

# Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας

Τόμ. 2, Αρ. 1 (2023)

2ο Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας: Το μέλλον της επικοινωνίας στην ψηφιακή εποχή



## Από το Μουσείο στο Βιντεοπαιχνίδι και Ξανά στο Μουσείο: Μουσειακά αντικείμενα, παίκτες και μουσειακή επικοινωνία

Αριστοτέλης Γεώργιος Σακελλαρίου, Γεώργιος Παπαϊωάννου

doi: [10.12681/cclabs.6450](https://doi.org/10.12681/cclabs.6450)

Copyright © 2024, Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Σακελλαρίου Α. Γ., & Παπαϊωάννου Γ. (2024). Από το Μουσείο στο Βιντεοπαιχνίδι και Ξανά στο Μουσείο: Μουσειακά αντικείμενα, παίκτες και μουσειακή επικοινωνία. *Ετήσιο Ελληνόφωνο Επιστημονικό Συνέδριο Εργαστηρίων Επικοινωνίας*, 2(1), 41–50. <https://doi.org/10.12681/cclabs.6450>

## **Από το Μουσείο στο Βιντεοπαιχνίδι και Ξανά στο Μουσείο: Μουσειακά αντικείμενα, παίκτες και μουσειακή επικοινωνία**

**Αριστοτέλης Γεώργιος Σακελλαρίου**  
Ερευνητικό Εργαστήριο Μυσειολογίας, TABM, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Κέρκυρα  
a.g.sakellariou@gmail.com

**Γεώργιος Παπαϊωάννου**  
Διευθυντής του Ερευνητικού Εργαστηρίου Μυσειολογίας, TABM, Ιόνιο Πανεπιστήμιο  
gparaioa@ionio.gr

### **Περίληψη**

Τα βιντεοπαιχνίδια σήμερα μελετώνται διεξοδικά και με έμφαση στα πολιτισμικά και εκπαιδευτικά τους χαρακτηριστικά. Μέσα στα βιντεοπαιχνίδια ο παίχτης συναντά μουσεία, μουσειακά αντικείμενα, αρχαιολογικούς χώρους και ιστορικούς τόπους που συνθέτουν μουσειακά και πολιτισμικά αφηγήματα. Οι παίκτες διαδρούν, λύνουν γρίφους, εκτελούν αποστολές και αναπόφευκτα έρχονται σε επαφή με το μουσειακό/πολιτισμικό αυτό πλαίσιο. Είναι προφανές ότι έχουμε να κάνουμε με μια ιδιαίτερη και ιδιότυπη μουσειακή επικοινωνία προς διερεύνηση και ανάλυση. Στην κατεύθυνση αυτή η ανά χείρας εργασία μελετά και παρουσιάζει τρεις περιπτώσεις διάσημων μουσειακών αντικειμένων εντός βιντεοπαιχνιδιών: την Αφροδίτη της Μήλου (Μουσείο Λούβρου, Παρίσι), τον Δισκοβόλο του Μύρωνα και τη στήλη της Ροζέττας (Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο). Η έρευνα επιβεβαιώνει ότι η παρουσία πραγματικών αντικειμένων στα βιντεοπαιχνίδια, καθιστά τα αντικείμενα αυτά ακόμη πιο γνωστά στο κοινό των παιχτών. Δημιουργείται επίσης ιδιαίτερη σχέση οικειότητας μεταξύ αντικειμένων και παικτών, και προκαλείται ή ενδυναμώνεται η τάση των παικτών να επισκεφτούν τα εν λόγω μουσεία, ώστε να δουν τα αντικείμενα αυτά από κοντά.

**Λέξεις-κλειδιά:** Μουσεία, Βιντεοπαιχνίδια, Επικοινωνία

### **1. Εισαγωγή**

“Ακόμα και αυτοί που βρίσκουν τα μουσεία της πραγματικότητας βαρετά, μπορούν να ανακαλύψουν νέα νοήματα και να κατανοήσουν τη σημασία τους μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια. Ελπίζω ότι οι δημιουργοί θα διαπιστώσουν αυτή την αναξιοποίητη αλλά πολλά υποσχόμενη ιδέα στο μέλλον” (απόδοση στα ελληνικά από τους συγγραφείς, Avard, 2016). Πράγματι, τα μουσεία έχουν αρχίσει να προωθούν αντικείμενά τους μέσα από βιντεοπαιχνίδια. Ερευνούμε πώς επιτυγχάνεται η μουσειακή επικοινωνία μέσω των βιντεοπαιχνιδιών και ποια τα χαρακτηριστικά της μελετώντας τρεις περιπτώσεις: την Αφροδίτη της Μήλου (Μουσείο Λούβρου, Παρίσι), τον Δισκοβόλο του Μύρωνα (Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο) και τη Στήλη της Ροζέττας (Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο).

### **2. Ερευνητικό ερώτημα και μεθοδολογία**

Στο πλαίσιο της σχέσης των βιντεοπαιχνιδιών με τον κόσμο των μουσείων, η εργασία αυτή έχει ως ερευνητικό ερώτημα το πώς επιτυγχάνεται η μουσειακή επικοινωνία μέσω των βιντεοπαιχνιδιών και ποια τα χαρακτηριστικά της. Ασχοληθήκαμε με τρεις μελέτες περίπτωσης (Αφροδίτη Μήλου, Στήλη Ροζέττας, Δισκοβόλος Μύρωνα) που εμφανίζονται σε

δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια ως εξής: (1) μελέτη εγχειριδίων βιντεοπαιχνιδιών που περιέχουν τα εν λόγω μουσειακά αντικείμενα, (2) μελέτη των επίσημων εκδόσεων των βιντεοπαιχνιδιών, των επίσημων ιστοτόπων βιντεοπαιχνιδιών και ιστοσελίδων με περιγραφές των εν λόγω παιχνιδιών, YouTube με βίντεο παιχτών που παίζουν το βιντεοπαιχνίδι (gameplays), ιστοσελίδων οπαδών των βιντεοπαιχνιδιών αυτών (Fandom και Wiki), (3) προσωπική εμπειρία από το παίξιμο βιντεοπαιχνιδιών, και (4) συνέντευξη ή/και σχόλια από παίχτες που θέλησαν να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους.

