

-  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ  
Δ.Π.Μ.Σ ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ



## **ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**Η επίδραση των μέτρων κατά της πανδημίας στον Πολιτισμό και  
οι εναλλακτικές περιπτώσεις με την χρήση ψηφιακών μέσων**

ΕΥΘΥΜΙΑΔΟΥ ΣΕΒΑΣΤΗ ΑΜ: 1087

**ΙΟΥΝΙΟΣ 2021**

**ΕΠΟΠΤΗΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΛΑΠΠΑΣ**

Διευθυντής Εργαστηρίου Ψηφιακών Μέσων και Στρατηγικής Επικοινωνίας

Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων

Σχολή Κοινωνικών Επιστημών και Ανθρωπιστικών Επιστημών

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

**ΣΥΝΕΞΕΤΑΣΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:**

**ΤΣΙΧΛΑ ΕΙΡΗΝΗ:**

Επίκουρη Καθηγήτρια

Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας

**ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ ΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΥ**

Επιστημονική Συνεργάτιδα

Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων

# Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	2
Κατάλογος Πινάκων .....	4
Πίνακας Εικόνων .....	4
Πίνακας Γραφημάτων .....	4
Ευχαριστίες.....	6
Περίληψη.....	8
Abstract.....	9
Εισαγωγή .....	10
Στόχοι της Εργασίας.....	13
Μέθοδος Συλλογής Δεδομένων .....	13
Ανάλυση δεδομένων.....	14
<b>Κεφάλαιο 1: Η κατάσταση του Πολιτισμού πριν την Πανδημία.....</b>	<b>16</b>
<b>1.1 Ορισμοί.....</b>	<b>16</b>
1.1.1 Η έννοια του Πολιτισμού.....	16
1.1.2 Ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας (ΠΔΤ).....	20
1.1.3 Η Πανδημία COVID-19.....	21
<b>1.2 Τα χαρακτηριστικά του ΠΔΤ στην Ευρώπη πριν την πανδημία.....</b>	<b>22</b>
1.2.1 Καινοτομία στον ΠΔΤ .....	23
1.2.2 Ψηφιοποίηση στον ΠΔΤ .....	24
1.2.3 Συμβολή του ΠΔΤ στην καινοτομία στην ευρύτερη οικονομία .....	25
<b>1.3 Τα χαρακτηριστικά του ΠΔΤ στην Ελλάδα πριν την πανδημία .....</b>	<b>30</b>
1.3.1 Απασχόληση και Επιχειρήσεις .....	34
1.3.2 Περιφερειακές ανισότητες στην παραγωγή του ΠΔΤ .....	38
1.3.3 Διεθνές εμπόριο σε πολιτιστικά αγαθά και διεθνής πολιτιστική συμμετοχή .....	40
<b>Κεφάλαιο 2: Τα μέτρα κατά της πανδημίας και η επίδρασή τους στον ΠΔΤ .....</b>	<b>46</b>
<b>2.1 Οι οικονομικές και κοινωνικές επιπτώσεις του πολιτιστικού lockdown .....</b>	<b>47</b>
<b>Κεφάλαιο 3: Οι εναλλακτικές περιπτώσεις με τη χρήση ψηφιακών μέσων .....</b>	<b>52</b>
<b>3.1 Ηλεκτρονικός Πολιτισμός - E-culture.....</b>	<b>52</b>
<b>3.2 Οι διαφορετικές μορφές του ηλεκτρονικού πολιτισμού .....</b>	<b>53</b>
<b>3.3 Οι τέχνες του θεάματος.....</b>	<b>54</b>
3.3.1 Ψηφιακό Θέατρο.....	54
3.3.2 Διαδικτυακά Φεστιβάλ .....	56

3.4 Οι εικαστικές τέχνες.....	57
3.5 Οπτικοακουστικά μέσα.....	59
3.6 Μουσική .....	60
3.7 Πολιτιστική κληρονομιά .....	61
3.7.1 Ψηφιακά Μουσεία .....	62
3.8 Τέχνες και Εκπαίδευση.....	63
3.9 Πολιτισμός και Social Media .....	65
<b>Κεφάλαιο 4: Η επόμενη μέρα: Το μέλλον του Πολιτισμού μετά την πανδημία COVID-19</b>	<b>68</b>
4.1 Υποστηρικτικά μέτρα και δράσεις διεθνών οργανισμών .....	68
4.1.1 Ευρωπαϊκή Ένωση.....	68
4.1.2 UNESCO.....	69
4.1.3 Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ).....	70
4.1.4 Το Συμβούλιο της Ευρώπης (The Council of Europe) .....	71
4.2 Υποστηρικτικά μέτρα και δράσεις στην Ελλάδα .....	72
4.3 Η επόμενη μέρα για τον ΠΔΤ .....	73
4.3.1 Οι προκλήσεις .....	74
4.4 Προτάσεις για την αποτελεσματική αντιμετώπιση των προκλήσεων.....	76
4.4.1 Πρόταση 1: Ενσωμάτωση της καλλιτεχνικής παρέμβασης στην χάραξη πολιτικών. .	77
4.4.2 Πρόταση 2: Ενσωμάτωση της πολιτιστικής διάστασης στην κοινωνική πολιτική.....	77
4.4.3 Πρόταση 3: Προσαρμογή στα νέα μοτίβα. ....	78
4.4.4 Πρόταση 4: Ενθάρρυνση της συνεργασίας και της συγκέντρωσης πόρων. ....	78
<b>Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα .....</b>	<b>80</b>
<b>Βιβλιογραφία .....</b>	<b>82</b>
Ελληνική .....	82
Ξενόγλωσση .....	83

## Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1. Ο ρόλος που διαδραματίζει ο ΠΔΤ στην προώθηση της καινοτομίας σε όλο το εύρος της αλυσίδας αξίας των επιχειρήσεων. ....	27
Πίνακας 2. Αριθμός εργαζομένων και Προστιθέμενη Αξία του ΠΔΤ στην Ελλάδα, τις περιόδους 2008-2014 και 2013-2014.....	33
Πίνακας 3. Δεδομένα στους τομείς Θέατρου & Χορού, Παραγωγής Ταινιών και Κινηματογράφου καθώς και Παραγωγής Μουσικής στην περιοχή της Αττικής το 2015.....	36

## Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1. 3ο Διεθνές Συνέδριο: «Ψηφιακή κουλτούρα και οπτικοακουστικές προκλήσεις - Διαθεματική Δημιουργικότητα στις Τέχνες και την Τεχνολογία ».....	6
Εικόνα 2. Στέγη Γραμμάτων & Τεχνών Ι. Ωνάση - Η απόσταση μας ενώνει .....	11
Εικόνα 3. Παραγωγή των Handel's Acis και Galatea από τον Wayne McGregor ως μέρος της σειράς #Our House To Your House της Royal Opera House .....	12
Εικόνα 4: Επιγραφή πινακίδας κινηματογράφου στη Γερμανία - «Ο πολιτισμός δεν είναι τα πάντα, όμως δίχως πολιτισμό, δεν έχει τίποτα αξία».....	15
Εικόνα 5. Δυναμικό καινοτομίας του ΠΔΤ σε σχέση με την ευρωπαϊκή βιομηχανία. Πηγή Δεδομένων Εικόνας: Tom Fleming Creative Consultancy, 2015.....	25
Εικόνα 6. . Βασικά στοιχεία του ΠΔΤ στην Ελλάδα το 2014. (Πηγή : Ίδια επεξεργασία) .....	30
Εικόνα 7. Ψηφιακό θέατρο (www.athinorama.gr).....	56
Εικόνα 8. Το Momus τη Θεσσαλονίκη (Πηγή: Εφημερίδα Μακεδονία) .....	58
Εικόνα 9. Το Pari's Theatre που εξαγόρασε το Netflix (www.tanea.gr) .....	60
Εικόνα 10. Ψηφιακό μουσείο Ακαδημίας Πλάτωνος (www.ktirio.gr).....	62

## Πίνακας Γραφημάτων

Γράφημα 1. Βασικά στοιχεία για επιλεγμένους τομείς της ελληνικής οικονομίας το 2014.....	31
Γράφημα 2. Αλλαγές στα βασικά στοιχεία του ΠΔΤ στην Ελλάδα και την ΕΕ, τις περιόδους 2008-2014 και 2013-2014.....	32
Γράφημα 3. Ποσοστιαίες μεταβολές στον αριθμό υπαλλήλων ΠΔΤ στην Ελλάδα τις περιόδους 2008-2014, και 2013-2014.....	34

Γράφημα 4. Ποσοστό υπαλλήλων ανά υποτομέα ΠΔΤ στην Ελλάδα το 2014. ....	35
Γράφημα 5. Ποσοστό εργαζομένων ανά φύλο στον ΠΔΤ στην Ελλάδα και στην ΕΕ-28 το 2008 και το 2014. ....	38
Γράφημα 6. Ποσοστά ΠΔΤ στην απασχόληση και τον περιφερειακό στις 13 περιφέρειες της Ελλάδας το 2014. ....	39
Γράφημα 7. Αριθμός φεστιβάλ και βιβλιοθηκών ανά 100.000 κατοίκους το 2015. ....	40
Γράφημα 8. Εξαγωγές εντός και εκτός ΕΕ από την Ελλάδα το 2008 και το 2014 (σε χιλιάδες ευρώ). ....	41
Γράφημα 9. Συχνότητα επίσκεψης σε πολιτιστικούς χώρους, κινηματογράφους και παρακολούθησης θεατρικών έργων και συναυλιών στην Ελλάδα το 2007 και το 2011. ....	42
Γράφημα 10. Συχνότητα ανάγνωσης βιβλίων ανά φύλο το 2011 (%). ....	43
Γράφημα 11. Συχνότητα ανάγνωσης εφημερίδων στην Ελλάδα και την ΕΕ το 2011 (%). ....	44

## Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της διπλωματικής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές/τριες του Διατμηματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «**Δημόσιος Λόγος και Ψηφιακά Μέσα**» (Public Discourse and Digital Media), που διοργανώνουν το Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών και το Τμήμα Επικοινωνίας και Ψηφιακών Μέσων της Σχολής Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας για το άρτιο επιστημονικό και διδακτικό τους έργο.

Ιδιαίτερα θα ήθελα να απευθύνω θερμές ευχαριστίες στον επιβλέποντα κ. Λάππα Γεώργιο, καθηγητή Πληροφορικής με έμφαση στις Κοινωνικές και Πολιτικές Επιστήμες, Αν. Διευθυντή του Μεταπτυχιακού «**Δημόσιος Λόγος και Ψηφιακά Μέσα**», για την υποστήριξη του θέματος, την καθοδήγηση, την ενθάρρυνση, την κατανόησή του και την άμεση και ουσιαστική βοήθεια που μου παρείχε κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας αλλά και μετέπειτα για την υποστήριξη και ενθάρρυνση που μου παρείχε στο να την παρουσιάσω στο 3ο Διεθνές Συνέδριο: «Ψηφιακή κουλτούρα και οπτικοακουστικές προκλήσεις - Διαθεματική Δημιουργικότητα στις Τέχνες και την Τεχνολογία » που πραγματοποιήθηκε διαδικτυακά στις 28-29 Μαΐου από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο.

Τέλος θα ήταν παράλειψη να μην ευχαριστώ το σύζυγο μου Καρυπίδη Νικόλαο για την τεχνική υποστήριξη του στο να ολοκληρωθεί η παρουσίαση της εργασίας στο άνωθεν συνέδριο



*Εικόνα 1. 3ο Διεθνές Συνέδριο: «Ψηφιακή κουλτούρα και οπτικοακουστικές προκλήσεις - Διαθεματική Δημιουργικότητα στις Τέχνες και την Τεχνολογία »*



000036.mp4

Παρουσίαση της εργασίας

«The Impact of Anti-Pandemic Measures on Culture and Alternative Cases Using Digital  
Media»

στο 3ο Διεθνές Συνέδριο: «Ψηφιακή κουλτούρα και οπτικοακουστικές προκλήσεις -  
Διαθεματική Δημιουργικότητα στις Τέχνες και την Τεχνολογία

3rd International Conference Digital Culture & Audio Visual Challenges

*Interdisciplinary Creativity in Arts and Technology*

Online, May 28-29, 2021



## Περίληψη

Η πανδημία του κορονοϊού, εκτός από πρωτοφανείς επιπτώσεις στον υγειονομικό τομέα, έχει επιφέρει μεγάλης εμβέλειας καταστροφές στην οικονομία. Με το εκτεταμένο κλείσιμο βιομηχανιών, επιχειρήσεων, τόπων λατρείας, θεάτρων και γκαλερί, αθλητικών χώρων, μπαρ, εστιατορίων και πάρκων, η παγκόσμια οικονομία περιέπεσε σε βαθιά ύφεση. Εντούτοις, εν μέσω της κοινωνικής και οικονομικής αναστάτωσης που προκλήθηκε, ξεχώρισε η ανθρώπινη ανάγκη για επικοινωνία. Σε αντίθεση με προηγούμενες πανδημίες, οι άνθρωποι αναζήτησαν ενεργά τη μεταξύ τους διασύνδεση μέσω των ψηφιακών τεχνολογιών, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν ευρέως όχι μόνο για τη διάδοση πληροφοριών και τη διατήρηση της επαφής ανάμεσα στα μέλη οικογενειών και ανάμεσα σε καταναλωτές και επιχειρήσεις αλλά και για την παροχή διεξόδου, παρηγοριάς και έμπνευσης στα εκατομμύρια των ανθρώπων που έμειναν στα σπίτια τους κατ' εντολή των κυβερνήσεων στα πλαίσια των μέτρων ελέγχου της πανδημίας. Πάνω από ένα χρόνο μετά, η κατάσταση παραμένει ακόμη ρευστή και μεταβάλλεται συνεχώς, ωστόσο ακόμη και από τις πρώτες εβδομάδες της πανδημίας, ήταν προφανές ότι εκείνοι που εργάζονταν στον Πολιτιστικό και Δημιουργικό Τομέα (ΠΔΤ) παρείχαν όσα πολλοί θεωρούν ως βασικές υπηρεσίες. Κυβερνήσεις, πολίτες, καλλιτέχνες, πολιτιστικοί φορείς, εργαζόμενοι στον ΠΔΤ και απλοί πολίτες αντέδρασαν στις πρωτοφανείς συνθήκες της πανδημίας Covid-19 με διάφορους τρόπους και την πολύτιμη αρωγή των ψηφιακών μέσων, γεγονός το οποίο υπογραμμίζει ακόμη περισσότερο ότι, η δημιουργική δραστηριότητα ήταν σημαντική σε πολλά επίπεδα. Η αξία του πολιτισμού ήταν εμφανής στον οικονομικό τομέα, αλλά αντικατοπτρίστηκε επίσης σε δράσεις που στοχεύουν στην ενίσχυση του κοινωνικού και δημοκρατικού ιστού της κοινωνίας. Η παρούσα εργασία διερευνά τις επιπτώσεις των μέτρων για τον περιορισμό της διασποράς της πανδημίας COVID-19 στον πολιτισμό και ειδικότερα στον Πολιτιστικό και Δημιουργικό Τομέα (ΠΔΤ), τις εναλλακτικές λύσεις με τη χρήση ψηφιακών μέσων, καθώς και το μέλλον του πολιτισμού μετά την πανδημία.

**Λέξεις-Κλειδιά:** Πολιτισμός, Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας, ΠΔΤ, πανδημία, COVID-19, τέχνη, ψηφιακή τέχνη, ψηφιακά μέσα, ψηφιακή τεχνολογία, ηλεκτρονικός πολιτισμός

## **Abstract**

The coronavirus pandemic, in addition to unprecedented repercussions to the global health sector, has wreaked havoc on the economy. With the widespread lockdown of industries, businesses, places of worship, theaters and galleries, sports venues, bars, restaurants and parks, the global economy has fallen into a deep recession. However, in the midst of the social and economic disruptions caused by COVID-19, the human need for communication stood out. Unlike previous pandemics, people actively sought to connect with each other through digital technologies, which were widely used not only to convey information and maintain contact between family members and between consumers and businesses but also to provide creative ways-out, consolation and inspiration to the millions of people who stayed in their homes as part of the governmental pandemic-control measures. More than a year later, the situation is still unstable and constantly changing, but even from the first weeks of the pandemic, it was obvious that those working in the Cultural and Creative Sector (CCS) provided what many consider to be basic services. Governments, citizens, artists, cultural institutions, CCS workers and citizens have responded to the unprecedented conditions of the COVID-19 pandemic in a variety of ways and with the valuable help of digital media, which further emphasizes that creativity was particularly significant in these turbulent times. The value of culture was evident in the economic sphere, but it was also reflected in actions aimed at strengthening the social and democratic fabric of society. This paper explores the implications of measures to reduce the spread of the COVID-19 pandemic in culture and in particular in the Cultural and Creative Sector (CMD), digital media alternatives, and the future of post-pandemic culture. This paper examines the implications of the measures taken to reduce the spread of the COVID-19 pandemic on culture and in particular on the Cultural and Creative Sector (CCS), the digital media alternatives and the future of post-pandemic culture.

**Keywords:** Culture, Cultural and Creative Sector, CCS, pandemic, COVID-19, digital art, digital media, digital technology, e-culture

## Εισαγωγή

Η πανδημία Covid-19 δημιούργησε πρωτοφανείς προκλήσεις για τις πόλεις σε όλον τον κόσμο. Καθώς η λειτουργία των αστικών οικονομιών υφίσταται μια παραδειγματική αλλαγή, καταδεικνύεται ως επείγουσα η ανάγκη υποστήριξης των κοινοτήτων με μια προνοητική και προσαρμοστική προσέγγιση αναφορικά με την ανάκαμψη, προκειμένου να βοηθηθεί η εκ νέου κινητοποίηση των διαφόρων βιομηχανιών και αστικών συστημάτων. Τα μέτρα κατά της πανδημίας Covid-19, εκτός από τις αλλαγές που επέφεραν στην καθημερινή ζωή, αλλά και σε τομείς όπως η οικονομία και η εργασία, έπληξαν την κοινωνικότητα και περιόρισαν τη δυνατότητα των ανθρώπων να συναντώνται και να μένουν μαζί, γεγονός που αποτελεί και την ουσία του Πολιτισμού.

Ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας (Cultural and Creative Sector — CCS), ο οποίος περιλαμβάνει όλους τους επιμέρους τομείς που βασίζονται στις πολιτιστικές αξίες και την καλλιτεχνική ή δημιουργική έκφραση όπως η αρχιτεκτονική, τα πολιτιστικά αρχεία, οι βιβλιοθήκες, τα μουσεία, οι τέχνες του θεάματος, οι εικαστικές τέχνες, η μουσική, η λογοτεχνία, κ.α., διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην ευημερία και τη συνοχή των ανθρώπων. Ειδικότερα, διαμορφώνει την ταυτότητά τους αλλά και οικοδομεί στέρεες γέφυρες επικοινωνίας μεταξύ των διαφορετικών ανθρώπινων κοινοτήτων (European Investment Fund, 2019).

Μαζί με την τουριστική βιομηχανία, ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας συγκαταλέγεται μεταξύ των πλέον επηρεασμένων από την τρέχουσα κρίση του κωρονοϊού. Η πανδημία καθώς και τα μέτρα που έλαβαν οι κυβερνήσεις για τον περιορισμό της, επέφεραν μια μαζική απώλεια εσόδων σε όλους τους τομείς του Πολιτισμού. Ξαφνικά, με το ξέσπασμα του ιού SARS-CoV-2, η παγκόσμια παραγωγή σταμάτησε, επηρεάζοντας ολόκληρη την πολιτιστική αλυσίδα: όλες οι πολιτιστικές εκδηλώσεις αναβλήθηκαν ή ακυρώθηκαν εντελώς ενώ τα βιβλιοπωλεία, ο κινηματογράφος, οι χώροι συναυλιών, τα μουσεία, τα θέατρα, οι χώροι πολιτιστικής κληρονομιάς και οι γκαλερί τέχνης έκλεισαν τις πόρτες τους στο κοινό. Το γεγονός αυτό, όχι μόνο κατέστησε τις συνθήκες των εργαζομένων στους πολιτιστικούς τομείς επισφαλείς, αλλά και στέρησε από το σύνολο των ανθρώπων την πρόσβαση σε βασικά πολιτιστικά αγαθά.

Εντούτοις, αυτές οι προκλήσεις κατέδειξαν περισσότερο από ποτέ τη σημασία του Πολιτισμού και της Δημιουργικότητας για την κοινωνία. Η διαθεσιμότητα πολιτιστικού περιεχομένου συμβάλλει στην ψυχική υγεία και ευεξία, και για τον λόγο αυτό, πολλά πολιτιστικά

ιδρύματα αξιοποιώντας τα ψηφιακά μέσα, ανέλαβαν την πρωτοβουλία να προσφέρουν δωρεάν περιεχόμενο κατά τη διάρκεια του πολιτιστικού lockdown ανοίγοντας νέες και ενδιαφέρουσες προοπτικές στον τομέα. Μερικά παραδείγματα αποτελούν τα εξής:

- Η πρωτοβουλία της Βασιλικής Όπερας του Λονδίνου (Royal Opera House) να ξεκινήσει ένα πρόγραμμα δωρεάν πολιτιστικού περιεχομένου που περιλάμβανε παραγωγές που προσφέρονταν κατ' απαίτηση και δωρεάν από τα κανάλια της στο Facebook και το YouTube. Το ίδιο παράδειγμα ακολούθησε και η Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση στην Ελλάδα με την δωρεάν παρουσίαση θεατρικών παραστάσεων από το κανάλι της στο YouTube.



Εικόνα 2. Στέγη Γραμμάτων & Τεχνών Ι. Ωνάση - Η ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΑΣ ΕΝΩΝΕΙ

- Η πρωτοβουλία της Κρατικής Όπερας της Βιέννης (Wiener Staatsoper) να ανοίξει δωρεάν αρχεία ζωντανής ροής (livestreaming) έτσι ώστε οι λάτρες της μουσικής σε όλον τον κόσμο να μπορούν να συνεχίσουν να απολαμβάνουν την όπερα και το μπαλέτο.



*Εικόνα 3. Παραγωγή των Handel's Acis και Galatea από τον Wayne McGregor ως μέρος της σειράς [#OurHouseToYourHouse](#) της Royal Opera House*

- Η πρωτοβουλία του Μητροπολιτικού Μουσείου Τέχνης της Νέας Υόρκης να προσφέρει μια συλλογή από βίντεο, άρθρα και διαδικτυακές πηγές ώστε να εμπνεύσει τη συνέχιση των ιδεών, της γνώσης και της δημιουργικότητας.
- Η πρωτοβουλία της Google, μέσω του Google Arts & Culture, να επιτρέψει την εικονική επίσκεψη σε μουσεία καθώς αξιοθέατα πολιτιστικής κληρονομιάς αξιοποιώντας μια σειρά διαδραστικών εργαλείων.
- Η πρωτοβουλία του Δικτύου Ψηφιακών Μουσείων (MCM Advancing digital transformation in museums) να συντάξει εκτενείς λίστες και οδηγούς που περιλαμβάνουν εικονικά μουσεία, δυνατότητες ηλεκτρονικής διδασκαλίας (e-learning) και διαδικτυακές συλλογές.

Τα παραπάνω παραδείγματα αποτελούν μόνο ένα στοιχειώδες δείγμα του συνόλου των πρωτοβουλιών των πολιτιστικών φορέων παγκοσμίως να συνεχίσουν το πολύτιμο τους έργο, αξιοποιώντας τις καινοτομίες και τις ανεξάντλητες ευκαιρίες που προσφέρει η Ψηφιακή Εποχή.

Παρά το γεγονός ότι, η πανδημία Covid-19 οδήγησε τις κοινωνίες σε μια δυστοπική κατάσταση, αυτό δεν εμπόδισε την ανθρώπινη εφευρετικότητα να φέρει και πάλι τον Πολιτισμό και τις Τέχνες στο προσκήνιο, επιχειρώντας την ελάφρυνση της αγωνίας, της απομόνωσης και του φόβου με την εκ νέου διέγερση της δημιουργικότητας. Αρωγός σε αυτήν την προσπάθεια στάθηκε η Τεχνολογία και οι καινοτομίες που αυτή προσφέρει μέσω της χρήσης των ψηφιακών μέσων.

Άλλωστε, είναι ιστορικά αποδεδειγμένο ότι, ο Πολιτισμός - σε όλες τις εκφάνσεις του - αναδύεται ζωντανός ακόμη και στις δυσκολότερες ώρες.

## **Στόχοι της Εργασίας**

Με βάση όσα αναφέρθηκαν στην προηγούμενη ενότητα, οι βασικοί στόχοι της παρούσας εργασίας, οι οποίοι και αντιστοιχούν στα τρία κεφάλαια που ακολουθούν, είναι:

1. Η ανάλυση της οικονομικοκοινωνικής κατάστασης στον Πολιτιστικό και Δημιουργικό Τομέα πριν την πανδημία, καθώς και της επίδρασης των μέτρων κατά της πανδημίας με έμφαση στις επιπτώσεις τους στον ΠΔΤ, τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Ευρώπη.

2. Η διερεύνηση παραδειγμάτων εναλλακτικών λύσεων που εφάρμοσαν πολιτιστικά ιδρύματα με τη χρήση ψηφιακών μέσων στους επιμέρους τομείς του Πολιτισμού (Τέχνες του Θεάματος, Μουσεία, Μουσική, Πολιτιστική Κληρονομιά, Λογοτεχνία κ.α.), καθώς και ο εντοπισμός των πλεονεκτημάτων και των μειονεκτημάτων αυτών των μεθόδων, έναντι των συμβατικών.

3. Η αναφορά στο μέλλον του Πολιτισμού στην μετά - Covid-19 εποχή, μέσα από τις πρωτοβουλίες Δικτύων και Οργανισμών τόσο σε εθνικό όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

## **Μέθοδος Συλλογής Δεδομένων**

Τα δεδομένα με τη μορφή άρθρων, αναφορών, αναρτήσεων, ομιλιών και βίντεο συλλέχθηκαν από τις ιστοσελίδες πολιτιστικών και άλλων φορέων της Ελλάδας, αλλά και της Ευρώπης (European Union, Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού, Compedium Cultural Policies & Trends, UNESCO, European Commission, European Parliament, Μουσείο Μπενάκη, κ.α.), από τον ελληνικό αλλά και ξένο Τύπο (Καθημερινή, New York Times, Market Insider, Financial Times, Το Βήμα, κ.α.) και τα social media (Facebook, YouTube και Twitter). Το υλικό που συγκεντρώθηκε αφορά στην πρώτη περίοδο του πολιτιστικού lockdown (Μάρτιος - Μάιος 2020) και μελετήθηκε έτσι ώστε να συζητηθεί το προσεχές μέλλον του Πολιτιστικού και Δημιουργικού Τομέα στην μετά - Covid-19 εποχή.

## Ανάλυση δεδομένων

Το πρώτο στάδιο της ανάλυσης των δεδομένων περιλάμβανε την μελέτη του υλικού που συγκεντρώθηκε, την αποδελτίωση των δημοσιευμάτων, την παρακολούθηση των βίντεο και των ομιλιών καθώς και τη δοκιμή των εναλλακτικών λύσεων που εφάρμοσαν οι πολιτιστικοί φορείς με τη βοήθεια των ψηφιακών μέσων (εικονικές επισκέψεις σε μουσεία, γκαλερί, αξιοθέατα, ψηφιακές βιβλιοθήκες κ.α.).

Στο δεύτερο στάδιο της ανάλυσης, πραγματοποιήθηκε κατηγοριοποίηση αυτών των δεδομένων με βάση τους τρεις βασικούς στόχους της εργασίας. Επεξηγηματικά, όσα δεδομένα αφορούσαν στην οικονομικοκοινωνική κατάσταση στον Πολιτιστικό και Δημιουργικό Τομέα πριν την πανδημία, καθώς και την επίδραση των μέτρων κατά της πανδημίας με έμφαση στις επιπτώσεις τους στον ΠΔΤ, τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Ευρώπη αποτέλεσαν την πρώτη κατηγορία δεδομένων. Αυτά τα δεδομένα, συνδέονται με τον πρώτο βασικό στόχο της εργασίας. Η δεύτερη κατηγορία δεδομένων αφορούσε στα παραδείγματα και τις εναλλακτικές λύσεις, με τη συμβολή των ψηφιακών μέσων, που εφάρμοσαν διάφοροι πολιτιστικοί φορείς, αλλά και επιχειρήσεις που ανήκουν στον ΠΔΤ στο πλαίσιο της προσπάθειας επιβίωσής τους κατά τη διάρκεια της καθολικής απαγόρευσης. Αυτή η κατηγορία δεδομένων αναφέρεται στο δεύτερο βασικό στόχο της εργασίας. Τέλος, όσα δεδομένα αναφέρονταν σε πρωτοβουλίες και δράσεις για την μελλοντική ενίσχυση του ΠΔΤ — δηλαδή συνδέονται με τον τρίτο βασικό στόχο της εργασίας — αποτέλεσαν την τρίτη κατηγορία .

Με βάση την παραπάνω κατηγοριοποίηση, στο τρίτο στάδιο της ανάλυσης δεδομένων αποσαφηνίστηκε η δομή της εργασίας. Από αυτή την αποσαφήνιση προέκυψε ότι, στο πρώτο κεφάλαιο, θα ξεκαθαριστούν οι βασικοί ορισμοί και θα αναλυθεί η πρότερη οικονομικοκοινωνική κατάσταση στον ΠΔΤ τόσο στην Ευρώπη γενικότερα, όσο και στην Ελλάδα ειδικότερα, μέσα από τη συγκέντρωση αξιόπιστων στατιστικών στοιχείων που προέρχονται από τις πιο πρόσφατες έρευνες στον ΠΔΤ τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Ευρώπη. Επιπλέον, στο δεύτερο κεφάλαιο, θα αποκρυσταλλωθούν οι επιπτώσεις της πανδημίας στον ΠΔΤ και στο τρίτο κεφάλαιο, θα αναλυθούν οι εναλλακτικές περιπτώσεις με τη χρήση ψηφιακών μέσων στους σημαντικότερους επιμέρους τομείς του ΠΔΤ μέσα από παραδείγματα. Τέλος, στο τέταρτο κεφάλαιο της εργασίας θα διερευνηθεί το μέλλον του ΠΔΤ, με ιδιαίτερη έμφαση στα υποστηρικτικά μέτρα που ελήφθησαν σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο. Επιπλέον, θα συζητηθούν οι προκλήσεις που θα

αντιμετωπίσει ο ΠΔΤ στην μετά-COVID εποχή και θα προταθούν λύσεις για την αποτελεσματική αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων και την ανάκαμψη του ΠΔΤ. Τέλος, στο πέμπτο κεφάλαιο θα παρουσιαστούν τα συμπεράσματα και τα ευρήματα της εργασίας με βάση τους αρχικούς στόχους που τέθηκαν στην εισαγωγή.

