχουν αρκετά αντικρουόμενα σημεία όπως: για ποιο λόγο κάποιος θα συνεργαστεί με άλλους, το είδος των εργαλείων που χρησιμοποιούνται σε κάθε περίπτωση και το βαθμό συμμετοχής των χρηστών.

Ο όρισμός ο οποίος μπορούμε να ισχυριστούμε ότι είναι ο αναλυτικότερος που δόθηκε προέρχεται από τους Estellés-Arolas και González Ladrón-de-Guevara (2012,σ.189-200) και προέκυψε ύστερα από διεξοδική έρευνα της υπάρχουσας βιβλιογραφίας. Σύμφωνα λοιπόν με τους παραπάνω δυο μελετητές ο όρος πληθοπορισμός αναλύεται ως εξής: «Πληθοπορισμός (crowdsourcing) είναι ένα είδος συμμετοχικής και διαδικτυακής δραστηριότητας στην οποία ένα μεμονωμένο άτομο, ένα ίδρυμα, ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός ή εταιρία ζητά σε μια ομάδα ατόμων με ποικιλομορφία γνώσεων, ετερογένεια και αριθμό, μέσω ανοικτής πρόσκλησης, την εθελοντική συμμετοχή σε μια εργασία. Οι εθελοντές για την διεκπεραίωση του έργου που αναλαμβάνουν, με τις ιδιαιτερότητες και δυσκολίες που μπορεί να έχει, συμβάλουν με γνώσεις, χρήματα ή και εμπειρία. Απώτερος σκοπός το αμοιβαίο όφελος και των δυο πλευρών. Οι εθελοντές, μέσω της προσφοράς τους, θα ικανοποιήσουν συγκεκριμένου τύπου ανάγκες που μπορεί να είναι οικονομικής φύσεως, κοινωνικής αναγνώρισης, αυτοεκτίμησης ή και ανάγκη ανάπτυξης ατομικών δεξιοτήτων, ενώ το όφελος είναι το υλικό που συνεισφέρουν οι εθελοντές στις δράσεις που έχουν αναλάβει.».

Αν και ο όρος του πληθοπορισμού έκανε την πρώτη του εμφάνιση το 2006, δραστηριότητες τέτοιου τύπου είχαν λάβει χώρα πολλά χρόνια πριν, και μάλιστα ήταν επιτυχημένες. Για παράδειγμα η πρώτη πλατφόρμα crowdsourcing υλοποιήθηκε το 1998 από μια φαρμακευτική εταιρία με εξειδίκευση στα προβλήματα καινοτομίας και σημείωσε 270.000 καταχωρημένες συμμετοχές από ένα σύνολο 200 χωρών περίπου (Schenk & Guittard, 2011). Τα τελευταία χρόνια ο πληθοπορισμός κερδίζει έδαφος σε μεγάλο εύρος τομέων όπως η βιομηχανία, η επιστήμη, η υγειονομική περίθαλψη και άλλα (Owens,2012).

Ο πληθοπορισμός μπορεί να προσφέρει αρκετά οφέλη σε επιχειρήσεις και εταιρίες που αναζητούν καινούργιες καινοτόμες ιδέες για να λύσουν αποτελεσματικά διάφορα προβλήματα και να μειώσουν το κόστος παραγωγής. (Brabham, 2008. Vuković, 2009).

Παραδείγματα πληθοπορισμού είναι τα εξής:

Mechanical Trunk: Διάφορα project που δεν υλοποιούνται από υπολογιστή γίνονται crowdsourced.

Threadless: Η συγκεκριμένη επιχείρηση ενθαρρύνει διάφορους freelancers να υποβάλλουν σχέδια για μπλούζες και οι χρήστες ψηφίζουν το καλύτερο. Το σχέδιο που κερδίζει βγαίνει σε παραγωγή και ο σχεδιαστής τους ανταμείβεται με χρηματικό έπαθλο.

1.5.1 Πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα πληθοπορισμού

Στη συνέχεια γίνεται μια συνοπτική αναφορά στα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του πληθοπορισμού.

Πλεονεκτήματα:

1. Οι εταιρίες μπορούν να συνδεθούν παραγωγικά με τους πελάτες.
2. Το προϊόν που προκύπτει, συχνά, έχει επίδραση στην αγορά, αφού έχει προκύψει μέσα από το πλήθος.
3. Μικρός κόστος διαχείρισης.
4. Τα προϊόντα παράγονται μέσω συνεργασίας και ανταγωνισμού με αποτέλεσμα την πιθανότητα να είναι καλύτερα από αυτά που θα πρόκυπταν με τον παραδοσιακό τρόπο.
5. Δίνει την ευκαιρία σε διάφορους ανθρώπους να γίνουν γνωστοί στην αγορά.

Μειονεκτήματα:

1. Δεν υπάρχει εγγύηση για την ποιότητα του παραγόμενου προϊόντος.
2. Επειδή αρκετές φορές τα project που βασίζονται στον πληθοπορισμό προσφέρουν ελάχιστη ή καθόλου αμοιβή στους συμμετέχοντες, μπορεί να οδηγήσει σε δυσκολίες περάτωσης και βιωσιμότητας.
3. Μειώνεται η αξία ακριβών υπηρεσιών επιτρέποντας σε ερασιτέχνες να μπουν στην αγορά και να μένουν απ' έξω επαγγελματίες.

1.5.2 Τρόποι δημιουργίας μια ιδέας πληθοπορισμού

Σε αυτό το υποκεφάλαιο επιχειρείται μια σύντομη αναφορά στους διάφορους τρόπους που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος για να υλοποιήσει ένα πληθοποριστικό project.

- Παραγωγή ιδέας

Ξεκινάμε με την παραγωγή της ιδέας. Είναι σημαντικό μια εταιρία ή ένας οργανισμός να μπορεί να αντιληφθεί τότε πρέπει να χρησιμοποιήσει έναν διαγωνισμό ιδεών αντί των συμβατικών τεχνικών έρευνας (Schweitzer κα., 2012). Στον διαγωνισμό ιδεών ένα άτομο ή ένας οργανισμός καλεί το κοινό να υποβάλλει ιδέες και επιλέγει την καλύτερη. Μπορεί βέβαια να χρησιμοποιηθεί και η συλλογική φαντασία του κοινού για να δώσει ιδέες (ιδεασμός μέσω του κοινού). Ο ιδεασμός μέσω του κοινού αποτελεί μια πολύτιμη

εναλλακτική του εσωτερικού ιδεασμού σε μια εταιρία. Η δημιουργία καινοτομίας μέσω ενός μεγάλου αριθμού ατόμων έχει καλύτερο αποτέλεσμα από το να εξαρτόμαστε σε λίγους ειδικούς (Surowiecki, 2005).

- Microtasking

Ως microtasking ορίζεται το σύστημα που επιτρέπει σε χρήστες να ολοκληρώσουν μια εργασία έναντι ανταμοιβής (χρηματική ή όχι) και χωρίζεται σε 3 κατηγορίες: 1) Αξιολόγησης: Ποια project μπορούν να γίνουν crowdsourcing, 2) Σχεδίασης εργασιών: Πως μπορεί να γίνει ανάλυση διάφορων εργασιών και να συγκέντρωσή τους σε microtasks, 3) Ενσωμάτωσης: Πως ένα αποτέλεσμα μπορεί να γίνει μέρος ενός υπάρχοντος project (Olsen & Carmel, 2013).

- Open source software

Με το crowdsourcing η ανάπτυξη λογισμικού έχει προχωρήσει σε επόμενο στάδιο. Υπάρχουν πολλοί παθιασμένοι εθελοντές που έχουν την δυνατότητα να αναπτύξουν λογισμικά το ίδιο χρήσιμα με αυτά που υλοποιούνται από μεγάλες εταιρίες (Howe, 2006).

- Συμμετοχή του κοινού

Ο πληθοπορισμός αποτελεί ένα μοντέλο που μπορεί να εφαρμοσθεί με σκοπό να εξασφαλιστεί η συμμετοχή του κοινού. Η ενίσχυση της συμμετοχής του κοινού είναι μια βασική προτεραιότητα στον δημόσιο σχεδιασμό και το crowdsourcing είναι ένας τρόπος για να επιτευχθεί και να αξιοποιηθεί η άγνωστη ευφυΐα του πλήθους (πολιτών) (Brabham, 2009).

- Επιστήμη των πολιτών

Ένα είδος συνεργατικής έρευνας όπου χρησιμοποιείται η συμμετοχή του πλήθους με σκοπό την επίλυση πραγματικών προβλημάτων (Wiggins & Crowston, 2011).

- Δημοσιογραφία του πολίτη

Η εναλλακτική στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, η οποία στέφεται στο πλήθος για δημοσιογραφία μέσω του web (Muthukumaraswamy, 2010). Οι ακαδημαϊκοί και οι επαγγελματίες δημοσιογράφοι έχουν έντονο ανταγωνισμό με τους πολίτες δημοσιογράφους (Tilley & Cokley, 2008) και υπάρχει ανησυχία για την ποιότητα των δεδομένων (Goodchild and Glennon, 2010). Στο web υπάρχουν διάφορες πλατφόρμες πληθοπορισμού στις οποίες οι χρήστες μπορούν να υποβάλουν, σχολιάσουν, αξιολογήσουν διάφορες ειδήσεις (Goode, 2009).

- Wikies

Wiki ονομάζεται μια ιστοσελίδα στην οποία ο κάθε ένας έχει την δυνατότητα να προσθέσει, καταργήσει και να επεξεργαστεί περιεχόμενο. Το Wikipedia αποτελεί το πιο γνωστό παράδειγμα crowdsourced wiki ιστοσελίδας (Doan κα., 2011).

1.5.3 Πληθοπορισμός και Πολιτιστική Κληρονομιά

Η Πολιτιστική Κληρονομιά αποτελεί ένα κλάδο όπου μοντέλα crowdsourcing μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά γιατί η προσέγγιση στο κοινό τους μπορεί να γίνεται με διαφορετικό τρόπο απ' ό,τι σε άλλους τομείς, όπου η ουσιαστική επιδίωξη είναι η εξασφάλιση εργατικού δυναμικού. Αυτό συμβαίνει γιατί προσφέρει την ευκαιρία της εις βάθος ενασχόλησης τόσο της παραγωγής και ανάπτυξης, όσο και της αναβάθμισης ψηφιοποιημένων αναμνήσεων του παρελθόντος. Δίνει δηλαδή την δυνατότητα της συμμετοχής και της συμβολής, με ουσιαστικό τρόπο, στη διατήρηση της κοινής μνήμης. Γίνεται αντιληπτό λοιπόν πως ο πληθοπορισμός στην Πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί ένα εργαλείο που επιτρέπει στον τελικό χρήστη να γίνει ο ίδιος μέρος του αγαθού, και αυτός είναι ο λόγος που πρωτοβουλίες πληθοπορισμού έχουν καταφέρει να προσελκύσουν μάζες αφοσιωμένων εθελοντών (Owens, 2012).