### **3. Βιβλιογραφική επισκόπηση**

Το μουσείο, τα βιντεοπαιχνίδια και μουσειακή επικοινωνία συνδέονται μεταξύ τους. Σημεία επαφής τους είναι οι αναπαραστάσεις πραγματικών μουσείων ή τα επινοημένα μουσεία που δημιουργούνται για τις ανάγκες των βιντεοπαιχνιδιών. Αναπαραστάσεις πραγματικών μουσείων ή επινοημένα μουσεία απαντώνται συχνά στον κινηματογράφο (λ.χ. *The\_Smithsonian\_Institution\_Archives*, 2023), στη λογοτεχνία (Butt, 2021), στα κόμιξ (Howell, 2015) και βεβαίως στα βιντεοπαιχνίδια από τις πρώτες κιάλας εμφανίσεις τους στη δεκαετία του 1980 (DaSilva, 2010; Sakellariou & Papaioannou, 2019). Κατά την πλοκή των βιντεοπαιχνιδιών συναντάμε μουσειακά.

#### **3.1. Βιντεοπαιχνίδια, μουσεία και σπουδές παιχνιδιών (Game Studies)**

Οι Σπουδές Παιχνιδιών (Game Studies) είναι διεπιστημονικό πεδίο που ορίζεται από τη μάθηση, την τέχνη, το παίξιμο, τη μαζική-εμπορική παραγωγή και άλλα σχετικά θέματα με τα βιντεοπαιχνίδια (Kuo-Hua Chen & Hoffman, 2017; Mayra, 2008; Sukhon, 2015). Τα παιχνίδια βασίζονται στο καλοσχεδιασμένο σενάριο, στη μηχανική παιξίματος (gameplay) με συγκεκριμένους σκοπούς και στόχους (Dannenberg & Fischer, 2017), ενώ πλέον αναγνωρίζονται ως εργαλεία μάθησης. «Τα παιχνίδια δε σχεδιάζονται ώστε να διδάξουν τον παίκτη, σχεδιάζονται ώστε ο παίκτης να μαθαίνει» (Starpleton, 2004, σελ. 1-2). Ήδη από το 1980 τα βιντεοπαιχνίδια αναγνωρίστηκαν ως αντικείμενα σπουδών και έρευνας (Aarseth, 2014, σελ. 185). Έως το 2019 καταγράφονται τουλάχιστον 38 πανεπιστήμια της Αμερικής που διαθέτουν διδακτορικά προγράμματα βασισμένα στις Σπουδές των Βιντεοπαιχνιδιών (Ruberg, 2019). Δεν αποτελεί έκπληξη ότι οι σπουδές παιχνιδιών συνδέονται με τα μουσεία, δεδομένου ότι σύμφωνα με τον πρόσφατο ορισμό του μουσείου από το Διεθνές Συμβούλιο Μουσείων (ICOM, 2022), τα μουσεία «...επικοινωνούν... προσφέροντας ποικίλες εμπειρίες, με σκοπό την εκπαίδευση, την ψυχαγωγία, τον αναστοχασμό και τη διάδοση της γνώσης». Είναι σαφές λοιπόν ότι οι συνδέσεις μουσείων και βιντεοπαιχνιδιών που εκ των πραγμάτων προσφέρουν εμπειρίες, ψυχαγωγούν και συμβάλλουν στη γνώση μέσω διαδικασιών edutainment (abc\_contributors, 2009; Komarac et al., 2020), artentainment (WHLL\_Group, 2019, σελ. 25), active learning (Brame, 2019; Tong, 2001) και serious gaming (Abt, 1987; Susi et al., 2007). Τα τελευταία χρόνια το Ερευνητικό Εργαστήριο Μουσειολογίας του Ιονίου Πανεπιστημίου (<https://ilam.ionio.gr/museology-lab/>) τρέχει το μη χρηματοδοτούμενο πρόγραμμα «Μουσεία σε Δημοφιλή Βιντεοπαιχνίδια» (Sakellariou & Papaioannou, 2019, 2021, 2023 και [instagram: https://www.instagram.com/museums\\_in\\_popular\\_videogames](https://www.instagram.com/museums_in_popular_videogames)). Έχουν εντοπιστεί πάνω από 240 τίτλοι βιντεοπαιχνιδιών με ένα ή περισσότερα μουσειακά περιβάλλοντα.

### 3.2. Μουσειακά αντικείμενα σε βιντεοπαιχνίδια: μια κατηγοριοποίηση

Κατατάσσουμε τα μουσειακά αντικείμενα, ψηφιακές αναπαραστάσεις των οποίων συναντάμε σε βιντεοπαιχνίδια, στις ακόλουθες κατηγορίες:

**Α) Αντικείμενα – ακριβή ψηφιακά αντίγραφα με επίσημη άδεια από τα μουσεία.** Πρόκειται για μουσειακά αντικείμενα για τα οποία έχει ληφθεί επίσημη άδεια από τα μουσεία που τα στεγάζουν. Στην περίπτωση αυτή τα μουσεία προωθούν τα αντικείμενά τους μέσω των βιντεοπαιχνιδιών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το Μουσείο Λούβρου, μουσειακά αντικείμενα του οποίου εμφανίζονται σε πλήθος βιντεοπαιχνιδιών (βλ. *The Messenger* 2000 και *Κώδικας Ντα-Βίντσι* 2006).