Λόγω της ρευστότητας της κατάστασης καθώς η πανδημία βρίσκεται ακόμη σε εξέλιξη, οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν είναι ως επί το πλείστον διαδικτυακές και τα δεδομένα τους μεταβάλλονται συνεχώς. Επιπλέον, για τους ίδιους λόγους, δεν υπάρχουν ακόμη αξιόπιστες στατιστικές έρευνες έτσι ώστε να γίνει μια εμπειριστατωμένη αξιολόγηση των δεδομένων. Υπό το φως αυτών των περιορισμών καθώς και της χρονικής διάρκειας που καλύπτουν τα δεδομένα – υλικό που συγκεντρώθηκε (πρώτη περίοδος του πολιτιστικού lockdown Μάρτιος - Μάιος 2020), η παρούσα εργασία στο σύνολό της δεν έχει σκοπό να παρέχει μια οριστική αξιολόγηση των επιπτώσεων της πανδημίας στον ΠΔΤ καθώς και της αποτελεσματικότητας των εναλλακτικών λύσεων μέσω των ψηφιακών μέσων. Αντιθέτως, διερευνώντας τα συγκεκριμένα δεδομένα που προαναφέρθηκαν, φιλοδοξεί να σχηματίσει μια πρώιμη εικόνα του τοπίου στον ΠΔΤ, όπως αυτό διαμορφώνεται στο πλαίσιο της προσαρμογής του στις νέες συνθήκες.



Εικόνα 4: Επιγραφή πινακίδας κινηματογράφου στη Γερμανία  
«Ο πολιτισμός δεν είναι τα πάντα, όμως δίχως πολιτισμό, δεν έχει τίποτα αξία»



# Κεφάλαιο 1: Η κατάσταση του Πολιτισμού πριν την Πανδημία

## 1.1 Ορισμοί

Για τους σκοπούς της παρούσας εργασίας κρίνεται απαραίτητο να αποσαφηνιστούν οι παρακάτω όροι.

### 1.1.1 Η έννοια του Πολιτισμού

Η έννοια *Πολιτισμός*, αν και ευρέως διαδεδομένη, στερείται σαφήνειας ως προς το περιεχόμενό της. Ο όρος “*Πολιτισμός*” επιδέχεται πλήθος ερμηνειών καθώς το εννοιολογικό πεδίο του είναι ιδιαίτερος ευρύ, και καλύπτεται από διάφορα στοιχεία-συνιστώσες. Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι, η έννοια του Πολιτισμού ορίζεται ως οι συνολικές υλικές και πνευματικές αξίες και επιτεύγματα, η κληροδότηση των οποίων συμβαίνει από γενιά σε γενιά με την πάροδο του χρόνου και οι οποίες είναι υπεύθυνες για τη διαμόρφωση μιας κοινής μνήμης-εικόνας για ένα σύνολο ανθρώπων. Επέκταση αυτού του η δημιουργία αισθήματος ενός κοινού σημείου αναφοράς όσον αφορά τα βιώματα, πράγμα που παραπέμπει σε μια πορεία σταθερής οικονομικής και κοινωνικής προόδου (Μπιτσάνη, 2004).

Για τις ανωτέρω αξίες έχουν διατυπωθεί κατά καιρούς διάφορες γνώμες, οι οποίες έχουν διαμορφωθεί και επικαλεστεί ένα πλήθος κριτηρίων που βασίζονται σε ιδεολογίες, τάξεις, πολιτικές κ.λπ. Εάν ληφθεί υπόψη η ευρεία σημασία του όρου *Πολιτισμός*, τότε η έννοιά του συνδέεται με την καθημερινή ζωή στο σύνολό της, δηλαδή το περιβάλλον, τις συνθήκες, την ποιότητα, την επαγγελματική απασχόληση, τον ελεύθερο χρόνο κ.α. Υπό το φως των παραπάνω, καθίσταται σαφές ότι, ο Πολιτισμός αποτελεί ένα ζωτικής σημασίας βίωμα με πολλά επιμέρους στοιχεία, το οποίο και περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα συλλογικών ανθρώπινων συμπεριφορών λειτουργώντας ως κομμάτι της κοινωνικής συλλογικής μνήμης. Η πλούσια εξηγητική του διάσταση και πολυσημία οφείλεται στο γεγονός ότι, ο Πολιτισμός σχετίζεται με έννοιες όπως η παιδεία, η επιμόρφωση, η επικοινωνία, η ψυχαγωγία και σε γενικές γραμμές, η πνευματική και ψυχική αναβάθμιση, η κοινωνική συμμετοχή και η τεχνολογική ανάπτυξη (Badie, 1995).

Σύμφωνα με τον Γ. Μπαμπινιώτη, ο όρος *Πολιτισμός* συμπεριλαμβάνει το σύνολο των εκλεπτυσμένων ηθών στους τομείς της πνευματικής ανάπτυξης, της συμπεριφοράς, των σχέσεων μεταξύ των ατόμων, της αισθητικής έκφρασης και του τρόπου ζωής των επιμέρους κοινωνικών συνόλων (Μπαμπινιώτης, 2006). Με βάση αυτό, ο Πολιτισμός θα μπορούσε να οριστεί ως η

δεύτερη φύση, η δημιουργία της οποίας έγινε από τους ανθρώπους μέσω της γνώσης και της εργασίας τους (Βερνίκος et al., 2005). Τα μέλη των κοινωνικών συνόλων δε, οφείλουν στον Πολιτισμό την μεταξύ των αναγνώριση, την κοινωνική τους ένταξη και την απόκτηση της ατομικής τους ταυτότητας και της συμμετοχής τους στη διαδικασία της ζωής μέσω αυτής (Cuche, 2001).

Η έννοια του *Πολιτισμού* είναι σχετικά νέα. Η προέλευσή της εντοπίζεται στην αγγλική, γαλλική και γερμανική λέξη *civilisation*, *civilisation* και *zivilisation*, αντίστοιχα. Με τον Πολιτισμό σχετίζονται επίσης, οι λέξεις “culture”, “culture”, “kultur” στη γαλλική, αγγλική και γερμανική γλώσσα, αντίστοιχα. Στην ελληνική γλώσσα, η απόδοση του όρου *culture* ταυτίζεται με τον όρο *κουλτούρα*. Ωστόσο, δεν είναι λίγες οι φορές που η μετάφραση της λέξης *culture* αποδίδεται με τον όρο *Πολιτισμός*, γεγονός που δημιουργεί σύγχυση και προβλήματα αποσαφήνισης και διατύπωσης σε εννοιολογικό επίπεδο. Αξίζει να σημειώσουμε ότι, ο όρος *Πολιτισμός* αναφέρεται στον *υλικό πολιτισμό* που περιλαμβάνει τους υποτομείς της επιστήμης, της τεχνολογίας κ.λπ. ενώ ως *κουλτούρα* ορίζεται ο *πνευματικός πολιτισμός* ο οποίος περιλαμβάνει τους υποτομείς της τέχνης, της θρησκείας, της παιδείας, της φιλοσοφίας, κ.α. (Ρόζενταλ, 1976).

Η παραπάνω διάκριση, εντούτοις, δεν έχει οριοθετηθεί με σαφήνεια, αφού δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που η ερμηνεία του όρου “*κουλτούρα*” αναφέρεται στο σύνολο των γνώσεων, των τεχνών, των ηθών, του δικαίου, των εθίμων και κάθε άλλης ικανότητας και συνήθειας που αποκτά το άτομο ως μέλος του κοινωνικού συνόλου (Μπιτσάνη, 2004).

Σε κοινωνιολογικό επίπεδο, η ερμηνεία του όρου *Πολιτισμός* εμπεριέχει την έννοια της κοινωνικής συνοχής, καθώς αποτελεί σημείο αναφοράς για τη συλλογική ταυτότητα και επιτελεί τρεις λειτουργίες, οι οποίες είναι ζωτικής σημασίας για την κοινωνία: τη λειτουργία της αναγνώρισης, τη λειτουργία της ένταξης και τη λειτουργία της συμμετοχής. Όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενη παράγραφο, τα μέλη των κοινωνικών συνόλων χρωστούν τη δυνατότητα της μεταξύ τους αναγνώρισης, της απόκτησης της ατομικής ταυτότητάς τους καθώς και της συμμετοχής τους στη διαδικασία της ζωής στον Πολιτισμό (Τσαούσης, 1983).

Υπό την έννοια του πολιτιστικού συνόλου, ο Πολιτισμός συχνά διακρίνεται σε ευρύτερα σύνολα, όπως για παράδειγμα ο *ασιατικός πολιτισμός*, ο *ευρωπαϊκός πολιτισμός* και ο *αμερικανικός πολιτισμός*, τα οποία διακρίνονται με τη σειρά τους σε υποσύνολα, όπως για παράδειγμα ο *ελληνικός πολιτισμός*, ο *κέλτικός πολιτισμός* κ.λπ. Είναι σαφές, ότι ο παραπάνω διαχωρισμός προκύπτει βάσει του εθνοκεντρικού χαρακτήρα του πολιτισμού. Ένας άλλος διαχωρισμός μπορεί

να προκύψει βάσει των εξελικτικών σταδίων του πολιτισμού και περιλαμβάνει τα ευρύτερα σύνολα του παλαιολιθικού, νεολιθικού, αρχαίου, μεσαιωνικού πολιτισμού κ.λπ. (Μπιτσάνη, 2004).

Εάν ληφθούν υπόψη οι ερμηνείες που αποδίδουν στον όρο *Πολιτισμός* οι Έγκελς και Μαρξ, τότε ο τελευταίος φαίνεται να συνδέεται με τις ελληνικές λέξεις *εποικοδόμημα* και *υπερδομή* και αναφέρεται στο στάδιο κατά το οποίο το άτομο κυριαρχεί στη γνώση και την απώτερη (δευτερογενή) επεξεργασία της τέχνης, της βιοτεχνίας και των φυσικών προϊόντων. Οι προηγούμενες χρονικές περίοδοι πριν από αυτή χαρακτηρίζονται με τον όρο “*βαρβαρισμό*” και περιγράφουν τον άνθρωπο στην *άγρια* κατάστασή του (Δωρής, 1981).

Κατά καιρούς, γίνεται ταύτιση του όρου “*Πολιτισμός*” με αυτόν της *Τέχνης*, όχι όπως ορίζουμε την τέχνη στη σημερινή εποχή, αλλά με την έννοιά της ως μέσο, για να επιτευχθεί κάποιος δημιουργικός στόχος. Υπό αυτή την ερμηνεία, η τέχνη αναφέρεται στην άσκηση του συνόλου των τεχνών και των επιστημών ήδη από την αρχαιότητα, οι οποίες αποτελούσαν τους πυλώνες των κατηγοριών του Πολιτισμού, όπως αυτές της ζωγραφικής, της μουσικής, της φιλοσοφίας, του γραπτού λόγου, της ιατρικής, της διαλεκτικής, της ρητορικής κ.α. (Μπιτσάνη, 2004). Οι συγκεκριμένες κατηγορίες του Πολιτισμού αναφέρονταν στις πνευματικές εργασίες που χαρακτήριζαν τον *ελεύθερο* άνθρωπο, σε αντίθεση με τις χειρωνακτικές εργασίες που χαρακτήριζαν τον *βάρβαρο* και τον *δούλο*. Η διαμόρφωση της εν λόγω αντίληψης για τον Πολιτισμό έγινε στα πλαίσια της αστικής ιδεολογίας, η οποία διακρίνει την κοινωνική ζωή των αστών ως ποιοτικά ανώτερη σε σχέση με την κοινωνική ζωή των κατοίκων της υπαίθρου. Υπό το φως αυτής της αντίληψης, ο όρος *Πολιτισμός* αναφέρεται στις υλικές και πνευματικές αξίες από τις οποίες χαρακτηρίζεται ο τρόπος ζωής στα αστικά κέντρα. Με τον ίδιο τρόπο, το κομμάτι του Πολιτισμού που περιλαμβάνει τις διαδικασίες πνευματικής φύσης, οι οποίες έχουν ως προαπαιτούμενα την εκπαίδευση και την πνευματική καλλιέργεια, ορίζεται με τη χρήση του όρου *Κουλτούρα* (Δωρής, 1981).

Ιστορικά, αυτός ο διαχωρισμός μεταξύ των όρων *Κουλτούρα* και *Πολιτισμός* διαμορφώθηκε στις χώρες της Γαλλίας και της Γερμανίας κατά την περίοδο του 18ου-20ου αιώνα. Ειδικότερα, κατά τον 19ο αιώνα, η εξέλιξη του όρου *Kultur* στη Γερμανία επηρεάζεται από τον εθνικισμό και αναφέρεται στις ηθικές, καλλιτεχνικές και διανοητικές κατακτήσεις που απαρτίζουν την εθνική κληρονομιά. Με βάση αυτόν τον ορισμό, η έννοια της κουλτούρας λειτουργεί ως θεμέλιο της ενότητας του έθνους και είναι διαχωρισμένη από την έννοια *Πολιτισμός* που σχετίζεται με την πρόοδο στους τομείς της ύλης και της βιομηχανίας καθώς και με την τεχνική και οικονομική

ανάπτυξη απαρτίζοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τα συνολικά τεχνικά επιτεύγματα ενός έθνους (Cuche, 2001).

Εν αντιθέσει, ο 19ος αιώνας στη Γαλλία βρίσκει την έννοια της “Κουλτούρας” εμπλουτισμένη με την έννοια της συλλογικότητας, υποδηλώνοντας έτσι όχι μόνο την ανάπτυξη του ανθρώπου σε διανοητικό επίπεδο, αλλά και τα συνολικά γνωρίσματα που διαμορφώνουν τις κοινότητες, χωρίς ωστόσο αυτή η νοηματική διάσταση να είναι ευρεία ή σαφής. Ο γαλλικός διανοητικός κόσμος αρνείται την αντίληψη της εθνικής κουλτούρας και απέχει από το να διαχωρίσει του όρους *Πολιτισμός* και *Κουλτούρα*. Ο αρχετυπικός χαρακτήρας της γαλλογερμανικής διαμάχης περί των δύο αντιλήψεων για την κουλτούρα (της οικουμενιστικής και της επιμεριστικής) θεμελίωσε τις δύο οδούς ορισμού του όρου *Κουλτούρα* στον τομέα των σύγχρονων κοινωνικών επιστημών (Cuche, 2001).

Επιπλέον, η έννοια της κουλτούρας περιλαμβάνει αυτή της κοινωνικής διαδικασίας, από την οποία παράγονται συγκεκριμένοι και διαφορετικοί τρόποι ζωής. Από τη μία πλευρά, σχετίζεται με τη *δημιουργική δραστηριότητα*, κατά την οποία η επικοινωνία είναι υπεύθυνη για την μετατροπή της ατομικής εμπειρίας σε κοινή εμπειρία οδηγώντας σε έναν συγκεκριμένο τρόπο ζωής. Από την άλλη, συνδέεται με τον *γενικό τρόπο ζωής*, στον οποίο περιλαμβάνονται αξίες και νοήματα, η έκφραση των οποίων γίνεται μέσω όχι μόνο της τέχνης και της μάθησης, αλλά και των θεσμών και της καθημερινής συμπεριφοράς εντός του αδιαίρετου κοινωνικού πλέγματος (Williams, 1994).

Στο πλαίσιο της ελληνικής γλώσσας, οι όροι «culture» και «civilization» σχετίζονται με τους όρους «πολιτισμός», «τέχνη», «παιδεία», «γράμματα», «παράδοση», «αισθητική», «εκπαίδευση», «πνευματική καλλιέργεια» κ.λπ. (Εμμανουήλ, 1979· Γκιζέλης, 1980). Επίσης, συχνά, ο όρος «civilization» ταυτίζεται με το όρο «πολιτιστικό μόρφωμα ή σύστημα» (Γκιζέλης, 1980) ενώ ο όρος «culture» με τον όρο «ανώτερος πολιτισμός» (Εμμανουήλ, 1979). Ωστόσο, το εύρος της πολυσημίας αυτών των δύο όρων έχει δυσχεράνει τη διαδικασία της ακριβούς απόδοσής τους στα ελληνικά. Σε γενικές γραμμές, η διαφοροποίηση της κουλτούρας από τον πολιτισμό έγκειται στο ότι, ο όρος “κουλτούρα” αναφέρεται στην πνευματική διάσταση του πολιτισμού, ενώ ο όρος «πολιτισμός» στην τεχνική και τεχνολογική διάστασή του (Badie, 1995).

Οι ποικίλες απόψεις και εκτιμήσεις, καθώς και τα συμπεράσματα που προκύπτουν από αυτές, σχετικά με το θέμα της εννοιολογικής αποσαφήνισης και διάκρισης των δύο όρων, έχουν ένα σημείο σύγκλισης: η κουλτούρα χαρακτηρίζει ένα κοινωνικό σύνολο μέσω ενός ιδιαίτερου,

μεταβλητού και αμεταβίβαστου τρόπου, ενώ σχετίζεται άμεσα με τους θεσμούς της παιδείας και τις πνευματικές και ηθικές παραδόσεις και αξίες. Με τον ίδιο τρόπο, η έννοια του Πολιτισμού σχετίζεται με τα στοιχεία που μεταβιβάζονται μεταξύ των κοινωνικών συνόλων και τα οποία είναι μη αναστρέψιμα, ενώ το εννοιολογικό τους πλαίσιο είναι σημαντικά πιο διευρυμένο και άμεσα σχετιζόμενο με την εξέλιξη στον τεχνολογικό τομέα (Μπιτσάνη, 2004).

Συμπερασματικά, είναι πιθανό ο διπλά χρησιμοποιούμενος όρος “Πολιτισμός”, ως η αισθητική και η τεχνολογία της καθημερινής ζωής των κοινωνιών σε μια δεδομένη εποχή και ως η πνευματική στάση και καλλιέργεια όσον αφορά στους τομείς των γραμμάτων και των τεχνών, να αποτελεί πλεονέκτημα των γλωσσών ως βασικών πολιτιστικών πεδίων (Βενιζέλος, 1999).

### **1.1.2 Ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας (ΠΔΤ)**

Στα πλαίσια της παρούσας εργασίας αναφερόμαστε στον ορισμό του Πολιτιστικού και Δημιουργικού Τομέα ΠΔΤ (Cultural and Creative Sector - CCS), όπως αυτός χρησιμοποιείται στο επίπεδο της Ευρωπαϊκής Ένωσης από το 2012.

Έτσι, ο όρος *Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας* συνήθως περιλαμβάνει κάθε επιχείρηση που διαθέτει εμπορεύσιμα προϊόντα υψηλής αισθητικής ή συμβολικής φύσης, η χρήση των οποίων στοχεύει στην τόνωση των αντιδράσεων του κοινού που απορρέουν από αυτήν την εμπειρία. Το τελικό αγαθό ή υπηρεσία περιλαμβάνει μια πνευματική ιδιοκτησία και ένα προϊόν που υπόκειται στη νομοθεσία για την προστασία των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Ο όρος καλύπτει δηλαδή, ένα ευρύ και ποικίλο φάσμα δραστηριοτήτων (παραστατικές και εικαστικές τέχνες, σχεδιασμός, αρχιτεκτονική, διαφήμιση, εκδόσεις, οπτικοακουστικά μέσα, λογισμικό κ.λπ.), που σχετίζονται με το ευρύτερο πεδίο του πολιτισμού (Hellenic Ministry of Culture and Sports, 2014).

Με βάση τα παραπάνω, ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας περιλαμβάνει υποτομείς όπως, η αρχιτεκτονική, τα αρχεία και οι βιβλιοθήκες, οι τέχνες και τα καλλιτεχνήματα, τα οπτικοακουστικά αρχεία (συμπεριλαμβανομένων των ταινιών, της τηλεόρασης, των βιντεοπαιχνιδιών και των πολυμέσων), η πολιτιστική κληρονομιά, το σχέδιο (συμπεριλαμβανομένου του σχεδίου μόδας), τα φεστιβάλ, η μουσική, οι παραστάσεις, οι τέχνες του θεάματος, οι εικαστικές τέχνες, οι εκδόσεις και το ραδιόφωνο (European Union, 2019).

Ωστόσο, πολλές φορές παρατηρείται ότι, στους κόλπους της Ευρωπαϊκής Επιτροπής και του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου ο όρος ΠΔΤ εναλλάσσεται με τον όρο ΠΔΒ (Πολιτιστικές και

Δημιουργικές Βιομηχανίες). Για το λόγο αυτό κρίνεται σκόπιμη και η αποσαφήνιση του όρου αυτού. Έτσι, ως *Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες* (ΠΔΒ) ορίζονται οι τομείς εκείνοι της σύγχρονης οικονομίας, όπου το πολιτιστικό περιεχόμενο παράγεται και διανέμεται με βιομηχανικά μέσα. Οι Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες συνδυάζουν, συνήθως, τους τομείς των τεχνών, των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και του σχεδιασμού, με έμφαση στις συγκλίνουσες ψηφιακές τεχνολογίες και τις προκλήσεις και τις ευκαιρίες της παγκοσμιοποίησης.

### **1.1.3 Η Πανδημία COVID-19**

Η ασθένεια COVID-19 είναι μια εξαιρετικά μολυσματική αναπνευστική νόσος που προκαλείται από τον νέο κοροναϊό SARS-CoV-2. Η ασθένεια ανακαλύφθηκε στην Κίνα τον Δεκέμβριο του 2019, και στη συνέχεια εξαπλώθηκε σε όλο τον κόσμο, προκαλώντας μια άνευ προηγουμένου κρίση στη δημόσια υγεία. Στις 30 Ιανουαρίου 2020, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (ΠΟΥ) κήρυξε το ξέσπασμα της COVID-19 ως παγκόσμια κατάσταση έκτακτης ανάγκης για την υγεία. Στις 11 Μαρτίου 2020, ο ΠΟΥ κήρυξε την COVID-19 παγκόσμια πανδημία (Wee et al., 2020).

Ως πανδημία COVID-19, ορίζεται η παγκόσμια κρίση υγείας της εποχής μας και η μεγαλύτερη πρόκληση που έχει αντιμετωπίσει ο κόσμος μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Από την εμφάνισή του στην Ασία στα τέλη του περασμένου έτους, ο ιός έχει εξαπλωθεί σε κάθε ήπειρο εκτός από την Ανταρκτική. Αλλά η παρούσα πανδημία, εκτός από μια κρίση στον τομέα της παγκόσμιας υγείας, είναι και μια άνευ προηγουμένου κοινωνικοοικονομική κρίση, δημιουργώντας ιδιαίτερα αντίξοες συνθήκες σε κάθε μία από τις χώρες που αγγίζει, έχει τη δυνατότητα να προκαλέσει καταστροφικά κοινωνικά, οικονομικά και πολιτικά αποτελέσματα που θα αφήσουν βαθιά και μακροχρόνια σημάδια (UNDP, 2020).

Κάθε μέρα, οι άνθρωποι χάνουν τις θέσεις εργασίας τους και το εισόδημα τους, χωρίς να γνωρίζουν πότε θα επιστρέψουν στην κανονικότητα. Ο Διεθνής Οργανισμός Εργασίας (International Labour Organization) εκτιμά ότι, είναι πιθανό να χαθούν 195 εκατομμύρια θέσεις εργασίας. Η Παγκόσμια Τράπεζα προβλέπει μείωση των εμβασμάτων ύψους 110 δισεκατομμυρίων δολαρίων φέτος, κάτι που σημαίνει ότι 800 εκατομμύρια άνθρωποι δεν θα μπορούν να καλύψουν τις βασικές τους ανάγκες (UNDP, 2020).

## 1.2 Τα χαρακτηριστικά του ΠΔΤ στην Ευρώπη πριν την πανδημία

Η οικονομική, κοινωνική και πολιτιστική συμβολή του ΠΔΤ έχει αποδειχθεί σε μεγάλο βαθμό από έναν αξιόλογο αριθμό ερευνών. Ο ΠΔΤ είναι ένας από τους στρατηγικούς πόρους της Ευρώπης και αντιπροσωπεύει το 4,4% του ΑΕΠ της Ευρωπαϊκής Ένωσης, 12 εκατομμύρια θέσεις εργασίας πλήρους απασχόλησης και 509 δισεκατομμύρια ευρώ προστιθέμενης αξίας στον ΑΕΠ (European Parliament, 2016).

Ο ΠΔΤ συμβάλλει στην αναζωογόνηση της οικονομίας και στην τοπική ανάπτυξη (συμπεριλαμβανομένων και των πρώην βιομηχανικών περιοχών) με υβριδικές, δυναμικές οικονομικές και πολιτιστικές συναλλαγές που προάγουν την καινοτομία (European Parliament, 2013). Στην Ευρωπαϊκή Ένωση, περισσότερες από 90 περιφέρειες έχουν συμπεριλάβει τον ΠΔΤ στις Περιφερειακές Στρατηγικές Έξυπνης Εξειδίκευσης (Regional Smart Specialisation Strategies - RIS3) που χρηματοδοτούνται από τα Ευρωπαϊκά Διαρθρωτικά και Επενδυτικά ταμεία (European Structural and Investment Funds - ESIF) για την προώθηση της περιφερειακής ανάπτυξης και τη μείωση των οικονομικών και κοινωνικών ανισοτήτων μεταξύ των περιφερειών. Πολυάριθμα παραδείγματα πολιτιστικών επενδύσεων για την τοπική οικονομική ανάπτυξη, την αστική ανάπλαση, την οικονομική ανάπτυξη, την κοινωνική ένταξη και την κοινωνική καινοτομία υπάρχουν σε ολόκληρη την Ευρώπη.<sup>1</sup>

Από οικονομική άποψη, ο ΠΔΤ αναπτύσσεται γρήγορα και έχει αποδειχθεί ανθεκτικός απέναντι στην πρόσφατη παγκόσμια οικονομική κρίση (European Parliament, 2016). Πρόσφατες μελέτες που έλαβαν χώρα από περιφερειακό σε ευρωπαϊκό επίπεδο, έχουν επισημάνει τον σημαντικό οικονομικό ρόλο του ΠΔΤ (αριθμός επιχειρήσεων, προστιθέμενη αξία, απασχόληση), καθώς και τη σημαντική επίδραση που ασκεί σε άλλους βιομηχανικούς τομείς.

Διατομεακός από τη φύση του (καθώς οι αλυσίδες αξίας των υποτομέων συχνά βασίζονται σε άλλους υποτομείς για τη δημιουργία νέων προϊόντων, για παράδειγμα, τη δημιουργία μουσικής σε ταινίες ή το σχεδιασμό στο χώρο της μόδας και των βιντεοπαιχνιδιών), ο ΠΔΤ επιδεικνύει μακροπρόθεσμες προοπτικές ανάπτυξης καθώς δεν εξαρτάται από τις τομεακές εξελίξεις ή τις μεταβολές στην ανταγωνιστικότητα μεταξύ των χωρών (European Union, 2019).

---

<sup>1</sup> βλ. τον κατάλογο των 71 πρακτικών που συγκεντρώθηκαν μέσω του προγράμματος «Πολιτισμός για Πόλεις και Περιφέρειες» που χρηματοδοτήθηκε από την ΕΕ (<http://www.cultureforcitiesandregions.eu/culture/resources/Case-studies-catalogue-2-0-complete-version-WSWE-AFJFF5>)

### 1.2.1 Καινοτομία στον ΠΔΤ

Ο ΠΔΤ βασίζεται στην ανάπτυξη και την αξιοποίηση νέων ιδεών και πνευματικής ιδιοκτησίας (ΠΙ). Ως εκ τούτου, είναι «μια από τις αρχέτυπες βιομηχανίες που βασίζονται στη γνώση και συνεχίζουν να εισάγουν καινοτόμες τεχνολογίες και επιχειρηματικά μοντέλα σε ταχέως κινούμενες, σύνθετες και εξαιρετικά ανταγωνιστικές αγορές» (EKOS, 2017). Η διεπιστημονική φύση του πολιτιστικού και δημιουργικού εργατικού δυναμικού είναι, επιπλέον, σύμφωνη με τη βιβλιογραφία που προσδιορίζει το ανταγωνιστικό πλεονέκτημα για εταιρείες που συνδυάζουν δεξιότητες στην τέχνη και την επιστήμη, τις λεγόμενες «δεξιότητες σύντηξης» (fusion skills) (Nesta, 2016).

Η επιτυχημένη καινοτομία στον ΠΔΤ είναι διεπιστημονική και περιλαμβάνει τρεις τομείς με μη-αποκλειστικό τρόπο:

- Τεχνολογική καινοτομία
- Καινοτομία επιχειρηματικού μοντέλου
- Δημιουργική («αισθητική») καινοτομία συμπεριλαμβανομένης της κοινωνικής καινοτομίας (EKOS, 2017).

Η δημιουργική ανάληψη ρίσκων και η καινοτομία βρίσκονται στο επίκεντρο των δημιουργικών βιομηχανιών, που χρειάζονται ένα μείγμα εργατικού δυναμικού υψηλής εξειδίκευσης, νέων ιδεών, τεχνολογικής και δημιουργικής καινοτομίας για να ευδοκιμήσουν. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο ο ΠΔΤ υιοθετεί πρώιμες νέες τεχνολογίες και ιδιαίτερα ψηφιακά μέσα, όπως για παράδειγμα ψηφιακές πλατφόρμες (κοινωνικά μέσα, μηχανές αναζήτησης, διαδικτυακές αγορές), για τη σύνδεση, τη διανομή πολιτιστικού και δημιουργικού περιεχομένου, τη δημιουργία νέων προϊόντων και υπηρεσιών καθώς και για το μετασχηματισμό των δημιουργικών του διαδικασιών (Bryan-Kinns et al., 2018).

Η αυξανόμενη ενσωμάτωση του ψηφιακού και του φυσικού κόσμου στα πλαίσια της τέταρτης βιομηχανικής επανάστασης παρέχει ευκαιρίες για καινοτομία στον ΠΔΤ μέσω της χρήσης νέων υλικών και τεχνικών παραγωγής (όπως η τρισδιάστατη εκτύπωση - 3D Printing) που διευκολύνουν τη μεγαλύτερη και στενότερη πρόσβαση σε αγορές και πελάτες, καθώς και τη μεγαλύτερη συμμετοχή των πελατών στη διαδικασία σχεδιασμού (Bryan-Kinns et al., 2018).

Είναι γεγονός, ότι οι επιμέρους τομείς που παράγουν ή καταναλώνουν ψηφιακό περιεχόμενο έχουν επωφεληθεί από τον μεγαλύτερο όγκο του ενδιαφέροντος: για παράδειγμα στο Ηνωμένο Βασίλειο ο υποτομέας «Τεχνολογία πληροφοριών, λογισμικό και παιχνίδια συνεισφέρει



σχεδόν το 40% της Ακαθόριστης Προστιθέμενης Αξίας των Δημιουργικών Βιομηχανιών» (Bazalgette, 2017).

### 1.2.2 Ψηφιοποίηση στον ΠΔΤ

Η ψηφιοποίηση έχει οδηγήσει σε πιο περίπλοκες αλυσίδες αξίας σε ολόκληρο τον ΠΔΤ, εισάγοντας νέους παίκτες και αυξάνοντας τον αριθμό των συνυπαρχόντων επιχειρηματικών μοντέλων. Αν και ο αντίκτυπος διαφέρει από υποτομέα σε υποτομέα, η ψηφιοποίηση έφερε νέα εργαλεία που επιτρέπουν την αυτοματοποίηση ή την αναδιοργάνωση υπάρχουσών δραστηριοτήτων, τη διερεύνηση νέων ευκαιριών στην αγορά και την ανάπτυξη νέων δραστηριοτήτων και επιχειρηματικών μοντέλων. Η ψηφιοποίηση είχε ισχυρό αντίκτυπο στα υπάρχοντα ισοζύγια ισχύος παρέχοντας εναλλακτικά μοντέλα στη δημιουργία, παραγωγή, προώθηση ή διανομή πολιτιστι-κού περιεχομένου. Οι νέες τεχνολογίες δίνουν στους δημιουργούς πρόσβαση σε βασικούς πόρους ώστε να μπορούν να παρακάμψουν τους παραδοσιακούς μεσάζοντες («αποδιαμεσολάβηση») και προσφέρουν τη δυνατότητα δημιουργίας μεγαλύτερης οικονομικής αξίας για τους ίδιους. Παρ'όλα αυτά, οι ισχυροί του ΠΔΤ που είχαν κυριαρχήσει στις αλυσίδες αξίας πριν από την ψηφιοποίηση παρέμειναν, ως επί το πλείστο, στη θέση τους στην τρέχουσα οικονομική οργάνωση, όπως έδειξε πρόσφατη έρευνα (IDEA, KEA & SMIT, 2017).