Πλέον, πλήθος μουσείων και άλλων ιδρυμάτων πολιτιστικής κληρονομιάς, υλοποιούν πειράματα με σκοπό την συγκέντρωση πληροφοριών σχετικά με τις δυνατότητες του πληθοπορισμού ως ένα μέσο προώθησης της ενισχυμένης συμμετοχής του πλήθους σε βασικά καθήκοντα, για παράδειγμα οι συμμετέχοντες καλούνται να συλλέξουν, να περιγράψουν, να κατηγοριοποιήσουν ή να αποκαταστήσουν συλλογές πολιτιστικής κληρονομιάς (Noordegraaf κα., 2014). Ο πληθοπορισμός αξιώνεται επίσης ως μια πολύτιμη πλατφόρμα για την αύξηση της συμμετοχής του κοινού στην πολιτιστική κληρονομιά (Ridge, 2013), επιτρέποντας νέες οδούς πρόσβασης σε πολιτιστικές συλλογές που μπορούν να μοιράζονται, να συνιστώνται, να αναμιγνύονται, να ενσωματώνονται και να αναφέρονται ως αναπόσπαστο μέρος του Ιστού.

Μια κατηγοριοποίηση των προγραμμάτων (project) που βασίζονται στον πληθοπορισμό σύμφωνα με τους J. Oomen και L. Aroyo (2011) είναι:

1. **Έργα συνεισφοράς** (contributory projects): σχεδιάζονται από ειδήμονες και οι υπόλοιποι συμμετέχοντες προχωρούν σε συνεισφορά υλικού.
2. **Έργα συνεργατικά** (collaborative projects): σχεδιάζονται από ειδήμονες και τα μέλη προσφέρουν δεδομένα και κάνουν ανάλυση τους. Με αυτό τον τρόπο βοηθούν στο σχεδιασμό του εγχειρήματος ή/και στη διάδοση των αποτελεσμάτων.
3. **Έργα συν-δημιουργίας** (co-created projects): σχεδιασμένα από ειδήμονες και το κοινό εργάζεται μαζί. Μερικά μέλη έχουν ενεργή συμμετοχή σε όλα τα στάδια του έργου.

Όπως παρατηρούμε το επίπεδο των απαιτούμενων ικανοτήτων, η συσχέτιση και η εμπλοκή με τον εκάστοτε φορέα "υποδοχής", από την πλευρά των μελών, μεγαλώνει. Η συν-δημιουργία για παράδειγμα απαιτεί περισσότερη δέσμευση από την προσθήκη μιας «ετικέτας» ως μέρος ενός project. Σε αντίθεση τα συνεργατικά έργα, είναι σε θέση να προσελκύσουν μια ευρύτερη κοινότητα, καθώς η ικανότητες που απαιτούνται είναι λιγότερο συγκεκριμένες.

Η Nina Simon,(2010) σύμβουλος μουσείων και συγγραφέας του Συμμετοχικού Μουσείου (The Participatory Museum), προσθέτει μια τέταρτη κατηγορία στις τρεις προαναφερθείσες, συγκεκριμένα προσθέτει τα έργα φιλοξενίας (hosted projects). Σε αυτή την κατηγορία, το ίδρυμα εμπλέκει τις εγκαταστάσεις του ή/και τους πόρους του, για να

φέρει εις πέρας το έργο που επιθυμεί να αναπτύξει και να υλοποιήσει σε συνεργασία με δημόσιες ομάδες ή απλούς επισκέπτες. Αυτή η πρόσθετη κατηγορία αποτελεί μια εννοιολογική απόκλιση από την παραπάνω κατηγοριοποίηση, καθώς σχετίζεται με το επίπεδο συμμετοχής των θεσμικών οργάνων και όχι με τις απαιτούμενες δεξιότητες.

Πιο αναλυτικά, μια περαιτέρω ταξινόμηση των κατηγοριών των έργων σε σχέση με το επίπεδο συμμετοχής, θα μπορούσε να φανεί χρήσιμη για τη μελέτη των διαφορών μεταξύ τους.

Μπορούμε λοιπόν να ταξινομήσουμε τα έργα πληθοπορισμού που βρίσκουν εφαρμογή στην Πολιτιστική Κληρονομιά ως εξής (Oomen & Arogo, 2011. Dunn & Hedges, 2012):

Τύπος πληθοπορισμού	Σύντομος ορισμός
Εργασίες μεταγραφής και διόρθωσης	Πρόσκληση για διόρθωση ή μεταγραφή υλικού προερχόμενου από διαδικασία ψηφιοποίησης
Συμπλήρωση συλλογής	Πρόσκληση για συμπλήρωση αντικειμένων μια ψηφιακής συλλογής
Κατηγοριοποίησης/ Ταξινόμησης	Συγκέντρωση περιγραφικών μεταδεδομένων που σχετίζονται με τα αντικείμενα σε μια συλλογή.
Συν- επιμέλεια	Χρήση της εμπειρογνωμοσύνης μη επαγγελματιών επιμελητών για την επιμέλεια εκθεμάτων.
Κατανόησης	Προσθήκη γνώσης στα αντικείμενα με βάση το πλαίσιο τους, για παράδειγμα με αφήγηση ιστοριών.
Συλλογής χρημάτων	Συλλογική συνεργασία ανθρώπων που συγκεντρώνουν χρήματα και άλλους πόρους από κοινού για να υποστηρίξουν την προσπάθεια που ξεκίνησε από άλλους.

Πίνακας 2: Δυναμικές Πληθοπορισμού

1.5.4 Οφέλη πληθοπορισμού στον Τουρισμό

Στην βιβλιογραφία υπάρχουν αρκετά ερευνητικά άρθρα για την συμβολή του πληθοπορισμού στον τουρισμό, κάποια αναφέρονται στο πως μπορεί να βοηθήσει τον τουρισμό και άλλα σε διάφορες πρωτοβουλίες (Alam & Mackrell, 2012).

Μπορούμε να συνοψίσουμε στα παρακάτω οφέλη από το crowdsourcing και τα διάφορα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στον τουρισμό (Bakhtishodovich κα., 2015):

- 1) Συμμετοχή των τουριστών σε διάφορες δραστηριότητες
- 2) Βοήθεια στην αμφίδρομη αλληλεπίδραση ανάμεσα στους Οργανισμούς Διαχείρισης και Προώθησης Προορισμού, τους προμηθευτές και τους επισκέπτες.

- 3) Ευκολία στην εύρεση προορισμού και βελτίωση στην εμπειρία του εκάστοτε χρήστη.
- 4) Προσφορά εργαλείων που επιτρέπουν την απλοποίηση στην οργάνωση ενός ταξιδιού.
- 5) Προώθηση προορισμών.
- 6) Βελτιστοποίηση της λειτουργικότητας και παραγωγικότητας των διάφορων προορισμών.
- 7) Καλύτερη εικόνα του προορισμού και μεγαλύτερη αλληλεπίδραση των επισκεπτών.
- 8) Εύρεση πιθανών επισκεπτών.
- 9) Μεγαλύτερη βιωσιμότητα και καλύτερη διαχείριση του προορισμού.

Μπορούμε να συμπεράνουμε από τα παραπάνω πως πληθοπορισμός συμβάλει στην εξέλιξη του τουρισμού, στην προώθηση του και προσφέρει καινούργιους τρόπους για την βελτίωση των σχέσεων μεταξύ επισκεπτών και διαχειριστών τουριστικών μονάδων και πολιτιστικών χώρων.

1.5.5 Κίνητρα χρηστών

Σε αντίθεση με τις διάφορες εμπορικές πρωτοβουλίες crowdsourcing, οι πρωτοβουλίες που αφορούν στην πολιτιστική κληρονομιά κινητοποιούν το «πλήθος» προσφέροντας το κίνητρο της ευχαρίστησης και όχι αυτό του κέρδους (Ridge, 2013). Τα κίνητρα για τους εθελοντές σε έργα crowdsourcing πολιτιστικής κληρονομιάς είναι πολλαπλά και συνήθως αλλάζουν κατά τη διάρκεια της συμμετοχής τους, όμως ο πρωταρχικός παράγοντας δεν παύει να είναι το ενδιαφέρον για το αντικείμενο της εκάστοτε δραστηριότητας (nonprofitcrowd.org).

Μερικά ακόμα συνηθισμένα κίνητρα συμμετοχής είναι: η επιθυμία της βοήθειας και συμβολής στο έργο, η διασκέδαση, η μάθηση, η συμμετοχή σε συλλογικές δραστηριότητες και η συνεργασία με αναγνωρισμένους φορείς (S. Dunn & Hedges, 2012. Mia Ridge, 2014).

Οι εθελοντές στα έργα πληθοπορισμού στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς ενθαρρύνονται για συμμετοχή τόσο από εγγενή και αλτρουιστικά κίνητρα όσο και από εξωγενή (Ridge, 2013). Για παράδειγμα, η συμμετοχή στην διόρθωση και επιμέλεια ενός ψηφιοποιημένου κειμένου με σκοπό την συμβολή στην ακριβή καταγραφή της τοπικής ιστορίας αποτελεί ένα αλτρουιστικό κίνητρο και η απόλαυση της ανάγνωσης ενός χειρόγραφου του 18^{ου} αιώνα, εγγενές, ενώ η ικανότητα χρήσης πρωτογενούς υλικού για ακαδημαϊκή έρευνα, εξωγενές.

1.5.6 Παραδείγματα υλοποίησης πληθοπορισμού στην Πολιτιστική Κληρονομιά

Ένα παράδειγμα υλοποίησης πληθοπορισμού στην πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί το Historious. Πρόκειται για μια καινοτομία στους ιστορικούς οδηγούς που προσφέρει την δυνατότητα αλληλεπίδρασης έξυπνων κινητών συσκευών και έξυπνων ταξιδιωτών. Οι χρήστες μέσω ενός μοντέρνου και διαδραστικού μέσου, μπορούν να βρουν, να φτάσουν και να περιηγηθούν, γρήγορα και εύκολα, σε σημεία που παρουσιάζουν ιστορικό ενδιαφέρον. Ο κύριος στόχος και επιδίωξη της συγκεκριμένης εφαρμογής είναι να εξάψει την περιέργεια των χρηστών, προσφέροντάς τους ιστορικές γνώσεις υψηλής ποιότητας, με

ευκολία και σε πραγματικό χρόνο. Παράλληλα, δίνει την ευκαιρία να προσθέσουν στην εφαρμογή ιστορικές τοποθεσίες, να εμπλουτίσουν το περιεχόμενό της και να μοιραστούν με άλλους χρήστες τις εμπειρίες που τους προσφέρει η κάθε επίσκεψη.