**Β) Αντικείμενα – ψηφιακά αντίγραφα μέσω γενικής άδειας.** Όλο και περισσότερα μουσεία διαθέτουν τα μουσειακά τους αντικείμενα σε ψηφιακή μορφή δωρεάν και ελεύθερα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Μουσείο Rijksmuseum στο Άμστερνταμ, που διαθέτει ελεύθερα και δωρεάν μέσω του ιστότοπου του ψηφιακά αντίγραφα των μουσειακών του αντικειμένων σε υψηλή ανάλυση (Rijksmuseum, 2023).

**Γ) Αντικείμενα «εμπνευσμένα» από μουσειακά αντικείμενα.** Αναφερόμαστε σε ψηφιακά αντικείμενα μέσα στα βιντεοπαιχνίδια που μοιάζουν με πραγματικά μουσειακά αντικείμενα ή παραπέμπουν έντονα και ξεκάθαρα σε αυτά, χωρίς όμως να είναι ακριβή αντίγραφά τους. Παράδειγμα αποτελεί ο 'πιξελοποιημένος' πίνακας της *Κοιμωμένης Αφροδίτης* 1508-10 του Τιτιάνο από τη Γκαλερί Τσβάιερ στη Δρέσδη (αρ. μητρ. 185) στο παιχνίδι *Intensive Exposure* 2016.

**Δ) Αντικείμενα χωρίς άδεια.** Πρόκειται για κατηγορία που αντιτίθεται στη δεοντολογία και στη νομοθεσία σε πολλές χώρες του κόσμου, αλλά δεν μπορούμε να την αποκλείσουμε. Τη σημειώνουμε ορμώμενοι από την περίπτωση της πίστας (map) Valderas Museum που δημιουργήθηκε για το *Call of Duty Modern Warfare 2* 2009 και μοιάζει πάρα πολύ με το Μουσείο Getty στο Los Angeles. Για λόγους πνευματικών δικαιωμάτων η πίστα αφαιρέθηκε (Appleford, 2022; Raj, 2023), αλλά εικάζεται ότι θα ενσωματωθεί ξανά στο παιχνίδι (Hassan, 2023).

## 4. Τρεις μελέτες περίπτωσης

Η έρευνά μας αφορά σε τρεις μελέτες περίπτωσης, συγκεκριμένα (1) στο άγαλμα της Αφροδίτης της Μήλου (Μουσείο του Λούβρου, Παρίσι), (2) στο άγαλμα του Δισκοβόλου του Μύρωνα (Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο), και (3) στη λίθινη Στήλη της Ροζέττας (Βρετανικό Μουσείο, Λονδίνο).

### 4.1. Η Αφροδίτη της Μήλου

Η Αφροδίτη της Μήλου αποτελεί ένα από τα γνωστότερα γλυπτά παγκοσμίως. Χρονολογείται στον 2ο αιώνα π.Χ., αποδίδεται στον γλύπτη Αγήσανδρο ή Αλέξανδρο της Αντιόχειας και έχει ύψος περίπου δύο μέτρα. Ανακαλύφθηκε στη Μήλο πριν από την Επανάσταση του 1821 και κατέληξε αμέσως μετά την ανακάλυψή της στο Λούβρο στο Παρίσι (Michon, 1900 και Χαλκουτσάκης, 1988). Αποτελεί σημείο αναφοράς για τη γυναικεία ομορφιά και θηλυκότητα. Στο Λούβρο (με αρ. κατ. Ma 399) εκτίθεται σε βάθρο, μακριά από άλλα εκθέματα, με άδειο χώρο γύρω της για την απρόσκοπτη παρατήρηση του επισκέπτη, με φόντο αψίδα από κοκκινωπή πέτρα χωρίς άλλα διακοσμητικά στοιχεία.

Ως αντικείμενο σε βιντεοπαιχνίδια, η Αφροδίτη της Μήλου εμφανίζεται στις ακόλουθες περιπτώσεις. Τη βρίσκουμε για πρώτη φορά στο Kensington Museum μέσα στο *Medieval 2* 2000 σε καρτούνιστικο περιβάλλον που θεματικά σχετίζεται με τη γιορτή του Halloween. Στο

Μουσείο Φυσικής Ιστορίας στο βιντεοπαιχνίδι *Curious George* 2006, η Αφροδίτη της Μήλου είναι επίσης σχεδιασμένη καρτουνίστικα. Χαμογελάει, αναπαρίσταται μέχρι τα γόνατα και στέκεται σε βάση που μοιάζει με κίονα. Μία μικρότερη αλλά πολύ πιστή τρισδιάστατη αναπαράσταση της Αφροδίτης της Μήλου υπάρχει στο βιντεοπαιχνίδι *Sherlock Holmes Versus Arsène Lupin* 2007. Εκεί το άγαλμα έχει μετακομίσει από το Λούβρο στην «Αίθουσα του Διαφωτισμού» (Enlightment Gallery) στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου της βικτωριανής εποχής. Η εν λόγω αίθουσα υπάρχει σήμερα στο Βρετανικό Μουσείο, αλλά βεβαίως χωρίς την Αφροδίτη της Μήλου. Μία τρισδιάστατη πιξελική εκδοχή του αγάλματος βρίσκουμε στο κήπο του μουσείου στο βιντεοπαιχνίδι *Intensive Exposure* 2016. Το 2019 συναντάμε πιθανότατα την πιο πιστή τρισδιάστατη αναπαράσταση του γλυπτού, λίγο σκονισμένη, στην έκθεση της δημοπρασίας Herbert Glover στο *Λαβκραφτικό* παιχνίδι τρόμου *Sinking City* 2019. Τέλος, η Αφροδίτη της Μήλου σε μικρό μέγεθος εμφανίζεται ως αντικείμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάθε παίκτης στο μουσείο που δημιουργεί στα βιντεοπαιχνίδια *Animal Crossing: New Leaf* 2013 και *Animal Crossing: New Horizons* 2020.