Επιπλέον, η ψηφιοποίηση και το πλήρες δυναμικό καινοτομίας της για τον ΠΔΤ δεν έχουν ακόμη κατανοηθεί σε όλο το εύρος τους, λόγω του κατακερματισμού του ΠΔΤ που αποτελείται κυρίως από μικρές και πολύ μικρές οντότητες. Αν και τα νέα ψηφιακά εργαλεία επιτρέπουν την εμπλοκή σε δραστηριότητες που σχετίζονται με την αλυσίδα αξίας, συνήθως δεν υπάρχει η ικανότητα για την πλήρη αξιοποίηση αυτών των ευκαιριών. Ο ΠΔΤ βασίζεται εξίσου στη γνώση και τη σκληρή δουλειά, γεγονός που σημαίνει ότι οι καθιερωμένες πρακτικές κυριαρχούν συχνά στην τεχνολογικά καθοδηγούμενη καινοτομία, ενώ η «δημιουργική καινοτομία» (πολιτιστικές, και κοινωνικές καινοτομίες καθώς και καινοτομίες περιεχομένου, νέες διαδικασίες και καινοτομία επιχειρηματικών μοντέλων) δεν είναι πλήρως κατανοητές και μετρήσιμες με τα παραδοσιακά τεχνολογικά εργαλεία εκτίμησης της επίδρασης της καινοτομίας. Ο ΠΔΤ εξαρτάται, επίσης, πολύ από τα άυλα περιουσιακά στοιχεία (πνευματική ιδιοκτησία) και τα ανθρωποκεντρικά περιουσιακά στοιχεία (δημιουργικότητα, εμπειρία, κουλτούρα) που αμφισβητούνται από το επιχειρηματικό μοντέλο νέων ψηφιακών πλατφορμών διανομής (The Arts+, 2018).

Το δυναμικό καινοτομίας του ΠΔΤ δεν περιορίζεται στην τεχνολογική καινοτομία, ενώ χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο προς όφελος της ευρύτερης οικονομίας και κοινωνίας. Πράγματι, οι επιχειρήσεις στις δημιουργικές βιομηχανίες υποστηρίζουν τους πελάτες τους σε μια ποικιλία καινοτόμων δραστηριοτήτων: από την ανάπτυξη νέων ιδεών, την έρευνα, την ανάπτυξη και το σχεδιασμό προϊόντων έως την κυκλοφορία στην αγορά και τις έννοιες μάρκετινγκ που έχουν μεταφερθεί σε άλλους τομείς της οικονομίας μέσω των δευτερογενών επιπτώσεων, (spill-over effects) και έχουν ενσωματωθεί στις διαδικασίες της ευρείας καινοτομίας (cross-innovation processes).

### 1.2.3 Συμβολή του ΠΔΤ στην καινοτομία στην ευρύτερη οικονομία

Ο θετικός αντίκτυπος του πολιτισμού και της δημιουργικότητας σε άλλους τομείς της οικονομίας έχει αναλυθεί και αναγνωριστεί ευρέως από την ευρωπαϊκή πολιτική στα πλαίσια των εθνικών, περιφερειακών και τοπικών στρατηγικών. Ο ΠΔΤ είναι το σημείο αφετηρίας πολλαπλών δευτερογενών επιδράσεων (spill-over effects) σε άλλους κλάδους, ενεργώντας ως καταλύτης για την καινοτομία στη συνολική οικονομία. Στην παρακάτω εικόνα, διακρίνεται το Δυναμικό Καινοτομίας του ΠΔΤ σε σχέση με την ευρωπαϊκή βιομηχανία:



Εικόνα 5. Δυναμικό καινοτομίας του ΠΔΤ σε σχέση με την ευρωπαϊκή βιομηχανία.

Πηγή: European Union. (2019). Impulse paper on the role of cultural and creative sectors in innovating European industry

Ο Ευρωπαϊκός Ερευνητικός Συνεταιρισμός για τις Πολιτιστικές και Δημιουργικές Δευτερογενείς Επιδράσεις (European Research Partnership on Cultural and Creative Spillovers) προσδιορίζει 17 τύπους και υποκατηγορίες που μπορούν να ομαδοποιηθούν ως εξής (Tom Fleming Creative Consultancy, 2015):

1. **Δευτερογενείς Επιδράσεις στη Γνώση:** νέες ιδέες, καινοτομίες και διαδικασίες που αναπτύχθηκαν σε καλλιτεχνικούς οργανισμούς από καλλιτέχνες και δημιουργικές επιχειρήσεις και που διαδίδονται στην ευρύτερη οικονομία και κοινωνία χωρίς να ανταμείβουν άμεσα εκείνους που τις δημιούργησαν.

2. **Δευτερογενείς Επιδράσεις στη Βιομηχανία:** αυτές οι επιδράσεις αναφέρονται στην κάθετη αλυσίδα αξίας και στα οριζόντια διατομεακά οφέλη για την οικονομία και την κοινωνία, όσον αφορά στην παραγωγικότητα και την καινοτομία που επηρεάζονται από ένα δυναμικό πολιτιστικό και δημιουργικό οικοσύστημα. Αυτός ο τύπος δευτερογενών επιδράσεων έχει πέντε υποκατηγορίες. Συγκεκριμένα, ο ΠΔΤ διεγείρει (α) τις επιχειρηματικές κουλτούρες και την επιχειρηματικότητα σε άλλους κλάδους, (β) τις αγορές ακινήτων, (γ) τις ιδιωτικές και ξένες επενδύσεις, (δ) την παραγωγικότητα, την κερδοφορία και την ανταγωνιστικότητα και (ε) την καινοτομία και την ψηφιακή τεχνολογία.

3. **Δευτερογενείς Επιδράσεις στη Δικτύωση:** αυτές οι επιδράσεις αναφέρονται στα αποτελέσματα στην οικονομία και την κοινωνία που προέρχονται από την υψηλή πυκνότητα τεχνών ή και δημιουργικών βιομηχανιών σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία (όπως ένα συγκρότημα ή μια πολιτιστική περιοχή). Ο Ευρωπαϊκός Ερευνητικός Συνεταιρισμός για τις Πολιτιστικές και Δημιουργικές Δευτερογενείς Επιδράσεις θεωρεί ότι, τα αποτελέσματα των δευτερογενών επιδράσεων στη δικτύωση είναι παρόμοια με εκείνα της ομαδοποίησης (clustering) (όπως η διάδοση της σιωπηρής γνώσης) και της συσσώρευσης (agglomeration). Τα οφέλη τους κυμαίνονται από την οικονομική ανάπτυξη και την τόνωση της περιφερειακής ελκυστικότητας έως την τόνωση της υπερηφάνειας και της αίσθησης ταυτότητας σε τοπικό επίπεδο.

Οι διαδικασίες δευτερογενών επιδράσεων καθοδηγούνται από διαφορετικούς μηχανισμούς, οι οποίοι εμπίπτουν σε δύο κύριες ομάδες (Döring & Schnellenbach, 2006):

1. Την «**αυθόρμητη**» μεταφορά γνώσεων, ικανοτήτων και λύσεων μεταξύ των εταιρειών και των ατόμων που προκύπτουν, για παράδειγμα, από την ικανότητα μετακίνησης των εργαζομένων και τις «ροές ικανοτήτων», από το εμπόριο ή τη μεταφορά δημιουργικών

αγαθών, υπηρεσιών ή τεχνολογιών, μέσω της ανεπίσημης επικοινωνίας μεταξύ των επαγγελματιών και του προσωπικού των εταιρειών καθώς και μέσω των ανεπίσημων ομάδων και (κοινωνικών) δικτύων και,

2. Την «**κινητοποιημένη**» προώθηση της γνώσης, των ικανοτήτων και των λύσεων μεταξύ των εταιρειών και των ατόμων που ενθαρρύνονται, μεταξύ άλλων, να μοιράζονται και να συνδημιουργούν πλατφόρμες, συνεργατικούς χώρους, δημιουργικούς κόμβους, κίνητρα για συνεργατικά ή/και πολυτομεακά έργα (όπως έργα τέχνης, επιστήμης, τεχνολογίας, έρευνας) και επισημοποιημένες ομάδες και δίκτυα. Οι «κινητοποιημένες» δευτερογενείς επιδράσεις μπορούν να προκύψουν από περισσότερο ή λιγότερο προγραμματισμένα μέσα (όπως κίνητρα για συνεργασία ή «αναδυόμενοι» συνεργατικοί χώροι εργασίας).

Ο ρόλος της δημιουργικότητας στην καινοτομία απεικονίζεται στην εφαρμογή δημιουργικών δεξιοτήτων και γνώσεων σε διαφορετικά βιομηχανικά πλαίσια. Χάρη στο ευρύ φάσμα των προϊόντων και των υπηρεσιών του, ο ΠΔΤ μπορεί να συνεταιριστεί με διάφορους τομείς υποστηρίζοντας την ανάπτυξη νέων διαδικασιών, προϊόντων και υπηρεσιών καθώς και την κατασκευή και εμπορία τους. Στον ακόλουθο πίνακα φαίνεται ο ρόλος που διαδραματίζει ο ΠΔΤ στην προώθηση της καινοτομίας σε όλο το εύρος της αλυσίδας αξίας των επιχειρήσεων (ΚΕΑ, 2014):

**Πίνακας 1. Ο ρόλος που διαδραματίζει ο ΠΔΤ στην προώθηση της καινοτομίας σε όλο το εύρος της αλυσίδας αξίας των επιχειρήσεων.**

Πηγή: ΚΕΑ, 2014

<b>Τμήματα Αλυσίδας Αξίας των Επιχειρήσεων</b>	<b>Ο ρόλος του ΠΔΤ</b>	<b>Παράδειγμα Συσχέτισης</b>
<b>Προϊόν και Υπηρεσία</b>	Συνδυασμός νέων ιδεών, σχεδιασμών εκφραστικών στοιχείων που βοηθούν στην πυροδότηση της ευαισθησίας των πελατών και στη δημιουργία μιας μοναδικής σχέσης.	Το πολιτιστικό περιεχόμενο όπως τα αρχεία μουσικής ή τα βίντεο συμβάλλουν στην παροχή ψυχαγωγίας αλλά και στην ενίσχυση των συναισθηματικών εμπειριών των πελατών σε σχέση με διάφορα προϊόντα και υπηρεσίες στις επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στον τομέα του τουρισμού, του λιανικού εμπορίου, κ.λπ.

Τμήματα Αλυσίδας Αξίας των Επιχειρήσεων	Ο ρόλος του ΠΔΤ	Παράδειγμα Συσχέτισης
<b>Ανθρώπινοι Πόροι</b>	<p>Η δημιουργικότητα εμποτίζει τις στρατηγικές του τομέα Διαχείρισης Ανθρώπινου Δυναμικού των επιχειρήσεων, με αποτέλεσμα την παροχή καλύτερων προϊόντων και υπηρεσιών.</p>	<p>Διαμέσου της διαχείρισης σχεδιασμού, των καλλιτεχνικών παρεμβάσεων σε επιχειρήσεις ή της διατίμησης των δημιουργικών λειτουργιών</p>
<b>Διαδικασίες</b>	<p>Η δημιουργική παραγωγή ή οι διαδικασίες παράδοσης που συμπεριλαμβάνουν άμεσα ή και λαμβάνουν υπόψη τους τις ανάγκες των πελατών με τη μέθοδο της πελατειακής προσέγγισης ή και μέσω κοινωνικών προβληματισμών όπως η βιωσιμότητα. Συλλογική και αποκεντροποιημένη εργασία που εμπιστεύεται δημιουργικούς επαγγελματίες ή που βασίζεται στον συνδυασμό διεπιστημονικών γνώσεων.</p>	<p>Διαμέσου της εισαγωγής τεχνικών που βασίζονται στο σχεδιασμό και τη συνεργασία τεχνολογικών επιστημόνων και καλλιτεχνών.</p>
<b>Προώθηση της μάρκας (Branding)</b>	<p>Η προσθήκη μιας δημιουργικής ή καλλιτεχνικής διάστασης ως μέρος της ξεχωριστής ταυτότητας μίας μάρκας.</p>	<p>Μεγάλες εταιρείες μόδας συνεργάζονται με καλλιτέχνες, σχεδιαστές ή αξιοποιούν έργα τέχνης για να προσδώσουν κύρος σε τσάντες χειρός, αρώματα και ρούχα. Επιπλέον, συλλογές μουσείων, καλλιτεχνικές εκθέσεις ή παραστάσεις επιδοτούνται από ιδιωτικές εταιρείες ως μέρος της διαδικασίας branding ή των στρατηγικών Εταιρικής Κοινωνικής Ευθύνης.</p>

Τμήματα Αλυσίδας Αξίας των Επιχειρήσεων	Ο ρόλος του ΠΔΤ	Παράδειγμα Συσχέτισης
Επικοινωνία	<p>Η απεικόνιση των αποτελεσμάτων των εταιρειών και η επικοινωνία με έναν σαφέστερο και περισσότερο ελκυστικό τρόπο είτε με τους επενδυτές είτε με τους τελικούς πελάτες. Η επικοινωνία με το γενικότερο κοινό σχετικά με πολύπλοκα θέματα όπως η βιωσιμότητα και οι ηθικές αξίες με την πυροδότηση συναισθηματικών αποκρίσεων.</p>	<p>Διαμέσου επικοινωνιακών εκστρατειών που περιλαμβάνουν καλλιτεχνικές παρεμβάσεις.</p>

Ο ΠΔΤ συνδέει την πολιτιστική πολυμορφία και τις δημιουργικές δυνατότητες της Ευρωπαϊκής Ένωσης με τις οικονομικές δραστηριότητες, τις οικονομικές επιδόσεις και τη δημιουργία θέσεων εργασίας (Austrian Institute for SME Research and VVA Europe, 2016). Επιπλέον, πέρα από τις οικονομικές πτυχές, ενεργοποιεί την καινοτομία σε κοινωνικό επίπεδο αφού απευθύνεται άμεσα στις ανάγκες και τα ζητήματα των πολιτών. Για παράδειγμα, το 21% των δημιουργικών επιχειρήσεων στην Αυστρία υποστήριξαν καινοτόμες δραστηριότητες συλλόγων και δημιουργικές πρωτοβουλίες, το χρονικό διάστημα μεταξύ του 2014 και του 2017. Περίπου το ένα πέμπτο των δημιουργικών επιχειρήσεων εισάγουν κυρίως καινοτομίες με στόχο την επίλυση κοινωνικών προβλημάτων, το μεγαλύτερο μερίδιο των οποίων μπορεί να εντοπιστεί στον τομέα αρχιτεκτονικής (38%) (Kreativwirtschaft, 2017).

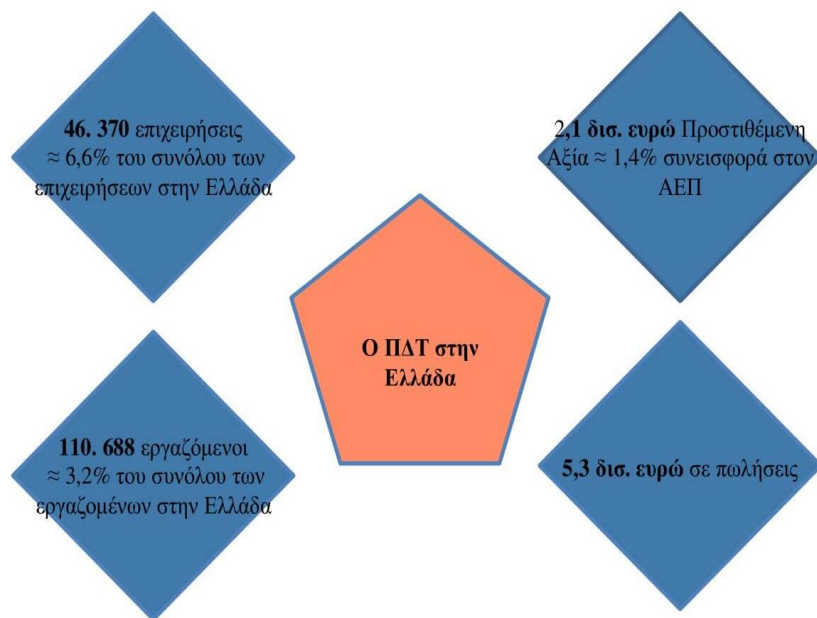
Έχει γίνει ευρέως κατανοητό ότι, ο ΠΔΤ παρέχει ένα μοναδικό θεμέλιο για την ευρωπαϊκή οικονομία και προσφέρει σημαντικές ευκαιρίες διαμέσου των οποίων ο ρόλος της πολιτιστικής και δημιουργικής νοημοσύνης μπορεί να τονώσει το είδος της ευρείας καινοτομίας που απαιτεί ολοένα και περισσότερο η μεταβαλλόμενη κοινωνία μας (Click NL, 2017).

Καθώς οι σχεδιαστές, οι επιστήμονες και οι μηχανικοί εργάζονται προς την δημιουργία και παραγωγή των μελλοντικών ανανεώσιμων και έξυπνων ρούχων, φορητών τεχνολογιών υγειονομικής περίθαλψης ή φιλικών προς τον χρήστη μεταφορών χαμηλών εκπομπών, η δημιουργικότητα είναι απαραίτητη για την αντιμετώπιση των κοινωνικών προκλήσεων με βιώσιμο και χωρίς

αποκλεισμούς τρόπο. Οι δημιουργικές βιομηχανίες μπορούν να συμβάλλουν στη δημιουργία λύσεων για αυτές τις κοινωνικές προκλήσεις (παραδείγματος χάριν, κυκλική κοινωνία, υγιής συμπεριφορά, κοινωνική ανθεκτικότητα, ενέργεια και συμπεριφορά) μέσω καινοτόμων διαδικασιών και προϊόντων (Click NL, 2017).

### 1.3 Τα χαρακτηριστικά του ΠΔΤ στην Ελλάδα πριν την πανδημία

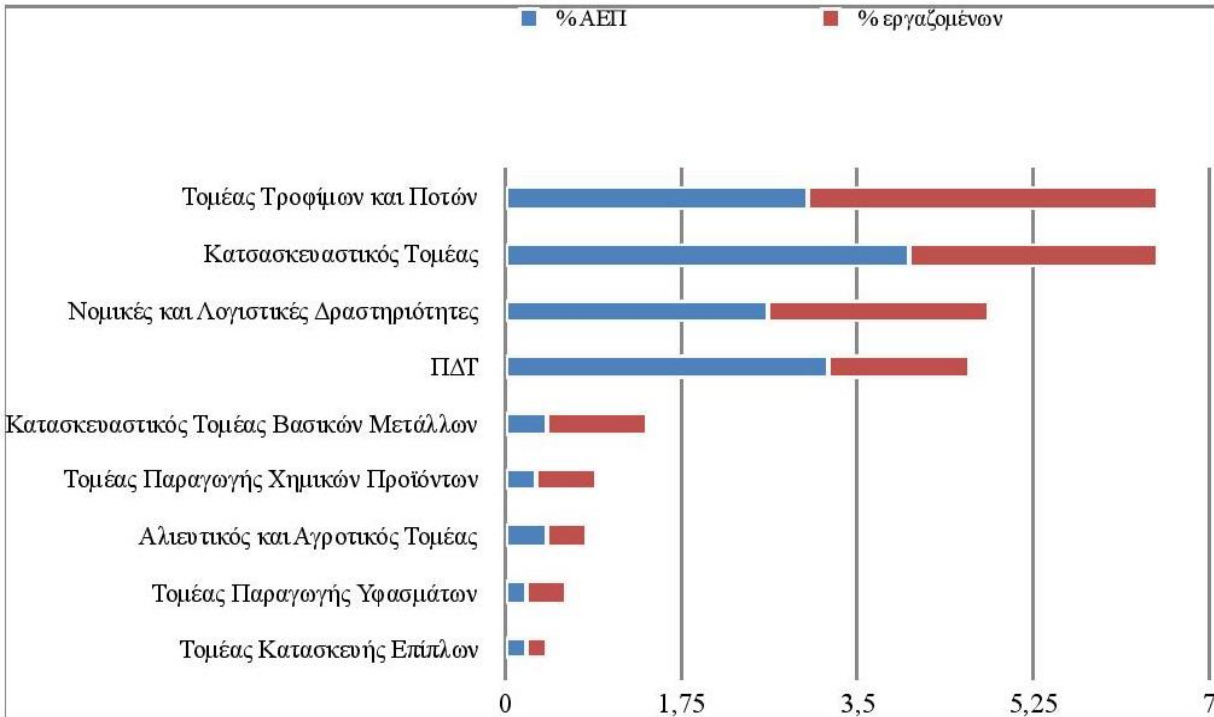
Ο ΠΔΤ στην Ελλάδα το 2014 απασχολούσε 110.688 υπαλλήλους σε 46.370 επιχειρήσεις, οι οποίες πούλησαν συμβολικά αγαθά και υπηρεσίες αξίας περίπου 5,3 δισ. ευρώ, με περίπου 2,1 δισ. ευρώ προστιθέμενη αξία για την ελληνική οικονομία, και 1,4% συνεισφορά στο ΑΕΠ (Εικόνα 1.3). Αντίστοιχα, στην Ευρωπαϊκή Ένωση, ο ελληνικός ΠΔΤ συνέβαλε το 2014 με 2,8% (353 δισ. ευρώ) επί του ευρωπαϊκού ΑΕΠ, μέσω 1,7 εκατ. επιχειρήσεων που απασχολούσαν 6,1 εκατ. υπαλλήλους (ΥΠΠΟΑ, 2014;. ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).



Εικόνα 6. . Βασικά στοιχεία του ΠΔΤ στην Ελλάδα το 2014.

Πηγή : Πηγή: Eurostat, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Ο ΠΔΤ αποτελεί θεμελιώδη πυλώνα της ελληνικής οικονομίας, σε σύγκριση με άλλους επιλεγμένους τομείς για το έτος 2014, όπως φαίνεται και στο παρακάτω διάγραμμα (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Αυδίκος, Β., κ.α. 2017):

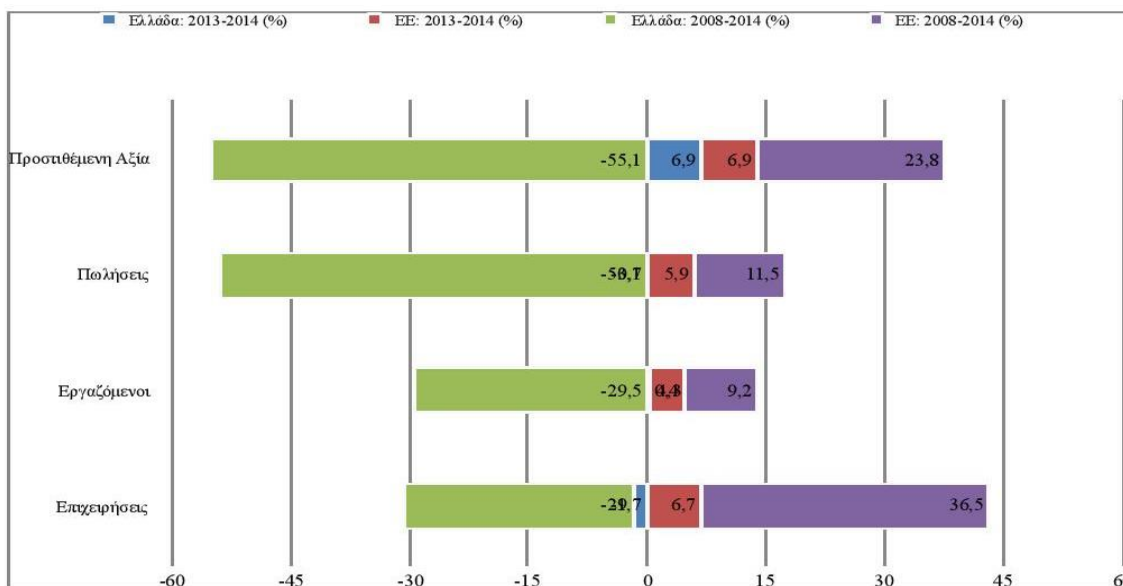


**Γράφημα 1. Βασικά στοιχεία για επιλεγμένους τομείς της ελληνικής οικονομίας το 2014.**

Πηγή: Eurostat ; ΕΛΣΤΑΤ; ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017.

Η χρηματοπιστωτική κρίση, η οποία ουσιαστικά ξεκίνησε στην Ελλάδα το 2009, είχε ισχυρό αντίκτυπο στα βασικά μεγέθη του ΠΔΤ. Από το 2008 έως το 2014, η προστιθέμενη αξία μειώθηκε κατά 55,1%, ο αριθμός των εργαζομένων μειώθηκε κατά 29,5% και οι επιχειρήσεις μειώθηκαν κατά 27,9% (Γράφημα 2). Κατά την ίδια περίοδο, παρατηρήθηκε τεράστια αύξηση στον αριθμό επιχειρήσεων στην ΕΕ (36,5%), η οποία προκάλεσε αύξηση της προστιθέμενης αξίας (28,6%) και μια λιγότερο έντονη αύξηση στις άλλες μεταβλητές (στις πωλήσεις κατά 11,5% και στους υπαλλήλους κατά 9,2%) (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).





**Γράφημα 2. Αλλαγές στα βασικά στοιχεία του ΠΔΤ στην Ελλάδα και την ΕΕ, τις περιόδους 2008-2014 και 2013-2014.**

Πηγή: Eurostat; ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Η συνολική προοπτική του ΠΔΤ στην Ελλάδα δείχνει ότι, παρά την τεράστια πτώση που βίωσε από το 2008, από το 2014 καταγράφονται σημάδια ανάκαμψης για πρώτη φορά μετά από έξι χρόνια, όπως φαίνεται στις στήλες με τις αλλαγές κατά την περίοδο 2013-2014 του Πίνακα 2. Πρέπει να σημειωθεί ότι, η δυσμενής αλλαγή (2008-2014) στα περισσότερα στοιχεία ήταν πολύ έντονη, όπως φαίνεται στα συγκριτικά στοιχεία του Πίνακα 2.

Από την άλλη πλευρά, οι αλλαγές την περίοδο 2013-2014 όπως παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα για ορισμένους υποτομείς του ΠΔΤ δείχνουν μια έντονη αύξηση στους εργαζομένους και την προστιθέμενη αξία. Τα ενδιάμεσα δεδομένα του ετήσιου δείκτη κύκλου εργασιών (Hellenic Statistical Authority, 2016) για το 2015 και το πρώτο εξάμηνο του 2016 δείχνουν ότι, η προαναφερθείσα ανοδική τάση θα συνεχιστεί στους τομείς της έκδοσης λογισμικού, του εξειδικευμένου σχεδιασμού, της αρχιτεκτονικής και των βιβλιοθηκών-μουσείων. Για το 2020, ως εκ τούτου, είχε προβλεφθεί σταθεροποιητική τάση για τους τομείς της διαφήμισης, της βιοτεχνίας εκτύπωσης, της τέχνης και του οπτικοακουστικού τομέα, ενώ φαίνεται ότι οι εκδόσεις και το ραδιόφωνο και η τηλεόραση εισέρχονται σε καθοδική πορεία χαμηλής έντασης.

Πίνακας 2. Αριθμός εργαζομένων και Προστιθέμενη Αξία του ΠΑΤ στην Ελλάδα, τις περιόδους 2008-2014 και 2013-2014

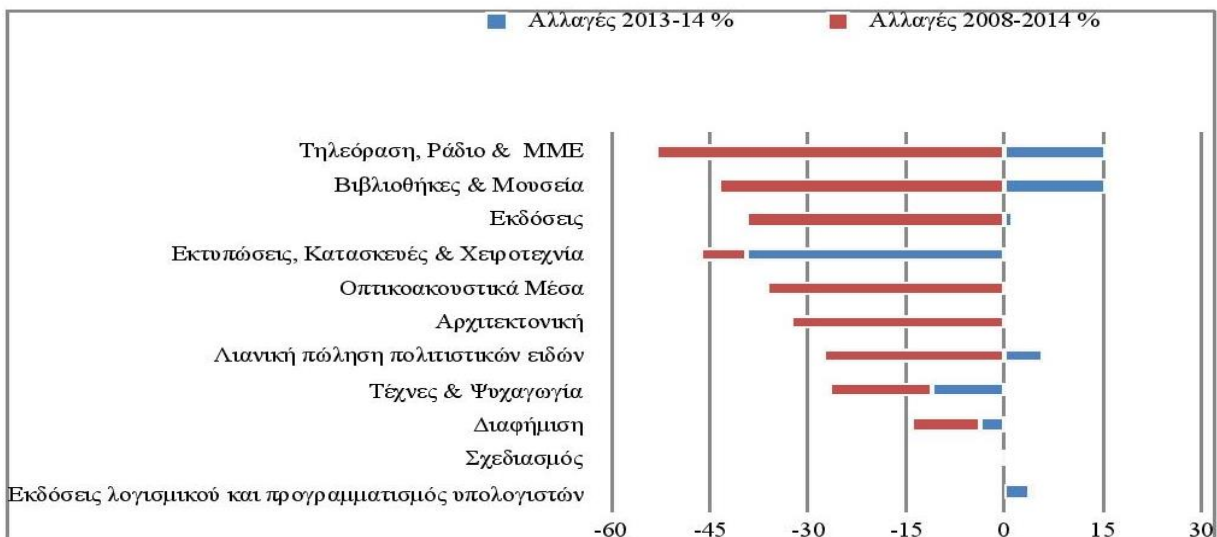
Πηγή: Eurostat, ΕΛΣΤΑΤ, ΥΠΠΟΑ, 2014;; ΥΠΠΟΑ, 2017;

Τομείς	Αριθμός Εργαζομένων το 2014	Αλλαγές την περίοδο 2008-2014	Αλλαγές την περίοδο 2013-2014	Προστιθέμενη Αξία 2014 (δισ. ευρώ)	Αλλαγές την περίοδο 2008-2014	Αλλαγές την περίοδο 2013-2014
<b>Εκτύπωση, Κατασκευή και Χειροτεχνία</b>	8.428	-36.80%	-7.00%	184.45	-36.50%	6.80%
<b>Λιανικό Εμπόριο Πολιτιστικών Αγαθών</b>	5.909	-16.40%	5.80%	39.75	-56.70%	-11.20%
<b>Εκδόσεις</b>	16.224	-39.20%	1.30%	371.7	-52.30%	4.10%
<b>Έκδοση Λογισμικού και Προγραμματισμός Υπολογιστών</b>	9.337	0.50%	3.50%	296.85	-30.20%	16.80%
<b>Οπτικοακουστικός τομέας</b>	9.746	-32.20%	0.70%	208.1	-57.90%	54.80%
<b>Τηλεόραση, Ραδιόφωνο και Επικοινωνία</b>	7.357	-53.80%	15.20%	202.7	-71.00%	15.70%
<b>Αρχιτεκτονική</b>	21.223	-27.70%	-0.10%	232.6	-77.20%	-15.70%
<b>Διαφήμιση</b>	11.370	-9.60%	-3.90%	271.2	-39.20%	3.90%
<b>Εξειδικευμένος Σχεδιασμός</b>	2.394	-0.20%	0.10%	29.3	-47.60%	27.90%
<b>Τέχνες και Ψυχαγωγία</b>	11.200	-11.10%	-10.40%	198.6	-40.90%	-6.70%
<b>Βιβλιοθήκες και Μουσεία</b>	7.500	-43.60%	15.40%	88.8	-2.60%	16.80%
<b>Σύνολο</b>	<b>110.688</b>	<b>-29.50%</b>	<b>0.40%</b>	<b>2,124.1</b>	<b>-55.10%</b>	<b>6.90%</b>

### 1.3.1 Απασχόληση και Επιχειρήσεις

Οι εργαζόμενοι στον ΠΔΤ στην Ελλάδα ανέρχονταν σε 110.688 το 2014, δηλαδή περίπου το 3,2% επί του συνολικού αριθμού των εργαζομένων στην χώρα. Μια μείωση της τάξης του περίπου 29,5% παρατηρήθηκε από το 2008, τη στιγμή που ο αριθμός των εργαζομένων ανήλθε σε 156.911 άτομα (στο 3,6% της συνολικής απασχόλησης). Κατά την περίοδο 2013-2014, ο αριθμός των εργαζομένων παρουσίασε ελαφρά αύξηση κατά 0,4%. Οι δύο τομείς που φαίνεται να ήταν ανθεκτικοί και διατήρησαν την απασχόληση κατά τη διάρκεια της κρίσης, είναι ο τομέας εκδόσεων λογισμικού, ο οποίος κατά την περίοδο 2008-2014 αύξησε τους υπαλλήλους του κατά 0,5% και ο τομέας σχεδιασμού, όπου παρατηρήθηκε ελαφρά μείωση της τάξης του 0,2% (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Αυδίκος, Β., κ.α. 2017).

