

19 Μαρτίου 2023

Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης: Ανθρωπόμορφο ρομπότ πιάνει κουβέντα με τους επισκέπτες και παίζει με τα παιδιά

[Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός / Λαογραφία & Μουσεία](#)



Newsroom

Απαντά στις ερωτήσεις των επισκεπτών, πιάνει κουβέντα μαζί τους και παίζει με τα παιδιά. Πρόκειται για έναν ανθρωπόμορφο ρομπότ που είναι «μόνιμος κάτοικος» του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης και έχει αναδειχθεί στον πιο πολύτιμο βοηθό του.



Newsroom

Το εν λόγω ρομπότ χρησιμοποιεί την Τεχνητή Νοημοσύνη και είναι το πιο προχωρημένο κομμάτι του έργου «CultureID: Το Διαδίκτυο του Πολιτισμού: Ενσωματώνοντας Τεχνολογία RFID στο Μουσείο», που μετά από σχεδόν τρία χρόνια οδεύει προς στην ολοκλήρωσή του τους επόμενους μήνες.

«Το συγκεκριμένο έργο είναι ένα από τα τέσσερα προγράμματα που υλοποιούμε, που έχουν όλα σχέση με τον ψηφιακό μετασχηματισμό. Αυτό είναι ένα από τα πιο καινοτόμα προγράμματα χρησιμοποιεί τη ρομποτική τεχνολογία RFID (ραδιοσυχνότητες) και επειδή σχεδιάστηκε ειδικά για το μουσείο μας αντιμετωπίζει ολιστικά μία πολύ μεγάλη γκάμα όλων αυτών που κάνουμε», δηλώνει μιλώντας στο Αθηναϊκό/Μακεδονικό Πρακτορείο Ειδήσεων η αναπληρώτρια προϊσταμένη του Αρχαιολογικού Μουσείου Θεσσαλονίκης Αγγελική Κουκουβού.

«Αυτό το πρόγραμμα στην ουσία επιδιώκει να αναπτύξει και να προσφερθούν στο Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης νέες τεχνολογίες που σχετίζονται με τον πολιτισμό», τονίζει ο συντονιστής και επικεφαλής του έργου, δρ Αντώνης Δημητρίου. Μιλώντας συγκεκριμένα για το ρομπότ, εξηγεί ότι προς το παρόν έχουν περάσει στη μνήμη του με κατάλληλο τρόπο πληροφορίες για τα βασικά αντικείμενα του μουσείου, έτσι ώστε, με ελεύθερο διάλογο πια, όταν έρθει ο επισκέπτης να μπορέσει να συζητήσει μαζί του. «Το ρομπότ θα αντιληφθεί τι θα

θέλει να μάθει ο επισκέπτης, ανάλογα με την τυχαία ερώτησή του, και θα του δώσει την κατάλληλη απάντηση.

Οι πληροφορίες αυτές που του έχουμε περάσει, είναι καλύτερα κατανοητές για τον άνθρωπο και ο λόγος του ρομπότ είναι εκλαϊκευμένος, ώστε να καταλαβαίνει ο κάθε επισκέπτης τι του λέει», αναφέρει ο δρ Αντωνίου και σημείωσε ότι είναι δυνατόν αυτό να επεκταθεί και για κάθε έκθεμα του μουσείου.

Το ρομπότ παίζει με τα παιδιά κυνήγι του θησαυρού

Το ίδιο πρωτότυπο κοινωνικό ρομπότ που έχει κατασκευαστεί για το Αρχαιολογικό Μουσείο, εκτός από το διάλογο που κάνει με τους ενήλικες, κάνει ...παρέα και με τους νεαρούς επισκέπτες.

«Καθημερινά παίζει παιχνίδια μέσα στο αρχαιολογικό μουσείο με τους μαθητές που το επισκέπτονται. Πρόκειται για παιχνίδια γρίφων όπου χωρίζει τα παιδιά σε ομάδες και τους ζητάει να ανακαλύψουν διάφορες πληροφορίες μέσα στο μουσείο. Επειδή οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν και μία φορητή συσκευή που έχουμε φτιάξει, όσο πλησιάζουν σωστά στο να βρουν την απάντηση, αυτή χτυπάει, όπως με το ζεστό - κρύο που παίζαμε παλιά. Έτσι, όταν τη βρουν, επιστρέφουν στο ρομπότ, δίνουν την απάντησή τους και εξελίσσεται το παιχνίδι», λέει ο επικεφαλής του έργου.