Σε όλα τα παραπάνω βιντεοπαιχνίδια η Αφροδίτη της Μήλου εμφανίζεται χωρίς λεζάντα. Χρησιμοποιείται σαν τοπόσημο, για να αντιληφθεί ο παίκτης ότι βρίσκεται σε χώρο μουσείου. Σημειώνουμε ότι πρόκειται για ένα από τα πιο εμβληματικά γλυπτά της αρχαιότητας που πολύ συχνά εμφανίζεται σε σκίτσα, σε γελοιογραφίες, σε κόμιξ και στην ποπ κουλτούρα γενικότερα (Lesso, 2022). Στα βιντεοπαιχνίδια τοποθετείται όχι μόνη της, αλλά ως φόντο ή ενταγμένη σε σύνολο άλλων αγαλμάτων (βλ. ενδεικτικά στα βιντεοπαιχνίδια *Animal Crossing*). Σε κανένα βιντεοπαιχνίδι δεν είναι κεντρικό εργαλείο για την επόμενη πίστα ή για την ολοκλήρωση μιας αποστολής. Η χρήση της εξυπηρετεί στην ταύτιση του χώρου με μουσείο, καθώς και στη δημιουργία αισθητικών εντυπώσεων στο ψηφιακό περιβάλλον του παιχνιδιού, γεγονός που επιβεβαιώνεται από τους παίκτες που συμμετείχαν στην έρευνα.

#### 4.2. Ο Δισκοβόλος του Μύρωνα

Ο Δισκοβόλος του Μύρωνα αποτελεί πασίγνωστο έργο κλασικής εποχής. Αποδίδεται στον γλύπτη Μύρωνα και χρονολογείται στα 450 π.Χ. Αναπαριστά νεαρό αθλητή σε θέση ετοιμότητας για να πετάξει τον δίσκο. Το πρωτότυπο έργο δεν σώζεται. Σώζονται όμως πολλά αντίγραφα επόμενων χρόνων σε διάφορα μουσεία του κόσμου. Ένα από αυτά, το πλέον διάσημο, χρονολογείται στα ρωμαϊκά χρόνια και εκτίθεται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου, γνωστό ως Townley Diskobolos. Ο Δισκοβόλος του Βρετανικού Μουσείου δεν κοιτά προς τον δίσκο του, αλλά προς τα κάτω. Μέσα στο μουσείο ο Δισκοβόλος βρίσκεται στην πολύ γεμάτη με εκθέματα «Αίθουσα του Διαφωτισμού», σε ψιλό μαύρο βάθρο, ώστε ο επισκέπτης να το κοιτά από κάτω.

Στα βιντεοπαιχνίδια, ο Δισκοβόλος εμφανίζεται στις ακόλουθες πέντε περιπτώσεις. Στο βιντεοπαιχνίδι *Temujin* 1997, ο Δισκοβόλος διακοσμεί την είσοδο-εντευκτήριο του επινοημένου για τις ανάγκες του βιντεοπαιχνιδιού μουσείου Stevenson. Είναι σε θέση ρίψης και δεν κοιτά προς τα κάτω, όπως ο Δισκοβόλος του Βρετανικού Μουσείου. Στο βιντεοπαιχνίδι *Tomb Raider: Curse of the Sword* 2001, ο Δισκοβόλος υπάρχει σε πιξελική μορφή, όπως άλλωστε και ολόκληρο το περιβάλλον του παιχνιδιού. Κοιτά προς το δίσκο και έχει περίπου τριπλάσιο ύψος από το πραγματικό γλυπτό. Στο βιντεοπαιχνίδι *Sherlock Holmes Versus Arsène Lupin* 2007, ο Δισκοβόλος είναι αυτός του Βρετανικού Μουσείου και βρίσκεται εντός του. Εκτίθεται στο κεφαλόσκαλο του μεγάλου κλιμακοστάσιου στην είσοδο και όχι στην «Αίθουσα του Διαφωτισμού». Ένα ακόμη πιο πιστό τρισδιάστατο αντίγραφο, αλλά σε μικρότερη εκδοχή, εμφανίζεται ως αντικείμενο που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάθε παίκτης

στο μουσείο που δημιουργεί στα βιντεοπαιχνίδια *Animal Crossing: New Leaf* 2012. Το ίδιο συμβαίνει και στο *Animal Crossing: New Horizons* 2020 με το γλυπτό να έχει καλύτερη ευκρίνεια, καθώς η τεχνολογία έχει προχωρήσει.

Στις τρεις από τις πέντε αυτές περιπτώσεις ο Δισκοβόλος του Μύρωνα είναι ξεκάθαρα το ψηφιακό αντίγραφο του Βρετανικού Μουσείου. Ο Δισκοβόλος του Βρετανικού Μουσείου είναι ο πλέον δημοφιλής Δισκοβόλος στα βιντεοπαιχνίδια. Το άγαλμα αξιοποιείται γενικότερα στο πλαίσιο της επικοινωνιακής πολιτικής του Βρετανικού Μουσείου. Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελεί η έκθεση “Η Ινδία και ο Κόσμος” (2017-2018) (συνεργασία του Βρετανικού Μουσείου με μουσεία της Ινδίας), όπου οι επισκέπτες καλωσορίζονταν με τον Δισκοβόλο, «ένα από τα πλέον εικονικά αγάλματα του Ελληνορωμαϊκού κόσμου [...] ο οποίος είναι σε ‘διάλογο’ με την Ινδική γλυπτική» (Hill, 2017). Σε τρία από τα πέντε βιντεοπαιχνίδια το γλυπτό διατηρεί το ίδιο μέγεθος και το ίδιο ύψος τοποθέτησης με το αυθεντικό, ενώ στο *Tomb Raider* 2001 το γλυπτό είναι υπέρογκο και προκαλεί δέος. Στο *Sherlock Holmes* 2007 εκτίθεται σε μεγάλο ύψος και σε μεγάλο χώρο. Όπως και με την Αφροδίτη της Μήλου, η χρήση του Δισκοβόλου του Μύρωνα εντυπωσιάζει και βοηθά στη ταύτιση του χώρου ως μουσείο. Εξάιρεση αποτελούν τα *Animal Crossings*, όπου ο Δισκοβόλος έχει αξία στην μηχανική του παιχνιδιού, αφού αποτελεί αντικείμενο που μπορεί ο παίκτης να αγοράσει για το μουσείο που δημιουργεί στο παιχνίδι.