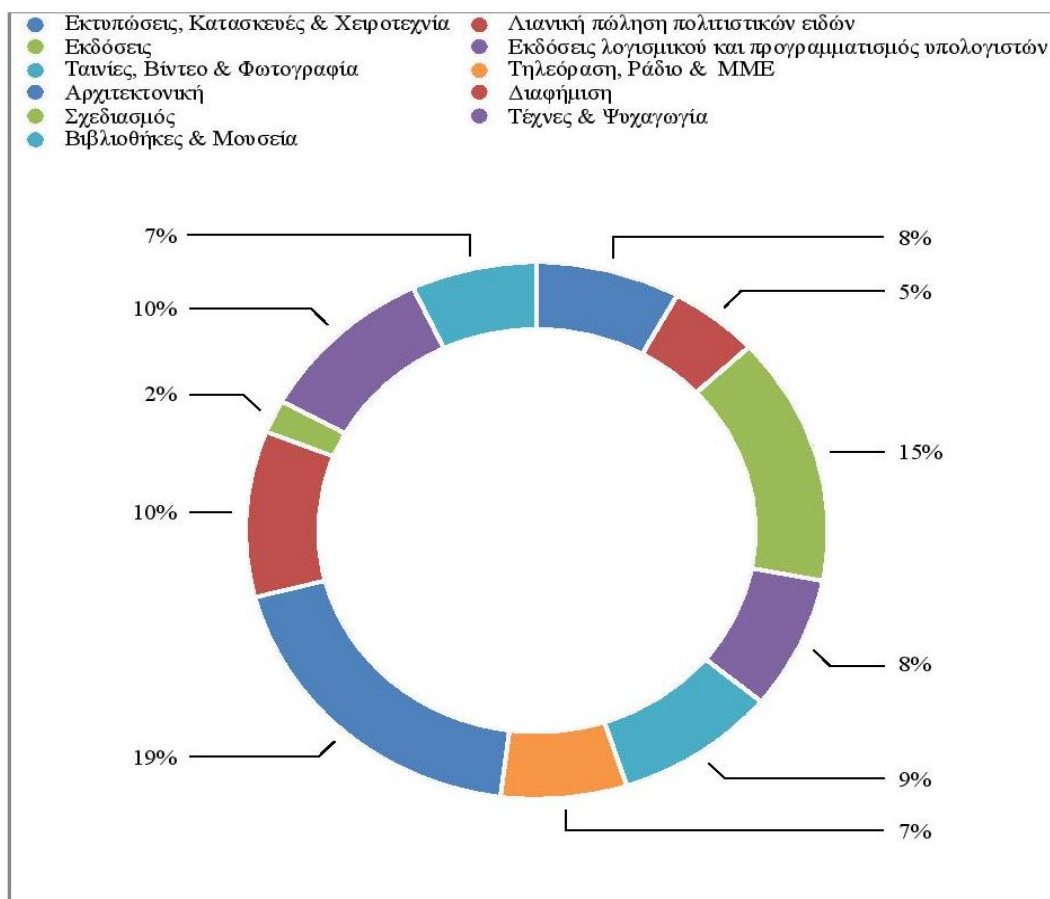
Αντιθέτως, παρατηρήθηκε σημαντική μείωση του αριθμού των εργαζομένων κατά την περίοδο 2008-2014 στην τηλεόραση και το ραδιόφωνο (-53%), τις βιβλιοθήκες και τα μουσεία (-43,6%) και τις εκδόσεις (-39,2), αν και σε αυτούς τους τομείς η υψηλότερη αύξηση του αριθμού των εργαζομένων έλαβε χώρα κατά την περίοδο 2013-2014 (15,2%, 15,4% και 1,3% αντίστοιχα, βλ. Διάγραμμα 1.3.3) (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).



Γράφημα 3. Ποσοστιαίες μεταβολές στον αριθμό υπαλλήλων ΠΔΤ στην Ελλάδα τις περιόδους 2008-2014, και 2013-2014.

Πηγή: Eurostat; ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Η Ελλάδα κατέχει την 11η θέση όσον αφορά στην απασχόληση εργαζομένων στον ΠΔΤ και τη 10η όσον αφορά στον αριθμό των δημιουργικών επιχειρήσεων στην ΕΕ-28. Οι τομείς με τον υψηλότερο αριθμό εργαζομένων το 2014 ήταν η αρχιτεκτονική (21.200 εργαζόμενοι), οι εκδόσεις (16.200), η διαφήμιση (11.300) και οι τέχνες και η ψυχαγωγία (11.200) (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).



**Γράφημα 4. Ποσοστό υπαλλήλων ανά υποτομέα ΠΔΤ στην Ελλάδα το 2014.**

Πηγή: Eurostat; ΥΠΠΟΑ, 2014; Α ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Όσον αφορά στην απασχόληση και τους εργαζόμενους στον τομέα των τεχνών του θεάματος ειδικότερα, ο παρακάτω πίνακας αφορά σε δεδομένα του διαστήματος 2011-2016 στους επιμέρους τομείς του Θεάτρου και Χορού, Παραγωγής Ταινιών και Κινηματογράφου καθώς και Παραγωγής Μουσικής στην περιοχή της Αττικής. Τα δεδομένα συμπεριλήφθηκαν στην ευρεία

έρευνα που εξέδωσε το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού σε συνεργασία με το Πάντειο Πανεπιστήμιο το 2014, η οποία και ανανεωνόταν έως το 2016. Από τη μελέτη των στοιχείων, τα οποία και αφορούν μόνο στην περιφέρεια της Αττικής, παρατηρείται ο αξιόλογος αριθμός επιχειρήσεων και εργαζομένων που δραστηριοποιούνται στους συγκεκριμένους υποτομείς, γεγονός που αποδεικνύει την συνεισφορά τους στο σύνολο της ελληνικής οικονομίας (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).

Πιο αναλυτικά τα δεδομένα για τους τομείς Θεάτρου και Χορού προέρχονται από την Ελληνική Ομοσπονδία για τους τομείς του Οπτικοακουστικού Τομέα και των Παραστάσεων, του Συνδέσμου Ελλήνων Σκηνοθετών και Ελλήνων Συγγραφέων, Μουσικών και Μεταφραστών, Ένωση Ελλήνων Χορογράφων, ([athinorama.gr](http://athinorama.gr)), ενώ τα δεδομένα για τους τομείς Παραγωγής Ταινιών και Κινηματογράφου προέρχονται από το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, την ΕΣΠΕΚ (Ένωση Ελλήνων Σκηνοθετών και Παραγωγών Κινηματογράφου) και την ΣΑΠΟΕ (Ένωση Ανεξάρτητων Ελλήνων Οπτικοακουστικών Παραγωγών).

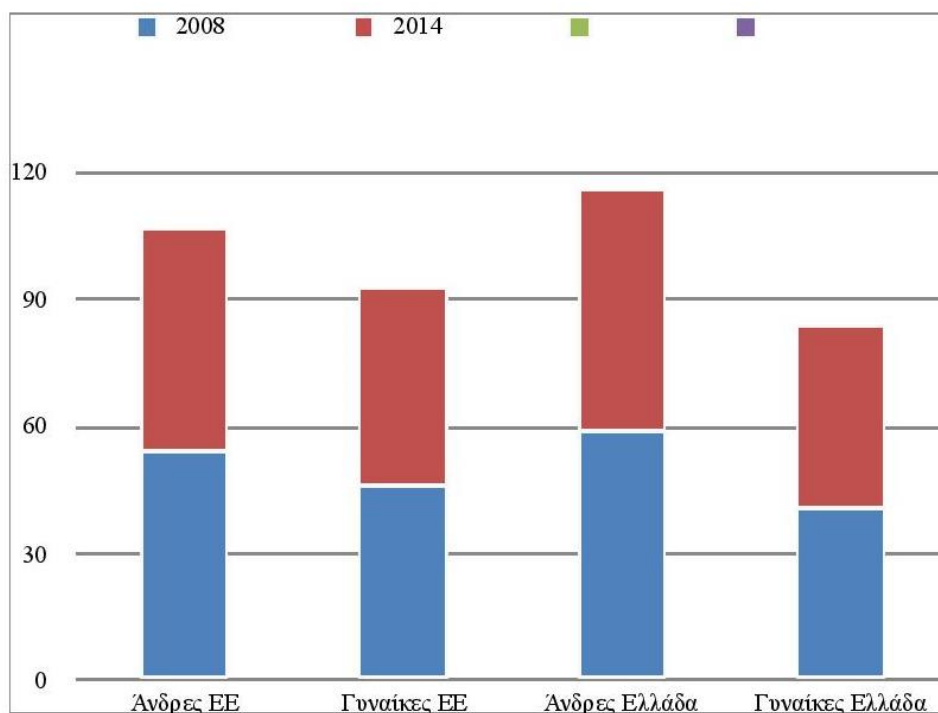
**Πίνακας 3. Δεδομένα στους τομείς Θεάτρου & Χορού, Παραγωγής Ταινιών και Κινηματογράφου καθώς και Παραγωγής Μουσικής στην περιοχή της Αττικής το 2015.**

Πηγή: ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Θέατρο & Χορός	Παραγωγή Ταινιών & Κινηματογράφοι	Παραγωγή Μουσικής
5.000 ηθοποιοί	31 εγχώριες ταινίες & ντοκιμαντέρ (2016)	1.734.530 Έργα μουσικής στο αρχείο ΑΕΡΙ (2014)
1,254 σκηνοθέτες	151 εταιρίες παραγωγής προγραμμάτων τηλεόρασης & ταινιών (2011)	13.718 στιχουργοί και συνθέτες (2014)
375 θεατρικοί συγγραφείς, μουσικοί & μεταφραστές	190 σκηνοθέτες & παραγωγοί	1.313 τραγουδιστές (2015)
400 χορευτές	294 κινηματογράφοι	1.426 μουσικοί (2012)
110 χορογράφοι	495 κινηματογραφικές οθόνες	71 δισκογραφικές εταιρίες (2015)
34 σύγχρονα θεατρικά έργα	53 κλαμπ κινηματογράφων	

Θέατρο & Χορός	Παραγωγή Ταινιών & Κινηματογράφοι	Παραγωγή Μουσικής
40 θέατρα σκιών		
400 τραγουδιστές όπερας		
2.000 τεχνικοί		
684 σχολές θεάτρου, χορού & μουσικής		
55.142 σπουδαστές		
377 σκηνές		
1.542 έργα για το θέατρο		

Προκειμένου να δοθεί και μια κοινωνική διάσταση στον τομέα της απασχόλησης, κρίθηκε σκόπιμο να συμπεριληφθούν στοιχεία που αφορούν σε θέματα ισότητας μεταξύ των φύλων των εργαζομένων στον ΠΔΤ. Από τους εργαζομένους στον ΠΔΤ, συνολικά, το 57% είναι άνδρες και το 43% γυναίκες. Κατά την περίοδο 2008-2014, παρατηρείται ελαφρά αύξηση των γυναικών εργαζομένων στον τομέα κατά 2% και αντίστοιχη μείωση των ανδρών εργαζομένων. Την ίδια περίοδο, η συμμετοχή ανδρών και γυναικών στην αγορά εργασίας του ΠΔΤ στην ΕΕ-28 δείχνει μεγαλύτερη ισότητα ανάμεσα στα δύο φύλα (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).



Γράφημα 5. Ποσοστό εργαζομένων ανά φύλο στον ΠΔΤ στην Ελλάδα και στην ΕΕ-28 το 2008 και το 2014.

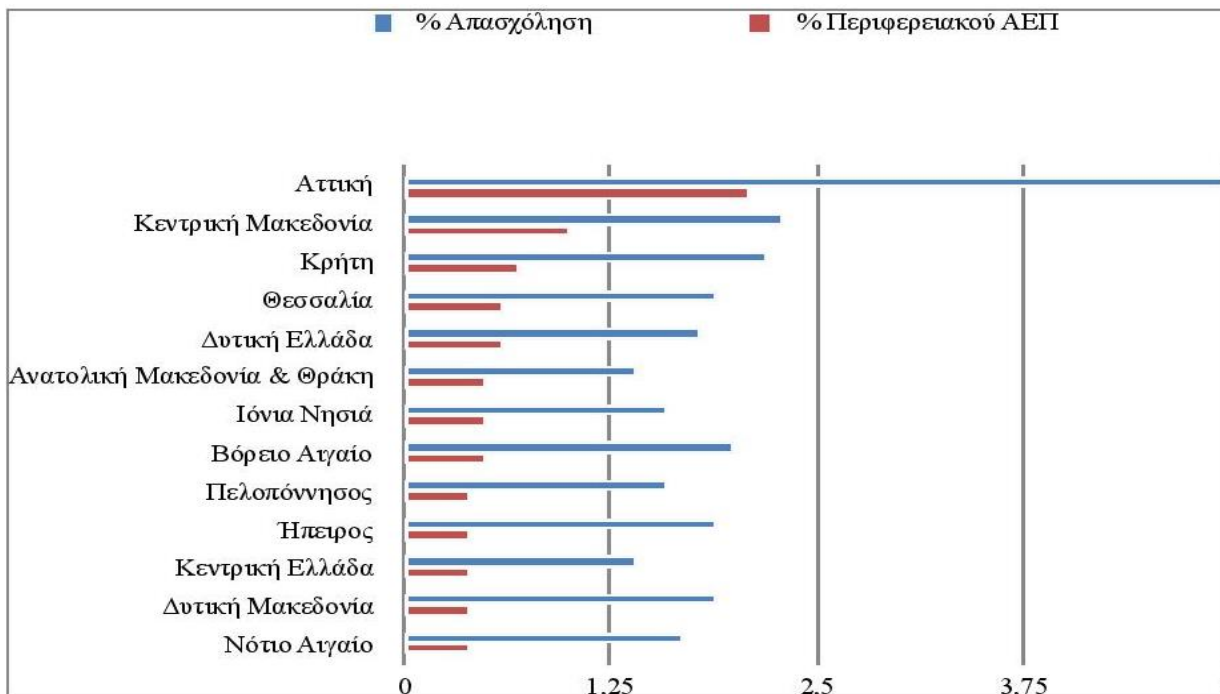
Πηγή: Eurostat, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

### 1.3.2 Περιφερειακές ανισότητες στην παραγωγή του ΠΔΤ

Η κατανομή της πολιτιστικής και δημιουργικής παραγωγής, της απασχόλησης και του αριθμού των επιχειρήσεων στις 13 Περιφέρειες της χώρας αποδεικνύεται ιδιαίτερα ανισορροπημένα. Η Περιφέρεια Αττικής παράγει το 75,5% της Ακαθόριστης Προστιθέμενης Αξίας του ΠΔΤ στην Ελλάδα, με το 57,3% των δημιουργικών επιχειρήσεων, οι οποίες απασχολούν το 60,8% των εργαζομένων στο σύνολό τους. Δεύτερη μετά την Περιφέρεια Αττικής έρχεται η Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας με μερίδιο 10,1%, 12,2% των εργαζομένων και 13,5% των επιχειρήσεων.

Οι υπόλοιπες 11 Περιφέρειες μοιράζονται το 14,3% της ΑΠΑ, το 27% των εργαζομένων και το 29,1% των επιχειρήσεων. Το μοντέλο core-periphery, το οποίο είναι εμφανές στους περισσότερους τομείς της οικονομικής δραστηριότητας στην Ελλάδα, φαίνεται να επαναλαμβάνεται ακόμη περισσότερο στις πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες, προς όφελος των δύο μεγάλων αστικών κέντρων (Αθήνα και Θεσσαλονίκη) και εις βάρος της περιφέρειας (ΥΠΠΟΑ, 2017).

Όσον αφορά ειδικότερα την Περιφέρεια Αττικής, οι πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην περιφερειακή οικονομία, καθώς απασχολούν το 2,1% των εργαζομένων της περιοχής και συνεισφέρουν 5% στο περιφερειακό ΑΕΠ, ενώ στις άλλες περιοχές η απασχόληση κυμαίνεται μεταξύ 1,4% και 2,3% και η συμβολή στο περιφερειακό ΑΕΠ κυμαίνεται μεταξύ 0,4% και 1% (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).



Γράφημα 6. Ποσοστά ΠΔΤ στην απασχόληση και τον περιφερειακό στις 13 περιφέρειες της Ελλάδας το 2014.

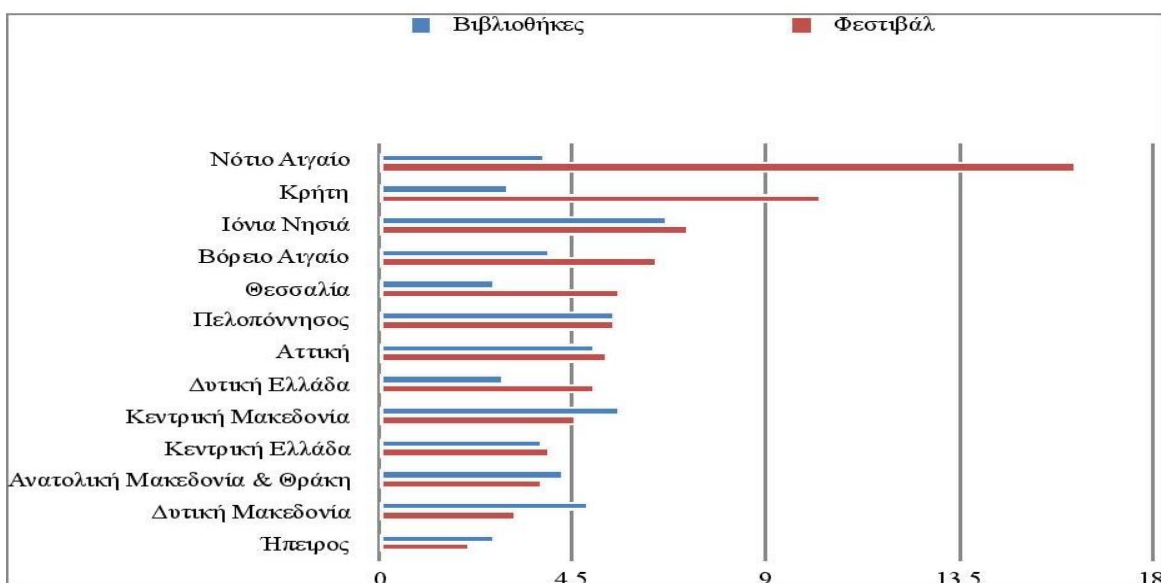
Πηγή: Eurostat, ΕΛΣΤΑΤ, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Σε επίπεδο ΠΔΤ, οι Περιφέρειες που επλήγησαν περισσότερο από την οικονομική κρίση ήταν η Ήπειρος, η Αττική, η Πελοπόννησος και το Βόρειο Αιγαίο, ενώ οι Περιφέρειες της Δυτικής Μακεδονίας, της Δυτικής Ελλάδας και της Κρήτης ήταν ιδιαίτερα ανθεκτικές, καθώς αύξησαν τα ποσοστά απασχόλησης κατά την περίοδο 2008-2014, ενώ την περίοδο 2013-2014 οι Περιφέρειες Δυτικής Μακεδονίας και Δυτικής Ελλάδας σημείωσαν αύξηση του αριθμού των εργαζομένων περισσότερο από 10%. Επιπλέον, είναι ενθαρρυντικό το ότι, η απασχόληση αυξήθηκε στην Αττική



κατά 3% το 2014, ανακάμπτοντας έτσι από τη συνεχή πτώση τα προηγούμενα έξι χρόνια (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017;).

Τέλος, παρατηρούνται έντονες περιφερειακές ανισότητες σε πολιτιστικές δομές και υποδομές, όπως στον αριθμό των φεστιβάλ και στις βιβλιοθήκες (ανά 100.000 κατοίκους). Για παράδειγμα, στην Περιφέρεια Νοτίου Αιγαίου διοργανώνονται ετησίως 16,2 φεστιβάλ ανά 100.000 κατοίκους, ενώ στην Περιφέρεια Ηπείρου διοργανώνονται μόλις 2,1 φεστιβάλ (ΥΠΠΟΑ, 2014; Avdikos, et al. 2017).



Γράφημα 7. Αριθμός φεστιβάλ και βιβλιοθηκών ανά 100.000 κατοίκους το 2015.

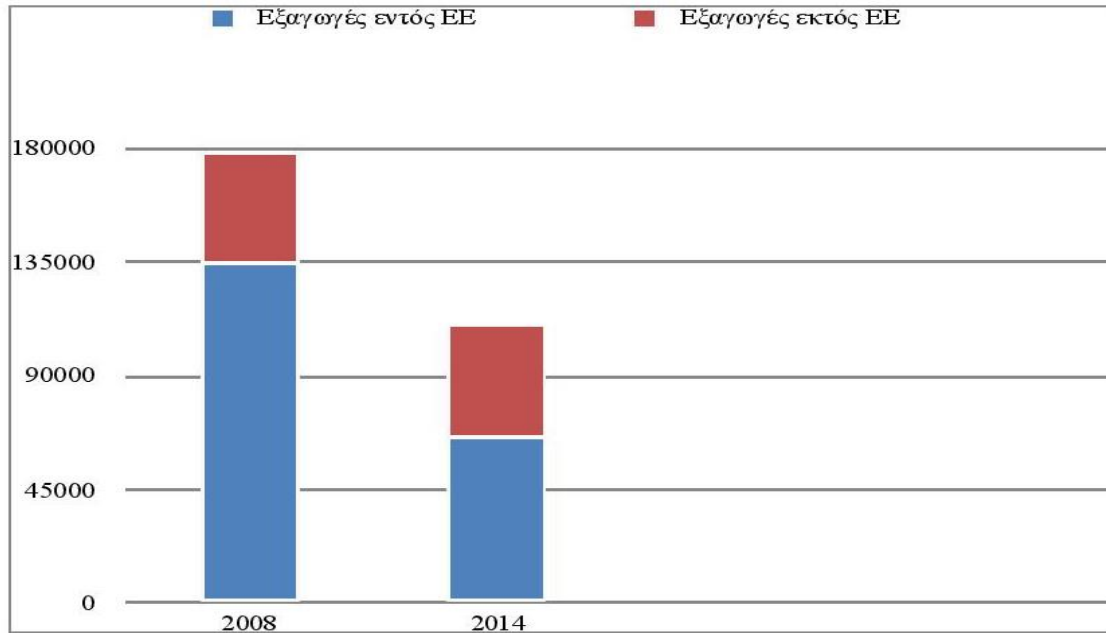
Πηγή: Eurostat, ΕΛΣΤΑΤ, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

### 1.3.3 Διεθνές εμπόριο σε πολιτιστικά αγαθά και διεθνής πολιτιστική συμμετοχή

Η Ελλάδα είναι μια χώρα εισαγωγής πολιτιστικών αγαθών, καθώς εισήγαγε αγαθά ύψους 181 εκατ. ευρώ (κυρίως ταινίες, βιντεοπαιχνίδια και κονσόλες) και εξήγαγε αγαθά ύψους 110 εκατ. ευρώ (κυρίως βιβλία, πλεκτά είδη, υφάσματα, κεντήματα και μέσα εγγραφής ήχου), το 2014. Ωστόσο, κατά την περίοδο 2008-2014, οι εισαγωγές μειώθηκαν κατά 51,2%, ενώ οι εξαγωγές μειώθηκαν κατά 38%. Η Ελλάδα κατατάσσεται 10η στην ΕΕ-28 όσον αφορά στις εξαγωγές εντός της ΕΕ και 16η στις εξαγωγές σε χώρες εκτός ΕΕ (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).

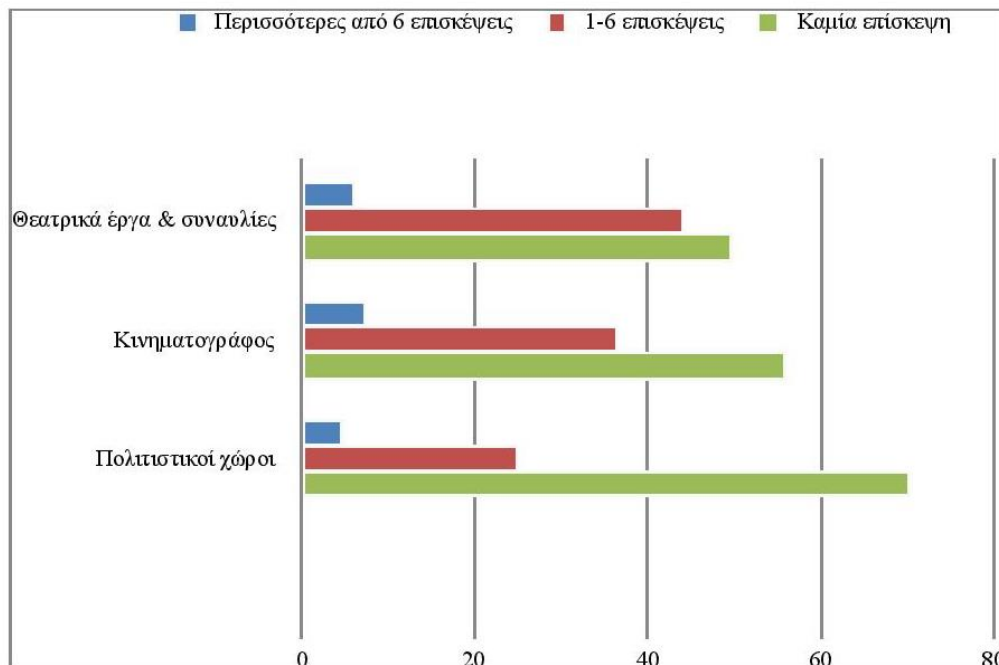
**Γράφημα 8. Εξαγωγές εντός και εκτός ΕΕ από την Ελλάδα το 2008 και το 2014 (σε χιλιάδες ευρώ).**

Πηγή: Eurostat, ΕΛΣΤΑΤ, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. κ.α. 2017



Όσον αφορά στην πολιτιστική κατανάλωση, καθώς αυτή εκδηλώνεται με τη μετάβαση στον κινηματογράφο, την παρακολούθηση θεατρικών έργων και συναυλιών και των επισκέψεων σε πολιτιστικούς χώρους, τα στοιχεία της Eurostat δείχνουν ότι, το 2011 σημαντικό ποσοστό

ερωτηθέντων, τόσο στην Ελλάδα όσο και στην ΕΕ, δεν συμμετείχαν σε πολιτιστικές δραστηριότητες, τουλάχιστον στο βαθμό που αυτές καταγράφηκαν στις προαναφερθείσες δραστηριότητες.



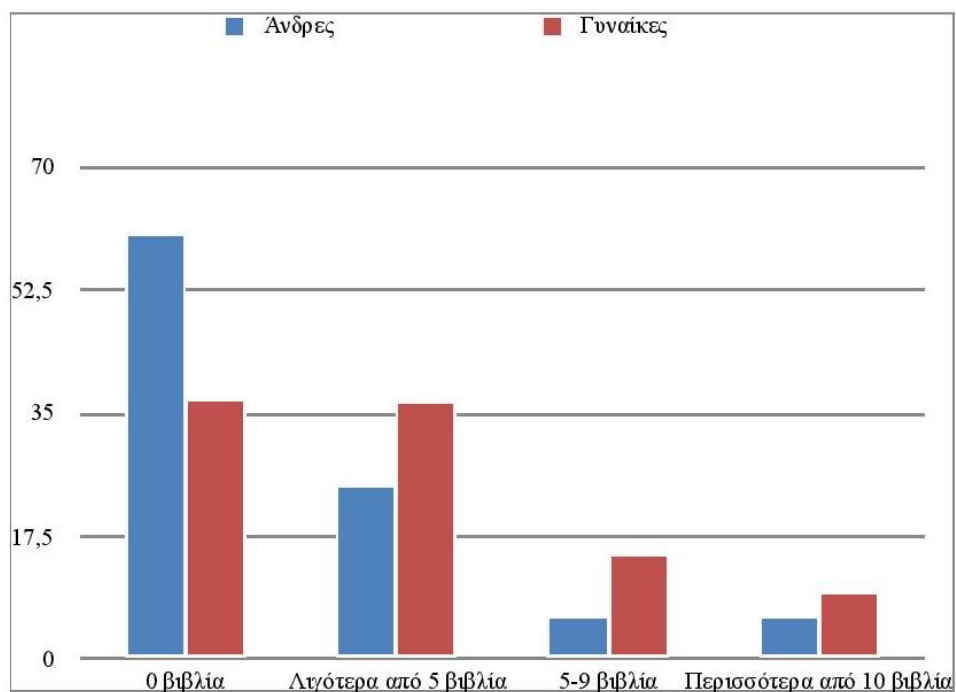
**Γράφημα 9. Συχνότητα επίσκεψης σε πολιτιστικούς χώρους, κινηματογράφους και παρακολούθησης θεατρικών έργων και συναυλιών στην Ελλάδα το 2007 και το 2011.**

Πηγή: Eurostat, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Όσο υψηλότερο είναι το εκπαιδευτικό υπόβαθρο του κοινού, τόσο υψηλότερη είναι η συχνότητα επίσκεψης σε πολιτιστικούς χώρους, κινηματογράφους και η παρακολούθηση θεατρικών έργων και συναυλιών, και τόσο υψηλότερη είναι η συχνότητα ανάγνωσης βιβλίων και εφημερίδων. Ενδεικτικά, το 69% των ερωτηθέντων με πτυχία τριτοβάθμιας εκπαίδευσης ανέφεραν ότι, επισκέφθηκαν τον κινηματογράφο τουλάχιστον μία φορά τον τελευταίο χρόνο, ενώ μόνο το 18% των ερωτηθέντων με πρωτοβάθμια εκπαίδευση έχουν κάνει το ίδιο. Όσο μεγαλύτερη είναι η ηλικία των ερωτηθέντων, τόσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα να είναι εντελώς ανενεργοί όσον αφορά στον κινηματογράφο, το θέατρο και τις συναυλίες. Μια σχετική διαφοροποίηση μεταξύ των δύο φύλων εμφανίζεται στη συχνότητα επίσκεψης στον κινηματογράφο, παρακολούθησης θεατρικών έργων και συναυλιών και επισκέψεων σε πολιτιστικούς χώρους, καθώς λιγότερες

γυναίκες τείνουν να ανήκουν σε ανενεργές ομάδες καταναλωτών και στις τρεις περιπτώσεις (ΥΠΠΟΑ, 2014; Αυδίκος, Β., κ.α. 2017).