Ένα ακόμα παράδειγμα είναι το Great War Stories, ένα έργο που στόχο έχει τη διάθεση στο ευρύτερο δυνατό κοινό την ιστορία του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, στο πλαίσιο μιας βρετανικής πόλης (Luton, UK), όπως την αφηγείται ο κόσμος σήμερα. Το Great War Stories είναι μια ψηφιακή βιβλιοθήκη η οποία περιέχει και διαθέτει πολύτιμο υλικό Πολιτιστικής Κληρονομιάς που διαφορετικά θα είχε χαθεί. Ένας από τους στόχους του έργου είναι να επιτρέψει στους ντόπιους χρήστες ή σε όσους έχουν δεσμούς με την πόλη, να εμπλουτίσουν μια υπάρχουσα συλλογή με νέο, αρκετές φορές, προσωπικό υλικό. Μια περαιτέρω πρόθεση είναι να δημιουργηθεί μια ανοιχτή πλατφόρμα για τους ερευνητές στις ανθρωπιστικές επιστήμες, που θέλουν να μελετήσουν το πώς βίωσε μια τυπική αγγλική πόλη την εμπειρία του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου και τους ερευνητές που ασχολούνται με τα συνδεδεμένα δεδομένα, την ανάκτηση πληροφοριών και την αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή. Το σύστημα που έχει δημιουργηθεί επιτρέπει μια σειρά από δραστηριότητες όπως η πρόσβαση και η δημιουργία πληροφορίας (όπως πινέζες σε χάρτη, χρονοδιάγραμμα, λίστες, ιστορίες). Αυτές οι δραστηριότητες αποτελούν μια γκάμα τρόπων συνεργασίας που επιτρέπουν την ευρύτερη δυνατή συμμετοχή με διαφορετικά μαθησιακά στυλ.

2 Space Syntax Analysis για το Κοιμητήριο της Μεταμόρφωσης

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει μια προσπάθεια συντακτικής ανάλυσης του χώρου του Κοιμητηρίου και βάση αυτής θα προταθούν τρεις βέλτιστες διαδρομές για τους επισκέπτες του.

2.1 Space Syntax Analysis

Από την αρχή της παρουσίας των μουσείων ο κοινωνικός τους ρόλος παραμένει ο ίδιος: να φέρουν σε επαφή τους επισκέπτες με τα εκθέματα και να μεταλαμπαδεύσουν σε αυτούς την γνώση την οποία περιέχουν (Kaynar, 2005). Τον ίδιο ρόλο πρέπει να έχουν και οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς οι οποίοι μετατρέπονται σε πόλο έλξης για τους τουρίστες. Κατά την διάρκεια των επισκέψεων σε ένα μουσείο- πολιτιστικό χώρο, το περιβάλλον παίζει σημαντικό ρόλο στη διευκόλυνση των επισκεπτών να εμπλακούν τόσο μεταξύ τους όσο και με τα εκθέματα- αξιοθέατα και να αντλήσουν γνώση. Ένα θεωρητικό αλλά και πρακτικό ζήτημα που προκύπτει λοιπόν στον σχεδιασμό μουσείων και γκαλερί, αποτελεί ο τρόπος με τον οποίο η διάταξη του χώρου και των αντικειμένων αλληλοεπιδρούν για την δημιουργία ενός συγκεκριμένου αποτελέσματος που εκφράζει το επιθυμητό μήνυμα και/ή δημιουργεί μια πλουσιότερη χωρική δομή.

Ο ρόλος του κτιρίου/χώρου και του σχεδιασμού μιας έκθεσης, στη διευκόλυνση των συναντήσεων των επισκεπτών μεταξύ τους αλλά και με τα εκθέματα, έχει αναλυθεί σε διάφορες μελέτες. Μια μέθοδος, που μας επιτρέπει να μελετήσουμε τα παραπάνω, είναι το Space Syntax Analysis. Πρόκειται για ένα σύνολο τεχνικών ανάλυσης της χωρικής διάταξης και θεωριών που συνδέουν τον χώρο με την κοινωνία (Hillier, 2014).

Τον όρο τον συνέλαβαν οι Bill Hillier, Julienne Hanson και οι συνεργάτες τους στο Bartlett, University College του Λονδίνου, στα τέλη της δεκαετίας του 1970- αρχές 1980, ως ένα εργαλείο που θα βοηθούσε τους πολεοδόμους να προσομοιώσουν τις πιθανές κοινωνικές επιπτώσεις των σχεδίων τους.

Το space syntax έχει ως βάση το σκεπτικό πως ο τρόπος που λειτουργεί ή/και χρησιμοποιείται ένας χώρος σχετίζεται πρώτον με τις συνδέσεις μεταξύ των μεμονωμένων υπό-χώρων που τον αποτελούν και δεύτερον με το πως αλληλοεπηρεάζονται.

Το παραπάνω μπορεί να γίνει πιο εύκολα κατανοητό με το παράδειγμα που δίνει M. Brawne συγκρίνοντας μια αίθουσα με κεντρικό άνοιγμα και μια άλλη με έκκεντρο άνοιγμα. Ο μελετητής έκανε την παρατήρηση πως, στην πρώτη περίπτωση, σχηματίζεται μια κεντρική τροχιά κίνησης, που έχει ως αποτέλεσμα τα τμήματα δεξιά και αριστερά να είναι ισότιμα και να δημιουργείτε δίλημμα στο επισκέπτη για το προς τα που θα κινηθεί. Στη δεύτερη περίπτωση, ο χώρος γίνεται αμέσως αντιληπτός και κατανοητός στον επισκέπτη καθώς έχει πιο μεγάλη οπτική γωνία (Τζώρτζη, 2010). Σίγουρα, όλα αυτά μπορούμε να τα καταλάβουμε διαισθητικά, πως όμως μπορούμε να τα περιγράψουμε; Την λύση δίνει η γλώσσα περιγραφής του χώρου που μας δίνει το space syntax, η οποία χρησιμοποιεί την θεώρηση, πως οτιδήποτε κάνουμε έχει μια δική του φυσική γεωμετρία.

Βασικές παράμετροι στην κατανόηση της χωρικής δομής είναι:

Οι άξονες κίνησης (κινούμαστε κοιτώντας μπροστά, σε μια συγκεκριμένη κατεύθυνση)

- Η ορατότητα (οπτικά πεδία)
- Η προσβασιμότητα
- Η συνδεσιμότητα
- Η ενσωμάτωση
- Η συνάντηση (κοινωνικές σχέσεις)
- Η τοπικότητα
- Η κεντρικότητα
- Η αναγνωσιμότητα (όρια, περιοχές κ.λπ.) (Θεοδωρίδου κα., 2012)

Εύκολα λοιπόν, μπορούμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα πως ο τρόπος με τον οποίο η αρχιτεκτονική και η διάταξη στους πολιτιστικούς χώρους περιορίζουν την κυκλοφορία των επισκεπτών, μπορεί να καθορίσει τα πρότυπα αλληλεπίδρασης τους με τα εκθέματα αλλά και τους άλλους επισκέπτες. Αυτό μετατρέπει την επίσκεψη σε χώρους πολιτιστικού ενδιαφέροντος σε κοινωνικές συλλογικές εμπειρίες.

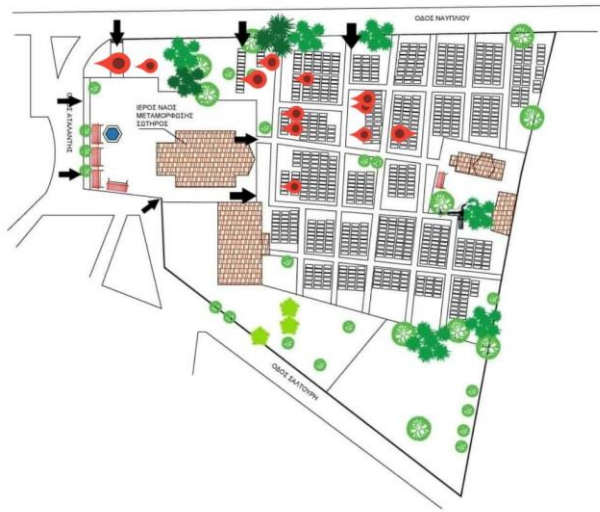
2.2 Χωρική Ανάλυση Κοιμητηρίου

Για τον σκοπό της συγκεκριμένης εργασίας, που έχει ως βασική επιδίωξη οι επισκέπτες να αποκομίσουν την βέλτιστη δυνατή εμπειρία από την περιήγηση τους στο χώρο του κοιμητηρίου, θεωρήσαμε σημαντικό να γίνει μια χωρική ανάλυση. Η ανάλυση έγινε έπειτα

από βιβλιογραφική έρευνα (για τα σημαντικά μνημεία) και επιτόπια έρευνα για τον έλεγχο του χώρου.

Είναι κάπως λυπηρό το γεγονός πως ένας χώρος με τόσο μεγάλη ιστορική και κοινωνική αξία έχει αφεθεί στην τύχη του και δεν επικοινωνείται η σημασία του (εκτός από ελάχιστες περιπτώσεις), τόσο στους κατοίκους της ευρύτερης περιοχής όσο και στους επισκέπτες της πόλης. Με την κατάλληλη αξιοποίηση του χώρου θα ήταν εφικτό να αποτελέσει πόλο έλξης και ανάπτυξης. Αυτή τη στιγμή η περιήγηση στο κοιμητήριο δεν είναι εύκολη καθώς υπάρχουν σκουπίδια, ξερόχορτα και τα ταφικά μνημεία, όσα δεν είναι σπασμένα, παρουσιάζουν εικόνα εγκατάλειψης.

Για να γίνει εφικτή η ανάλυση πρέπει αρχικά να υπάρχει μια κάτοψη του χώρου, η οποία παρουσιάζεται παρακάτω.



Εικόνα 1: Κάτοψη Κοιμητηρίου Μεταμορφώσεως

2.2.1 Πρόσβαση

Όπως έχει προαναφερθεί, στο πρώτο κεφάλαιο, το Κοιμητήριο βρίσκεται στον ίδιο χώρο με την εκκλησία της Μεταμορφώσεως, επί της οδού Ναυπλίου και Αταλάντης. Η οδός Ναυπλίου αποτελεί τον βασικό δρόμο τον οποίο πρέπει να διασχίσει κάποιος επισκέπτης της πόλης ο οποίος έρχεται από την Αθήνα ή από άλλες πόλεις της Πελοποννήσου, για να βρεθεί στο κέντρο της Τρίπολης. Άρα, γίνεται εύκολα αντιληπτό πως η πρόσβαση στον χώρο του Νεκροταφείου είναι εύκολη και δεν απαιτεί ιδιαίτερες γνώσεις της περιοχής (βέβαια ίσως να υπάρχει πρόβλημα στάθμευσης). Για να μπει κανείς στον περιβάλλοντα χώρο έχει δυο επιλογές, είτε να μπει κατευθείαν από την είσοδο που υπάρχει επί της οδού Ναυπλίου, είτε να περάσει από την εκκλησία πρώτα και κατόπιν να μεταβεί στο Κοιμητήριο (η εκκλησία έχει πέντε εισόδους, δυο επί της οδού Ναυπλίου, δύο επί της οδού Αταλάντης και μια από την οδό Σαλτούρη). Στην δεύτερη περίπτωση, ο επισκέπτης έχει δυο επιλογές για είσοδο. Κάποιες από τις εισόδους δεν έχουν σκαλιά, οπότε διευκολύνεται η πρόσβαση ανθρώπων με κινητικά προβλήματα (αν και εντός του χώρου θα δυσκολευτούν να περιηγηθούν καθώς ο χώρος ανάμεσα στους τάφους είναι ανεπαρκής και

το έδαφος ακατάλληλο). Στην κάτοψη οι είσοδοι απεικονίζονται ως βελάκια και τα σημαντικά μνημεία, στα οποία θα βασιστούμε για τις προτεινόμενες διαδρομές, εμφανίζονται με τις κόκκινες πινέζες.