#### 4.3. Η Στήλη της Ροζέττας

Η Στήλη της Ροζέττας είναι ίσως η πιο γνωστή επιγραφή παγκοσμίως. Χρονολογείται στον 2ο αιώνα π.Χ. και βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου (αρ. κατ. EA24, Πτολεμαϊκή περίοδος 196 π.Χ.). Φέρει εγχάρακτο κείμενο με διάταγμα του Πτολεμαίου Ε' (204-181 π.Χ.), είναι τρίγλωσση (ιερογλυφικά, δημοτική γραφή της Αιγύπτου της εποχής, αρχαία ελληνικά) και αποτέλεσε τη λύση-κλειδί στην αποκρυπτογράφηση της γραπτής Αιγυπτιακής γλώσσας (Andrew Dalby & κ.ά., 2019 και The\_British\_Museum\_Curators, 2017). Εκτίθεται στο Βρετανικό Μουσείο του Λονδίνου σε κεντρική θέση σε γυάλινη προθήκη. Ο επαναπατρισμός της είναι πάγιο αίτημα της Αιγύπτου (με τελευταία κίνηση το Νοέμβιο του 2022, Associated\_Press, 2022 και Farrant, 2022).

Ως αντικείμενο σε βιντεοπαιχνίδια, η Στήλη της Ροζέττας εμφανίζεται στις ακόλουθες περιπτώσεις. Αρχικά το 1989 στο βιντεοπαιχνίδι *Battune Goes to the Museum* 1989, σε περιβάλλον μόνο με κείμενο, χωρίς γραφικά (text adventure), μέσα στο δια-γαλαξιακό Μουσείο Jonesonian (επινοημένο μουσείο για τις ανάγκες του βιντεοπαιχνιδιού), στο γραφείο ενός αρχαιολόγου προς μελέτη. Λίγο αργότερα, το 1992, στο βιντεοπαιχνίδι *Dagger of Amon Ra*, η Στήλη εμφανίζεται ως δάνειο της ‘Βρετανικής Κυβέρνησης’ στο μουσείο Leyendecker της Νέας Υόρκης (επινοημένο μουσείο για τις ανάγκες του βιντεοπαιχνιδιού) (Carrington III, 1926, σελ. 16 και Sakellariou & Papaioannou, 2021), στην αίθουσα με τις αιγυπτιακές αρχαιότητες, κρεμασμένη στο τοίχο, με τα ίδια χρώματα και ελαφρά διαφορά στο σχήμα από τη πραγματική. Στο βιντεοπαιχνίδι *Sherlock Holmes Versus Arsène Lupin* 2007, συναντάμε ικανοποιητικά πιστή αναπαράσταση της Στήλης στη θέση που έχει και σήμερα στο Βρετανικό Μουσείο. Σύμφωνα με το παιχνίδι, η Στήλη αποτελεί Βρετανικό εθνικό θησαυρό, δήλωση που δεν ξέρουμε εάν εκφράζει το Βρετανικό Μουσείο ή εάν ποιητική αδεία εξυπηρετεί την πλοκή του παιχνιδιού. Ικανοποιητικές τρισδιάστατες αναπαραστάσεις υπάρχουν επίσης στο *Animal Crossing New Horizons* 2020, όπου μπορεί ο παίκτης να την αγοράσει για τη συλλογή στο ιδιωτικό του μουσείο.

Η Στήλη της Ροζέττας δεν είναι τόσο γνωστή στο ευρύ κοινό όσο τα άλλα δύο γλυπτά και δεν έχει έντονη παρουσία στην ποπ-κουλτούρα. Στα πέντε βιντεοπαιχνίδια που

εμφανίζεται, η Στήλη κατονομάζεται ηχητικά στους διαλόγους των χαρακτήρων, αλλά και γραπτώς, ώστε ο παίκτης να γνωρίζει ότι πρόκειται για το συγκεκριμένο αντικείμενο. Στο βιντεοπαιχνίδι *Battune Goes to the Museum* 1989 η Στήλη κατονομάζεται και χρησιμοποιείται για να δώσει κύρος σε έναν χώρο (το γραφείο του αρχαιολόγου). Στο *Dagger of Amon Ra* 1992 είναι τοποθετημένη σε τοίχο, εντυπωσιάζει και είναι δάνειο μεταξύ δύο μουσείων που συνεργάζονται. Στο *Sherlock Holmes* 2007 είναι σε κεντρική θέση στην αίθουσα που εκτίθεται και αποτελεί εθνικό θησαυρό «που αξίζει να κλαπεί». Στο *Animal Crossing* 2020 αποτελεί συλλεκτικό αντικείμενο που διατίθεται μαζί με άλλα αντικείμενα προς αξιοποίηση για τη δημιουργία μουσείου από τον παίκτη. Επίσης, στο παιχνίδι αυτό ο παίκτης καλείται να ανακαλύψει εάν η Στήλη είναι αυθεντική ή κίβδηλη. Στο *Sherlock Holmes* 2007 η Στήλη έχει κεντρικό ρόλο, η κλοπή της αποτελεί το κεντρικό θέμα κεφαλαίου, είναι εξαιρετικά πιστό αντίγραφο της πραγματικής Στήλης, και είναι τοποθετημένη στο πλέον κεντρικό σημείο της αίθουσας. Στο *Animal Crossing* 2020, η Στήλη επίσης γίνεται κέντρο του ενδιαφέροντος, αφού ο παίκτης θα την αγοράσει για το μουσείο που δημιουργεί. Φαίνεται ότι η Στήλη της Ροζέττας έχει χρηστικά χαρακτηριστικά στα βιντεοπαιχνίδια, καθώς οι παίκτες δεν γίνεται να την αγνοήσουν στο πλαίσιο της αποστολής τους.