Όσον αφορά τη συχνότητα ανάγνωσης βιβλίων, η Ελλάδα υστερεί σε σύγκριση με τον ευρωπαϊκό μέσο όρο βάσει των στοιχείων της Eurostat. Η συχνότητα ανάγνωσης βιβλίων συνδέεται άμεσα με το εκπαιδευτικό υπόβαθρο των ερωτηθέντων, με τη συχνότητα ανάγνωσης βιβλίων να αυξάνεται καθώς αυξάνεται το εκπαιδευτικό υπόβαθρο, ενώ όσο μεγαλύτερη είναι η ηλικία των ερωτηθέντων, τόσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα να είναι εντελώς αδρανείς αναγνώστες. Επιπλέον, οι γυναίκες διαβάζουν περισσότερο και με πιο συστηματικό τρόπο σε σχέση με τους άνδρες (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).

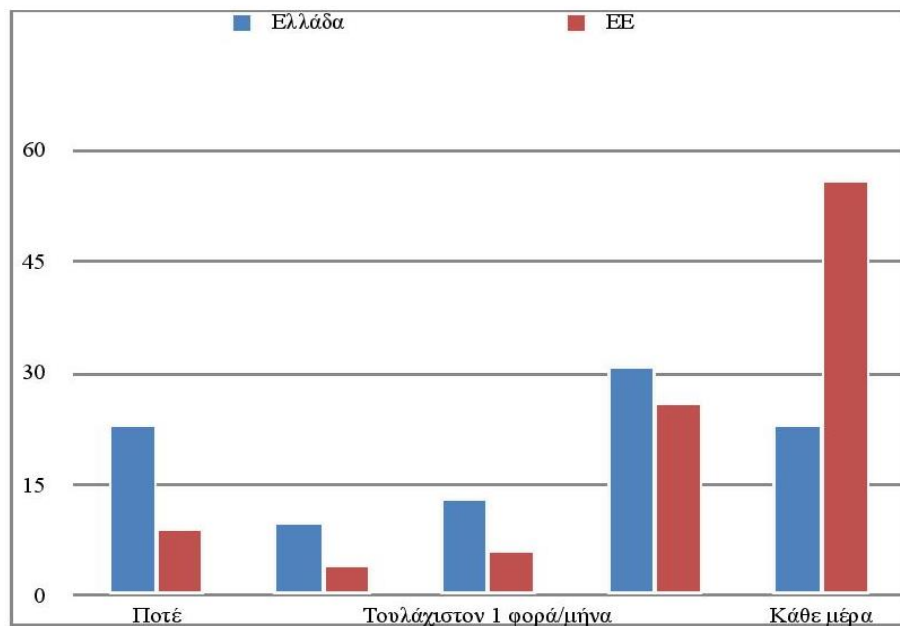


Γράφημα 10. Συχνότητα ανάγνωσης βιβλίων ανά φύλο το 2011 (%).

Πηγή: Eurostat, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Το ποσοστό των ατόμων στην Ελλάδα που διαβάζουν καθημερινά εφημερίδες είναι επίσης, χαμηλό (23%) σε σύγκριση με το αντίστοιχο ευρωπαϊκό ποσοστό (56%), ενώ η μέση καταναλωτική δαπάνη ανά νοικοκυριό στην Ελλάδα για συγκεκριμένα πολιτιστικά αγαθά (αγορά εφημερίδων και περιοδικών, βιβλία, εισιτήρια για τον κινηματογράφο, τις παραστάσεις και τις

συναυλίες, χαρτικά και εξοπλισμός για την αναπαραγωγή ήχου και εικόνας) είναι υψηλότερα από τα αντίστοιχα στην ΕΕ. Αντίθετα, η κατάταξη της Ελλάδας στην αγορά ταινιών και μουσικής στο The percentage of people in Greece who read daily newspapers is also low (23%) compared to the corresponding European percentage (56%), while the average consumer expenditure per household in Greece for specific cultural goods (purchase of newspapers and magazines, books , tickets for cinema, performances and concerts, stationery and equipment for audio and video reproduction) are higher than those in the EU. In contrast, Greece ranks very low in the EU film and music market in the EU-28 (Ministry of Culture, 2014; Ministry of Culture, 2017; Avdikos, et al. 2017). διαδίκτυο είναι πολύ χαμηλή στην ΕΕ-28 (ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017).



Γράφημα 11. Συχνότητα ανάγνωσης εφημερίδων στην Ελλάδα και την ΕΕ το 2011 (%)

Πηγή: Eurostat, ΥΠΠΟΑ, 2014; ΥΠΠΟΑ, 2017; Avdikos, et al. 2017

Συνοψίζοντας, οι πρόσφατες έρευνες, στα δεδομένα των οποίων βασίστηκε το παρόν κεφάλαιο, προσφέρουν μια ολοκληρωμένη εικόνα για την κατάσταση του ΠΔΤ στην Ευρώπη γενικότερα και την Ελλάδα ειδικότερα, την περίοδο πριν το ξέσπασμα της πανδημίας COVID-19. Από την παραπάνω ανάλυση, τα σημαντικά σημεία που προκύπτουν είναι τα εξής:

1. Η συνολική αξία του ΠΔΤ για την οικονομία είναι τεράστια. Από τα στοιχεία που συγκεντρώθηκαν, γίνεται κατανοητό ότι, ο ΠΔΤ αποτελεί βασικό πυλώνα του ΑΕΠ της Ελλάδας και της Ευρώπης.
2. Η ευελιξία και η προσαρμοστικότητα του ΠΔΤ επέτρεψαν στις επιχειρήσεις του τομέα να καινοτομήσουν αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες για να αναβαθμίσουν τόσο τα ίδια τα πολιτιστικά προϊόντα όσο και τους τρόπους διάθεσής τους στο κοινό.
3. Η συνολική συνεισφορά του ΠΔΤ στο κοινωνικό σύνολο είναι αδιαμφισβήτητη. Από τα στοιχεία που αναλύθηκαν, καθίσταται σαφές ότι, ο ΠΔΤ ενισχύει την δημιουργικότητα, παρέχει ψυχαγωγικές και επικοινωνιακές διεξόδους σε εκατομμύρια ανθρώπους ενώ παράλληλα ενδυναμώνει τον κοινωνικό ιστό παρέχοντας μια κοινή, συμβολική γλώσσα επικοινωνίας μεταξύ διαφορετικών κοινωνικών ομάδων.
4. Τέλος, ο ΠΔΤ, μετά την οικονομική ύφεση του 2007-2008, ακολουθούσε σταθερά μια πορεία ανάκαμψης, σύμφωνα με τα πιο πρόσφατα στοιχεία. Στο επόμενο κεφάλαιο, θα διερευνηθεί το πώς αυτή η ανοδική πορεία επηρεάστηκε από την πανδημία του κορονοϊού και τα μέτρα για το περιορισμό της.

## Κεφάλαιο 2: Τα μέτρα κατά της πανδημίας και η επίδρασή τους στον ΠΔΤ

Η πανδημία COVID-19, εκτός από τις πολλαπλές δοκιμασίες στις οποίες έθεσε τις χώρες, τα κυβερνητικά συστήματα, την οικονομία και κυρίως, την παγκόσμια υγεία, περιόρισε τη δυνατότητα της ανθρώπινης επαφής που αποτελεί και τον ακρογωνιαίο λίθο πολλών μορφών τέχνης. Στο παρόν κεφάλαιο, έχει γίνει μια προσπάθεια η οποία στοχεύει να παράσχει μια πρώτη ανάλυση σχετικά με τον τεράστιο αντίκτυπο της πανδημίας αλλά και των μέτρων για την αντιμετώπισή της στον Πολιτιστικό και Δημιουργικό Τομέα (ΠΔΤ).

Όπως έχει αναφερθεί ήδη και στις παραπάνω ενότητες, οι τέχνες και οι δημιουργικές δραστηριότητες, στο σύνολό τους, διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην ευημερία και τη συνοχή των ανθρώπινων κοινωνιών καθώς διαμορφώνουν αξίες και αντιπροσωπεύουν το κλειδί για τη διασφάλιση της ελευθερίας της έκφρασης και της καινοτομίας. Σύμφωνα με τις κοινές δηλώσεις των Ιταλών, Γερμανών και Ισπανών Υπουργών, ο πολιτισμός φαίνεται να αναγνωρίζεται, στην πολιτική ατζέντα, ως «το καλύτερο αντίδοτο [...] στην Ευρωπαϊκή Κοινότητα» στην κρίση που προκλήθηκε από την πανδημία COVID-19 (Franceschini et al., 2020).

Πέρα από την άυλη αξία του, ο ΠΔΤ είναι σημαντικός και για την ευρωπαϊκή οικονομία. Σύμφωνα με την Eurostat, η συγκεκριμένη αγορά απασχολούσε 8,7 εκατομμύρια άτομα το 2018, ποσοστό που αντιστοιχεί στο 3,8% επί του συνολικού αριθμού των ατόμων που απασχολούνται εντός της ΕΕ-28 (2019). Αυτό το τελευταίο ποσοστό αντιπροσωπεύει, επίσης, μια αξιόπιστη παράμετρο και για την ένταξη στο Συμβούλιο της Ευρώπης (Council of Europe) (Eurostat, 2019).<sup>2</sup>

Η βιομηχανία του ΠΔΤ ακολουθούσε μια σταθερή ανάπτυξη μετά την οικονομική κρίση του 2008, με τη ζήτηση για πολιτιστικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες να σημειώνει σημαντική αύξηση. Συγκεκριμένα, το 2017, υπήρχαν 1,1 εκατομμύρια πολιτιστικές επιχειρήσεις στην ΕΕ-27 (Eurostat, 2019).

Αξίζει να σημειωθεί ότι, ο ΠΔΤ είναι βαθιά συνδεδεμένος με άλλους σημαντικούς οικονομικούς τομείς, όπως για παράδειγμα, ο τουρισμός και η τεχνολογία πληροφοριών. Κατά την ανάλυση των επιπτώσεων της κρίσης πρέπει να αναγνωρίσουμε ότι, ο ΠΔΤ περιλαμβάνει μια

---

<sup>2</sup> Άλλα κράτη μέλη του Συμβουλίου της Ευρώπης, όπως η Ισλανδία, η Ελβετία και η Νορβηγία, κατέγραψαν ποσοστά απασχόλησης στον ΠΔΤ που ήταν λίγο πάνω από το μέσο ποσοστό της ΕΕ. Άλλα, όπως η Σερβία και η Τουρκία, ήταν ακριβώς κάτω από αυτό.

ποικιλία υποτομέων. Επιπλέον, περιλαμβάνει όλες τις δραστηριότητες της αλυσίδας αξίας των πολιτιστικών και δημιουργικών προϊόντων, από την ανάπτυξη έως τη διάδοσή τους.

Για το λόγο ότι, η πανδημία και τα μέτρα περιορισμού της βρίσκονται ακόμη σε εξέλιξη, το παρόν κεφάλαιο προσφέρει μια πρώτη εκτίμηση της επίδρασης τους στον ΠΔΤ, φωτίζοντας παράλληλα την εργασιακή ανασφάλεια των υπαλλήλων του τομέα αυτού. Τέλος, γίνεται μια πανοραμική επισκόπηση των μέτρων που λαμβάνονται σε διεθνές, εθνικό και τοπικό επίπεδο για την αντιμετώπιση αυτής της οικονομικής και κοινωνικής κρίσης.

## **2.1 Οι οικονομικές και κοινωνικές επιπτώσεις του πολιτιστικού lockdown**

Ο ΠΔΤ, κρίσιμος για την ευρωπαϊκή οικονομία και την ευημερία των πολιτών, υπέστη βαθύ πλήγμα από τα μέτρα που ελήφθησαν για την καταπολέμηση της εξάπλωσης της πανδημίας COVID-19. Ξαφνικά, με το ξέσπασμα του ιού, η παγκόσμια παραγωγή σταμάτησε, επηρεάζοντας ολόκληρη την αλυσίδα αξίας: οι εκδηλώσεις και οι σχετικές με αυτές ενέργειες μάρκετινγκ, η διανομή και οι περιοδείες αναβλήθηκαν ή ακυρώθηκαν. Τα βιβλιοπωλεία, οι κινηματογράφοι, οι αίθουσες συναυλιών, τα μουσεία, τα θέατρα, τα πολιτιστικά μνημεία κληρονομιάς και οι γκαλερί τέχνης έκλεισαν. Σε αυτή την ενότητα, απεικονίζεται ο αντίκτυπος της πανδημίας COVID-19 στις εθνικές οικονομίες όσον αφορά στον ΠΔΤ, αναλύονται οι ιδιαιτερότητες ορισμένων υποτομέων και παρέχονται πληροφορίες σχετικά με τις επισφαλείς συνθήκες των εργαζομένων στον ΠΔΤ.

Προς το παρόν, είναι δύσκολο να εκτιμηθεί ο συνολικός οικονομικός αντίκτυπος στην αλυσίδα αξίας του ΠΔΤ και στους υποτομείς της. Ωστόσο, ορισμένες εκτιμήσεις παρέχουν ένα βασικό στιγμιότυπο της σοβαρότητας των ζημιών που υπέστη η βιομηχανία. Μόνο στη Γαλλία, η κρίση έπληξε 2.000 κινηματογράφους, 3.000 βιβλιοπωλεία, 1.200 μουσεία, 1.000 θέατρα, εκατοντάδες γκαλερί τέχνης και εκδηλώσεις, συμπεριλαμβανομένων φεστιβάλ και εμπορικών εκθέσεων. Οι δαπάνες που προορίζονταν για τον ΠΔΤ μειώθηκαν σημαντικά: για παράδειγμα, -10% στο Ηνωμένο Βασίλειο, -7% στη Γερμανία, -6% στη Γαλλία και -5% στην Ιταλία (EOCD, 2020). Σύμφωνα με την UNESCO, στις αρχές Ιουνίου του 2020, το 50% των παγκόσμιων πολιτιστικών χώρων ήταν ακόμα κλειστοί (2020a).

Παραδείγματος χάριν, στη Γερμανία, μια έκθεση από τη Kompetenzzentrum Kultur und Kreativwirtschaft της Ομοσπονδιακής Κυβέρνησης παρέχει τις πιο ολοκληρωμένες εκτιμήσεις για τις ζημιές στον ΠΔΤ σε εθνικό επίπεδο. Η έκθεση εκτιμά τον αντίκτυπο σε διάφορους υποτομείς (μουσική, παραγωγή ταινιών και τέχνες του θεάματος). Θεωρεί ότι, οι απώλειες στον κύκλο εργα-



σιών (με βάση ένα συντηρητικό σενάριο) θα είναι 2,5 δισεκατομμύρια ευρώ, 3,4 δισεκατομμύρια και 2 δισεκατομμύρια ευρώ αντίστοιχα για τους επιλεγμένους υποτομείς. Συνολικά, εκτιμά ότι ο ΠΔΤ στη Γερμανία θα υποστεί απώλεια κύκλου εργασιών περίπου 21,7 δισεκατομμυρίων ευρώ ή 12,7% του ετήσιου κύκλου εργασιών του (με βάση το συντηρητικό σενάριο). Το πιο σοβαρό σενάριο προβλέπει απώλεια 23% (39,8 δισεκατομμύρια ευρώ). Η έκθεση τονίζει ότι η CCS απασχολεί 1,7 εκατομμύρια άτομα στη Γερμανία, με μόνο 940.000 από αυτούς να είναι υπάλληλοι που επωφελούνται από την κοινωνική προστασία (Prognose AG, 2020).

Μια άλλη έρευνα στη Σλοβενία δείχνει, ότι οι εργαζόμενοι στον ΠΔΤ αναμένουν, ότι ο κύκλος εργασιών των επιχειρήσεων θα μειωθεί κατά μέσο όρο 44% το 2020. Επιπλέον, το 63% των επιχειρηματιών στον ΠΔΤ θεωρεί ότι, τα κρατικά μέτρα είναι ανεπαρκή για την κάλυψη των ζημιών (Matjaž et al., 2020). Στη Γαλλία, το Εθνικό Κέντρο Μουσικής (National Centre of Music — CNM) εκτιμά ότι, οι απώλειες που προκλήθηκαν από το COVID-19 σε ζωντανές εμφανίσεις κυμαίνονται μεταξύ 1,7 και 2 δισεκατομμυρίων ευρώ («Festivals ou Concerts de Musique. Le Seul Secteur du Spectacle Vivant Musical Accuse 2 Milliards de Pertes», 2020). Το "La Scala" του Μιλάνου εκτιμά ότι, ο περιορισμός του κοινού του σε 200 άτομα, σημαίνει απώλεια 50.000 ευρώ την ημέρα, ενώ έχει ήδη χάσει 20 εκατομμύρια ευρώ («Covid-19, la Scala di Milano rischia di non riaprire dopo il lockdown», 2020).

Η ακύρωση των εμπορικών εκθέσεων και δραστηριοτήτων αντιπροσωπεύει μια εξαιρετικά σοβαρή απώλεια ευκαιριών για την εύρεση αγοραστών και πωλητών όσον αφορά στις καλλιτεχνικές παραγωγές. Το 2020, οι ακόλουθες εμπορικές εκθέσεις με έδρα την Ευρώπη με παγκόσμια εμβέλεια έπεσαν θύματα του COVID-19: Η αγορά ταινιών των Καννών, η αγορά μουσικής (Midem), η Art Basel, η Salone Mobile (Σχεδιασμός), η Gamescom (Βιντεοπαιχνίδια) και το Φεστιβάλ Αβινιόν (Θέατρο). Επιπλέον, η έκθεση Frankfurter Buchmesse για τη διεθνή βιομηχανία βιβλίων, που θα πραγματοποιούνταν τον Οκτώβριο του 2020, δεν θα έχει εκθέτες και εκθεσιακές αίθουσες φέτος.

Οι συνολικές πωλήσεις έργων τέχνης παγκοσμίως μειώθηκαν κατά 97% στα Christie's, Sotheby's και Phillips κατά τη διάρκεια της περασμένης άνοιξης, από σχεδόν 2,9 δισεκατομμύρια δολάρια το 2019 σε 93 εκατομμύρια δολάρια το Μάιο του 2020. Πρόκειται για το χαμηλότερο σύνολο δημοπρασίας που καταγράφηκε ποτέ για το συγκεκριμένο μήνα από τη βάση δεδομένων (η οποία ιχνηλατεί τα σύνολα από το 2007). Όπως ανέφερε η Christine Bourron, διευθύνων σύμβουλος της Pi-eX, η απότομη πτώση δεν είναι τόσο εκπληκτική δεδομένου ότι όλες οι

δημοπρασίες, εκτός από τρεις, του Μαΐου ήταν καθαρά διαδικτυακές. Ιστορικά, οι διαδικτυακές πωλήσεις από αυτούς τους οίκους δημοπρασιών έχουν αποφέρει κατά μέσο όρο λιγότερα από 2 εκατομμύρια δολάρια, σε σύγκριση με τα 50 εκατομμύρια δολάρια από τις ζωντανές πωλήσεις (Gerlis, 2020).

Οι υποτομείς οπτικοακουστικών μέσων, τηλεοπτικών και κινηματογραφικών παραγωγών αντιμετωπίζουν παρόμοια προβλήματα. Σε επίπεδο παραγωγής, όλα τα γυρίσματα έπρεπε να σταματήσουν. Τα μέτρα απόστασης είναι δύσκολο να εφαρμοστούν στις περισσότερες φάσεις της παραγωγής. Σε επίπεδο διανομής, οι περισσότερες κυκλοφορίες ταινιών έχουν αναβληθεί καθώς οι κινηματογράφοι είναι κλειστοί, διακόπτοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τις προμήθειες και τα προγράμματα κυκλοφορίας. Παράλληλα, πολλά κινηματογραφικά φεστιβάλ ακυρώθηκαν ή μεταφέρθηκαν σε διαδικτυακές πλατφόρμες.<sup>3</sup> Το σύστημα παρακολούθησης της UNESCO εκτιμά ότι, η κινηματογραφική βιομηχανία παγκοσμίως θα χάσει 7 δισεκατομμύρια ευρώ (UNESCO, & GISAC, n.d.).

Για τα μουσεία, το πρόβλημα της κοινωνικής απόστασης (social distancing)<sup>4</sup> πρόσθεσε μια επιπλέον δυσκολία. Το Rijksmuseum που έκλεισε τον Μάρτιο και είχε συνήθως 12.000 επισκέπτες την ημέρα, περιορίστηκε στους 2.000 επισκέπτες την ημέρα από τον Ιούνιο του 2020. Το Ερμιτάζ της Αγίας Πετρούπολης ανακοίνωσε ότι, θα χάσει το ήμισυ των ετήσιων εσόδων του (Kishkovsky, 2020). Όσον αφορά τα μουσεία, τους κινηματογράφους και τις αίθουσες συναυλιών αυτά πρόκειται να ανοίξουν σταδιακά τηρώντας τα αυστηρά υγειονομικά μέτρα. Το Musikverein στη Βιέννη άνοιξε πάλι τον Ιούνιο με μόνο 100 επισκέπτες να επιτρέπονται ενώ το φεστιβάλ Ravenna στην Ιταλία ξεκίνησε μια υπαίθρια συναυλία στα τέλη Ιουνίου. Οι κινηματογράφοι πρόκειται να ανοίξουν ξανά στις περισσότερες χώρες από τον Οκτώβριο του 2020.

Στην έκθεση του, το Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής (Montalto et al., 2020) δείχνει τον αντίκτυπο του COVID-19 σε πόλεις με υψηλό ποσοστό καλλιτεχνικών θέσεων εργασίας και όπου η πολιτιστική προσφορά είναι ο κύριος μοχλός της τοπικής οικονομίας, ιδίως του τουρισμού. Η έκθεση δείχνει την μεγαλύτερη ευπάθεια των μεσαιών πόλεων της Νότιας Ευρώπης. Μπορούμε να συμπεράνουμε ότι, η σημαντική συμβολή του τουρισμού και του

---

<sup>3</sup> Αξίζει να σημειωθεί ότι, ορισμένες χώρες έπρεπε να αλλάξουν την εθνική τους νομοθεσία για να επιτρέψουν τη μετάδοση πρεμιέρας στο Διαδίκτυο.

<sup>4</sup> Εδώ, είναι αξιοσημείωτο το παράδειγμα του "Palazzo Ducale" στη Γένοβα που πρότεινε την πρωτοβουλία "5 Minutes with Monet", για έναν επισκέπτη τη φορά. Με αυτήν την πρωτοβουλία, το Ίδρυμα Πολιτισμού Palazzo Ducale σκοπεύει να μετατρέψει τα μέτρα κοινωνικής απόστασης σε μια ευκαιρία για μια συναρπαστική εμπειρία. Δυστυχώς, η προσπάθεια δεν φαίνεται βιώσιμη για μεγάλο χρονικό διάστημα. Για περισσότερα, βλ. <https://palazzoducale.genova.it/mostra/5-minuti-con-monet/>.

πολιτισμού στην οικονομία θα αποτελέσει σημαντική πρόκληση για τις οικονομίες στα Βαλκάνια, την Κεντρική και Ανατολική Ευρώπη. Ο αντίκτυπος του COVID-19 θα είναι ακόμη πιο σοβαρός, καθώς συχνά αυτές οι χώρες παραβλέπουν τη σημασία του ΠΔΤ στην οικονομία και την εδαφική ελκυστικότητα. Τα τοπικά δημιουργικά οικοσυστήματα, εκτός από τα μεγάλα εθνικά πολιτιστικά ιδρύματα, διατρέχουν σαφώς τον κίνδυνο ελλείψει συνοδευτικών μέτρων στήριξης. Η πανδημία COVID-19 τονίζει, ακόμη περισσότερο, τη σημασία των πολιτιστικών υποδομών στην τουριστική και ταξιδιωτική οικονομία. Αμοιβαία, ο πολιτιστικός τομέας θα πρέπει να επανεκτιμήσει τη συνάφειά του με την τοπική οικονομία και την ιθαγένεια απουσία διεθνών ταξιδιωτών.

Υπάρχει μείωση των τουριστών-επισκεπτών στα πολιτιστικά μνημεία ενώ οι μαζικές πολιτιστικές εκδηλώσεις δεν είναι πιθανό να επαναληφθούν πριν από τον Νοέμβριο, είτε στις χώρες που έχουν πληγεί περισσότερο (Ηνωμένο Βασίλειο, Ισπανία, Ιταλία, Γαλλία, Βέλγιο) είτε σε χώρες με λιγότερες περιπτώσεις κρουσμάτων, που όμως υποχρεούνται να λάβουν δραστικά μέτρα περιορισμού της πανδημίας για την προστασία των ασθενέστερων συστημάτων υπηρεσιών υγείας.

Ωστόσο, είναι επίσης σημαντικό να επισημανθεί ότι δεν είναι όλες οι δραστηριότητες του ΠΔΤ θύματα του COVID-19. Οι **υπηρεσίες** διαδικτυακού περιεχομένου, για παράδειγμα, επωφελήθηκαν από την αυξημένη ζήτηση σε συνδρομές ή σε υπηρεσίες κατ' απαίτηση (on-demand services). Εταιρείες όπως το Netflix<sup>5</sup>, το Amazon, Prime Video, η telecom, οι εθνικές υπηρεσίες VOD ή το Spotify απολάμβαναν σημαντική επιχειρηματική ανάπτυξη που αντικατοπτρίζεται στην αύξηση της συμμετοχής, στους πελάτες ή στην τιμή των μετοχών ("Spotify surges 17% after reporting 31% jump in paid subscribers amid coronavirus lockdowns", 2020). Το Netflix, ενώ επηρεάστηκε από την παύση της παραγωγής, ανακοίνωσε τον Απρίλιο του 2020 ότι κέρδισε 15,77 εκατομμύρια νέους συνδρομητές παγκοσμίως, πολύ πάνω από τα 7 εκατομμύρια που περίμενε (Rushe & Lee, 2020). Η πλατφόρμα μουσικής Spotify δήλωσε ότι, κέρδισε 6 εκατομμύρια συνδρομητές το πρώτο τρίμηνο του 2020 ("Spotify hits 130 million subscribers amid Covid-19", 2020). Οι πωλήσεις φυσικών βιβλίων στο διαδίκτυο εξερράγησαν εις βάρος των βιβλιοπωλείων. Τα ΜΜΕ επηρεάστηκαν άμεσα από τη μείωση των διαφημίσεων, ενώ παρατηρήθηκε αύξηση των διαδικτυακών συνδρομών. Την ίδια περίοδο σημειώθηκε, επίσης, μεγαλύτερη ζήτηση για

---

<sup>5</sup> Στις 29 Μαρτίου, η λέξη "Netflix" αναζητήθηκε δύο φορές συχνότερα σε σχέση με την 1η Φεβρουαρίου. Διαθέσιμα δεδομένα στη διεύθυνση <https://trends.google.it/trends/explore/TIMESERIES/1592141400?hl=it&tz=-120&date=2020-02-01+2020-03-31&q=netflix&sni=3>.

βιντεοπαιχνίδια και συναυλίες εντός παιχνιδιών γεγονός που αντιπροσωπεύει ένα νέο φαινόμενο στην πολιτιστική κατανάλωση.

Τέλος, είναι σημαντικό να ληφθεί υπόψη ο κοινωνικός αντίκτυπος της κρίσης στους εργαζόμενους του πολιτιστικού τομέα. Οι οργανισμοί του ΠΔΤ δεν είναι όπως οι άλλες επιχειρήσεις. Σε ολόκληρη την ΕΕ-28, το ένα τρίτο (33%) του εργατικού δυναμικού του ΠΔΤ είναι αυτοαπασχολούμενοι, σε σύγκριση με ένα μέσο όρο 14% για ολόκληρη την οικονομία. Ως εκ τούτου, η σχετική κλίμακα της αυτοαπασχόλησης στον τομέα του πολιτισμού είναι υπερδιπλάσια από το μέσο όρο για τη συνολική απασχόληση. Αυτό σημαίνει ότι, οι επισφαλείς συνθήκες εργασίας περιορίζονται στον συγκεκριμένο κλάδο. Το Κέντρο Ζυρίχης για τις Δημιουργικές Οικονομίες (Zurich Centre for Creative Economies—ZCCE) εξέδωσε τέσσερις σημειώσεις σχετικά με την επίδραση του COVID-19. Η σημείωση 2 επικεντρώνεται στη συγκεκριμένη κατάσταση των εργαζομένων του ΠΔΤ και καταλήγει στο εξής: *«κινούμαστε από την επισφαλή κατάσταση στη δυστυχία»*. Σύμφωνα με την Christiane Bourbonnaud από το Διεθνές Φεστιβάλ Θεάτρου της Αβινιόν, δεν υπάρχει επαρκής υποστήριξη για τους διαχειριστές του ΠΔΤ, οι οποίοι από ότι φαίνεται, πρέπει να σχεδιάσουν μόνοι τους το μέλλον τους (Grand et al., 2020).

Είναι προφανές ότι, οι απώλειες λόγω της πανδημίας διαφέρουν ανάλογα με τις διάφορες πηγές αμοιβών των εργαζομένων του ΠΔΤ, καθώς και τα διάφορα νομικά καθεστώτα που ισχύουν για τους καλλιτέχνες και τους ελεύθερους επαγγελματίες σε συγκεκριμένες χώρες, λαμβάνοντας υπόψη ότι η κοινωνική προστασία των καλλιτεχνών είναι πολύ άνιση σε όλη την Ευρώπη. Ο αντίκτυπος είναι πιο σημαντικός για εκείνους που εξαρτώνται από ζωντανές εκδηλώσεις και εισιτήρια, καθώς αυτές οι δραστηριότητες έχουν κλείσει ή ακυρωθεί υποχρεωτικά. Ταυτόχρονα, άλλα ιδρύματα βρίσκονται είτε σε καλύτερη κατάσταση λόγω της διαθεσιμότητας δημόσιου χρήματος (Eurostat, 2020)<sup>6</sup> είτε οργανώνουν δραστηριότητες που δεν απαιτούν τόσο την κοινωνική αλληλεπίδραση (παραδείγματος χάριν συγγραφείς και εικαστικοί, που μπορούν να είναι παραγωγικοί σε συνθήκες τηλεργασίας). Ωστόσο, ένα είναι το νήμα που συνδέει όλες αυτές τις καταστάσεις: το επισφαλές και αβέβαιο μέλλον (Polivtseva, 2020).

