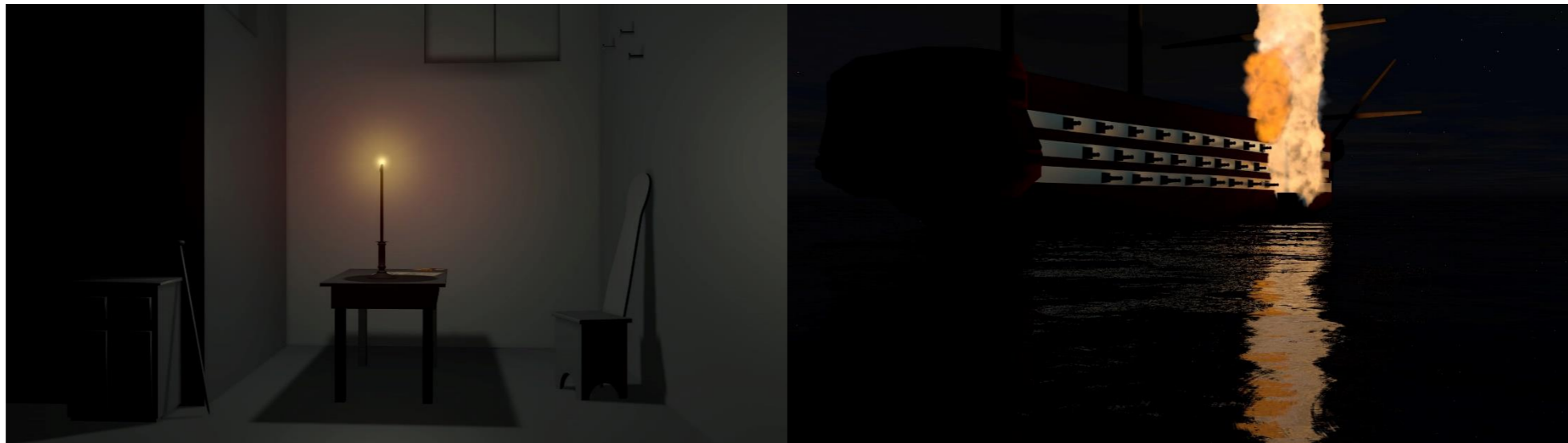




**ΕΛΙΔΕΚ.**  
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

**Περιγραφή Χρηματοδοτούμενων Έργων**  
**1η Προκήρυξη Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία»**  
**«200 Χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση»**



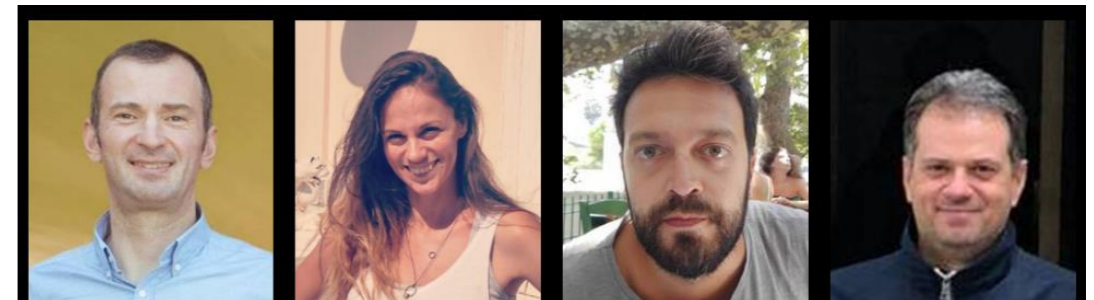
**Τίτλος Έργου: ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821: «Επικοινωνία και Προώθηση της ΑΝΑβίωσης ΣΤαθμών του Αγώνα με Συστήματα εικονικής πραγματικότητας-1821»**