## 5. Συζήτηση

Είτε πρόκειται για αναπαραστάσεις πραγματικών μουσείων είτε για επινοημένα μουσεία για τις ανάγκες των βιντεοπαιχνιδιών, τα μουσεία με τα μουσειακά τους αντικείμενα έχουν παρουσία στα βιντεοπαιχνίδια. Στις τρεις περιπτώσεις που μελετήσαμε (Αφροδίτη της Μήλου – Μουσείο Λούβρου, Δισκοβόλος του Μύρωνα – Βρετανικό Μουσείο, και Στήλη της Ροζέττας – Βρετανικό Μουσείο), τα πραγματικά μουσειακά αντικείμενα αναπαρίστανται ψηφιακά στα βιντεοπαιχνίδια μέσα σε πραγματικά ή μη μουσεία. Οι πολιτικές του Λούβρου και του Βρετανικού Μουσείου προβλέπουν τη συνεργασία με εξωτερικούς φορείς. Επομένως θεωρούμε ότι έχουν εξασφαλιστεί οι σχετικές άδειες και προβλέψεις.

Η μουσειακή επικοινωνία έχει πολλά να κερδίσει από την παρουσία μουσειακών αντικειμένων στα βιντεοπαιχνίδια. Η εμπειρία μας από το παίξιμο των βιντεοπαιχνιδιών και οι εμπειρίες που άλλοι παίκτες μετέφεραν στο πλαίσιο της έρευνας, επιβεβαιώνουν ότι οι παίκτες αποτελούν μη-επισκέπτες που γίνονται επισκέπτες ακριβώς επειδή έρχονται σε επαφή με τα μουσειακά αντικείμενα μέσω των βιντεοπαιχνιδιών. Όσο πιο χρηστικό είναι ένα αντικείμενο σε ένα βιντεοπαιχνίδι και όσο περισσότερο ο παίκτης διαδρά με αυτό, τόσο αυξάνεται το ενδιαφέρον του να το δει από κοντά και να μάθει περισσότερα για αυτό και για το πλαίσιο αναφοράς του (πότε δημιουργήθηκε, πότε χρονολογείται, ποιος ο ρόλος του την εποχή που δημιουργήθηκε, πώς κατέληξε στο μουσείο, πώς συνδέεται με άλλα αντικείμενα). Πράγματι, ο Starpleton (2004) επιβεβαιώνεται ότι τα παιχνίδια σχεδιάζονται ώστε ο παίκτης να μαθαίνει, καθώς ενισχύεται η σύνδεση με τους όρους *edutainment*, *artentainment*, *active learning* και *serious gaming*. Ανάλογο ρόλο προσέλκυσης ειδικού κοινού είχαν στο παρελθόν ο κινηματογράφος, τα κόμιξ και η ποπ κουλτούρα γενικότερα. Ας μην ξεχνάμε ότι ορισμένα μουσειακά αντικείμενα είναι υπάρχουν εύκαιρα στην αγορά ως *props* και *renderings*.

Τα μουσεία σήμερα φαίνεται ότι επιδιώκουν τη μουσειακή επικοινωνία με τα βιντεοπαιχνίδια, γεγονός που προκύπτει και από τα εγχειρίδια των βιντεοπαιχνιδιών. Συγκεκριμένα στο εγχειρίδιο του βιντεοπαιχνιδιού *The Messenger* 2000 (*Dream\_Catcher*, 2001) το Πολιτιστικό Τμήμα του Λούβρου δηλώνει ότι σχεδόν έξι εκατομμύρια επισκέπτες έρχονται στο Μουσείο κάθε χρόνο για να δουν τις συλλογές του: «Πολλοί γνωρίζουν τη Μόνα Λίζα ή τη γυάλινη πυραμίδα. Ελάχιστοι συνειδητοποιούν ότι μπαίνουν σε κτίριο που υπάρχει και λειτουργεί εδώ και οκτώ αιώνες. Με την επίβλεψη του Λούβρου, το παιχνίδι παρουσιάζει

λιγότερο γνωστές πτυχές του κτηρίου» (απόδοση στα ελληνικά από τους συγγραφείς). Η φράση αυτή απηχεί και σε άλλα αντικείμενα του Μουσείου του Λούβρου, λιγότερο γνωστά (π.χ. το θυμιατήρι σε σχήμα αιλουροειδούς - αρ. κατ. AA.19, Χορασάν, 1100-1200 μ.Χ.). Αντίστοιχη είναι η περίπτωση του βιντεοπαιχνιδιού *Κώδικας Ντα-Βίντσι* 2006, που εκδόθηκε μαζί με την ομώνυμη ταινία. Το Λούβρο συνεργάστηκε και συμμετείχε στην επιμέλεια των σκηνών του γυρίσματος της ταινίας και των γραφικών του βιντεοπαιχνιδιού αναφορικά με τα μουσειακά αντικείμενα που παρουσιάζονται (Riding, 2006).

Η μουσειακή επικοινωνία επιτυγχάνεται επίσης με τη διατήρηση της αξίας ενός αντικειμένου ως χαρακτηριστικού ενός μουσείου ή της έννοιας του μουσείου γενικότερα. Η Αφροδίτη της Μήλου και ο Δισκοβόλος του Μύρωνα, μόνο με την παρουσία τους σε ένα ψηφιακό δωμάτιο ή πίστα, ταυτίζουν το περιβάλλον τους με μουσείο. Αυτό από μόνο του είναι ένα σημείο αναφοράς για τη μουσειακή επικοινωνία. Η διάσταση αυτή, σε συνδυασμό με τα παραπάνω, αναμένεται να οδηγήσει στο μέλλον σε πολύ περισσότερες έρευνες και σπουδές από τα 38 προγράμματα διδακτορικών σπουδών που η Ruberg κατέγραψε προ λίγων ετών (Ruberg, 2019).