---

<sup>6</sup> Αξιοσημείωτο είναι ότι, το 2018, οι γενικές κυβερνητικές δαπάνες σε ολόκληρη την ΕΕ για πολιτιστικές υπηρεσίες, ραδιοτηλεοπτικές και εκδοτικές υπηρεσίες ανήλθαν σε 90 δισεκατομμύρια ευρώ ή 1,4% του συνόλου των γενικών κυβερνητικών δαπανών.

## **Κεφάλαιο 3: Οι εναλλακτικές περιπτώσεις με τη χρήση ψηφιακών μέσων**

Σε αυτό το κεφάλαιο, θα διερευνηθεί η χρήση ψηφιακών μέσων στους επιμέρους τομείς του ΠΔΤ και τα πλεονεκτήματα των ψηφιακών λύσεων. Ακόμα, θα αναλυθούν χαρακτηριστικά παραδείγματα ψηφιοποίησης στους σημαντικότερους τομείς του ΠΔΤ.

### **3.1 Ηλεκτρονικός Πολιτισμός - E-culture**

Η ραγδαία εξέλιξη των τεχνολογιών πληροφορικής και τηλεπικοινωνιών (ΤΠΕ) έχει επηρεάσει το σύνολο των ανθρώπινων δραστηριοτήτων, τόσο σε ατομικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο. Ειδικότερα, οι ΤΠΕ έχουν διεισδύσει στον ΠΔΤ, με αποτέλεσμα η παραδοσιακή μορφή των πολιτιστικών δραστηριοτήτων να έχει υποστεί βαθιά μεταμόρφωση, η οποία οφείλεται στη χρήση των ψηφιακών μέσων. Επιπλέον, επέφεραν και την καινοτομία στις βιομηχανίες του ΠΔΤ που σχετίζονται με προϊόντα, διαδικασίες και υπηρεσίες. Συγκεκριμένα, κατέστησαν το πολιτιστικό περιεχόμενο εύκολα προσβάσιμο μέσω της ψηφιακής μετατροπής του, μεταμόρφωσαν τις παραδοσιακές αλυσίδες παραγωγής πολιτιστικών προϊόντων και αναδιοργάνωσαν το εργατικό δυναμικό του ΠΔΤ. Παράλληλα, η ψηφιακή τεχνολογία οδήγησε στη δημιουργία πολιτιστικού περιεχομένου το οποίο μπορεί να ανακτηθεί μέσω πολλαπλών συσκευών (κινητά τηλέφωνα, υπολογιστές, tablets) με τρόπους που σχετίζονται περισσότερο με τις εκάστοτε προτιμήσεις των χρηστών παρά με τα συμβατικά κανάλια διανομής (Flew, 2018). Αυτή η σύγκλιση των ΤΠΕ με τον ΠΔΤ εισήγαγε έναν νέο όρο: τον Ηλεκτρονικό Πολιτισμό (E-culture). Στα πλαίσια του ηλεκτρονικού πολιτισμού, η δημιουργία, η παρουσίαση, η αποθήκευση, η ανάκτηση, η μετάδοση, η προβολή και η πρόσβαση στους τομείς και τις πτυχές του πολιτισμού (με την αυστηρή ή τη χαλαρή έννοια του όρου) γίνεται μέσα από τις υπηρεσίες και τα μέσα των ΤΠΕ.

Στη σύγχρονη εποχή, ο όρος *ηλεκτρονικός πολιτισμός* έχει εγκαθιδρυθεί στον ΠΔΤ, τόσο σε εθνικό όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Αυτό που, ωστόσο, αξίζει να σημειωθεί είναι ότι, οι πολιτικές που σχετίζονται με τον ηλεκτρονικό πολιτισμό έχουν ξεκινήσει να μορφοποιούν τις στρατηγικές εισαγωγής νέων ευκαιριών και πεδίων εφαρμογής για τις τέχνες και τον πολιτισμό, για καινοτόμες μορφές επιχειρηματικών δραστηριοτήτων και για τους δημιουργούς. Ανάμεσα στους σημαντικότερους άξονες του ηλεκτρονικού πολιτισμού συμπεριλαμβάνονται:

- Η ψηφιοποίηση του πολιτιστικού αποθέματος.

- Ο σχεδιασμός υποδομών για την διευκόλυνση της πρόσβασης στο ψηφιακό πολιτιστικό υλικό.
- Η ανάπτυξη νέου ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου.
- Η ανάπτυξη καναλιών μέσω των οποίων θα προβάλλεται και θα διανέμεται το πολιτιστικό απόθεμα.
- Η προώθηση της ψηφιακής καλλιτεχνικής δημιουργίας και των ψηφιακών τεχνών.

Την περίοδο της εφαρμογής των μέτρων για την αντιμετώπιση της πανδημίας COVID-19, επενδύθηκε μεγάλο ενδιαφέρον, δραστηριότητα και χρόνος στην μετατροπή του πολιτιστικού αποθέματος σε ψηφιακή μορφή. Αυτή η ευρεία παραγωγή ψηφιακού πολιτιστικού υλικού ανέδειξε την ανάγκη για τη δημιουργία μιας πλατφόρμας που θα συγκεντρώσει και θα προβάλλει αυτό το υλικό τόσο κατά τη διάρκεια της πανδημίας όσο και μετά. Για το σκοπό αυτό, χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η πρωτοβουλία του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού να δημιουργήσει την ηλεκτρονική πλατφόρμα DigitalCulture.<sup>7</sup> Μέσα σε αυτή την πλατφόρμα, συγκεντρώνονται τα καθημερινά δρώμενα και με αυτόν τον τρόπο οι πολίτες μπορούν να ενημερώνονται και να συνδέονται με τις πολιτιστικές εκδηλώσεις που λαμβάνουν χώρα τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό. Η ψηφιακή δεξαμενή του DigitalCulture χωρίζεται σε επτά ενότητες: Θέατρο, Μουσική, Αρχαιολογικοί χώροι, Κινηματογράφος, Εκπαιδευτικά Προγράμματα, Βιβλίο και Μουσεία και όλο το ψηφιακό περιεχόμενο διατίθεται δωρεάν.

### **3.2 Οι διαφορετικές μορφές του ηλεκτρονικού πολιτισμού**

Ο ηλεκτρονικός πολιτισμός στηρίζεται σε δύο βασικούς πυλώνες. Ο πρώτος αφορά στη διαδικασία ψηφιοποίησης της πολιτιστικής πληροφορίας στα διάφορα πολιτιστικά κέντρα (μουσεία, χώρους έκθεσης, κ.α.). Από την άλλη, ο δεύτερος πυλώνας αναφέρεται στη διαδικασία ψηφιοποίησης των πολιτιστικών προϊόντων σε άλλους τομείς της τέχνης, όπως ο χορός, η λογοτεχνία και το θέατρο. Στους δύο αυτούς πυλώνες της πολιτιστικής δημιουργίας, σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν, όπως είδαμε και στην προηγούμενη ενότητα, οι Τεχνολογίες Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών (ΤΠΕ).

Αυτή η εμπλοκή των ΤΠΕ εγείρει την ανάγκη για αναδιάρθρωση των διαδικασιών, καθώς χρειάζεται να βρεθούν νέοι τρόποι μέσω των οποίων θα πραγματοποιούνται οι πολιτιστικές

---

<sup>7</sup> Η πλατφόρμα DigitalCulture είναι διαθέσιμη στην ηλεκτρονική διεύθυνση <https://digitalculture.gov.gr/>.

δραστηριότητες. Αυτό συμβαίνει γιατί τα νέα ψηφιακά μέσα προσφέρουν διαφορετικές δυνατότητες, άλλον βαθμό ελευθερίας αλλά και άλλους περιορισμούς που χρειάζεται να ληφθούν υπόψη. Στην έννοια της αναδιάρθρωσης των διαδικασιών συμπεριλαμβάνονται, επίσης, και οι τρόποι με τους οποίους οι τελικοί καταναλωτές του πολιτιστικού περιεχομένου θα μπορούν να έχουν πρόσβαση σε αυτό. Στις επόμενες ενότητες, θα επιχειρηθεί μία διερεύνηση αυτής της αναδιάρθρωσης στους επιμέρους ΠΔΤ.

### 3.3 Οι τέχνες του θεάματος

Στις τέχνες του θεάματος ή παραστατικές τέχνες συμπεριλαμβάνονται το θέατρο, ο χορός, η όπερα, οι μουσικές παραστάσεις, τα φεστιβάλ καθώς και οι τέχνες της μαγείας και του τσίρκου. Η επίδραση των μέτρων κατά της πανδημίας στον τομέα των τεχνών του θεάματος ήταν καταλυτική και σήμανε την εδραίωση του ψηφιακού θεάτρου και των διαδικτυακών φεστιβάλ, τα οποία θα αναλυθούν στις παρακάτω ενότητες.

#### 3.3.1 Ψηφιακό Θέατρο

Μετά το καθολικό lockdown που επέβαλλαν κυβερνήσεις ευρωπαϊκών χωρών (συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής), η παρακολούθηση θεατρικών παραστάσεων από το σπίτι έγινε η απενεχοποιημένη συνήθεια πολλών θεατρόφιλων. Η παύση αλλά και ο μετέπειτα περιορισμός της θεατρικής δραστηριότητας οδήγησε πολλούς θεατρικούς οργανισμούς να ανεβάσουν τις μαγνητοσκοπημένες θεατρικές παραστάσεις του αρχείου τους στο διαδίκτυο ή ακόμα να δημιουργήσουν πρωτότυπες παραστάσεις τις οποίες διέθεσαν στο κοινό προς κατανάλωση μέσα από πλατφόρμες live streaming. Ο όρος *Ψηφιακό Θέατρο* δεν είναι νέος. Αντιθέτως, εδώ και πολλά χρόνια, πασίγνωστες θεατρικές ομάδες και μεγάλο βεληνεκούς σκηνοθέτες (όπως για παράδειγμα οι Wooster Group<sup>8</sup> και ο Ρόμπερτ Γούλσον<sup>9</sup>) έχουν πειραματιστεί με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας σε θεατρικά δρώμενα που, ωστόσο, παρουσιάζονταν πάντοτε ζωντανά στο κοινό. Εντούτοις, κατά τη διάρκεια της περιόδου της καραντίνας, το ψηφιακό θέατρο ευδοκίμησε ιδιαίτερα ενώ παράλληλα,

---

<sup>8</sup> Εταιρεία πειραματικού θεάτρου με έδρα τη Νέα Υόρκη, γνωστή για τη δημιουργία πολλών πρωτότυπων δραματικών έργων, που αξιοποίησε τις δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας.

<sup>9</sup> Πολυτάλαντος Αμερικανός σκηνοθέτης, σκηνογράφος, χορογράφος, συγγραφέας κ.α. που έχει σκηνοθετήσει πολυάριθμες παραστάσεις στα αρχαία θέατρα της Ελλάδας και είναι από τους πρώτους που χρησιμοποίησε ψηφιακά μέσα στα έργα του.

οι θεατρικοί φορείς αξιοποίησαν πλατφόρμες όπως το YouTube και το Vimeo, για την ψηφιακή διανομή θεατρικών παραστάσεων.

Δύο χαρακτηριστικές περιπτώσεις στη χώρα μας αποτέλεσαν το Θέατρο Πορεία και το Θέατρο Τέχνης “Κάρολος Κουν”. Συγκεκριμένα, το Θέατρο Πορεία μέσω της επίσημης ιστοσελίδας του προσφέρει την ευκαιρία στους θεατές να παρακολουθήσουν live streaming παραστάσεις έναντι μειωμένου εισιτηρίου. Με αυτόν το τρόπο, όλα τα μέλη μιας οικογένειας μπορούν να παρακολουθήσουν θεατρικές παραστάσεις όπως τον Γιούγκερμαν, την Ευρισίκη κ.α. από την άνεση του σπιτιού τους με το κόστος ενός και μόνο εισιτηρίου. Επιπλέον, μέσω της δράσης του “Γίνε Φίλος του Πορεία”, το Θέατρο προσφέρει τη δυνατότητα συνδρομής μέσω της οποίας το κοινό έχει πρόσβαση σε επιπλέον εκπτώσεις αλλά και άλλα προνόμια που περιλαμβάνουν παρακολούθηση των προβών των ηθοποιών αλλά και ευκαιρίες συνομιλίας με το σύνολο των συντελεστών των παραστάσεων.<sup>10</sup> Ακόμα, το Θέατρο Τέχνης “Κάρολος Κουν” έχει σχεδιάσει ένα σύνολο ψηφιακών δράσεων με τίτλο “Μένουμε Σπίτι/Μένουμε Δημιουργικοί”. Στο πλαίσιο αυτών των δράσεων αναπτύχθηκε μια σειρά από podcasts, ψηφιακά θεατρικά εργαστήρια βραχείας διάρκειας τόσο για ενήλικες όσο και για παιδιά καθώς και διαδικτυακές πρεμιέρες προερχόμενες από το ψηφιακό ρεπερτόριο του θεάτρου. Ειδικότερα τα podcasts περιλαμβάνουν δραματοποιημένες αφηγήσεις ηθοποιών από την περίοδο εγκλεισμού, ομιλίες και εποικοδομητικούς διαλόγους σε σχέση με θεατρικά έργα με τη συμβολή θεατρικών παραγόντων (σκηνοθετών, παραγωγών, ηθοποιών, κ.λπ.) καθώς και δραματοποιημένες αναγνώσεις θεατρικών έργων σε επεισόδια. Επιπλέον, στα ψηφιακά θεατρικά εργαστήρια προσφέρονται μαθήματα θεατρικής γραφής και σεμινάρια ενώ στο ψηφιακό ρεπερτόριο του Θεάτρου Τέχνης περιλαμβάνονται τόσο audio παραστάσεις, δηλαδή μόνο ηχητικές, όσο και web παραστάσεις που συνδυάζουν εικόνα και ήχο.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Οι δράσεις συνεχίζονται μέσω της επίσημης ιστοσελίδας του θεάτρου: <https://poreiateatre.com/blog/article/96/gine-filos-toy-poreia/>

<sup>11</sup> Οι δράσεις συνεχίζονται μέσω της επίσημης ιστοσελίδας του θεάτρου: <https://www.theatro-technis.gr/%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8C-%CF%81%CE%B5%CF%80%CE%B5%CF%81%CF%84%CF%8C%CF%81%CE%B9%CE%BF>





Εικόνα 7. Ψηφιακό θέατρο ([www.athinorama.gr](http://www.athinorama.gr))

Άλλη αξιοσημείωτη πρωτοβουλία ήταν το πρότζεκτ “Enter” της Στέγης του Ιδρύματος Ωνάση και του Onassis USA, μέσω του οποίου ανατέθηκε σε 120 καλλιτέχνες από όλον τον κόσμο να δημιουργήσουν νέα έργα σε διάστημα 120 ωρών. Η κεντρική ιδέα των έργων ήταν η διατήρηση στη μνήμη των γεγονότων της πανδημίας με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας και η μετάδοσή τους στις γενιές του μέλλοντος. Οι πρωταγωνιστές των έργων ήταν άνθρωποι όλων των ηλικιών, κάτοικοι της Ευρώπης και της Αμερικής ενώ τα σκηνικά συμπεριλάμβαναν σπίτια, κήπους, ταρατσες, διαμερίσματα και μπαλκόνια.<sup>12</sup>

Ανάμεσα στα πλεονεκτήματα του ψηφιακού θεάτρου έναντι του συμβατικού είναι η μείωση των λειτουργικών εξόδων και κατ’ επέκταση η μείωση του κόστους για τους θεατές, η δημιουργία μιας παγκόσμιας κοινότητας θεατών και η διαμόρφωση μιας νέας θεατρικής γλώσσας που θα αξιοποιεί αισθητικά έννοιες όπως ο χώρος και ο χρόνος (Κρύου & Καράογλου, 2020). Αν και πολλοί από τους ανθρώπους του χώρου εμφανίζονται σκεπτικοί σχετικά με την περαιτέρω ανάπτυξη και εδραίωση του ψηφιακού θεάτρου και κατά πόσον διαθέτει τη δυναμική του παραδοσιακού θεάτρου, το μέλλον διαγράφεται ευοίωνα μέσω της ψηφιακής οδού.

### 3.3.2 Διαδικτυακά Φεστιβάλ

Η νέα πραγματικότητα που επέφερε η πανδημία αλλά και τα μέτρα που λήφθηκαν για την αντιμετώπισή της, οδήγησαν στην αναπροσαρμογή όσον αφορά στον τρόπο διεξαγωγής των

---

<sup>12</sup> Περισσότερες πληροφορίες για το πρότζεκτ “Enter” είναι διαθέσιμες στην ιστοσελίδα της Στέγης του Ιδρύματος Ωνάση (<https://www.onassis.org/el/enter/about>)

φεστιβάλ σε παγκόσμιο επίπεδο. Μετά την ακύρωση του Φεστιβάλ των Κανών, το Τορόντο και η Βενετία προχώρησαν στην υιοθέτηση ενός υβριδικού μοντέλου που συμπεριλάμβανε τη χρήση ψηφιακών μέσων, όπως προβολές σε κινηματογράφους. Την ίδια οδό ακολούθησαν το Φεστιβάλ Δράμας, οι 26ες Νύχτες Πρεμιέρας και το 61ο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης. Το τελευταίο, μάλιστα, μέσω του καναλιού του στο YouTube<sup>13</sup>, προβάλλει δωρεάν ταινίες μικρού μήκους υπογεγραμμένες από σκηνοθέτες που συμμετείχαν στο 60ο Φεστιβάλ ενώ μέσα από την ιστοσελίδα του, το κοινό μπορεί να έχει πρόσβαση στο πλούσιο ψηφιακό του αρχείο.<sup>14</sup> Διαδικτυακά, επίσης, διεξάγεται και το 11ο Φεστιβάλ Πρωτοποριακού Κινηματογράφου στην Αθήνα περιλαμβάνοντας 151 ταινίες από όλον τον κόσμο. Οι χρήστες που θέλουν να παρακολουθήσουν δωρεάν, μπορούν να επισκεφθούν την πλατφόρμα, να εγγραφούν και στη συνέχεια, να κάνουν κράτηση την ταινία που τους ενδιαφέρει. Επιπλέον, μέσω της πλατφόρμας, ο κάθε χρήστης μπορεί να δηλώσει συμμετοχή στις συζητήσεις και τα masterclasses που θα πραγματοποιηθούν στα πλαίσια του φεστιβάλ. Μια άλλη χαρακτηριστική περίπτωση αποτελεί το 3ο Διαδικτυακό φεστιβάλ της Εθνικής Λυρικής Σκηνής με τίτλο ‘Η Μουσική του Λόγου’, το οποίο περιλάμβανε πέντε ξεχωριστές ταινίες μικρού μήκους, οι οποίες συνδύαζαν την δύναμη της μουσικής και της αφήγησης με την τέχνη της εικόνας. Αυτός ο ευφάνταστος συνδυασμός - που ίσως να μην ήταν δυνατός χωρίς τη συμβολή των ψηφιακών μέσων - περιλάμβανε τη συνεργασία δημιουργών από τους χώρους της μουσικής και του κινηματογράφου, οι οποίοι πρότειναν μια νέα οπερατική, φιλική εμπειρία στην οποία κυριάρχησε το χιούμορ, ο αυτοσαρκασμός και η έμπνευση. Οι προβολές των ταινιών πραγματοποιήθηκαν μέσω της επίσημης ιστοσελίδας της Εθνικής Λυρικής Σκηνής<sup>15</sup> καθώς και της ιστοσελίδας του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού<sup>16</sup>.

### 3.4 Οι εικαστικές τέχνες

Μετά την αναστολή αλλά και τον μετέπειτα περιορισμό της λειτουργίας τους λόγω κορονοϊού, οι αίθουσες εικαστικών τεχνών (μουσεία, πινακοθήκες, γκαλερί κ.α.) αντιμετώπισαν οικονομικές ζημιές, ενώ οι ίδιοι εικαστικοί καλλιτέχνες περιέπεσαν σε αδράνεια. Ωστόσο, καθώς η φυσική επαφή του κοινού με την τέχνη ήταν πολύ δύσκολη έως αδύνατη, παρατηρήθηκε τεράστια διάθεση από τους ανθρώπους να προσεγγίσουν την τέχνη με κάθε άλλο δυνατό τρόπο. Στα πλαίσια αυτού,

---

<sup>13</sup> [youtube.com/user/filmfestivalgr](https://www.youtube.com/user/filmfestivalgr)

<sup>14</sup> Το πλούσιο ψηφιακό αρχείο του Φεστιβάλ είναι διαθέσιμο στην ιστοσελίδα [www.myfestival.gr](http://www.myfestival.gr).

<sup>15</sup> <https://www.nationalopera.gr/>

<sup>16</sup> [digitalculture.gov.gr](http://digitalculture.gov.gr)

οι γκαλερί, οι πινακοθήκες και τα μουσεία εικαστικών τεχνών κατέγραψαν ρεκόρ κίνησης στους διαδικτυακούς χώρους τους.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν:

- Η Εθνική Πινακοθήκη η οποία διαθέτει τη μόνιμη συλλογή της (ζωγραφική και γλυπτική) σε ψηφιακή μορφή<sup>17</sup> καθώς και ψηφιακές παρουσιάσεις ειδικά σχεδιασμένες για το κοινό.<sup>18</sup> Επιπλέον, παρέχει στους χρήστες την ευκαιρία πρόσβασης στις ψηφιακές συλλογές και τους ηλεκτρονικούς καταλόγους της, που περιλαμβάνουν κατά προσέγγιση 30.000 βιβλία, αλλά και αποκόμματα Τύπου, περιοδικά, αφίσες, ανάτυπα, καταλόγους δημοπρασιών, φωτογραφίες, αποδελτιωμένα άρθρα και έγγραφα, προσκλήσεις εκθέσεων, φυλλάδια, καθώς και οπτικοακουστικό υλικό.
- Το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης έχει αναπτύξει μια εφαρμογή Android μέσω της οποίας το κοινό έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει τα έργα των καλλιτεχνών της σύγχρονης τέχνης.<sup>19</sup>
- Το MOMus (Μητροπολιτικός Οργανισμός Μουσείων Εικαστικών Τεχνών Θεσσαλονίκης), το οποίο μέσα από τις σελίδες του στο Facebook και το Instagram ξεκίνησε το πρόγραμμα “*MOMus Resilience Project – 30 ημέρες*”. Στα πλαίσια του συγκεκριμένου προγράμματος, το MOMus προτείνει έργα από τις συλλογές και τις εκθέσεις του, καθένα από τα οποία συνοδεύεται από ένα μικρό αφήγημα το οποίο αποκρυσταλλώνει την έννοια του και αναδεικνύει τη διαχρονικότητα της τέχνης.



Εικόνα 8. Το Momus τη Θεσσαλονίκη (Πηγή: Εφημερίδα Μακεδονία)

<sup>17</sup> <https://www.nationalgallery.gr/el/sulloges.html>

<sup>18</sup> <https://www.nationalgallery.gr/el/psiphiakes-parousiaseis/museums.html>

<sup>19</sup> <https://www.emst.gr/>

- Το Τελλόγλειο Ίδρυμα Τεχνών Α.Π.Θ., το οποίο προσφέρει ψηφιακά έργα παλαιότερων εκθέσεων του μέσω της ιστοσελίδας του.<sup>20</sup>

### 3.5 Οπτικοακουστικά μέσα

Η πανδημία COVID-19 επέβαλλε την ολική παύση στα γυρίσματα ευρωπαϊκών οπτικοακουστικών παραγωγών και ο τομέας εξακολουθεί να αντιμετωπίζει δυσκολίες. Παρόλο που τα μέτρα για τη μείωση των lockdowns επιτρέπουν τη σταδιακή επαναφορά των δραστηριοτήτων, οι ασφαλιστικές εταιρείες δεν αποζημιώνουν τους κινδύνους που συνδέονται με την πανδημία, θέτοντας έτσι τους εργαζόμενους της βιομηχανίας του κινηματογράφου και της παραγωγής ταινιών σε δύσκολη οικονομική κατάσταση.

Το γεγονός αυτό δεν θέτει απλώς ένα οικονομικό πρόβλημα αλλά και ένα πολιτιστικό. Όταν ανοίξουν ξανά οι κινηματογράφοι, η οπτικοακουστική προσφορά της Ευρώπης θα μειωθεί υπέρ των ταινιών που επωφελούνται από ολοκληρωμένες ασφαλιστικές λύσεις, οι περισσότερες από τις οποίες προέρχονται από τις ΗΠΑ. Υπάρχει επομένως ο κίνδυνος μείζονος ανισορροπίας στα έργα που παρουσιάζονται στους Ευρωπαίους.

Επιπλέον, οι γιγάντιες streaming πλατφόρμες όπως το Netflix, το Amazon και το Disney έχουν τεράστιο αντίκτυπο στον τρόπο παραγωγής, διανομής και προβολής ταινιών χάρη στο εντελώς διαφορετικό οικονομικό τους μοντέλο. Λόγω της δύσκολης κατάστασης, πολλές αλυσίδες κινηματογράφου δεν μπορούν να λειτουργήσουν οικονομικά και αρχίζουν να κλείνουν χώρους. Οι περιφερειακές περιοχές σίγουρα θα επηρεαστούν και πιθανώς λιγότερο οι πόλεις. Αλλά ακόμη και αν οι μεγάλες αλυσίδες αποτύχουν, είναι πολύ πιθανό να εξαγοραστούν από αυτές τις πλατφόρμες. Πράγματι, το Netflix αγόρασε τον πρώτο του κινηματογράφο το 2019. Αυτό θα μπορούσε να σημαίνει την επιστροφή στο παλιό κάθετο σύστημα, όπου η παραγωγή, η διανομή και η προβολή ανήκουν σε μία εταιρεία (Fisher, 2020).

---

<sup>20</sup> <http://teloglion.gr/>



Εικόνα 9. Το Paris Theatre που εξαγόρασε το Netflix ([www.tanea.gr](http://www.tanea.gr))

### 3.6 Μουσική

Οι επιπτώσεις την πανδημίας αλλά και των μέτρων περιορισμού της έπληξαν, επίσης, και τη μουσική βιομηχανία αλλά και το σύνολο των εργαζομένων του κλάδου όπως οι μουσικοί καλλιτέχνες μικρού και μεγάλου βεληνεκούς, οι promoters, οι booking agents, οι ιδιοκτήτες συναυλιακών χώρων, οι τεχνικοί φωτισμού και ήχου, οι ιδιοκτήτες και υπάλληλοι καταστημάτων με είδη μουσικής κ.α. Είναι γεγονός ότι, μετά το ξέσπασμα της πανδημίας, τα μουσικά φεστιβάλ και οι συναυλίες, το ένα μετά το άλλο, ακυρώνονταν με αποτέλεσμα οι διοργανωτές αλλά και οι συμμετέχοντες να βρεθούν σε δυσάρεστη οικονομική θέση, έχοντας επενδύσει τεράστια ποσά στη διεξαγωγή τους.

Ωστόσο, οι μουσικοί καλλιτέχνες δεν έμειναν άπραγοι αλλά αντιθέτως, ανακάλυψαν νέους τρόπους σύνδεσης με το κοινό τους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η πλατφόρμα Twitch, η οποία χρησιμοποιείται για live-streaming σε βιντεοπαιχνίδια και ξεκίνησε να συνεργάζεται με μουσικούς. Με αυτόν τον τρόπο, χιλιάδες οπαδοί του Fortnite<sup>21</sup> είχαν την ευκαιρία να απολαύσουν μια μαγνητοσκοπημένη παράσταση του καλλιτέχνη Travis Scott, ο οποίος παρουσίασε ένα νέο κομμάτι του σε παγκόσμια πρεμιέρα.<sup>22</sup>

<sup>21</sup> Διαδίκτυακό βιντεοπαιχνίδι που κυκλοφόρησε το 2017.

<sup>22</sup> Πρόκειται για το μουσικό κομμάτι “The Scotts” που, σε διάστημα 24 ωρών, συγκέντρωσε 7,54 εκατ. plays στην πλατφόρμα Spotify.

Άλλα παραδείγματα χρήσης ψηφιακών μέσων στη βιομηχανία της μουσικής εν μέσω της πανδημίας, αποτελούν η αξιοποίηση πλατφορμών όπως το YouTube και το Spotify, για την παρουσίαση μουσικών κομματιών και για live-streaming ή μαγνητοσκοπημένες μουσικές συναυλίες χωρίς κοινό, η προώθηση των μουσικών brands μέσω των social media, οι σελίδες όπως η Bandcamp<sup>23</sup> και η Patreon<sup>24</sup> μέσω της οποίας οι μουσικόφιλοι μπορούν να υποστηρίξουν απευθείας τους αγαπημένους τους καλλιτέχνες αγοράζοντας μουσικά προϊόντα. Ειδικότερα, στην Ελλάδα, μουσικοί φορείς όπως η Κρατική Ορχήστρα Αθηνών<sup>25</sup>, η Κρατική Ορχήστρα Θεσσαλονίκης<sup>26</sup>, το Μέγαρο Μουσικής Αθηνών<sup>27</sup>, το Μέγαρο Μουσικής Θεσσαλονίκης<sup>28</sup>, το Ωδείο Αθηνών<sup>29</sup> κ.α. προχώρησαν στην εφαρμογή τέτοιων πρωτοβουλιών.

### 3.7 Πολιτιστική κληρονομιά

Η πανδημία COVID-19 οδήγησε τα μουσεία αλλά και τα πολιτιστικά ιδρύματα να εξερευνησουν νέους τρόπους σύνδεσης με ανθρώπους, μια διαδικασία που είχε ξεκινήσει πριν ακόμη ξεσπάσει η υγειονομική κρίση. Στα πλαίσια αυτής της προσπάθειας, ο Τομέας Πολιτισμού και Πολιτιστικής Κληρονομιάς του Συμβουλίου της Ευρώπης προετοίμασε μια λίστα με πολιτιστικές δραστηριότητες και πολιτιστικούς χώρους στην οποία οι χρήστες έχουν πρόσβαση από το σπίτι.<sup>30</sup>

Η περίοδος του πολιτιστικού lockdown κατέδειξε με σαφήνεια ότι, η ψηφιοποίηση είναι μια καινοτόμος προσέγγιση της οποίας η εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί για την επίλυση μεγάλου μέρους των ορατών προβλημάτων στη διαχείριση της φυσικής και πολιτιστικής κληρονομιάς. Στην παρακάτω ενότητα, θα διερευνηθεί η αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας στον τομέα των μουσείων.

---

<sup>23</sup> <https://bandcamp.com/>

<sup>24</sup> <https://www.patreon.com/europe>

<sup>25</sup> Κάθε Παρασκευή, το κανάλι της ΚΟΑ στο YouTube παρουσιάζει μία παλιά αγαπημένη συναυλία (<http://bit.ly/34uLJAA>)

<sup>26</sup> Συναυλίες και αποσπάσματα συναυλιών έχουν αναρτηθεί στο κανάλι της ΚΟΘ στο YouTube και στο WebTV της ΕΡΤ.