**Συντονιστής Έργου:**  
Δρ. Ιωάννης Κομπατσιάρης

**Φορέας Υποδοχής:**  
Εθνικό Κέντρο Έρευνας και Τεχνολογικής Ανάπτυξης -  
Ε.Κ.Ε.Τ.Α.

**Συνεργαζόμενος/-οι Φορέας/-είς: -**

**Ιστοσελίδα προβολής του Έργου:**  
[www.epanastasis1821.gr](http://www.epanastasis1821.gr)



Δρ. Ιωάννης  
Κομπατσιάρης

κα. Γεωργία  
Γεωργίου

κ. Ελευθέριος  
Αναστασοβίτης

Δρ. Σπύρος  
Νικολόπουλος

**Ποσό Χρηματοδότησης:**  
€100.000,00

**Διάρκεια Χρηματοδότησης:**  
24 μήνες

## Σύνοψη Έργου

Το ερευνητικό έργο **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** παρέχει στο ευρύ κοινό, πρόσβαση στο Εικονικό Μουσείο (virtual museum) της Ελληνικής Επανάστασης, όπου ο χρήστης/επισκέπτης θα μπορεί να δει ψηφιακές αναπαραστάσεις ιστορικών εκθεμάτων της εποχής, συνοδευόμενα από την επιστημονική τους τεκμηρίωση, αλλά κυρίως να εμπλακεί σε εκπαιδευτικές εμπειρίες πολυαισθητηριακής διάδρασης, βασισμένες σε τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας (virtual reality, VR), στο πλαίσιο παιχνιδιών σοβαρού σκοπού (serious games).

Το αντικείμενο της έρευνας είναι η μελέτη των δυνατοτήτων και των προκλήσεων, που έχει η ανάπτυξη ψηφιακών μουσειολογικών παραγωγών για τη διαχείριση ιστορικών αφηγημάτων του Αγώνα, μέσω των VR εφαρμογών υψηλού βαθμού εμπύθισης και των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού. Το **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** στοχεύει στη διερεύνηση της ερμηνευτικής, επικοινωνιακής και εκπαιδευτικής δυναμικής των VR εφαρμογών και της παιχνιδοποίησης (gamification) στο εικονικό μουσειακό περιβάλλον, οι οποίες καθιστούν την εικονική μουσειακή εμπειρία βιωματική, συμμετοχική και ψυχαγωγική.

Σκοπός του ερευνητικού έργου **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** είναι η επικοινωνία σημαντικών γεγονότων της Ελληνικής Επανάστασης και η ανάδειξη πτυχών του Αγώνα του Έθνους, όπως έχουν αποτυπωθεί σε αρχειακό υλικό, σε βιβλία και σε καλλιτεχνικές αναπαραστάσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Η πρόταση απευθύνεται στο ευρύ κοινό και στοχεύει, μέσω της χρήσης καινοτόμων εκπαιδευτικών εργαλείων εικονικής πραγματικότητας υψηλού βαθμού εμπύθισης (full-immersive), να ενισχύσει την εμπειρία των χρηστών και την αποτελεσματικότερη κατανόηση της επίδρασης, που είχαν τα γεγονότα του Αγώνα στη διάπλαση, την εξέλιξη του ελληνικού κράτους και την επιρροή τους στον ευρωπαϊκό κόσμο.

Για τον σκοπό αυτό, σχεδιάζεται ένα συγκεντρωτικό ιστορικό και μουσειολογικό αφήγημα για το εικονικό μουσείο της **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821**, το οποίο με νοηματική ροή και συνάφεια, θα εξιστορεί πτυχές της Ελληνικής Επανάστασης μέσα από τη συγκρότηση συλλογής ψηφιοποιημένου υλικού, το οποίο σχετίζεται με τα γεγονότα και τα πρόσωπα του απελευθερωτικού αγώνα. Ο βασικός άξονας του ερευνητικού έργου είναι η αξιοποίηση των σύγχρονων ψηφιακών δυνατοτήτων που προσφέρει η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας και τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού, υπό το πρίσμα της μουσειολογίας.

## Αναμενόμενα αποτελέσματα & Αντίκτυπος του Έργου

Το έργο **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821**, στοχεύει να αποτελέσει ένα καινοτόμο, διαδραστικό πληροφοριακό σύστημα υψηλού βαθμού εμπύθισης αναβίωσης συναισθημάτων και μνήμης, που σχετίζονται με την Εθνική παλιγγενεσία, χρησιμοποιώντας τεκμήρια από φορείς πολιτισμού, αρχεία και συλλογές.