## 6. Συμπεράσματα και μελλοντική έρευνα

Αναμφίβολα, τα μουσεία έχουν παρουσία στα βιντεοπαιχνίδια επομένως το ερευνητικό μας ερώτημα για το πώς επιτυγχάνεται η μουσειακή επικοινωνία μέσω των βιντεοπαιχνιδιών είναι επίκαιρο. Από τη μελέτη τριών περιπτώσεων (Αφροδίτης της Μήλου, Δισκοβόλου του Μύρωνα, Στήλη Ροζέττας) προέκυψε ότι οι δημιουργοί των βιντεοπαιχνιδιών άλλοτε δίνουν στα μουσειακά αντικείμενα σημαντικό ρόλο στην πλοκή του παιχνιδιού (Στήλη Ροζέττας), άλλοτε τα αξιοποιούν ως δηλωτικά χώρου και ως αισθητικές παρεμβάσεις (Αφροδίτη της Μήλου, Δισκοβόλος του Μύρωνα). Τα μουσειακά αυτά αντικείμενα αποτυπώνονται στη μνήμη και στην εμπειρία του παίχτη. Επιβεβαιώθηκε ότι ενισχύεται η επιθυμία του παίκτη να μάθει περισσότερα για το μουσειακό αντικείμενο του βιντεοπαιχνιδιού, να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για αυτό, να επισκεφτεί το πραγματικό μουσείο και να το δει από κοντά. Κατά μία έννοια, το μουσειακό αντικείμενο μέσω των βιντεοπαιχνιδιών γίνεται πάλι χρήσιμο και συμβάλλει στη μουσειακή επικοινωνία. Το τι ακριβώς και επιπλέον αυτό συνεπάγεται και προκαλεί, αποτελεί πεδίο μελλοντικής έρευνας.

## Ευχαριστίες

Dr. Blondeau Etienne, Μουσείο του Λούβρου και Δρ. Κων/νος Αντωνόπουλος, Αρχαιολόγος ΥΠΠΟ και Πάνος Δημόπουλος, gamer.

## Αναφορές

Aarseth, E. (2014). Ludology. In M. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (σελ. 185-189). Routledge.

abc\_contributors. (2009). Backwards Compatible Edutainment ABC. <https://www.abc.net.au/tv/goodgame/stories/s2567035.htm>

Abt, C. (1987). *Serious Games*. University Press of America.

Alexandros\_of\_Antioch-possibly. (150-125 BCE). Aphrodite of Mylos (Vénus de Milo). Louvre, Louvre Online Collections. <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010277627>

- Applefors, D. (2022). What happened to the Valderas Museum map in Modern Warfare 2? Dotesports. <https://dotesports.com/call-of-duty/news/what-happened-to-museum-map-modern-warfare-2>
- Associated\_Press. (2022). Egyptians call on British Museum to return the Rosetta stone. Euronews. <https://www.pbs.org/newshour/world/egyptians-call-on-british-museum-to-return-the-rosetta-stone>
- Avard, A. (2016). Digital Discovery: Why we Love Museums in Videogames. Comics Games Magazine. <https://www.cgmagonline.com/articles/features/digital-love-museums-videogames/>
- Brame, C. J. (2019). Active Learning. The Ohio State University, Office of Academic Affairs. <https://www.oaa.osu.edu/sites/default/files/uploads/nfo/2019/Active-Learning-article.pdf>
- Butt, A. (2021). The present as past: Science fiction and the museum. *Open Library of Humanities*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.16995/olh.634>
- Carrington III, A. (1926). Official Guide to the Leyendecker Museum (A. Carrington III, Ed. 13 ed.). New York Museum Press Consortium  
[http://www.sierrahelσελ.com/Documents/Misc/Laura\\_Bow\\_2\\_Leyendecker\\_Museum\\_Guide.pdf](http://www.sierrahelσελ.com/Documents/Misc/Laura_Bow_2_Leyendecker_Museum_Guide.pdf)
- Dalby, A. (2019). The Rosetta Stone. *WikiJournal of Humanities*, 2(1), 1-19. <https://doi.org/10.15347/wjh/2019.001>
- Dannenberg, S., & Fischer, N. (2017). Gaming scenarios: Making sense of diverging developments. *Journal of Futures Studies*, 22(2), 15-26. [https://doi.org/10.6531/JFS.2017.22\(2\).A15](https://doi.org/10.6531/JFS.2017.22(2).A15)
- DaSilva, V. (2010). Games with Museum Setting. Wolrd Press. <https://vieiradasilva.wordpress.com/2010/03/23/museums-game-settings/>
- Dream\_Catcher. (2001). The Messenger (manual). Dream Catcher
- Farrant, T. (2022). The Rosetta Stone: 200 years on and calls for repatriation continue. Euronews. <https://www.euronews.com/culture/2022/09/28/the-rosetta-stone-200-years-on-and-calls-for-repatriation-continue>
- Giorgione\_or\_Titian. (1508-10). Sleeping Venus. Gemäldegalerie Alte Meister, SKD Online Collection. <https://skd-online-collection.skd.museum/Details/Index/294844>
- Hassan, M. (2023). Deleted Museum Level May Be Returning To Modern Warfare 2. DualShockers. <https://www.dualshockers.com/deleted-museum-level-may-be-returning-to-modern-warfare-2/>
- Hill, J. (2017). India and the World: Research Manager JD Hill talks about a brand new exhibition in Mumbai, the latest collaboration between the British Museum and museums in India. The British Museum. <https://www.britishmuseum.org/blog/india-and-world>
- Howell, D. R. (2015). The mystery of museums in graphic novels. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 6(4), 419-429. <https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1027938>
- ICOM. (2022). Museum Definition. International Council of Museums. <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- India\_and\_The\_World. (2017-2018). India and the World. IndiaandtheWorld.com. <https://www.indiaandtheworld.org/>
- Felin (caracal) (1100-1200 CE.). brûle-parfum. Louvre Museum. <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010315017>