2.2.2 Ευκολίες για τους επισκέπτες

Είναι σημαντικό για τους επισκέπτες και για την διευκόλυνση τους να υπάρχουν κάποιες υποδομές στον τόπο που επιθυμούν να ξεναγηθούν. Κάποιες από αυτές είναι η ύπαρξη σκιάς, νερού καθώς και ένα μέρος για να ξεαποτάσουν. Μέσα στο κοιμητήριο υπάρχει ένα μόνο παγκάκι, το οποίο όμως είναι σε κακή κατάσταση και μια βρύση, ενδεχομένως για πότισμα και όχι με πόσιμο νερό. Παρόλα αυτά στην αυλή της εκκλησίας υπάρχουν τέσσερα παγκάκια (με σκιά), για ξεκούραση και έξω από το νεκροταφείο υπάρχουν καφέ που μπορούν να προμηθεύσουν με νερό τους ανθρώπους που θα βρεθούν εκεί. Εντός του χώρου είναι δύσκολο να βρεθεί σκιά καθώς κυριαρχεί χαμηλή βλάστηση, αν και περιμετρικά υπάρχουν μερικά δένδρα που πιθανόν να μπορούν να προσφέρουν λίγη σκιά. Στην κάτοψη μπορούμε να δούμε ακριβώς που υπάρχουν παγκάκια και που βρίσκεται η βρύση.

2.2.3 Σημαντικά Μνημεία

Σε αυτήν την εργασία έχουμε επισημάνει το πλήθος των διαφορετικών μνημείων που υπάρχουν στο Κοιμητήριο της Μεταμόρφωσης και που αξίζουν προβολής. Όχι μόνο υπάρχουν γλυπτά Τηνιακής τεχνοτροπίας αλλά και τάφοι ανθρώπων που είχαν σημαντική θέση στην ιστορία της πόλης και της Ελλάδας.

Για της ανάγκες της μελέτης μας ξεχωρίσαμε δέκα μνημεία με πλούσια ιστορία που βρίσκονται στο εσωτερικό του Νεκροταφείου και δεν πρέπει να τα παραλείψει κανείς επισκέπτης. Επίσης γίνεται αναφορά σε δυο μνημεία που υπάρχουν στην αυλή της εκκλησίας.

2.2.3.1 Τα ταφικά μνημεία εντός του Κοιμητηρίου

Παρακάτω παρουσιάζονται δέκα από τα ταφικά μνημεία που υπάρχουν μέσα στο χώρο του Κοιμητηρίου και τα οποία έχουν ιστορική αλλά και καλλιτεχνική αξία.



Εικόνα 2: Ταφικό μνημείο αφιερωμένο στον Απόστολο Πετρόπουλο

Η εικόνα 2 μας δείχνει ένα μαρμάρινο επιτύμβιο τύπου σαρκοφάγου με περίτεχνη μαρμαρογλυφική εργασία, το οποίο, όπως διαβάζουμε στην επιγραφή, είναι αφιερωμένο στα Πετρόπουλο. Ο Πετρόπουλος ή Λέμης, έκανε δωρεά στον Μητροπολιτικό ναό της πόλης (ναός Αγίου Βασιλείου) εκτός από ένα πανέμορφο τέμπλο, κατασκευασμένο από λευκό μάρμαρο (το οποίο αποτελεί, κατά κοινή ομολογία δείγμα ανώτερης γλυπτικής τέχνης), το δάπεδο, τον Αρχιερατικό Θρόνο και τον Άμβωνα.



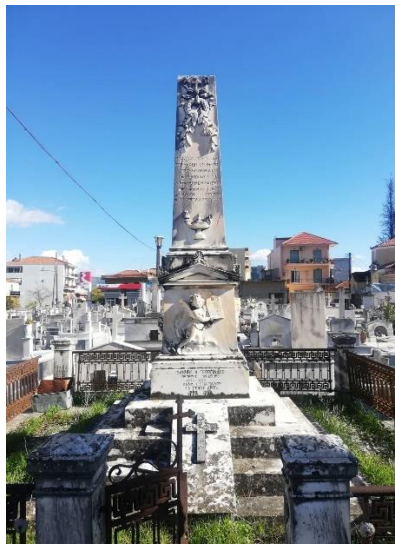
Εικόνα 3: Οικογενειακός Τάφος Βίκτωρος Παπαγιαννόπουλου

Στην παραπάνω φωτογραφία (εικόνα 3) βλέπουμε τον τάφο του Βίκτωρος Παπαγιαννόπουλου και της συζύγου του Κωνσταντίνας. Ο Βίκτωρας, δισέγγονος του Θεοδωράκη Παπαγιαννόπουλου-Δεληγιάννη, αγωνιστή της επανάστασης που σκοτώθηκε από τους Τούρκους κατά τη διάρκεια της πολιορκίας της Τρίπολης, γεννήθηκε το έτος 1859 και έζησε μέχρι το 1949. Σπούδασε νομική στην Αθηνά και έγινε Διδάκτωρ της Νομικής το 1896. Κύρια ασχολία του ήταν το εμπόριο και το χρηματιστήριο. Στο πατρικό του υπήρχε το οικόσημο της οικογένειας Λιτίνων. Εδώ πρέπει να αναφερθεί πως στο βιβλίο «Η Ιστορία της οικογένειας Παπαγιαννοπούλου- Δεληγιάννη- Λίτινα- Λιθίνου- Litinus- Latinus» με γενάρχες τους αρχαίους Βασιλείς Λάτινο και Πελασγό» υποστηρίζεται πως κάποιοι από τους νεότερους απόγονους των αρχαίων αυτών Βασιλέων, κατά την Φραγκοκρατία μετονομάστηκαν σε Παπαγιαννόπουλος και Δεληγιάννης. Το παραπάνω ταφικό μνημείο έχει κηρυχθεί διατηρητέο.



Εικόνα 4: Οικογενειακός τάφος Ιωάννη και Άννας Μαλλιαρόπουλου

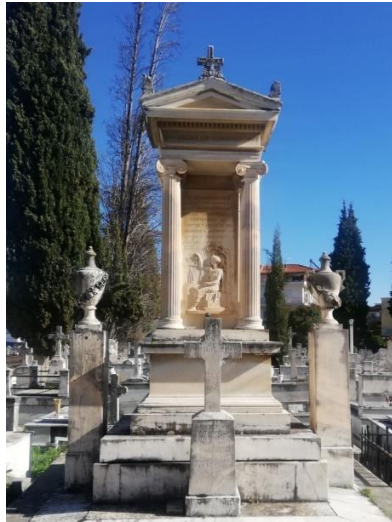
Στην εικόνα 4 φαίνεται ο οικογενειακός τάφος του Ιωάννη Μαλλιαρόπουλου. Ο Μαλλιαρόπουλος, γεννηθείς το 1843 στο χωριό Λαγκάδια της Αρκαδίας, έζησε στην Τρίπολη από το 1879. Ήταν ιατρός χειρουργός και βουλευτής Αρκαδίας (1910-1911 και 1915-1917). Το 1905 προχώρησε στη δωρεά θεάτρου στην Τρίπολη, το οποίο ονομάστηκε Μαλλιαροπούλειο. Επίσης είχε δωρίσει και το σπίτι του για να στεγαστεί ένα νοσοκομείο. Σήμερα ο χώρος στεγάζει το πολεμικό μουσείο Τρίπολης (voltastintripoli.blogspot.com). Το επιτύμβιο του Ιωάννη Μαλλιαρόπουλου έχει κατασκευάσει ο Δημήτριος Παπαγιάννης, γλύπτης που σπούδασε στο Σχολείο των Τεχνών (1873-1876) και έχει ακόμη ένα γνωστό έργο, το «Ηρώο» της Βοημίτσας (Γρηγοράκης, 2008).



Εικόνα 5: Επιτύμβια στήλη- Τάφος Νικόλαου Γεωργιάδη

Στην παραπάνω φωτογραφία (εικόνα 5) παρουσιάζεται ο τάφος του Νικόλαου Γεωργιάδη και της συζύγου. Το συγκεκριμένο ταφικό μνημείο αποτελεί ένα σημαντικό έργο μαρμαρογλυπτικής και έχει κατασκευαστεί από τον Τήνιο γλύπτη Βούλγαρη Εμμανουήλ

(1879-1978), το 1897. Ο μαρμαρογλύπτης εισήγαγε τους κόλπουρους οβελίσκους, στοιχείο αιγυπτιακής τέχνης, στην νεοελληνική γλυπτική (zsgiannina.gr). Στη βάση του οβελίσκου βλέπουμε την ανάγλυφη παράσταση «Άγγελός θανάτου» ενώ στην κορυφή υπάρχει ένα ανάγλυφο στεφάνι και κλαδιά με φύλλα. Ο ίδιος γλύπτης έχει φτιάξει και τον επιτύμβιο του Δημάρχου της Τρίπολης, Γ. Πετρόπουλου που βρίσκεται στο Νεκροταφείο της Αγίας Βαρβάρας (Γρηγοράκης, 2008).



Εικόνα 6: Τάφος Εμμ. Θεοδωρόπουλου

Στην παραπάνω εικόνα (εικόνα 6) βλέπουμε τον επιτύμβιο ναΐσκο του Εμμανουήλ Θεοδωρόπουλου. Δίπλα στον ναΐσκο στέκονται 2 επιτύμβιες τεφροδόχες. Και τα δύο είναι έργα του Ρενιέρη Γαβριήλ, μέλος της γνωστής οικογένειας, από τον 18^ο αιώνα, Τήνιων Μαρμαρογλυπτών (Γρηγοράκης, 2008).



Εικόνα 7: Οικογενειακός τάφος οικογένειας Αναστ. Χατζησαράντου

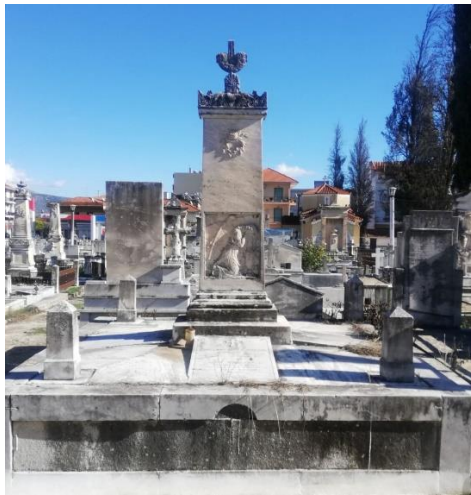
Η εικόνα 7 απεικονίζει τον οικογενειακό τάφος της οικογένειας του Αναστάσιου Χατζησαράντου. Ο Χατζησαράντος επιτέλεσε δήμαρχος της Τρίπολης από το 1887-1895. Επρόκειτο για ένα προοδευτικό δήμαρχο ο οποίος κατασκεύασε το σωληνωτό υδραγωγείο

από τις πηγές των Κήπων και της Μάνας. Και αυτός ο τάφος αποτελεί έργο του Ρενιέρη Γαβριήλ και κατασκευάστηκε το 1901, σύμφωνα με επιγραφή που βρίσκεται πάνω στον τάφο (Γρηγοράκης, 2008).