<sup>27</sup> Σε συνεργασία με το European Concert Hall Organization, στη σελίδα Facebook του Μεγάρου Μουσικής Αθηνών παρουσιάζεται μουσική από μεγάλες αίθουσες συναυλιών της Ευρώπης.

<sup>28</sup> Το Μέγαρο Μουσικής Θεσσαλονίκης παρουσιάζει, μέσω του καναλιού του στο YouTube, παραγωγές και παραστάσεις του (<https://www.youtube.com/user/Tchgreece>)

<sup>29</sup> Η συναυλία με θέμα “ΗΕπανάσταση του 1821 μέσα από τη μουσική” που πραγματοποιήθηκε τον Φεβρουάριο του 2020 είναι διαθέσιμη στη διεύθυνση <https://bit.ly/33NtHL7> χάρη στην συνεργασία με την πλατφόρμα Blod.gr του Ιδρύματος Μποδοσάκη.

<sup>30</sup> Η λίστα είναι διαθέσιμη στον ιστότοπο του Συμβουλίου της Ευρώπης (<https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-covid-19>)

### 3.7.1 Ψηφιακά Μουσεία

Ο όρος *ψηφιακό ή εικονικό μουσείο* αναφέρεται στην δημιουργία ενός αφαιρετικού μουσείου με την αξιοποίηση της ψηφιακής τεχνολογίας και της εικονικής πραγματικότητας (virtual reality). Τα διάφορα μουσειακά εκθέματα παρουσιάζονται με τη χρήση κειμένου, 3D γραφικών, κινουμένων σχεδίων, αφήγησης και μουσικής. Για την ανάπτυξη ενός ψηφιακού μουσείου χρειάζεται να πραγματοποιηθεί 3D ψηφιοποίηση και μοντελοποίηση των εκθεμάτων, να δημιουργηθούν αρχιτεκτονικά μοντέλα των χώρων, να τοποθετηθούν ψηφιακά τα εκθέματα και τέλος, να σχεδιαστεί και να υλοποιηθεί ένα σύστημα πλοήγησης και αλληλεπίδρασης των χρηστών με τα μουσειακά αντικείμενα.



Εικόνα 10. Ψηφιακό μουσείο Ακαδημίας Πλάτωνος ([www.ktirio.gr](http://www.ktirio.gr))

Τα πλεονεκτήματα που έχει ένα εικονικό μουσείο συγκριτικά με το πραγματικό είναι τα ακόλουθα:

- Η συλλογή των εκθεμάτων ενός εικονικού μουσείου περιλαμβάνει εκθέματα που βρίσκονται στο αντίστοιχο φυσικό μουσείο αλλά και σχετικά εκθέματα, που μπορεί όμως να βρίσκονται σε άλλα μουσεία.
- Οι επισκέπτες ενός εικονικού μουσείου μπορεί να βρίσκονται και σε απομακρυσμένες περιοχές αφού μόνη προϋπόθεση είναι η ύπαρξη σύνδεσης στο διαδίκτυο.
- Ο κάθε χρήστης μπορεί να αλληλοεπιδράσει μόνο με τα εκθέματα που βρίσκονται στις προτιμήσεις του, χωρίς να απαιτείται η φυσική του επαφή και παρουσία στο χώρο.

- Οι μουσειακές πληροφορίες είναι διαθέσιμες σε ένα ευρύτερο κοινό.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ψηφιακού μουσείου στην Ελλάδα είναι το Μουσείο Μπενάκη<sup>31</sup>. Κατά τη διάρκεια του lockdown, το μουσείο Μπενάκη πρόσφερε τη δυνατότητα εικονικής περιήγησης στους χώρους του καθώς και ηχητικής ξενάγησης των επισκεπτών στα πιο σημαντικά εκθέματα. Ειδικότερα, η ηχητική ξενάγηση ήταν διαθέσιμη σε πέντε γλώσσες πλην των ελληνικών (αγγλικά, γαλλικά, κινέζικα, ρωσικά και ισπανικά). Επιπλέον, οι χρήστες μπορούσαν να έχουν πρόσβαση σε διάφορες δραστηριότητες ειδικά σχεδιασμένες για παιδιά.

Ένα ακόμη παράδειγμα αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων από μουσεία αποτελεί η πρωτοβουλία του Εθνικού Μουσείου Σύγχρονης Τέχνης, το οποίο την περίοδο της καραντίνας προσέφερε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα “ΕΜΣΤ στο σπίτι” μέσω των πλατφορμών του Facebook και του Instagram. Αυτό το πρόγραμμα είχε σκοπό να ενθαρρύνει τα παιδιά να δημιουργήσουν έργα αντλώντας έμπνευση από τις συλλογές του μουσείου. Επιπλέον, μέσω των σελίδων του στα social media, το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης ξεκίνησε, την ίδια περίοδο, το πρόγραμμα “*Κάθε άνθρωπος είναι ένα έργο τέχνης*” στο οποίο συμμετείχαν εκατοντάδες χρήστες.

Άλλες χαρακτηριστικές περιπτώσεις αποτελούν το Εικονικό Εκπαιδευτικό Μουσείο της Εθνικής Λυρικής Σκηνής καθώς και το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης. Ειδικότερα, το πρώτο είναι η ψηφιακή απεικόνιση της ιστορίας του ελληνικού λυρικού θεάτρου από την ίδρυσή του το 1939 έως και σήμερα και διαθέτει εκθέματα, των οποίων ο αριθμός ξεπερνά τις 11.000.<sup>32</sup> Τέλος, το Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης ετοίμασε μια ποικιλία διαδικτυακών δραστηριοτήτων για ενήλικες με αφορμή τη μεγάλη έκθεση που είχε παρουσιάσει το 2014 με τίτλο «*Ίασις. Νόσος, Θεραπεία από τον Όμηρο στον Γαληνό*».<sup>33</sup>

### 3.8 Τέχνες και Εκπαίδευση

Πριν από τους περιορισμούς της πανδημίας COVID-19, οι εκπαιδευτικοί τέχνης είχαν ήδη συνηθίσει να εργάζονται με πολλαπλούς τρόπους σε όλο το φάσμα των μέσων των τεχνών. Αυτοί οι ποικίλοι τρόποι εργασίας προέρχονταν από τη βαθιά εμπλοκή των εκπαιδευτικών με την τέχνη, είτε μέσω της δικής τους καλλιτεχνικής δραστηριότητας, είτε μέσω της δημιουργίας νοήματος από έργα τέχνης που συναντούσαν στις τάξεις τους και στην ευρύτερη κοινότητα.

<sup>31</sup> Η εικονική περιήγηση στις συλλογές και τα αρχεία του Μουσείου Μπενάκη μπορεί να πραγματοποιηθεί από το ιστότοπο του μουσείου ([https://www.benaki.org/virtual/kentriko/ground\\_floor/index.html?lang=el](https://www.benaki.org/virtual/kentriko/ground_floor/index.html?lang=el))

<sup>32</sup> <https://virtualmuseum.nationalopera.gr/>

<sup>33</sup> Τις δραστηριότητες μπορεί να βρει κανείς στην επίσημη ιστοσελίδα (<https://cycladic.gr/page/imnos-stin-igiia?slide=1>)



Κατά τη διάρκεια του lockdown, οι παιδαγωγικές και πρακτικές αποκρίσεις των εκπαιδευτικών υπήρξαν εξαιρετικά ενδιαφέρουσες. Με βάση τους την ασύγχρονη τηλεεκπαίδευση και τα ηλεκτρονικά μαθήματα, πολλοί εκπαιδευτικοί φορείς στον χώρο της τέχνης αλλά και άλλοι πολιτιστικοί φορείς έθεσαν στη διάθεση του κοινού ψηφιακά προγράμματα, ταινίες και βίντεο ενώ παράλληλα, εδραιώθηκαν οι ψηφιακές βιβλιοθήκες.<sup>34</sup>

Για παράδειγμα, η Εθνική Λυρική Σκηνή μέσω της ιστοσελίδας της προσέφερε εκπαιδευτικά προγράμματα για την όπερα<sup>35</sup>, ενώ διέθεσε ψηφιακά το υλικό που αφορά στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα “Η Όπερα Διαδραστικά στα Σχολεία” που απευθύνεται σε μαθητές και εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.<sup>36</sup> Σε παρόμοιες δράσεις - όπως συζητήθηκε και στις προηγούμενες ενότητες του κεφαλαίου αυτού - προχώρησαν πολλά άλλα μουσεία (Μουσείο Μπενάκη, Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, κ.α.) μέσω των επίσημων ιστοσελίδων τους αλλά και των σελίδων τους στα social media. Επιπλέον, η πλειονότητα των ακαδημαϊκών ιδρυμάτων προχώρησε στην ψηφιοποίηση μεγάλου μέρους του περιεχομένου των βιβλιοθηκών τους.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η πρωτοβουλία που ανέλαβαν οι άνθρωποι της τέχνης και του πολιτισμού να προτείνουν την εμπλοκή των καλλιτεχνών σε πολιτιστικά προγράμματα που απευθύνονται σε μαθητές. Αυτή η διαδικασία ώσμωσης της Δημόσιας Εκπαίδευσης με τον Πολιτιστικό τομέα μπορεί να αποδειχθεί μια δυναμική και δημιουργική λύση για ένα μεγάλο ποσοστό καλλιτεχνών. Η συγκεκριμένη πρόταση αναφέρει ότι, στο πλαίσιο ενός προσεκτικά σχεδιασμένου προγράμματος, φυσικά ή νομικά πρόσωπα τα οποία παράγουν καλλιτεχνικό έργο θα έχουν την ευκαιρία συνεργασίας με ανθρώπους της εκπαίδευσης (εκπαιδευτικούς, διευθυντές, κ.α.) οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τη διδασκαλία καλλιτεχνικών μαθημάτων ή για τη λειτουργία θεατρικών ή άλλων ομάδων, στο πλαίσιο της οποίας θα σχεδιάσουν μαζί καλλιτεχνικές και πολιτιστικές δράσεις (“Οι τέχνες να εμπλουτίσουν το δημόσιο σχολείο”, 2020).

Όσον αφορά στα Πολιτιστικά Προγράμματα, η συγκεκριμένη συνεργασία μπορεί να προωθηθεί την παροχή υποστήριξης και τη συμμετοχή στις μουσικές και θεατρικές παραστάσεις που πραγματοποιούνται στο σχολικό περιβάλλον, γεγονός που θα τις εμπλουτίσει με την οπτική και την εμπειρία των επαγγελματιών, οι οποίοι θα αναλάβουν τη μεταφορά όλου του πλέγματος της θεατρικής πράξης (κοστούμια, σκηνικά, κίνηση, μουσική) καθώς και τον σχεδιασμό καλλιτε-

---

<sup>34</sup> Αξίζει να σημειώσουμε ότι, κατά τη διάρκεια της πανδημίας, οι συνδρομές σε ψηφιακές βιβλιοθήκες αυξήθηκαν κατά 770% (“Ψηφιακές Βιβλιοθήκες”, 2020)

<sup>35</sup> <http://virtualmuseum.nationalopera.gr/el/>

<sup>36</sup> <https://www.nationalopera.gr/>

χνικών, εκπαιδευτικών και κοινωνικών δραστηριοτήτων και συζητήσεων, διά ζώσης ή και διαδικτυακά. Σε αυτές τις δραστηριότητες θα έχουν τη δυνατότητα εμπλοκής επαγγελματίες σκηνοθέτες, ηθοποιοί, χορευτές, μουσικοί, φωτιστές, σκηνογράφοι, εικαστικοί, ηχολήπτες, κλπ., ώστε οι μαθητές να μπορούν να συμμετέχουν σε ολοκληρωμένα δημιουργικά προγράμματα. Για την ώρα, καθώς τα σχολεία παραμένουν κλειστά, η εν λόγω πρόταση δεν μπορεί ακόμη να διερευνηθεί πιο διεξοδικά και να υλοποιηθεί άμεσα. Ωστόσο, είναι δυνατό να ξεκινήσει ο προγραμματισμός μέσω προκαταρκτικών συννενοήσεων με τα δημόσια σχολεία ώστε να προχωρήσει η διαμόρφωση των όρων συνεργασίας. Υπό το φως αυτών των επιχειρημάτων γίνεται φανερό ότι η υλοποίηση μιας τέτοιας πρότασης με την αρωγή των εκπαιδευτικών σε όλα τα στάδια προετοιμασίας θα προσφέρει μεγάλη ενίσχυση στον τομέα της ανθρωπιστικής παιδείας η οποία θα οδηγήσει σε έναν ευρύτερο δημιουργικό ανασχηματισμό του δημόσιου εκπαιδευτικού τομέα (“Οι τέχνες να εμπλουτίσουν το δημόσιο σχολείο”, 2020).

### 3.9 Πολιτισμός και Social Media

Η ψηφιακή τεχνολογία ήταν κεντρική για την εξέλιξη του Διαδικτύου, των ψηφιακών μέσων άλλα και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Ενώ ο ΠΔΤ και τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Media) έχουν αναπτυχθεί σε παράλληλους και διαφορετικούς δρόμους, τα τελευταία έχουν κατορθώσει να διεισδύσουν και να διαμορφώσουν βαθιά τις πολιτιστικές και δημιουργικές βιομηχανίες με τους εξής τρεις τρόπους (Flew, 2018):

1. Ως **μέσο επέκτασης** της πρόσβασης αλλά και της ενασχόλησης των χρηστών με τους επιμέρους τομείς του ΠΔΤ,
2. Ως **μέσο διατάραξης** που συνδέεται με διαδικασίες οι οποίες υπονομεύουν τα παραδοσιακά μέσα διανομής πολιτιστικού περιεχομένου και επιχειρηματικά μοντέλα και,
3. Ως **μέσο μετασχηματισμού**, το οποίο οδηγεί στην εμφάνιση νέων τύπων πολιτιστικών μέσων και τη δημιουργία καινοτόμων επιχειρήσεων ΠΔΤ μέσα στις ήδη εδραιωμένες βιομηχανίες.

Η περίπτωση των Social Media ως μέσο επέκτασης της πρόσβασης και της ενασχόλησης με τον ΠΔΤ αναφέρεται σε εκείνες τις περιπτώσεις όπου η χρήση τους με τρόπο συμπληρωματικό στα υφιστάμενα επιχειρηματικά μοντέλα έχει προσδώσει αξία σε αυτά τα πολιτιστικά αγαθά και υπηρεσίες που παράγονται από και μέσω των βιομηχανιών του ΠΔΤ. Ένα παράδειγμα αποτελούν οι τρόποι με τους οποίους οι πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όπως το Facebook και το Twitter, ενισχύουν την ενασχόληση των χρηστών με τηλεοπτικό ή μουσικό περιεχόμενο λειτουρ-

γώντας ως “δεύτερη οθόνη”. Συγκεκριμένα, το Twitter έχει επιτρέψει την αλληλεπίδραση σε μεγάλη κλίμακα και πραγματικό χρόνο με τηλεοπτικά προγράμματα, με τέτοιο τρόπο ώστε να προστίθεται αξία στο τηλεοπτικό περιεχόμενο, αναπτύσσοντας κοινότητες χρηστών και κοινωνικά δίκτυα γύρω από συγκεκριμένα προγράμματα και προσωπικότητες (Flew, 2018).

Ως μέσο διατάραξης των παραδοσιακών διαδικασιών του ΠΔΤ, τα Social Media έχουν αντικαταστήσει πολλά από τα παραδοσιακά μέσα διανομής πολιτιστικών προϊόντων, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την πλατφόρμα YouTube μέσω της οποίας γίνεται πλέον η παρουσίαση και διανομή της μουσικής. Επιπλέον, πλατφόρμες όπως αυτή του Wattpad προσφέρονται για την προώθηση και πώληση βιβλίων.

Τέλος, το τρίτο πλαίσιο που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι εκείνο όπου τα Social Media λειτουργούν ως μέσο μετασχηματισμού του ΠΔΤ. Από τη μία πλευρά, οι νέες υπηρεσίες πολυμέσων συνεχούς ροής, όπως το Netflix, προκαλούν και ενδέχεται να υπονομεύσουν τις παραδοσιακές επιχειρήσεις (τηλεοπτικά κανάλια, κινηματογράφους κ.α.). Από την άλλη πλευρά, προσφέρουν έναν διαφορετικό τύπο συνδρομητικής υπηρεσίας, που παρέχει πρόσβαση σε ένα ευρύτερο φάσμα περιεχομένου συγκριτικά με τα παραδοσιακά μέσα. Ταυτόχρονα, αυτές οι νέες υπηρεσίες υποστηρίζουν ιδιαίτερα τους δημιουργούς πρωτότυπου περιεχομένου, που είναι διατεθειμένοι να επενδύσουν μεγάλα χρηματικά ποσά (Flew, 2018). Μερικά πρόσφατα παραδείγματα τέτοιων πα-ραγωγών είναι οι σειρές *House of Cards*, *Transparent* και *Orange is the New Black* που αναπτύχθηκαν από το Netflix και την Amazon.

Υπό το φως των παραπάνω στοιχείων, γίνεται κατανοητό ότι, ενόσω η πανδημία εξελισσόταν, τόσο οι δημιουργοί, οι πολιτιστικοί φορείς και οι πολιτιστικές επιχειρήσεις όσο και το κοινό στράφηκαν ενεργά στα ψηφιακά μέσα. Αυτός ήταν και ο λόγος που παρατηρήθηκε μεγάλη αύξηση στις ψηφιακές πλατφόρμες διάδοσης πολιτιστικού περιεχομένου. Καθώς οι άνθρωποι αναγκάστηκαν να μείνουν στα σπίτια τους αναζητώντας διεξόδους για να περάσουν δημιουργικά το χρόνο τους, οι υπηρεσίες live streaming σε όλους τους υποτομείς του ΠΔΤ παρουσίασαν μια αυξημένη εισροή νέων θεατών. Εντούτοις, από την ανάλυση που πραγματοποιήθηκε σε αυτό το κεφάλαιο, διαπιστώθηκε ότι, η χρήση ψηφιακών μέσων για την δημιουργία και διανομή των πολιτιστικών προϊόντων δεν είναι κάτι νέο στον ΠΔΤ. Ωστόσο, η πανδημική κρίση απαίτησε την αποκλειστική χρήση του ψηφιακού περιβάλλοντος για τη δημιουργία και διάθεση πολιτιστικού περιεχομένου, υπηρεσιών και προϊόντων γεγονός που δημιούργησε διάφορα ζητήματα που απαιτούν περαιτέρω διερεύνηση. Τα σημαντικότερα από αυτά τα ζητήματα, είναι τα ακόλουθα:

1. Η υγειονομική κρίση καθώς και τα μέτρα περιορισμού της πανδημίας ανέδειξαν την ανάγκη συνεργασίας ανάμεσα στους υποτομείς του ΠΔΤ, τους εργαζόμενους, τους ίδιους τους δημιουργούς και το κοινό. Προτεραιότητα δίνεται πλέον στις συλλογικές δράσεις μέσα από τις οποίες, ο ΠΔΤ στο σύνολό του κατάφερε να παραμείνει οικονομικά και δημιουργικά βιώσιμος ακόμη και μέσα στις δυσκολίες της κρίσης.

2. Η χρήση των ψηφιακών μέσων τονίζει ακόμη περισσότερο τις ανισότητες στον ΠΔΤ καθώς κοινωνικές ομάδες χαμηλότερου εκπαιδευτικού και οικονομικού υπόβαθρου δεν διαθέτουν τον ψηφιακό γραμματισμό αλλά και τους οικονομικούς πόρους για να επενδύσουν σε ψηφιακά μέσα και πλατφόρμες διάθεσης πολιτιστικού περιεχομένου με αποτέλεσμα να αποκλείεται η συμμετοχή τους στη διαμόρφωση του ευρύτερου πολιτιστικού τοπίου.

3. Η στροφή του ΠΔΤ στο ψηφιακό περιβάλλον επιταχύνει την ανάγκη ενίσχυσης της προσαρμοστικότητας των επιχειρήσεων, των εργαζόμενων και των φορέων όσον αφορά στη χρήση και την αποτελεσματική αξιοποίηση των ψηφιακών μέσων. Είναι εμφανές ότι, οι παραδοσιακές μέθοδοι θα αντικατασταθούν σταδιακά από τις νέες μεθόδους που θα βασίζονται στην τεχνολογική καινοτομία. Ως εκ τούτου, τα πολιτιστικά ιδρύματα και οι επιχειρηματικές δομές που δεν θα καταφέρουν να προσαρμοστούν σε νέα πρότυπα είναι πολύ πιθανό να περιθωριοποιηθούν.

4. Οι συνθήκες που επέφερε η πανδημία COVID-19 δημιούργησαν πρόσφορο έδαφος για πολλές επιχειρήσεις μεγάλης εμβέλειας όπως το Netflix, το Spotify κ.α. να επεκτείνουν τις δραστηριότητές τους και την εμβέλειά τους, γεγονός που δημιουργεί ερωτηματικά σχετικά με το μέλλον και τη βιωσιμότητα των μικρότερων επιχειρήσεων που ανήκουν στους ίδιους υποτομείς.

Τα παραπάνω ζητήματα αποτελούν μερικές από τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσει ο ΠΔΤ στην μετά-COVID 19 εποχή. Αυτές οι προκλήσεις, οι προτάσεις για την αποτελεσματική διαχείρισή τους καθώς και τα μέτρα υποστήριξης του ΠΔΤ που έλαβαν κυβερνήσεις και κυβερνητικοί φορείς στην Ελλάδα και την Ευρώπη θα συζητηθούν στο επόμενο κεφάλαιο.

## Κεφάλαιο 4: Η επόμενη μέρα: Το μέλλον του Πολιτισμού μετά την πανδημία COVID-19

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναλυθούν τα μέτρα που έχουν ληφθεί για την καταπολέμηση του οικονομικού και κοινωνικού αντίκτυπου της πανδημίας στον ΠΔΤ. Συγκεκριμένα, η εν λόγω επισκόπηση διακρίνει τις δράσεις μεταξύ των διεθνών οργανισμών που ασχολούνται με τον πολιτισμό και δημόσιων μέτρων που λήφθηκαν στην Ελλάδα σε εθνικό επίπεδο. Τέλος, θα εξεταστούν οι προκλήσεις και οι ευκαιρίες που θα αντιμετωπίσει ο ΠΔΤ μετά την πανδημία.

### 4.1 Υποστηρικτικά μέτρα και δράσεις διεθνών οργανισμών

Σε αυτήν την ενότητα, θα διερευνηθούν τα μέτρα που έλαβε η Ευρωπαϊκή Ένωση, η UNESCO, ο Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ) και το Συμβούλιο της Ευρώπης για την ανάκαμψη του ΠΔΤ.

#### 4.1.1 Ευρωπαϊκή Ένωση

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή (European Commission - EC) έχει προτείνει μια ποικιλία μέτρων για τον μετριασμό των κοινωνικοοικονομικών επιπτώσεων της πανδημίας COVID-19 στον ΠΔΤ. Η ΕΕ παρέχει μια παγκόσμιας εμβέλειας απόκριση με την χρήση τριών βασικών μέσων: του **CRII (Corona Response Investment Initiative)**, του **CRII+ (Corona Response Investment Initiative Plus)** και του **Support to Mitigate the Unemployment Risks in an Emergency** (Υποστήριξη για τον Μετριασμό των Κινδύνων Ανεργίας σε Περίπτωση Έκτακτης Ανάγκης) (European Commission, 2020).

Η Ευρωπαϊκή Επιτροπή πρότεινε ένα φιλόδοξο ευρωπαϊκό εργαλείο αποκατάστασης έκτακτης ανάγκης, το **Next Generation EU**, ύψους 750 δισεκατομμυρίων ευρώ. Πρότεινε, επίσης, έναν ενισχυμένο μακροπρόθεσμο προϋπολογισμό για την ΕΕ για την περίοδο 2021-2027 (1.100 δισεκατομμύρια ευρώ). Σε σχέση με τον ΠΔΤ, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή, στην πρότασή της για τον προϋπολογισμό της ΕΕ, τονίζει ότι είναι επιτακτική η ανάγκη να ενισχυθούν άλλα προγράμματα. Σκοπός είναι να μπορέσουν να διαδραματίσουν τον πλήρη ρόλο τους και να καταστήσουν την ΕΕ πιο ανθεκτική, προκειμένου να αντιμετωπιστούν οι προκλήσεις που έχουν αυξηθεί από την πανδημία και τις συνέπειές της. Μεταξύ αυτών των δράσεων βρίσκονται: η επένδυση σε νέους μέσω επιπλέον 3,4 δισεκατομμυρίων ευρώ για το πρόγραμμα **Erasmus Plus**, αυξάνοντας το

σύνολο σε 24,6 δισεκατομμύρια ευρώ, καθώς και η ενίσχυση του ΠΔΤ μέσω της αύξησης της επένδυσης στο πρόγραμμα **Creative Europe** κατά επιπλέον 1,5 δισεκατομμυρίων ευρώ. Οι προτάσεις συζητούνται τώρα από τα κράτη-μέλη (European Commission, 2020).

Επιπροσθέτως, η Ευρωπαϊκή Κεντρική Τράπεζα και η Ευρωπαϊκή Τράπεζα Επενδύσεων προσφέρουν υποστήριξη σε χρηματοπιστωτικά ιδρύματα για την αποφυγή της συστολής των πιστώσεων και της έλλειψης ρευστότητας. Με αυτόν τον τρόπο, οι επιχειρηματίες του ΠΔΤ θα είναι σε θέση να επωφεληθούν από αυτήν την πίστωση και την αναχρηματοδότηση των πολιτιστικών εγκαταστάσεων με χαμηλότερο κόστος.

Η ΕΕ παρέχει, επίσης, ειδική υποστήριξη στον ΠΔΤ, με τον αναπροσανατολισμό ορισμένων προγραμμάτων χρηματοδότησης στις τέχνες του θεάματος, μέσω της πρόσκλησης για οικονομική υποστήριξη του **Ψηφιακού Πολιτισμού** και της **Εικονικής Κινητικότητας** ύψους δύο εκατομμυρίων ευρώ. Άλλα μέτρα περιλαμβάνουν την αναβολή ή την παράταση προθεσμιών έργων που χρηματοδοτούνται από το πρόγραμμα Creative Europe, την ανακατεύθυνση της ήδη υπάρχουσας χρηματοδότησης ή τη δημιουργία άμεσου ταμείου για την υποστήριξη κινηματογράφων που πλήττονται από την πανδημία (European Commission, n.d.).

Τέλος, η πλατφόρμα **Creatives Unite**, που δημιουργήθηκε με την υποστήριξη της ΕΕ, προορίζεται στο να διευκολύνει την ανταλλαγή γνώσεων. Ειδικότερα, προσφέρει έναν κοινό χώρο για τον ΠΔΤ, βοηθώντας Ευρωπαίους καλλιτέχνες και πολιτιστικούς φορείς να έχουν πρόσβαση σε πόρους και πληροφορίες, καθώς και σε ευκαιρίες για συνεργασία και πώληση των έργων τους.<sup>37</sup>

#### 4.1.2 UNESCO

Η UNESCO συμβάλλει κυρίως στην προσπάθεια παρακολούθησης των συνεπειών της πανδημίας στον ΠΔΤ. Καταρχάς, δημιούργησε ένα εβδομαδιαίο δελτίο με τίτλο “**Culture & Covid-19: Impact and Response Tracker**”, στο οποίο κάθε εβδομάδα εστιάζει και σε ένα διαφορετικό θέμα που σχετίζεται με τις συνέπειες της πανδημίας στον πολιτισμό (UNESCO, n.d.). Επιπλέον, προσέφερε διαρκή ενημέρωση σχετικά με το κλείσιμο των χώρων Παγκόσμιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς. Παράλληλα, κυκλοφόρησε την αναφορά “**Museums Around the World in the Face of COVID-19**”, η οποία παρουσιάζει μια πρώτη αξιολόγηση του αντίκτυπου του COVID-19 στον τομέα των μουσείων, ρίχνει νέο φως στις βασικές τάσεις των μουσείων του κόσμου, την αντίδρασή

---

<sup>37</sup> Περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την Creatives Unite είναι διαθέσιμες στην επίσημη ιστοσελίδα της πλατφόρμας: <https://creativesunite.eu/>

τους ενάντια στην κρίση, την ικανότητά τους για ανθεκτικότητα καθώς και τις προκλήσεις της πρόσβασης στον πολιτισμό (UNESCO, 2020b).

Παράλληλα, η UNESCO ξεκίνησε το παγκόσμιο κίνημα “**ResiliArt**”, το οποίο περιλαμβάνει μια σειρά διαδικτυακών συζητήσεων με βασικούς επαγγελματίες του ΠΔΤ και καλλιτέχνες. Στόχο αποτελεί η ευαισθητοποίηση σχετικά με τον εκτεταμένο αντίκτυπο των τρεχόντων μέτρων περιορισμού της πανδημίας στον πολιτισμό (UNESCO, 2020c).

Η πρώτη συζήτηση πραγματοποιήθηκε στις 15 Απριλίου, με αφορμή την Παγκόσμια Ημέρα Τέχνης, σε συνεργασία με τη Διεθνή Συνομοσπονδία Συγγραφέων και Συνθετών (International Confederation of Societies of Authors and Composers—CISAC). Η δεύτερη συζήτηση πραγματοποιήθηκε στις 14 Μαΐου και διοργανώθηκε σε συνεργασία με τη Διεθνή Ομοσπονδία Συνασπισμών για την Πολιτιστική Ποικιλομορφία (International Federation of Coalitions for Cultural Diversity—IFCCD) και τη CISAC. Στις 25 Μαΐου, η UNESCO φιλοξένησε μια ειδική έκδοση του **ResiliArt** με έμφαση στην εκστρατεία “**Don’t Go Viral Campaign - Fighting the infodemic through culture**”. Επιπλέον, κάλεσε καλλιτέχνες σε όλο τον κόσμο να δημιουργήσουν τις δικές τους συζητήσεις για το θέμα. Ως αποτέλεσμα, έχουν ήδη ολοκληρωθεί 163 συζητήσεις σχετικά με το ResiliArt. Η UNESCO ισχυρίζεται ότι, συνολικά 63 χώρες συμμετέχουν στο κίνημα (UNESCO, 2020c).

#### **4.1.3 Οργανισμός Οικονομικής Συνεργασίας και Ανάπτυξης (ΟΟΣΑ)**

Από τον Απρίλιο του 2020, ο ΟΟΣΑ διοργανώνει μια σειρά συζητήσεων, συνοδευόμενη από στοχευμένη εκπαίδευση για τους υπεύθυνους χάραξης πολιτικής, και τους επαγγελματίες με τη μορφή διαδικτυακών σεμιναρίων. Κατά τη διάρκεια αυτών των webinars, αναλύονται σκέψεις και γνώσεις σχετικά με την τρέχουσα κρίση και το μέλλον του ΠΔΤ (OECD, 2020).