- Komarac, T., Ozretic-Dosen, D., & Skare, V. (2020). Managing edutainment and perceived authenticity of museum visitor experience: insights from qualitative study. *Museum Management and Curatorship*, 2(35). <https://doi.org/10.1080/09647775.2019.1630850>
- Kuo-Hua Chen, & Hoffman, J. (2017). Serious play: Transforming futures thinking through game-based curriculum design. *Journal of Futures Studies*, 22(2), 41-60. [https://doi.org/10.6531/JFS.2017.22\(2\).A41](https://doi.org/10.6531/JFS.2017.22(2).A41)
- Lesso, R. (2022). Why Is the Venus de Milo So Famous? The Collector. <https://www.thecollector.com/why-is-the-venus-de-milo-so-famous/>.
- Mayra, F. (2008). An Introduction to Game Studies. Sage Publications.
- Michon, E. (1900). La Vénus de Milo : son arrivée et son exposition au Louvre. *Revue des Études Grecques*, 53/54, 302-370.
- Perron, B., Arsenault, D., Picard, M., & Therrien, C. (2008). Methodological questions in 'interactive film studies'. *New Review of Film and Television Studies*, 6(3), 233-252.
- Raj, H. (2023). Where Is The Valderas Museum Map In MW2? GGrecon. <https://www.ggrecon.com/guides/mw2-museum-map/>
- Riding, A. (2006). Fictionalizing the Louvre for 'Da Vinci Code' film. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2006/05/04/arts/04iht-davinci.html>
- Rijksmuseum. (2023). Image Request: Order high resolution images free of charge. Rijks Museum. <https://www.rijksmuseum.nl/en/research/image-requests>
- Ruberg, B. (2019). Getting a Game Studies PhD: A Guide for Aspiring Video Game Scholars. <http://ourglasslake.com/>
- Sakellariou, A. G., & Papaioannou, G. (2019). 40 years in 40 Minutes: Museums in Popular Videogames. MW19. <https://mw19.mwconf.org/proposal/museums-in-videogames-four-decades-in-four-minutes/>
- Sakellariou, A. G., & Papaioannou, G. (2021). Museums in videogames: do we need a guidebook- under publication *Digital Culture & Audiovisual Challenges*, 3rd International Conference online.
- Sakellariou, A. G., & Papaioannou, G. (2023). Museums in the future as depicted in popular videogames: Looking forward to visit or better run-run away? *Journal of Future Studies*, 27(3), 75-90. [https://doi.org/10.6531/JFS.202303\\_27\(3\).0005](https://doi.org/10.6531/JFS.202303_27(3).0005)
- Stapleton, A. (2004). Beyond Entertainment: Games as Learning Technologies AIMIA Game-Based Learning Seminar, Melbourne VIC.
- Sukhov, A. (2015). Computer games and art. *Κυλμυρα/Culture*, 5(12), 197-204
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). Serious games: An overview. *Digitala Vetenskapliga Arkivet*. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A2416&dswid=-1331>
- The\_British\_Museum\_Curators. (2017). Everything you ever wanted to know about the Rosetta Stone. The British Museum. <https://www.britishmuseum.org/blog/everything-you-ever-wanted-know-about-rosetta-stone>
- The\_British\_Museum\_Curators. (2022-23). Exhibition: Hieroglyphs: unlocking ancient Egypt (13 Oct 2022 – 19 Feb 2023). The British Museum. <https://www.britishmuseum.org/exhibitions/hieroglyphs-unlocking-ancient-egypt>
- The Rosetta Stone (196 BC). The British Museum, British Museum online Collections [https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y\\_EA24](https://www.britishmuseum.org/collection/object/Y_EA24)
- The\_Smithsonian\_Institution\_Archives. (2023). The Smithsonian in Movies. The Smithsonian <https://siarchives.si.edu/history/smithsonian-movies>

- Tong, S. (2001). Active Learning, theory and applications Stanford University]. online. <https://www.proquest.com/openview/1805ff280a91a5a5ff5a0fdd15fb5a5d/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- White Hutchinson Leisure & Learning Group. (2019). Can entertainment save malls and shopping centers? <https://www.whitehutchinson.com/leisure/articles/downloads/save-the-malls.pdf>
- Wood, G. (1930). American gothic. Art Institute of Chicago, online collection. <https://www.artic.edu/artworks/6565/american-gothic>
- Χαλκουτσάκης, Γ. Μ. (1988). Η ιστορία της Αφροδίτης της Μήλου. ΙΩΝ. <https://metabook.gr/search?query=%CE%93%CE%B9%CE%AC%CE%BD%CE%BD%CE%B7%CF%82%20%CE%9C%20%CE%A7%CE%B1%CE%BB%CE%BA%CE%BF%CF%85%CF%84%CF%83%CE%AC%CE%BA%CE%B7%CF%82>

### **Βιντεοπαιχνιδογραφία**

*Animal Crossing: City Folk* 2008, *Animal Crossing: Dōbutsu no Mori* 2001, *Animal Crossing: New Horizons* 2020, *Animal Crossing: New Leaf* 2013, *Animal Crossing: Wild World* 2005, *Battune to the Museum* 1989, *Curious George* 2006, *Da Vinci Code* 2006, *Dagger of Amon Ra* 1992, *Intensive Exposure* 2016, *Medievil 2* 2000, *Sherlock Holmes Versus Arsène Lupin* 2007, *Sinking City* 2019, *Temujin* 1997.