Εικόνα 8: Τάφος οικογένειας Βαρβερόπουλου

Στην εικόνα 8 απεικονίζεται ο οικογενειακός τάφος του Γεώργιου Βαρβερόπουλου. Όπως παρατηρούμε πρόκειται για ανάγλυφη μαρμαρογλυπτική με συμβολική παράσταση τεφροδόχου και διακοσμητικό στεφάνι.



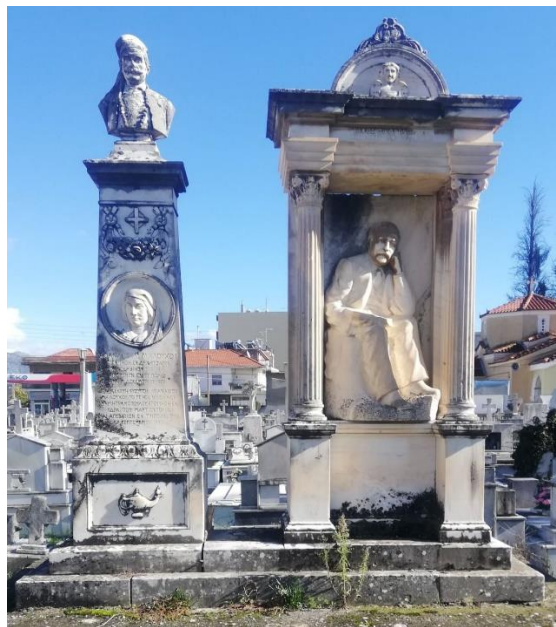
Εικόνα 9: Τάφος Κωνσταντίνου Καρζή και της συζύγου του

Η επιτύμβια στήλη με «Το πενθούν πνεύμα», που παρουσιάζεται στην εικόνα 8, είναι έργο του γλύπτη Ζήνων Λουκά ή Χατζηλουκά και αποτελεί το μοναδικό του γνωστό έργο. Κοσμή τον τάφο Κωνσταντίνου και Αναστασίας Καρζή (Γρηγοράκης, 2008). Ο Κωνσταντίνος Καρζής ήταν από τους πρώτους φαρμακοποιούς της Τρίπολης τον 19^ο αιώνα και φίλος του Μαλλιαρόπουλου. Μάλιστα η προφορική παράδοση λέει πως ο Καρζής μαζί με τον Ντίνο Χριστόπουλο (καθηγητής Βυζαντινής Μουσικής του Διδασκαλείου Λάρισας) έδωσαν την ιδέα της δωρεάς, για δημιουργία θεάτρου, στον Μαλλιαρόπουλο κατά την διάρκεια της παράστασης Αρχισιδηρουργός του Ζωρζ Ονέ (el.wikipedia.org).



Εικόνα 10: Τάφος Νικόλαου Λαγοπάτη

Ένας ακόμα σημαντικός τάφος που βρίσκεται στο Κοιμητήριο της Μεταμόρφωσης είναι εκείνος του Νικόλαου Λαγοπάτη (εικόνα 9), ένας από τους σημαντικότερους δημάρχους της Τρίπολης (1899-1903). Ο Λαγοπάτης υλοποίησε μερικά από τα σημαντικότερα έργα της πόλης που άλλαξαν την όψη της, όπως η αποπεράτωση της Πλατείας Άρεως και η ηλεκτροδότηση της πόλης (arcadia.ceid.upatras.gr).

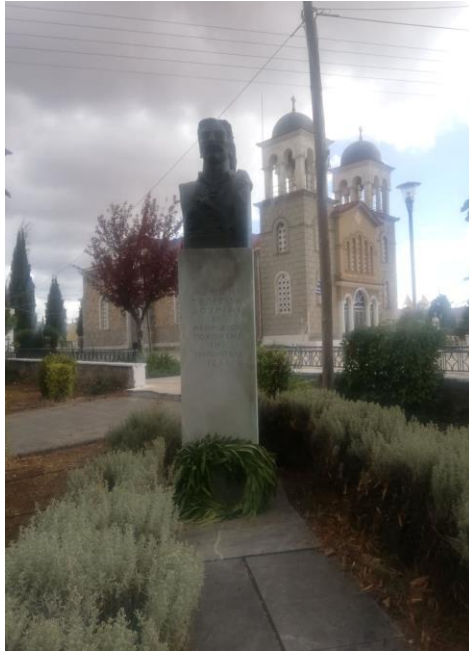


Εικόνα 11: Οικογενειακός τάφος οικογένειας Μαλούχου

Στην παραπάνω εικόνα βλέπουμε ένα επιτύμβιο οίκημα με ανάγλυφη προσωπογραφία επί του Τάφου του Νικολάου Μαλούχου.

2.2.3.2 Τα μνημεία στον προαύλιο χώρο της εκκλησίας

Στον προαύλιο χώρο του νεκροταφείου υπάρχει μια προτομή του μεγάλου αγωνιστή Μανώλη Δούνια ή Ντούνια, οποίος με την ευφυΐα και την παληκαριά του κατέστρωσε σχέδιο τύπου «Δουρείου Ίππου» και κατάφερε να παγιδεύσει τους Τουρκαλβανούς. Το σχέδιο του είχε ως τελικό αποτέλεσμα, αφού πρώτα φυσικά χύθηκε αρκετό αίμα, την Απελευθέρωση της Τριπολιτσάς. Η εικόνα 7 απεικονίζει την προτομή του Ήρωα, ο οποίος στην συνέχεια αδικήθηκε αφού δεν του προσφέρθηκε αναγνώριση ούτε βοήθεια από την τότε κυβέρνηση (www.arcadiaportal.gr).



Εικόνα 12: Προτομή Μανώλη Δούνια

Στον ίδιο χώρο βρίσκεται και ένα μνημείο, το οποίο δημιουργήθηκε το 1971 (Εικόνα 8), με αφορμή την συμπλήρωση των 150 χρόνων από την Απελευθέρωση της πόλης (23 Σεπτεμβρίου 1821).

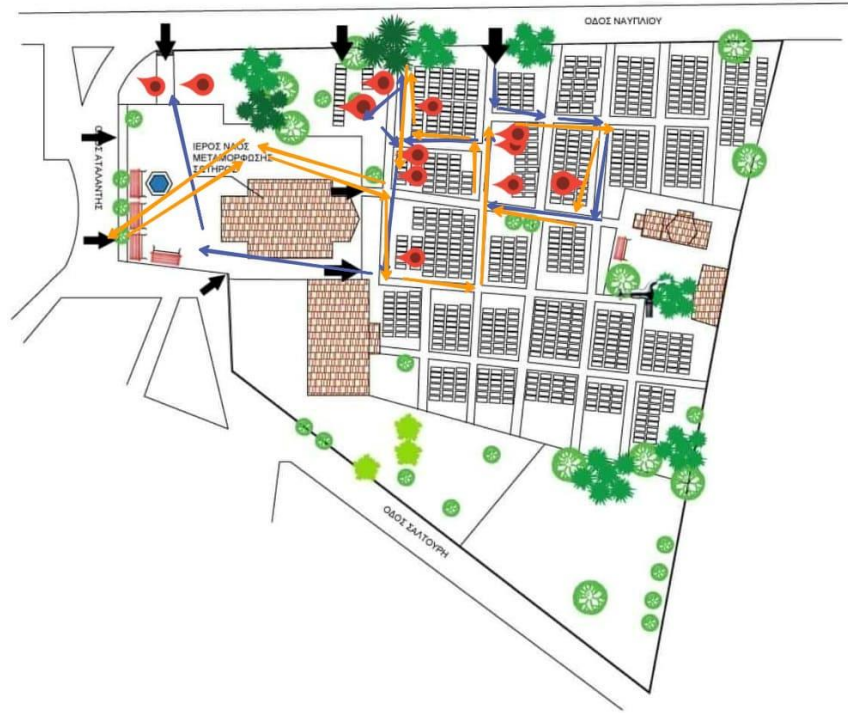


Εικόνα 13: Μνημείο αφιερωμένο στην Απελευθέρωση της Τρίπολης

2.2.4 Προτεινόμενες Διαδρομές

Σε αυτό το υποκεφάλαιο θα προτείνουμε 2 βέλτιστες διαδρομές για να αποκομίσουν οι επισκέπτες του Κοιμητηρίου την καλύτερη δυνατή εμπειρία. Η μια θα αφορά άτομα με κινητικά προβλήματα. Στην εικόνα 11 βλέπουμε τις διαδρομές.

Η διαδρομή με τα πορτοκαλί βελάκια, απεικονίζει την διαδρομή που θα πρέπει να επιλέξουν άτομα με κινητικά προβλήματα, καθώς δεν υπάρχουν σκαλοπάτια. Όπως έχουμε αναφέρει και παραπάνω το Κοιμητήριο δεν πληροί τις προδιαγραφές για περιήγηση ατόμων με ειδικές ανάγκες και οι επισκέπτες θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικοί. Επίσης, άτομα με κινητικά προβλήματα, αναγκαστικά θα παραλείψουν δυο ταφικά μνημεία (Πετρόπουλου και Χατζησαράντου) και τα μνημεία που βρίσκονται στον προαύλιο χώρο της εκκλησίας ενδεχομένως να μπορούν να τα παρατηρήσουν μόνο από μακριά. Τέλος, χρησιμοποιείται το ίδιο σημείο για είσοδο και έξοδο, καθώς δεν υπάρχει κάποιο άλλο σημείο χωρίς σκαλοπάτια ή με ράμπα.



Εικόνα 14: Προτεινόμενες Διαδρομές

Η διαδρομή με τα μπλε είναι η προτεινόμενη διαδρομή για όλους τους άλλους επισκέπτες. Παρατηρούμε ότι η είσοδος είναι από το σημείο της οδού Ναυπλίου. Όπως έχει προαναφερθεί η οδός Ναυπλίου είναι οι είσοδος των επισκεπτών που έρχονται στην πόλη και έτσι θα είναι ιδιαίτερα εύκολο να βρουν τον χώρο του υπαίθριου μουσείου, χωρίς ψάξιμο. Αφού περιηγηθούν στο Κοιμητήριο, περνούν στο χώρο της εκκλησίας. Εκεί έχουν την ευκαιρία να θαυμάσουν την εκκλησία και τον περίβολό της. Στην έξοδο (πάλι από την οδό Ναυπλίου) μπορούν να παρατηρήσουν 2 ακόμα μνημεία.

3 Μελέτη και Σχεδίαση συστήματος ανάδειξης Σκοτεινού Τουρισμού

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα παρουσιαστεί η μελέτη και ο σχεδιασμός ενός συστήματος ανάδειξης του Κοιμητηρίου Μεταμορφώσεως του Σωτήρος που θα βοηθάει τους επισκέπτες του να περιηγηθούν στο χώρο, να μάθουν την ιστορία του αλλά και να συμβάλλουν στην διατήρηση, την παραγωγή και την ανάπτυξη της γνώσης γύρω από αυτό.

3.1 Περιγραφή συστήματος

Το συγκεκριμένο σύστημα το οποίο θα υποστηρίζεται από υπολογιστές και έξυπνες κινητές συσκευές (smartphones, tablets), θα δίνει την δυνατότητα σε διάφορες κατηγορίες επισκεπτών να το χρησιμοποιούν σύμφωνα με τις ανάγκες και επιθυμίες τους. Σκοπός είναι η εμπειρία του χρήστη, από την επίσκεψή του στο χώρο, να είναι η βέλτιστη και να

μεγαλώσει το αίσθημα της συμμετοχής του, αφού θα έχει την δυνατότητα να βάλει και αυτός το λιθαράκι του.