Η παρουσία του ρομπότ σε συνδυασμό με τον εμπυχωτή του μουσείου στα εκπαιδευτικά του προγράμματα, έχει πολλαπλασιάσει το ενδιαφέρον των μαθητών και τους έχει δώσει ένα άλλο ενδιαφέρον, όπως σχολιάζει η κ. Κουκουβού. «Τα παιδιά δεν κάνουν μία απλή ξενάγηση, όπου κάποιος τους δείχνει απλώς τα εκθέματα τους μιλά για αυτά. Το ρομπότ σε κάποιες συγκεκριμένες στάσεις ζητά από τους μαθητές να αναγνωρίσουν αντικείμενα ή να εντοπίσουν αντικείμενα που σχετίζονται με ένα θέμα και έτσι αναγκάζονται να τα ψάξουν, να σκεφτούν, να κάνουν ομάδες, να συνεργαστούν κι όλο αυτό αλλάζει την εκπαιδευτική διαδικασία, που γίνεται πια παιχνίδι», σημειώνει.

Νέα εμπειρία ξενάγησης και ιχνηλάτηση επισκεπτών

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα ολοκληρώνεται τον Ιούλιο και έως τότε θα έχουν ολοκληρωθεί όλες οι δοκιμές της πιλοτικής εφαρμογής του, που γίνονται ήδη. Αμέσως μετά, η εμπειρία των επισκεπτών θα αναβαθμιστεί και θα διευκολυνθεί.

«Με την είσοδο του επισκέπτη, του συστήνουμε να πάρει μία ειδική καρτέλα με την τεχνολογία RFID. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας το κινητό του τηλέφωνο - χωρίς να απαιτείται να εγκαταστήσει κάποια εφαρμογή, αφού συνδεθεί στο δωρεάν ασύρματο δίκτυό μας, θα μπορεί να έχει ξενάγηση σε 46 επιλεγμένα

αντικείμενα, είτε στα Ελληνικά είτε στα αγγλικά Αγγλικά, με δυνατότητα να τη διαβάσει ή την ακούσει. Είναι μία πολύ πιο ανεπτυγμένη ξενάγηση από αυτό που δίνει η λεζάντα ή το εποπτικό που υπάρχει δίπλα στο έκθεμα», υπογραμμίζει η κ. Κουκουβού.

Μάλιστα, με την κάρτα που φέρουν οι επισκέπτες κατά την παραμονή τους στο μουσείο, θα καταγράφεται η πορεία τους και οι... προτιμήσεις τους, γεγονός που θα προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της εμπειρίας τους.

«Θα δούμε σε ποιον χώρο μένουν περισσότερο, που σημαίνει ότι κάτι εκεί τους τραβά περισσότερο το ενδιαφέρον, οπότε θα μπορέσουμε μελλοντικά να προσφέρουμε ενδεχομένως μία επιπλέον ξενάγηση ή να προσθέσουμε και άλλα αντικείμενα στο χώρο εκείνο», εξηγεί η αν. προϊσταμένη. «Επίσης, αν κάπου παρατηρείται συνωστισμός, θα σκεφτούμε να αλλάξουμε σε κάποια σημεία τη ροή. Όλα αυτά είναι σε ένα σχεδιασμό που θα βοηθήσει τόσο την εμπειρία που θα προσφέρουμε στον επισκέπτη όσο και στη διευκόλυνσή του», επισημαίνει.

Εκθέματα με... τσιπάκι

Εκτός από την ιχνηλάτηση των επισκεπτών όμως, πλέον και τα εκθέματα θα έχουν τη δική τους ψηφιακή ταυτότητα, που θα αποκαλύπτει όλες τις σχετικές μ' αυτά πληροφορίες. Μία παρόμοια ετικέτα έχει προστεθεί σχεδόν στο σύνολο των αντικειμένων της έκθεσης και μαρτυρά τη θέση που αυτά βρίσκονται. «Εάν ένα αντικείμενο πηγαίνει στο εργαστήριο για να συντηρηθεί, εάν επιστρέψει ή αν φύγει για μία έκθεση στο εξωτερικό, εμείς αυτό θα το γνωρίζουμε. Είναι ένα πρόγραμμα για τις συλλογές μας, για την τεκμηρίωση, την ασφάλεια και τη σωστή προστασία τους», εξηγεί η κ. Κουκουβού και προσθέτει: «Στη συγκεκριμένη βάση δεδομένων θα περνιούνται και άλλα στοιχεία που αφορούν στο έκθεμα, όπως η περιγραφή του, οι διαστάσεις του, οι αρχαιομετρικές αναλύσεις που γίνονται στο μουσείο, τα δελτία κατάστασης που κάνουν οι συντηρητές, η βιβλιογραφία του κ.α.».

Όλα τα παραπάνω, παρουσιάστηκαν σε επιστημονική ημερίδα με θέμα «Ρομποτική και το Διαδίκτυο του Πολιτισμού. Όραμα ή Πραγματικότητα;» που πραγματοποιήθηκε σήμερα και την οποία οργάνωσαν το Αρχαιολογικό Μουσείο Θεσσαλονίκης, το Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, το Πανεπιστήμιο Μακεδονίας και οι εταιρείες Trinity Systems και Kenotom.

Πηγή: newsbeast.gr