Η **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** θα επιδράσει θετικά στα επιστημονικά πεδία της ιστορίας, της μουσειολογίας, της εκπαίδευσης, της εικονικής πραγματικότητας και των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού. Στοχεύει στην αποτελεσματικότερη επικοινωνία της υλικής και άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, μέσω της χρήσης τεχνολογιών VR, μεταφέροντας τον χρήστη στον χώρο και τον χρόνο. Με την ενσωμάτωση στοιχείων αφήγησης, η **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** θα αποτελέσει ένα κατάλληλο βιωματικό εκπαιδευτικό εργαλείο για τη διάχυση ιστορικών γεγονότων. Ο χρήστης αποκτά πρόσβαση σε τεκμήρια και πληροφορίες, μέσω της διασύνδεσης αντικειμένων, γεγονότων, κτιρίων και εγκαταστάσεων, ενώ το έργο εναρμονίζεται με τις σύγχρονες τάσεις στην μουσειακή πρακτική, αξιοποιώντας τεχνολογίες αιχμής για να ενισχύσουν την επικοινωνιακή τους δυναμική.

Η χρήση του νέου τύπου παιχνιδιών σοβαρού σκοπού, υποστηριζόμενες από νέες μορφές διάδρασης, προσφέρουν ένα ευρύ πεδίο δοκιμών για νέες καλλιτεχνικές αναπαραστάσεις και απεικονίσεις. Σκηνοθετικές προσεγγίσεις της νέας τάσης που αναδύεται στον κινηματογράφο, όπως οι ταινίες εικονικής πραγματικότητας, αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα που θα αποτελέσουν πηγή έμπνευσης για νέες μορφές τέχνης. Ο εμπλουτισμός της εικονικής εμπειρίας με ηχητικό υλικό προσφέρει τη δυνατότητα στους χρήστες να εμπυθιστούν στο ηχοτοπίο της εποχής και να απολαύσουν τη μουσική παράδοση διαφορετικών περιοχών.

Η δημιουργία των εικονικών μουσείων δίνει τη δυνατότητα μουσειακής εμπειρίας σε ανθρώπους, που δεν μπορούν να επισκεφτούν ένα φυσικό, λόγω περιορισμών. Χάρη στην αξιοποίηση των δυνατοτήτων της εικονικής πραγματικότητας, εξασφαλίζεται η νοητική, μορφωτική και ηλικιακή προσβασιμότητα στην ιστορική πληροφορία, ενώ εμπλουτίζεται σημαντικά η μουσειακή εμπειρία. Το έργο εντείνει την ανάδειξη της επιρροής του Αγώνα του 1821 σε διαφορετικούς τόπους και κοινωνίες, στο πέρασμα των χρόνων, αξιοποιώντας οπτικό-ακουστικό υλικό και λαογραφικές παραδόσεις. Το έργο εντάσσεται στο πλαίσιο ενίσχυσης της ιστορικής ταυτότητας και της εθνικής, συλλογικής μνήμης.

## Η σημασία της χρηματοδότησης

Η χρηματοδότηση του **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** από το ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ. συνεισφέρει στη διάχυση και την εξωστρέφεια των ερευνητικών αποτελεσμάτων και επιτευγμάτων προς όφελος της κοινωνίας, ενώ ενισχύει τη συνεργασία ανάμεσα σε ερευνητικούς και πολιτιστικούς οργανισμούς.

Η στήριξη του έργου δίνει την ευκαιρία να αναπτυχθεί στο Εργαστήριο *Multimedia Knowledge and Social Media Analytics Laboratory (MK-Lab)* του *Ινστιτούτου Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών*, στο *Εθνικό Κέντρο Έρευνας και Τεχνολογικής Ανάπτυξης*, ο πυρήνας της κύριας διεπιστημονικής ερευνητικής ομάδας, με σημαντικό επιστημονικό και καλλιτεχνικό υπόβαθρο, ώστε να εκμεταλλευτεί τις πρόσφατες εξελίξεις από τον χώρο της εικονικής πραγματικότητας, των τρισδιάστατων γραφικών, της βιομηχανίας του θεάματος μέσω των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού και της ψηφιακής μουσειολογίας, για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την αξιολόγηση του καινοτόμου εικονικού μουσείου.

Τα αποτελέσματα του **ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΙΣ-1821** θα λειτουργήσουν προς όφελος κεντρικών και περιφερειακών πολιτιστικών οργανισμών που σχετίζονται με τον Αγώνα, καθώς το καινοτόμο εικονικό μουσείο πρόκειται να εγκατασταθεί ως ψηφιακό έκθεμα προς τους επισκέπτες τους.



**ΕΛΙΔΕΚ.**  
Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας & Καινοτομίας

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

Λ. Συγγρού 185 & Σάρδεων 2  
ΤΚ. 17121, Νέα Σμύρνη, Ελλάδα  
210 64 12 410, 420  
info@elidek.gr  
[www.elidek.gr](http://www.elidek.gr)