Ο πυρήνας του συστήματος θα είναι μια βάση δεδομένων που θα έχει την δυνατότητα να αποθηκεύει τις εξής πληροφορίες:

- 1) Τοποθεσία μνημείου μέσα στο χώρο του Κοιμητηρίου
- 2) Πληροφορίες μνημείου (οπτικές, γραπτές, ακουστικές)

Κάποιες επιπλέον λειτουργίες θα είναι η προσθήκη, διαγραφή, επεξεργασία, αναζήτηση και δημιουργία πληροφορίας, η κοινοποίηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης της τοποθεσίας ή/και της πληροφορίας. Επίσης, ο χρήστης θα μπορεί να περιηγηθεί μέσω 2 προτεινόμενων διαδρομών, ανάλογα με το αν έχει κινητικές δυσκολίες ή όχι.

Το σύστημα θα υποστηρίζει 5 διαφορετικές κατηγορίες χρηστών, με διαφορετικά δικαιώματα πρόσβασης. Η βάση δεδομένων θα πρέπει να αποθηκεύει τις πληροφορίες των χρηστών, το όνομα και τον κωδικό πρόσβασής τους (αυτό θα ισχύει μόνο για τους χρήστες που θα έχουν το δικαίωμα εγγραφής).

Όσον αφορά το front-end κομμάτι του συστήματος, θα πρέπει να υπάρχει ευκολία στην συμπλήρωση της φόρμας εγγραφής και εισόδου, καθώς και στην επιλογή της λειτουργίας που επιθυμεί ο χρήστης.

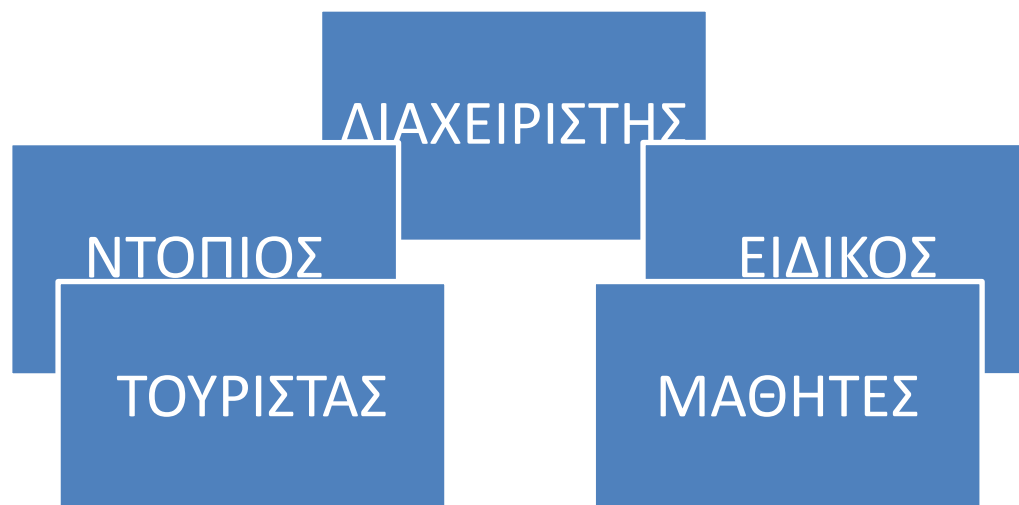
3.2 Περιγραφή απαιτήσεων συστήματος

3.2.1 Αναγνώριση κατηγοριών χρηστών

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο θα γίνει περιγραφή των χρηστών και των τρόπων που ο καθένας θα ήθελε να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή αυτή.

Τον χώρο του νεκροταφείου είναι πιθανόν να θέλουν να επισκεφτούν και να κάνουν χρήση της εφαρμογής, ντόπιοι, τουρίστες, σχολεία και ειδικοί. Επίσης, η εφαρμογή θα πρέπει να έχει κάποιον διαχειριστή που θα έχει τον έλεγχο της.

Η εμπειρία θα πρέπει να είναι εξατομικευμένη και να εξυπηρετεί τους σκοπούς του κάθε χρήστη ξεχωριστά, γι' αυτό παρακάτω παρουσιάζεται μια ανάλυση σεναρίων χρήσης για κάθε κατηγορία χρήστη ξεχωριστά.



Εικόνα 15: Κατηγορίες χρηστών

- **Διαχειριστής:** Ο διαχειριστής της εφαρμογής είναι ο υπεύθυνος για την σωστή λειτουργία της, την βασική τροφοδότηση πληροφοριών για τον χώρο και για τον έλεγχο των πληροφοριών που εισάγονται από τους υπόλοιπους χρήστες.
- **Ειδικοί:** Σε αυτή την κατηγορία εντάσσονται όλοι οι επιστήμονες, οι καλλιτέχνες, οι ειδικοί σε θέματα Πολιτιστικής Κληρονομιάς και όχι μόνο. Μπορεί να είναι κάποιος ιστορικός ή αρχιτέκτονας, ιερέας, γλύπτης ή ακόμα και φοιτητής ο οποίος θέλει να μελετήσει τον χώρο για την υλοποίηση κάποιας εργασίας. Οι χρήστες σε αυτή την κατηγορία είναι πιθανόν να θέλουν να μάθουν κάποια ιστορικά/ αρχιτεκτονικά/ πολιτιστικά στοιχεία για να εκπονήσουν κάποια μελέτη για τον χώρο ή να προσθέσουν στην εφαρμογή κάποια δικιά τους σχετική έρευνα, γνώση ή καλλιτεχνικό έργο.
- **Ντόπιοι:** Άνθρωποι με καταγωγή από την Τρίπολη και κάτοικοι είναι πιθανόν να θέλουν να επισκεφτούν το κοιμητήριο και να κάνουν χρήση της εφαρμογής για να μάθουν την ιστορία του ή την ιστορία τους, να βρουν τον τάφο κάποιου προγόνου τους αλλά και να μοιραστούν μέσω της εφαρμογής κάποια προσωπική μαρτυρία ή πληροφορία (γραπτή, προφορική, οπτική).
- **Τουρίστες:** Οι τουρίστες που θα πραγματοποιήσουν περιήγηση στο νεκροταφείο θα το κάνουν με σκοπό να αποκομίσουν πληροφορίες και γνώση για την αρχιτεκτονική και τους σημαντικούς τάφους του χώρου και πιθανόν να θέλουν να μοιραστούν την εμπειρία της επίσκεψής τους.
- **Μαθητές:** Οι μαθητές μπορούν να επισκεφτούν το κοιμητήριο στα πλαίσια κάποιας εκπαιδευτικής σχολικής εκδρομής ή εργασίας και να αντλήσουν γνώσεις για την σημασία του κοιμητηρίου, την ιστορία.

Χρήστες	Απαιτήσεις
Διαχειριστής	Δημιουργία πληροφορίας, Έλεγχος πληροφορίας

Ειδικός	Μάθηση, δημιουργία πληροφορίας
Ντόπιος	Μάθηση, δημιουργία πληροφορίας
Τουρίστας	Μάθηση, share the experience
Μαθητής	Μάθηση

Πίνακας 3: Οι χρήστες και οι απαιτήσεις τους

3.2.2 Ανάλυση Απαιτήσεων χρηστών και Προδιαγραφές Συστήματος

Όπως είπαμε, το σύστημα θα υποστηρίζει πέντε διαφορετικές κατηγορίες χρηστών οι οποίοι θα έχουν διαφορετικές απαιτήσεις. Υπάρχουν όμως και κάποιες κοινές απαιτήσεις, ανεξάρτητες από το επίπεδο δικαιωμάτων χρήσης, οι οποίες είναι: πρόσβαση στην πληροφορία και δυνατότητα αναζήτησης και κοινοποίησης της στα μέσα μαζικής δικτύωσης, καθώς και η επιλογή περιήγησης μέσω των δυο διαφορετικών, προτεινόμενων διαδρομών.

Παρακάτω περιγράφονται αναλυτικά οι επιπρόσθετες απαιτήσεις, όπου υπάρχουν, σε σχέση με το επίπεδο χρήστη:

Ο διαχειριστής είναι ο χρήστης με τις περισσότερες απαιτήσεις και στην ουσία εκείνος που ελέγχει το σύστημα. Επομένως, θα μπορεί να δημιουργήσει και επεξεργαστεί πληροφορίες. Επιπλέον, θα έχει την δυνατότητα διαγραφής πληροφορίας και χρηστών, καθώς και το δικαίωμα τροποποίησης της κατηγορίας κάθε χρήστη. Επίσης, θα μπορεί να τροποποιήσει ή να προσθέσει διαδρομές. Τέλος, θα μπορεί να κάνει log in.

Ο ειδικός και ο ντόπιος, εκτός από τις απαιτήσεις που είναι κοινές για όλους, αφού εγγραφούν, θα μπορούν να κάνουν σύνδεση και στη συνέχεια να δημιουργήσουν πληροφορία. Η διαφορά είναι ότι το περιεχόμενο που θα προέρχεται από ειδικούς θα εμφανίζεται με διαφορετικό χρώμα (λευκό), έτσι ώστε να υπάρχει διαβάθμιση της αξιοπιστίας της πληροφορίας.

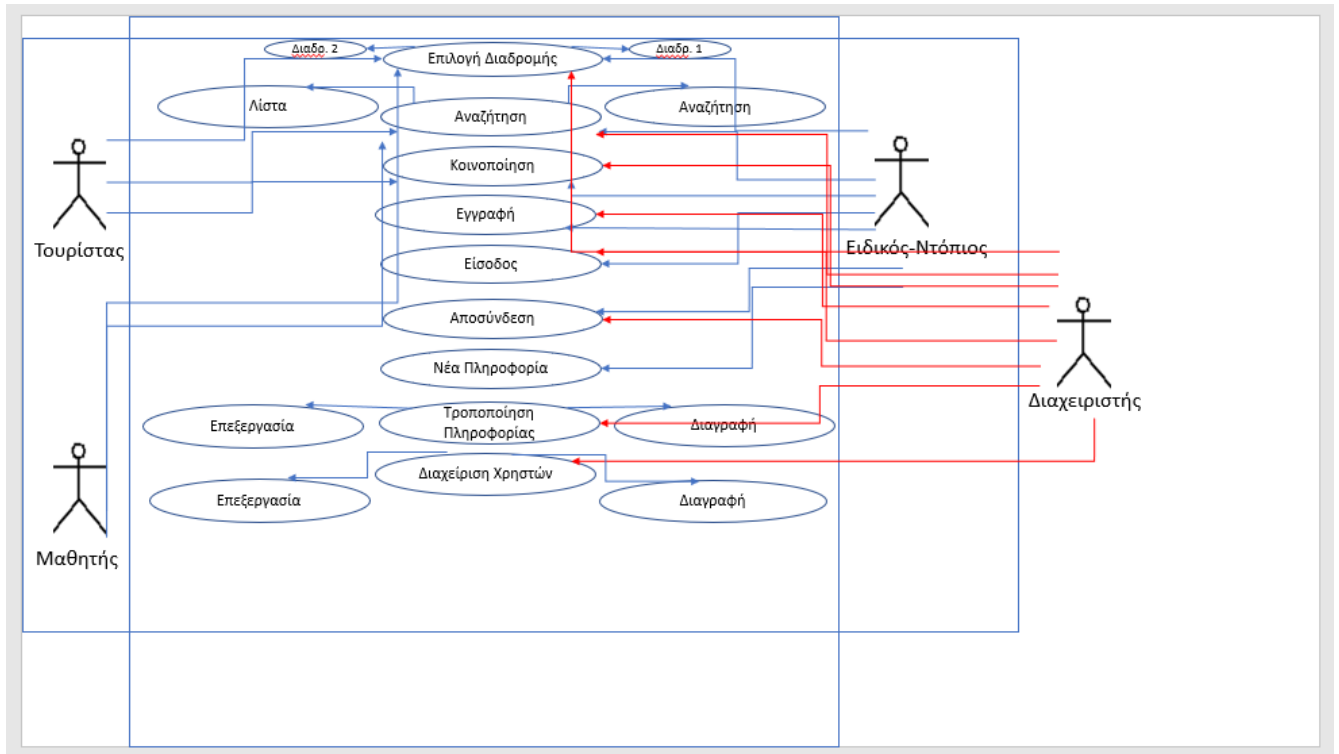
Πέρα από τις απαιτήσεις των χρηστών, είναι αναγκαίο να καταγραφούν και οι απαιτήσεις σχετικά με την προσθήκη πληροφορίας. Για να προσθέσει λοιπόν κάποιος χρήστης πληροφορία πρέπει να προσθέσει την ονομασία του τάφου που αναφέρεται καθώς και την τοποθεσία του μέσα στο Κοιμητήριο, την κατηγορία της πληροφορίας (οπτική, γραπτή ή ακουστική) καθώς και την ίδια την πληροφορία (φωτογραφία, κείμενο ή ηχητικό).

Άρα, συνοπτικά χρειαζόμαστε ένα σύστημα με τις εξής απαιτήσεις:

- Παρουσίαση πληροφορίας
- Εγγραφής και σύνδεσης στο σύστημα
- Δημιουργία, επεξεργασία, κοινοποίηση και διαγραφή πληροφορίας (παρουσίαση πολυμεσικής πληροφορίας)
- Τροποποίηση κατηγορίας χρήστη ή διαγραφής του
- Εμφάνιση μηνυμάτων λάθους όταν δεν δίνονται τα σωστά στοιχεία για εγγραφή ή είσοδο στο σύστημα καθώς και κατά την δημιουργία πληροφορίας

3.2.3 Διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης

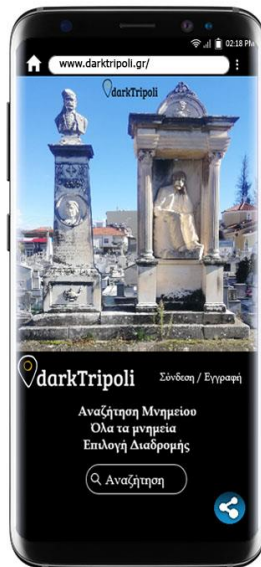
Στην εικόνα 12 βλέπουμε το διάγραμμα περιπτώσεων χρήσης που χρησιμοποιείται για την μοντελοποίηση του πλαισίου λειτουργίας του συστήματος και των προδιαγραφών του.



Εικόνα 16: Διάγραμμα Περιπτώσεων Χρήσης

3.2.4 Πρωτότυπο Συστήματος

Παρακάτω θα δείξουμε την διαδικασία χειρισμού του συστήματος από τον κάθε χρήστη ξεχωριστά για να αποκτήσουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα.



Εικόνα 17: Αρχική οθόνη

Η εικόνα 17 μας δείχνει την κεντρική σελίδα του συστήματος. Από αυτή την σελίδα μπορεί να κάνει κάποιος εγγραφή ή σύνδεση (για τον διαχειριστή και τους ντόπιους-ειδικούς). Επίσης αποτελεί την κύρια σελίδα για χρήστες που δεν έχουν την δυνατότητα σύνδεσης (μαθητές και τουρίστες). Οι τουρίστες από εδώ μπορούν να κάνουν κοινοποίηση της τοποθεσίας τους πατώντας το εικονίδιο του Facebook. Από όποια σελίδα και αν βρίσκεται, ο κάθε χρήστης, θα μπορεί πατώντας πάνω στο λογότυπο να γυρνάει σε αυτή την σελίδα (αρχική).



Εικόνα 18: Οθόνη Επιλογής Διαδρομής

Στην παραπάνω οθόνη έχουν πρόσβαση όλοι οι χρήστες της εφαρμογής. Από αυτό το σημείο μπορεί κάποιος χρήστης να επιλέξει μια από τις προτεινόμενες διαδρομές και να περιηγηθεί μέσα στο χώρο του Νεκροταφείου.



Εικόνα 19: Λίστα Μνημείων



Εικόνα 20: Οθόνη Παρουσίασης Μνημείου

Οι εικόνες 19 και 20 είναι επίσης προσβάσιμες σε όλους τους χρήστες. Η πρώτη είναι μια λίστα με την παρουσίαση των μνημείων και η δεύτερη είναι η παρουσίαση ενός μνημείου που εμφανίζεται όταν το επιλέγουμε. Από αυτό το σημείο ο χρήστης μπορεί να διαβάσει, να ακούσει, να δει και να κοινοποιήσει τις πληροφορίες του μνημείου στο Facebook.



Εικόνα 21: Εγγραφή Χρήστη



Εικόνα 22: Εγγραφή Χρήστη/ Μήνυμα Λάθους

Στις παραπάνω εικόνες βλέπουμε την διαδικασία εγγραφής ενός καινούργιου χρήστη και τι συμβαίνει όταν ο κωδικός που εισάγει δεν είναι ίδιος στα δύο πεδία.

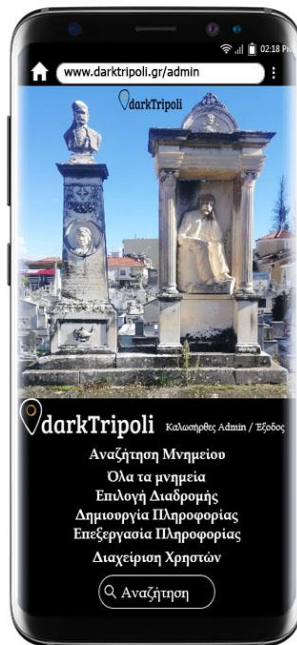


Εικόνα 23: Σύνδεση Χρήστη

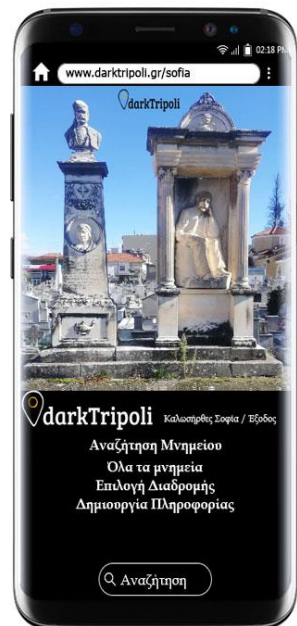


Εικόνα 24: Σύνδεση Χρήστη/ Μήνυμα Λάθους

Στις εικόνες 23 και 24 μπορούμε να δούμε τι συμβαίνει όταν ένας χρήστης προσπαθήσει να συνδεθεί στο σύστημα και τι γίνεται όταν ένα από τα δύο στοιχεία (ή και τα δύο) που εισάγει είναι λάθος.



Εικόνα 25: Οθόνη Διαχειριστή



Εικόνα 26: Οθόνη Συνδεδεμένου Χρήστη

Η εικόνα 25 παρουσιάζει την κεντρική οθόνη που βλέπει ο διαχειριστής όταν συνδεθεί. Στην εικόνα 26 βλέπουμε την αντίστοιχη εικόνα οποιουδήποτε άλλου χρήστη έχει το δικαίωμα σύνδεσης (Ντόπιοι- Τουρίστες).



Εικόνα 27: Οθόνη Συνδεδεμένου Χρήστη/ Εισαγωγή Πληροφορίας



Εικόνα 28: Οθόνη Διαχειριστή/ Εισαγωγή Πληροφορίας

Στο σύστημα, όπως έχει αναφερθεί, δικαίωμα εισαγωγής πληροφορίας έχουν ο διαχειριστής και οι ντόπιοι- ειδικοί που είναι εγγεγραμμένοι χρήστες. Η εικόνα 25 παρουσιάζει τις θόνες εισαγωγής πληροφορίας και για τις δυο περιπτώσεις χρηστών.



Εικόνα 28: Οθόνη Διαχειριστή/ Διαχείριση Χρηστών



Εικόνα 29: Οθόνη Διαχειριστή/ Τροποποίηση Πληροφορίας

Για το τέλος αφήσαμε τις οθόνες που βλέπει ο διαχειριστής όταν πάει να τροποποιήσει κάποια πληροφορία ή να επεξεργαστεί τους χρήστες και τα δικαιώματά τους (εικόνα 29 και 30).

Το παραπάνω πρότυπο δημιουργήθηκε με τη χρήση των εφαρμογών Mockplus και Photoshop.

4 Συμπεράσματα

Σε αυτή την διπλωματική έχει αναλυθεί η ιδέα της δημιουργίας ενός συστήματος ανάδειξης του Κοιμητηρίου της Μεταμόρφωσης στην Τρίπολη, μέσα στα πλαίσια του μαύρου τουρισμού.

Κατά τη μελέτη υπήρξαν κάποιες δυσκολίες, τόσο στην επιτόπια έρευνα (όπως προαναφέρθηκε, το Κοιμητήριο δεν βρίσκεται σε πολύ καλή κατάσταση), όσο και στην αναζήτηση πληροφοριών για τα ταφικά μνημεία.

Παρόλη την προσπάθεια για την μελέτη δημιουργίας ενός συστήματος ανάδειξης που θα προσφέρει την καλύτερη εμπειρία στους χρήστες, σίγουρα θα μπορούσαν να υπάρξουν βελτιώσεις, όπως για παράδειγμα να γίνει πιο φιλικό για χρήστες με προβλήματα στην ακοή ή στην όραση και να μεταφραστούν οι πληροφορίες στα αγγλικά.

Η ανάπτυξη ενός συστήματος μαύρου τουρισμού για το Κοιμητήριο της Τρίπολης, θα βοηθούσε στην τουριστική ανάπτυξη της πόλης και θα έπρεπε να ενταχθεί σε ένα ευρύτερο πλαίσιο εφαρμογών για την τουριστική ανάπτυξη της πόλης, όπου το Κοιμητήριο θα αποτελούσε ένα από τα πολλά σημεία ενδιαφέροντος, όπου ειδικοί και ντόπιοι θα μπορούσαν να δημιουργούν περιεχόμενο, για τους επισκέπτες.

Ελληνική Βιβλιογραφία

Ανοικτή Διακυβέρνηση (2015, 23 Μαΐου) Πληθοπορισμός. Περιφέρεια Δυτικής Μακεδονίας. opengov.pdm.gov.gr (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Αρχαιολογία και Τέχνες (2017, 16 Μαΐου). Ελληνικά κοιμητήρια στην Πολιτιστική Διαδρομή των Ευρωπαϊκών Κοιμητηρίων Του Συμβουλίου της Ευρώπης. www.archaiologia.gr (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Γαλανιάδη Ε. (2016, 26 Απριλίου). Arcadia Portal. Αιώνια η μνήμη: Οι μαρμάρινες μορφές του νεκροταφείου της Μεταμόρφωσης στην Τρίπολη. www.arcadiaportal.gr (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Γρηγοράκης Ν.(2008), Τρίπολη: Μίλητος.

Θεοδωρίδου Λ., Σωτηρίου Ζ., Καριώτου Γλ. (2012). Γεωμετρία ή Χωρική Οργάνωση; Η συντακτική θεωρία του χώρου και ελληνικές εφαρμογές. Επιστημονικό Συμπόσιο: Γεωμετρία από την Επιστήμη στην Εφαρμογή. ΤΕΙ Πειραιά.

Καλαμαρά, Π., & Βαγγελάτος, Α. (2008). Ανατροπές στη διαχείριση της πολιτισμικής κληρονομιάς: δυναμική και όρια των νέων τεχνολογιών. Στο Α. Μπούνια, Ν. Νικονάνου, & Μ. Οικονόμου. *Η τεχνολογία στην υπηρεσία της Πολιτισμικής Κληρονομιάς: Διαχείριση, Εκπαίδευση, Επικοινωνία*, 198-206.

Καραλή, Λ. (1998) Λεξικό Αρχαιολογικών-Περιβαλλοντικών Όρων (2η έκδοση), *Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα*.

Κόνσολα, Ν. (1995). Η διεθνής προστασία της παγκόσμιας πολιτιστικής κληρονομιάς. *Αθήνα: Παπαζήση*.

Παπαγιαννόπουλος Β. (2014). Η ιστορία της οικογένειας «Παπαγιαννοπούλου-Δεληγιάνη- Λίτινα- Λιθίνου- Litinus- Latinus», με γενάρχες τους αρχαίους Βασιλείς Λατίνο και Πελασγό, *Αθήνα: Vīrapharm*.

Πούλιος, Ι., Αλιβιζάτου, Μ., Αραμπατζής, Γ., Γιαννακίδης, Α., Καραχάλης, Ν. Γ., Μάσχα, Ε., ... & Τουλούπα, Σ. (2015). Διαχείριση υλικής πολιτισμικής κληρονομιάς, τοπική κοινωνία και βιώσιμη ανάπτυξη.

Ρούνης Τ (2004). Η Ιστορική Τριπολιτιά. *Αθήνα: Αϊβαλή*.

Τζώρτζη Κ. (2010). *Η χωρική αρχιτεκτονική των μουσείων*. *Αθήνα: Κλειδάριθμος*.

Ξένη Βιβλιογραφία

Alam, S. L., & Mackrell, D. (2012). Crowdsourcing travel experience: A case study of user participation on the tourism Australia Facebook page. In *7th Mediterranean Conference on Information Systems* (pp. 1-10). Association for Information Systems.

Ashworth, G. J. (2009). Let's Sell Our Heritage to Tourists! Do We? Can We? Should We?. *CAUTHE 2009: See Change: Tourism & Hospitality in a Dynamic World*, 1.

Bakhtishodovich, B. S., Khamidov, O., Mamayunusovich, P. O., Ramos-Ramos, S. E. R. G. I. O., Bobirshoyevich, M. S., & Mukhamadaminovich, B. N. (2015). The role of social media, user generated platforms and crowd sourcing in the development of tourism destinations. *Journal of Hospitality Management and Tourism*, 6(4), 30-38.

Boorstin, D. J., & Daniel J. Boorstin Collection (Library of Congress). (1964). *The image: A guide to pseudo-events in America*. New York: Harper & Row.

Brabham, D. C. (2008). Crowdsourcing as a model for problem solving: An introduction and cases. *Convergence*, 14(1), 75-90.

Brabham, D. C. (2009). Crowdsourcing the public participation process for planning projects. *Planning Theory*, 8(3), 242-262.

Brawne, M., (1992). Architecture and the art gallery. *AA Files*, 23, pp.89–91.

Brizard, T., Derde, W., & Silberman, N. (2007). Basic guidelines for cultural heritage professionals in the use of information technologies. *How can ICT support cultural heritage*.

Childs C. MyTravelResearch.com. Developing and managing dark tourism. <https://www.mytravelresearch.com/developing-and-managing-dark-tourism/> (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Culture for Cities and Regions. Cultural heritage as a driver of economic growth and social inclusion.

http://www.cultureforcitiesandregions.eu/culture/project/activities/cultural_heritage (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Dann, G. M. (1995). Tourism: the nostalgia industry of the future. *Global tourism: the next decade.*, 55-67.

Doan, A., Ramakrishnan, R., & Halevy, A. Y. (2011). Crowdsourcing systems on the world-wide web. *Communications of the ACM*, 54(4), 86-96.

Dunkley, R. (2005). Tourism Society Seminar Event'Dark Tourism-Cashing In On Tragedy?'. *Kensington Close Hotel, London On 17th October*

Dunn, S., & Hedges, M. (2012). Crowd-sourcing scoping study: Engaging the crowd with humanities research. *Centre for e-Research, King's College London*. <http://crowds.cerch.kcl.ac.uk/wp-uploads/2012/12/Crowdsourcingconnected-communities.pdf>.

Estellés-Arolas, E., & González-Ladrón-De-Guevara, F. (2012). Towards an integrated crowdsourcing definition. *Journal of Information science*, 38(2), 189-200.

Gaya, E. (2013). Understanding motivation of visitors at dark tourism sites: Case study of August 7th Memorial Park, Kenya.

Goodchild, M. F., & Glennon, J. A. (2010). Crowdsourcing geographic information for disaster response: a research frontier. *International Journal of Digital Earth*, 3(3), 231-241.

Hanks, M. (2016). *Haunted heritage: The cultural politics of ghost tourism, populism, and the past*. Routledge.

Hillier, B. (2014). Spatial Analysis and Cultural Information: the need for theory as well as method in space syntax analysis. *E. Paliou, U. Lieberwirth y S. Polla (eds.)*, 19-48.

Howe, J. (2006). The rise of crowdsourcing. *Wired magazine*, 14(6), 1-4.

ICOMOS International Committee on Cultural Tourism. (2002). *ICOMOS international cultural tourism charter: principles and guidelines for managing tourism at places of cultural and heritage significance*. International Council on Monuments and Sites, ICOMOS International Cultural Tourism Committee.

Kaynar, I. (2005). Visibility, movement paths and preferences in open plan museums: An observational and descriptive study of the Ann Arbor Hands-on Museum. In *Proceedings of the 5th International Space Syntax Symposium, Delft, The Netherlands* (Vol. 1317).

Lennon, J., & Continuum, M. F. (2002). Dark tourism: the attraction of death and disaster. *Annals of Tourism Research*, 29(4), 1188-1189.

MacCannell, D. (1989). *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class* (2nd ed.). New York: Schocken Books.

Muthukumaraswamy, K. (2010). When the media meet crowds of wisdom: How journalists are tapping into audience expertise and manpower for the processes of newsgathering. *Journalism practice*, 4(1), 48-65.

Non-profit Crowd. Motivations to crowdsource and contribute. <http://nonprofitcrowd.org/crowdsourcing-motivations/> (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Noordegraaf, J., Bartholomew, A., & Eveleigh, A. (2014). Modeling crowdsourcing for cultural heritage. In *Museums and the Web*. <https://mw2014.museumsandtheweb.com/paper/modeling-crowdsourcing-for-cultural-heritage/> (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Olsen, T., & Carmel, E. (2013). The process of atomization of business tasks for crowdsourcing. *Strategic Outsourcing: An International Journal*, 6(3).

Oomen, J., & Aroyo, L. (2011). Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges. In *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies* (pp. 138-149). ACM.

Owens, T. (2012). Human Computation and Wisdom of Crowds in Cultural Heritage. www.trevorowens.org (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Ridge, M. (2013). From tagging to theorizing: deepening engagement with cultural heritage through crowdsourcing. *Curator: The Museum Journal*, 56(4), 435-450.

Ridge, M. M. (Ed.). (2014). *Crowdsourcing our cultural heritage*. Ashgate Publishing, Ltd..

Robinson, N. E. I. L. (2015). *Dark tourism motivations: an investigation into the motivations of visitors to sites associated with dark tourism* (Doctoral dissertation, University of Salford).

Rojek, C. (1991). *Ways of escape: modern transformations of leisure and travel* (Doctoral dissertation, University of Glasgow).

Schenk, E., & Guittard, C. (2011). Towards a characterization of crowdsourcing practices. *Journal of Innovation Economics Management*, (1), 93-107.

Schweitzer, F. M., Buchinger, W., Gassmann, O., & Obrist, M. (2012). Crowdsourcing: Leveraging innovation through online idea competitions. *Research-Technology Management*, 55(3), 32-38.

Seaton, A. V. (1996). Guided by the dark: From thanatopsis to thanatourism. *International Journal of Heritage Studies*, 2(4), 234-244.

Silberman, N. (2004). Beyond theme parks and digitized data: what can cultural heritage technologies contribute to the public understanding of the past. 2004). *Interdisciplinarity or The Best of Both Worlds. Selected papers from VAST2004*. Budapest: Archaeolingua.

Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.

Stone, P. R. (2006). A dark tourism spectrum: Towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions. *Turizam: međunarodni znanstveno-stručni časopis*, 54(2), 145-160.

Stone, P. (2005). Dark tourism-An old concept in a new World. *Tourism*, (125), 20.

Stone, P. R. (2011). Dark tourism: Towards a new post-disciplinary research agenda. *International Journal of Tourism Anthropology*, 1(3-4), 318-332.

Surowiecki, J. (2005). *The Wisdom of Crowds – Why the Many are Smarter than the Few*. New York: First Anchor Books Edition.

Tilley, E., & Cokley, J. (2008). Deconstructing the discourse of citizen journalism: Who says what and why it matters. *Pacific Journalism Review*, 14(1), 94.

Timothy, D. J. (2011). *Cultural heritage and tourism: An introduction* (Vol. 4). Channel View Publications.

Tunbridge, J. E., & Ashworth, G. J. (1996). Dissonant heritage. *The Management of the Past as a Resource in Conflict*.

Unesco. What is meant by "cultural heritage"? www.unesco.org/new/en/culture (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Unesco. Basic Texts of the 1972 World Heritage Convention. whc.unesco.org/uploads/activities/documents/activity-562-4.pdf (τελευταία πρόσβαση Δεκέμβριος 2019).

Uzzell, D. L. (1989). The Hot Interpretation of War and Conflict“ in D.L. Uzzell (ed.) *Heritage Interpretation: Volume I: The Natural and Built Environment*, London: Belhaven Press.

Vukovic, M. (2009). Crowdsourcing for enterprises. In *2009 congress on services-I* (pp. 686-692). IEEE.

Wiggins, A., & Crowston, K. (2011). From conservation to crowdsourcing: A typology of citizen science. In *2011 44th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 1-10). IEEE.