Μερικά παραδείγματα αυτών των διαδικτυακών σεμιναρίων είναι:

1. Αντίκτυπος, καινοτομίες και προγραμματισμός για μετά την κρίση (Impact, innovations and planning for post-crisis): Πραγματοποιήθηκε στις 17 Απριλίου 2020.
2. Ο πολιτισμός ως αναπτυξιακός μοχλός για την Ιταλία στο σενάριο μετά την πανδημία COVID-19 (Culture as a developmental driver for Italy in the post-COVID scenario): Πραγματοποιήθηκε στις 15 Μαΐου 2020.
3. COVID-19 και ΠΔΤ: Αντίκτυπος, πολιτικές αντιδράσεις και ευκαιρίες ανάκαμψης μετά την κρίση (Coronavirus (COVID-19) and cultural and creative sectors: impact, policy responses and

opportunities to rebound after the crisis): Πραγματοποιήθηκε στις 17 Μαΐου 2020 (OECD, 2020).

#### 4.1.4 Το Συμβούλιο της Ευρώπης (The Council of Europe)

Το Συμβούλιο της Ευρώπης εξέδωσε μια εργαλειοθήκη για τα κράτη μέλη με τίτλο “*Respecting democracy, rule of law and human rights in the framework of the COVID-19 sanitary crisis: A toolkit for member states*” για την αντιμετώπιση της τρέχουσας υγειονομικής κρίσης, με τρόπο που σέβεται τις θεμελιώδεις αξίες της δημοκρατίας, του κράτους δικαίου και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων.<sup>38</sup>

Επιπλέον, το Τμήμα Πολιτισμού και Πολιτιστικής Κληρονομιάς του Συμβουλίου της Ευρώπης έχει ετοιμάσει μια λίστα με πολιτιστικές δραστηριότητες που είναι εύκολα προσβάσιμες στο Διαδίκτυο (επισκέψεις σε μουσεία, μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς, γκαλερί και παραστάσεις) (Council of Europe, n.d.). Ακόμα, η έκδοση του 2020 της δράσης της Σύμβασης Faro (Faro Convention) για την αξία της πολιτιστικής κληρονομιάς τόνισε την ανάγκη για νέους τρόπους συμβολής στη διαχείριση της συλλογικής πολιτιστικής κληρονομιάς μετά την κρίση COVID-19. Για το σκοπό αυτό, προσκάλεσε για καινοτόμες και ολοκληρωμένες πρωτοβουλίες, όπως η Στρατηγική 21 που συλλέγει βέλτιστες πρακτικές ως απάντηση στην πανδημία COVID-19 (Council of Europe, 2020a).

Παράλληλα, η Γραμματεία της Διευρυμένης Μερικής Συμφωνίας για τις Πολιτιστικές Διαδρομές (Secretariat of the Enlarged Partial Agreement on Cultural Routes) και το Ευρωπαϊκό Ινστιτούτο Πολιτιστικών Διαδρομών (European Institute of Cultural Routes) δημοσίευσαν μια έρευνα, σχετικά με την επίδραση της πανδημίας COVID-19 στις Πολιτιστικές Διαδρομές του Συμβουλίου της Ευρώπης, με τίτλο “Impact of COVID-19 on the Cultural Routes of the Council of Europe”. Η συγκεκριμένη έρευνα αποσκοπεί στη συλλογή πληροφοριών σχετικά με το πώς η πανδημία επηρεάζει τις δραστηριότητες των Πολιτιστικών Διαδρομών (Council of Europe, 2020b).

Επίσης, το Προεδρείο της Διευθύνουσας Επιτροπής Πολιτισμού, Κληρονομιάς και Τοπίου (Bureau of the Steering Committee for Culture, Heritage and Landscape — CDCPP) αποφάσισε

---

<sup>38</sup> Ολόκληρο το έγγραφο είναι διαθέσιμο εδώ: <https://rm.coe.int/sg-inf-2020-11-respecting-democracy-rule-of-law-and-human-rights-in-th/16809e1f40>.



να προετοιμάσει ένα αναγνωστικό με θέμα τον πολιτισμό στον καιρό της πανδημίας, με τίτλο *“Culture in times of Covid-19 - impressions and lessons learnt”*.

Το Compendium of Cultural Policies and Trends<sup>39</sup> ανέπτυξε μια ειδική ενότητα COVID-19 που περιλαμβάνει εκθέσεις ανά χώρα για μέτρα που έχουν ληφθεί από κυβερνήσεις και άλλους φορείς που σχετίζονται με τον ΠΔΤ.<sup>40</sup> Επιπλέον, εισήγαγε και μια ενότητα που ενημερώνει σχετικά με τις διαδικτυακές πρωτοβουλίες<sup>41</sup> σε διάφορους τομείς του ΠΔΤ.

Το Compendium προσφέρει επίσης μια συγκριτική επισκόπηση των χρηματοοικονομικών μετρων που ελήφθησαν<sup>42</sup>. Ειδικότερα, ξεκίνησε μια σειρά συνεντεύξεων σχετικά με την επίδραση των μέτρων κατά της πανδημίας στον ΠΔΤ<sup>43</sup>, και δημοσίευσε μια επισκόπηση των μέτρων επανέναρξης του ΠΔΤ.<sup>44</sup> Τέλος, το Ευρωπαϊκό Παρατηρητήριο του Οπτικοακουστικού Τομέα (European Audiovisual Observatory -EOA) παρακολουθεί πληροφορίες σχετικά με συγκεκριμένα εθνικά μέτρα που στοχεύουν στη στήριξη του οπτικοακουστικού τομέα σε 41 κράτη μέλη (KEA, 2020).

## 4.2 Υποστηρικτικά μέτρα και δράσεις στην Ελλάδα

Το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού της Ελλάδας προκειμένου να στηρίζει τους επαγγελματίες του ΠΔΤ που επλήγησαν από την υγειονομική κρίση, προσέφερε δεκαπέντε εκατομμύρια ευρώ (πέντε εκατ. από τον Προϋπολογισμό του 2020 και δέκα από το Υπουργείο Οικονομικών), τα οποία και θα προστεθούν στα ποσά των οριζόντιων μέτρων που έχει ορίσει η κυβέρνηση (*“Κορονοϊός: Μέτρα ενίσχυσης του πολιτισμού ύψους 15 εκατομμυρίων ευρώ”*, 2020).

Το συγκεκριμένο ποσό ενίσχυσης θα διοχετευτεί στην αγορά ΠΔΤ για ανάγκες που αφορούν στον Ψηφιακό Πολιτισμό, τον τομέα ανάπτυξης κινηματογραφικών σχεδίων, τους κινηματογράφους, τα θέατρα, τους παραγωγούς θεατρικών παραστάσεων, τα χορευτικά σχήματα, τους εκδοτικούς οίκους καθώς και τον τομέα εικαστικών, design και animation. Η εν λόγω ενίσχυση αφορά στην πρώτη φάση του Σχεδίου Αναπτυξιακών Μέτρων και Νέων Δράσεων του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού, ενώ αναμένεται και η δεύτερη φάση που θα περιλαμβάνει

---

<sup>39</sup> Το Compendium είναι ένα διαδικτυακό σύστημα πληροφοριών πολιτιστικής πολιτικής που δημιουργήθηκε από το Συμβούλιο της Ευρώπης και το ERICarts το 1998 και εν τω μεταξύ λειτουργεί ως ανεξάρτητη ένωση (<https://www.culturalpolicies.net/>)

<sup>40</sup> βλ. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/>

<sup>41</sup> βλ. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/online-initiatives/>

<sup>42</sup> βλ. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/comparative-overview-financial/>

<sup>43</sup> βλ. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/interview-series/>

<sup>44</sup> βλ. <https://www.culturalpolicies.net/covid-19/comparative-overview-reopening/>

συμπληρωματική χρηματοδότηση και επιπλέον μέτρα ("Κορονοϊός: Μέτρα ενίσχυσης του πολιτισμού ύψους 15 εκατομμυρίων ευρώ", 2020).<sup>45</sup>

Επιπλέον, σύμφωνα με το ΥΠΠΟΑ, αναμένεται να πραγματοποιηθεί σφυγμομετρική έρευνα στον ΠΔΤ, ώστε να καθοριστεί επακριβώς ο αντίκτυπος της υγειονομικής κρίσης, καθώς και των μέτρων περιορισμού της στους επαγγελματίες του κλάδου. Παράλληλα, αποφασίστηκε η επίσπευση του σχεδιασμού των απαραίτητων μεταρρυθμίσεων για την συνολική ενίσχυση του σύγχρονου ελληνικού πολιτισμού και των Ελλήνων δημιουργών ("Κορονοϊός: Μέτρα ενίσχυσης του πολιτισμού ύψους 15 εκατομμυρίων ευρώ", 2020).

### **4.3 Η επόμενη μέρα για τον ΠΔΤ**

Όπως εξετάσαμε ήδη, η κρίση στην δημόσια υγεία έχει αρνητικές συνέπειες στον ΠΔΤ, το μέγεθος και η εμβέλεια των οποίων δεν είναι δυνατό να προσδιοριστούν με σαφήνεια, καθώς ο κόσμος βρίσκεται ακόμη εν μέσω του αγώνα για την αντιμετώπιση της πανδημίας. Η πλειονότητα των κυβερνήσεων στην Ευρώπη (συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής κυβέρνησης) έχουν λάβει μέτρα για την υποστήριξη του ΠΔΤ, με σκοπό τη διατήρηση των θέσεων εργασίας. Ωστόσο, ορισμένα κράτη υποχρεώθηκαν να μειώσουν τους κρατικούς προϋπολογισμούς τους. Ως αποτέλεσμα, πολλά Υπουργεία Πολιτισμού έχουν επηρεαστεί με μειώσεις που κυμαίνονται από 5 έως 20% (Montalto et al., 2020).

Από την άλλη πλευρά, η κρίση προσφέρει μια πολύτιμη ευκαιρία αναγνώρισης της οικονομικής και κοινωνικής σημασίας του ΠΔΤ στην καλλιέργεια της κοινωνικής συνοχής, στην διαμόρφωση της τουριστικής ελκυστικότητας μιας περιοχής και στη παροχή θέσεων εργασίας. Ο ΠΔΤ παίζει καθοριστικό ρόλο στην ευημερία των κοινοτήτων καθώς είναι μέρος ενός ουσιαστικού οικοσυστήματος που εκτιμά την ελευθερία της έκφρασης, την καινοτομία, την ανταλλαγή συλλογικών εμπειριών και συναισθημάτων. Οι καλλιτέχνες εκφράζουν τη συλλογική μας συνείδηση. Αναμφίβολα, η πανδημία θα δημιουργήσει έναν νέο χώρο δημιουργικότητας και έμπνευσης, οδηγώντας σε νέα λογοτεχνικά έργα, νέες ταινίες και στίχους που θα αμφισβητήσουν τις έως τώρα πολιτικές, την τεχνολογία, την επιστήμη και τις κοινωνικές συμπεριφορές. Αυτός ο χώρος - όπως δείχνουν τα μέχρι τώρα δεδομένα - θα στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στα επιτεύγματα της ψηφιακής τεχνολογίας, γεγονός που όπως έγινε σαφές στο τέλος του προηγούμενου κεφαλαίου δημιουργεί ένα σύνο-

---

<sup>45</sup> Αναλυτικά τα μέτρα που περιλαμβάνονται στην πρώτη φάση είναι διαθέσιμα στην επίσημη ιστοσελίδα του ΥΠΠΟΑ (<https://www.culture.gov.gr/el/Information/SitePages/view.aspx?nID=3202>).

λο προκλήσεων που θα αντιμετωπίσει ο ΠΔΤ στην μετά-COVID 19 εποχή. Στην επόμενη ενότητα, θα επιχειρηθεί μια περαιτέρω ανάλυση αυτών των προκλήσεων.

#### **4.3.1 Οι προκλήσεις**

Σε αυτήν την ενότητα, θα αναλυθούν οι προκλήσεις που γεννήθηκαν από αυτήν την κρίση, με σκοπό να παρουσιαστούν στη συνέχεια οι βέλτιστες πολιτικές που απαιτούνται, ώστε ο ΠΔΤ να διαδραματίσει βασικό ρόλο σε μια εποχή που απαιτεί περισσότερη παγκόσμια συνεργασία, προώθηση της πολιτιστικής πολυμορφίας και αλληλεγγύη.

##### **4.3.1.1 Πρόκληση 1: Κινητοποίηση των εργαζομένων στον ΠΔΤ ώστε να αποτελέσουν παράγοντες μιας παγκόσμιας συνεργασίας.**

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η πανδημία COVID-19 θα οδηγήσει σε μια εποχή παγκόσμιας συνεργασίας. Οι όροι για την παγκόσμια συνεργασία απαιτούν τον σχεδιασμό ενός συλλογικού μέλλοντος, με σεβασμό στους διαφορετικούς πολιτισμούς, με σκοπό την οικοδόμηση μιας ανανεωμένης πλανητικής ταυτότητας που θα είναι γενναιόδωρη και ανεκτική. Για να δημιουργηθεί αυτή η δυναμική της ελπίδας, θα χρειαστεί η κινητοποίηση των εργαζομένων στον ΠΔΤ, οι οποίοι θα αποτελέσουν τους μαχητές της κοινωνικής συνοχής, της ομορφιάς, της ενσυναίσθησης, της διεθνούς συνεργασίας και του διαπολιτισμικού διαλόγου. Για το λόγο αυτό, είναι απαραίτητο να ενδυναμωθούν (UCLG, 2020).

Όπως διαπιστώθηκε κατά την ανάλυση των εναλλακτικών ψηφιακών λύσεων που εφάρμοσαν τόσο οι δημιουργοί όσο και τα πολιτιστικά ιδρύματα στο τρίτο κεφάλαιο, υπήρξε μια μαζική κινητοποίηση σε όλους τους υποτομείς του ΠΔΤ ώστε να ανταπεξέλθουν στα εμπόδια που δημιούργησε η πανδημία. Σε χώρους όπως αυτούς του θεάτρου, της μουσικής και των εικαστικών τεχνών οι καλλιτέχνες, οι φορείς και οι επιχειρήσεις προχώρησαν σε παραγωγικές συνεργασίες και συλλογικές δράσεις για τη συνέχιση της πολιτιστικής δραστηριότητας, όπως για παράδειγμα την αναδιοργάνωση συναυλιών και φεστιβάλ μέσα από ψηφιακές πλατφόρμες που σε άλλη περίπτωση θα είχαν ακυρωθεί. Επιπλέον, στο πλαίσιο των υποστηρικτικών μέτρων που αναλύθηκαν στις προηγούμενες ενότητες, φαίνεται ότι η ευρωπαϊκή πολιτιστική κοινότητα αναγνωρίζει την ανάγκη για συσπείρωση μέσα από συλλογικές συνεργασίες και δράσεις και ενεργή αναζήτηση και συγκέντρωση οικονομικών πόρων (Museums Around the World in the Face of COVID-19, ResiliArt, Creative Europe, κ.λπ.) ώστε να μπορέσει να συνεχίσει το έργο της στην μετά-COVID 19 εποχή.

#### **4.3.1.2 Πρόκληση 2: Κοινωνική ένταξη μέσω του πολιτισμού για την αντιμετώπιση της ανισότητας.**

Όπως συζητήθηκε παραπάνω, η ευρεία υιοθέτηση των ψηφιακών μέσων στον ΠΔΤ θα τονίσει και ενδέχεται να επιδεινώσει τις κοινωνικές ανισότητες που σχετίζονται με διαφορές στο εκπαιδευτικό και οικονομικό υπόβαθρο. Πράγματι, τα μέχρι στιγμής στοιχεία δείχνουν ότι, υπάρχουν άμεσες συσχετίσεις μεταξύ της συμμετοχής στα πολιτιστικά δρώμενα και του εισοδήματος, με το 82,5% του πληθυσμού της ΕΕ-28 (ηλικίας 16 ετών και άνω) που ανήκουν σε ομάδες υψηλότερου εισοδήματος, να συμμετέχουν σε πολιτιστικές δραστηριότητες, σε σύγκριση με το 43,6% που ανήκουν σε κατηγορίες χαμηλότερου εισοδήματος. Το εισόδημα ήταν ο δεύτερος λόγος για τη μη συμμετοχή σε πολιτιστικές δραστηριότητες. Ο πρώτος λόγος είναι το εκπαιδευτικό υπόβαθρο. Συγκεκριμένα, το 86,2% που ανήκουν στην τριτοβάθμια εκπαίδευση έχει συμμετάσχει σε μια πολιτιστική δραστηριότητα τους τελευταίους 12 μήνες, σε σύγκριση με το 42,4% των ατόμων που ανήκουν στην δευτεροβάθμια (Eurostat, 2019). Όπως φαίνεται από τα στατιστικά στοιχεία της Eurostat, απομένουν ακόμη αρκετές ενέργειες, ώστε να διασφαλιστεί ότι οι πολιτιστικές δραστηριότητες θα συμβάλλουν ενεργά στην κοινωνική ένταξη και θα αντιμετωπίζουν την ανισότητα. Ιδιαίτερα, κατά τη διαμόρφωση των νέων πολιτικών και την εφαρμογή των νέων ψηφιακών μεθόδων, ο ΠΔΤ πρέπει να εστιάσει σε τρόπους μέσω των οποίων θα κατορθώσει να εξασφαλίσει την πρόσβαση στο πολιτιστικό περιεχόμενο όλων των κοινωνικών ομάδων ανεξάρτητα από την οικονομική τους κατάσταση και το μορφωτικό τους επίπεδο.

#### **4.3.1.3 Πρόκληση 3: Αναγνώριση της επιτάχυνσης στις αλλαγές συμπεριφοράς.**

Η μελλοντική γενιά είναι απόλυτα εξοικειωμένη με την εικονική πραγματικότητα που παρέχει τη δυνατότητα γρήγορης πρόσβασης σε πληροφορίες, χωρίς να απαιτούνται οι παραδοσιακές αλληλεπιδράσεις. Επιπλέον, οι νέοι χειρίζονται αυτές τις πληροφορίες με ταχύτερο ρυθμό και τις επεξεργάζονται με ελάχιστη πολιτιστική διαμεσολάβηση. Όπως διαπιστώθηκε στο τρίτο κεφάλαιο που εξετάστηκαν οι ψηφιακές λύσεις που εφάρμοσαν οι επιμέρους τομείς του ΠΔΤ για την συνέχιση της δραστηριότητάς τους εν μέσω της πανδημίας, η πρόσβαση στον πολιτισμό γίνεται τώρα, σε μεγάλο βαθμό, μέσω των μηχανών αναζήτησης, των ψηφιακών διακομιστών και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, σε αντίθεση με την παραδοσιακή πρόσβαση που γινόταν με τη διαμεσολάβηση των πολιτιστικών ιδρυμάτων. Η πανδημία COVID-19 επιταχύνει αυτή τη διαδικασία που διαφαίνεται ως πιο εξατομικευμένη, επικεντρώνεται στην ιδιωτική ζωή και σε

μικρότερες κοινότητες που βασίζονται σε ψηφιακά και εικονικά δίκτυα. Αυτό αποτελεί απειλή για τα καθιερωμένα πολιτιστικά ιδρύματα, τους δημιουργούς ή τις επιχειρηματικές δομές που δεν μπορούν να προσαρμοστούν σε νέα κοινωνιολογικά πρότυπα. Φαίνεται, λοιπόν, ότι η πανδημία θα επηρεάσει τις συλλογικές συμπεριφορές και τους πολιτισμούς στον ίδιο βαθμό, όπως η γραφή ή η εκτύπωση στις αντίστοιχες εποχές τους επιφέροντας ριζικές αλλαγές (Uzelac & Cvjetičanin, 2008).

#### **4.3.1.4 Πρόκληση 4: Οι μεγάλες επιχειρήσεις του ΠΔΤ θα γίνουν μεγαλύτερες.**

Ως συνέπεια της υιοθέτησης ψηφιακών μεθόδων και μέσων η οποία και θα είναι μεγάλης εμβέλειας όπως διαπιστώθηκε στο τρίτο κεφάλαιο, αναμένεται ότι, οι μεγάλες εταιρείες στον τομέα της ψυχαγωγίας, του πολιτισμού και της τέχνης θα γίνουν μεγαλύτερες. Η αύξηση της δραστηριότητας θα αφορά, κυρίως, στο ηλεκτρονικό εμπόριο και στις πλατφόρμες ψηφιακού περιεχομένου με μεγάλους καταλόγους και εξειδικευμένες μάρκετινγκ στρατηγικές (Disney, Amazon, Netflix, κ.α.). Ο λόγος που θα γίνει αυτό είναι ότι, οι μεγάλες επιχειρήσεις έχουν οικονομικούς πόρους και καλύτερη πρόσβαση στην κεφαλαιακή στήριξη από τον χρηματοπιστωτικό τομέα ώστε να ανακάμψουν γρήγορα από την κρίση. Επιπλέον, αναμένεται ότι οι μεγαλύτερες ευρωπαϊκές εταιρείες στον τομέα των ραδιοτηλεοπτικών μέσων και των ΜΜΕ θα αξιοποιήσουν στο έπακρο τις σχέσεις τους με την κυβέρνηση και τις τράπεζες, με σκοπό την οικονομική διάσωσή τους (Katz, 2020).

Ως αποτέλεσμα, ορισμένοι αναμένουν ότι τα κινηματογραφικά ή μουσικά θέατρα θα μετατραπούν σε μεγάλα πολιτιστικά /ψυχαγωγικά κέντρα τεράστιων επενδύσεων. Επίσης, το πολιτιστικό περιεχόμενο θα ομαδοποιείται όλο και περισσότερο σε ειδικές προσφορές, που θα βασίζονται σε δεδομένα χρηστών. Τέλος, οι ψηφιακές πλατφόρμες και η ικανότητά τους να αξιοποιούν στο έπακρο την τεχνητή νοημοσύνη, θα ελέγχουν τα διάφορα στάδια διανομής του πολιτιστικού περιεχομένου αποκόπτοντας τους μεσάζοντες.

## **4.4 Προτάσεις για την αποτελεσματική αντιμετώπιση των προκλήσεων**

Με βάση τα παραπάνω, καθίσταται σαφές ότι ο ΠΔΤ θα αντιμετωπίσει προκλήσεις όσον αφορά την ανταγωνιστική του ικανότητα μετά την κρίση της πανδημίας COVID-19. Οι περισσότερες από αυτές τις προκλήσεις είναι γνωστές και όχι νέες, όπως η υποχρηματοδότηση, η έλλειψη

κλίμακας ενόψει του διεθνούς ανταγωνισμού, η πολύ περιορισμένη ικανότητα παραγωγής για την παγκόσμια αγορά καθώς και η διεθνής διανομή και εμπορία.

Η διαχείριση μετά την κρίση είναι η ευκαιρία να αντιμετωπιστούν τα κενά που εμποδίζουν την ανταγωνιστικότητα στον ΠΔΤ, ιδίως:

- Η ανεπαρκής γνώση της τεχνολογίας, η οποία αποδυναμώνει την ικανότητα του κλάδου να αγκαλιάσει την ψηφιακή μετατόπιση και,
- Η ανεπαρκής κατανόηση των νέων καταναλωτικών προτύπων και τάσεων.

Ως εκ τούτου, σε αυτήν την ενότητα θα εξαχθούν συμπεράσματα και θα προταθούν δράσεις που θα βοηθούσαν την ανάκαμψη του ΠΔΤ μετά την πανδημία, και την προσαρμογή του σε μια νέα κατάσταση.

#### **4.4.1 Πρόταση 1: Ενσωμάτωση της καλλιτεχνικής παρέμβασης στην χάραξη πολιτικών.**

Η πρώτη πρόκληση που παρουσιάστηκε στην προηγούμενη ενότητα, αποσαφήνισε τη σημασία της συλλογικότητας και της συνεργασίας μεταξύ των παραγόντων του ΠΔΤ. Προκειμένου να είναι αποτελεσματικές αυτές οι συνεργασίες και οι δράσεις είναι σημαντική η συμμετοχή των καλλιτεχνών στη διαδικασία χάραξης των πολιτικών που θα εφαρμοστούν στην μετά-COVID 19 εποχή. Σκοπός της πολιτιστικής πολιτικής, είναι να εξασφαλίσει ότι οι τέχνες και οι ανθρωπιστικές επιστήμες δεσμεύονται πλήρως στη διαμόρφωση του μέλλοντος, και στη διασφάλιση ότι η ενσυναίσθηση, η φαντασία και η αισθητική αντίληψη κινητοποιούνται για να υποστηρίξουν έναν βιώσιμο και ποιοτικό τρόπο ζωής. Ως αποτέλεσμα, τα μελλοντικά μέτρα στήριξης που θα παρθούν από τις κυβερνήσεις πρέπει να δίνουν προτεραιότητα στην ποιοτική παραγωγή, λαμβάνοντας υπόψη το περιβάλλον και τους ανθρώπους. Πρέπει δηλαδή, να προωθούν πολιτισμικά ποικίλες ψηφιακές προσφορές (ΜΜΕ, ελεύθερος χρόνος, εκπαίδευση) που θα υποστηρίζουν την πολιτιστική συνύπαρξη και θα προσκαλούν τόσο τους καλλιτέχνες όσο και τους εργαζόμενους στον ΠΔΤ, να συμβάλλουν στη διαμόρφωση του μελλοντικού τοπίου (ΚΕΑ, 2013).

#### **4.4.2 Πρόταση 2: Ενσωμάτωση της πολιτιστικής διάστασης στην κοινωνική πολιτική.**

Όπως τονίστηκε στην προηγούμενη ενότητα των προκλήσεων, χρειάζεται να αντιμετωπιστούν ενεργά οι κοινωνικές ανισότητες όσον αφορά στην πρόσβαση στο πολιτιστικό περιεχόμενο και τη συμμετοχή στις πολιτιστικές δραστηριότητες. Η υγειονομική κρίση προσφέρει την ευκαιρία για την επανεξέταση της θέσης του πολιτισμού στην αντιμετώπιση κοινωνικών ζητημάτων. Η Ευρω-

παϊκή Ένωση προτείνει ένα φιλόδοξο πρόγραμμα ανάκαμψης για τη στήριξη εργαζομένων και εταιρειών. Σε αυτό το πλαίσιο, προτείνεται να αναθεωρηθεί ο Ευρωπαϊκός Πυλώνας Κοινωνικών Δικαιωμάτων (European Pillar of Social Rights) και η κοινωνική πολιτική της ΕΕ, ώστε να ενσωματωθεί η πολιτιστική διάσταση της κοινωνικής συμπερίληψης. Αυτό θα διευκόλυνε τη μελλοντική υποστήριξη έργων υπό την ηγεσία του πολιτισμού με διάσταση κοινωνικής ένταξης (ESF +, Horizon Europe, προγράμματα Invest EU) (ENNHRI, 2020).

#### **4.4.3 Πρόταση 3: Προσαρμογή στα νέα μοτίβα.**

Όπως κατέστη σαφές στην προηγούμενη ενότητα και συγκεκριμένα στην ανάλυση της τρίτης πρόκλησης, ο ΠΔΤ θα πρέπει να επιταχύνει τη μετατροπή του, ιδίως σε τομείς ψηφιακού προγραμματισμού, εάν επιθυμεί να ανταποκριθεί στις νέες πολιτιστικές και καταναλωτικές συμπεριφορές. Για παράδειγμα, η αυξημένη πώληση ακουστικών εικονικής πραγματικότητας, μπορεί να είναι ένα αποτέλεσμα της ζήτησης για διαδικτυακές συναυλίες, φεστιβάλ, θεατρικές παραστάσεις και εκδηλώσεις χωρίς πλήθος, όπως αναλύθηκε στο τρίτο κεφάλαιο (Statista, 2020). Είναι σαφές, ότι η κρίση θα ωθήσει την ψηφιοποίηση του πολιτισμού και θα επιταχύνει την ψηφιακή αλλαγή. Ο ΠΔΤ θα χρειαστεί βοήθεια για να προσαρμοστεί στα νέα δεδομένα.

#### **4.4.4 Πρόταση 4: Ενθάρρυνση της συνεργασίας και της συγκέντρωσης πόρων.**

Υπό το φως της ανάλυσης της πρώτης και της τέταρτης πρόκλησης στην προηγούμενη ενότητα διαφαίνεται ότι, διαφορετικές συνεργασίες εντός και εκτός του δημόσιου και του ιδιωτικού τομέα μπορούν να προσφέρουν σημαντικό ανταγωνιστικό πλεονέκτημα, βοηθώντας τις διαφορετικές επιχειρήσεις του ΠΔΤ να ανθίσουν και να καινοτομήσουν, ιδιαίτερα τις μικρότερες. Επιπλέον, η συνεργασία μπορεί να διαφοροποιήσει το τοπίο των πολιτιστικών μέσων και των μέσων ψυχαγωγίας, διασφαλίζοντας μια πληθώρα περιεχομένου στο κοινό.

Η αξιοποίηση συνεργασιών μπορεί να σημαίνει την ενθάρρυνση της συνεργασίας μεταξύ των ευρωπαϊκών ΠΔΤ ώστε να είναι σε θέση:

- να επενδύσουν σε φιλόδοξα πολιτιστικά έργα και,
- να χρηματοδοτήσουν πανευρωπαϊκές και διεθνείς εκστρατείες πολιτιστικού μάρκετινγκ.

Από την άλλη πλευρά, η επιβίωση του ΠΔΤ θα βασίζεται επίσης στην καινοτομία, την προσαρμογή και την ευελιξία. Είναι επίσης σαφές ότι, οι μικρότεροι πολιτιστικοί φορείς θα πρέπει να συνεργαστούν και να συγκεντρώσουν τους πόρους τους, αν θέλουν να ανταγωνιστούν τους

μεγαλύτερους παίκτες της αγοράς, οι οποίοι ούτως ή άλλως κατέχουν ανταγωνιστικό πλεονέκτημα λόγω της εμπειρίας τους όπως αναλύθηκε στην προηγούμενη ενότητα. Παράλληλα, τα μεγάλα και καλά χρηματοδοτούμενα πολιτιστικά ιδρύματα θα πρέπει να δείξουν αλληλεγγύη στους μικρότερους φορείς. Αυτό που μοιάζει σχεδόν βέβαιο είναι ότι το τέλος της πανδημίας θα βρει το τοπίο του ΠΔΤ εμφανώς να έχει υποστεί αλλαγές, αφού επιταχύνεται η ψηφιοποίηση του πολιτισμού, ενώ παράλληλα πραγματοποιείται μια αισιόδοξη στροφή προς μία πιο συνεργατική προσέγγιση.



## Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία κατέστησε σαφές ότι, ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας αποτελεί ακρογωνιαίο λίθο της οικονομίας και της κοινωνικής συνοχής και η σπουδαιότητά του αναδείχθηκε ακόμη περισσότερο στις συνθήκες της πανδημίας COVID-19. Ειδικότερα, στο πρώτο κεφάλαιο συζητήθηκαν οι οικονομικές, κοινωνικές και εργασιακές συνθήκες που επικρατούσαν στον ΠΔΤ πριν το ξέσπασμα της πανδημίας μέσα από εμπειριστατωμένες στατιστικές έρευνες και στοιχεία επίσημων φορέων. Από αυτήν την ανάλυση, αποσαφηνίστηκε η τεράστια συμβολή του ΠΔΤ στον οικονομικό, κοινωνικό και εργασιακό τομέα. Η ανοδική πορεία που φαίνεται από τα δεδομένα να ακολουθούσε ο ΠΔΤ μετά την οικονομική κρίση του 2008, ανακόπηκε από την πανδημία, όπως διαπιστώθηκε κατά τη διερεύνηση των επιπτώσεων της στον ΠΔΤ στο δεύτερο κεφάλαιο. Δυστυχώς, από οικονομικής πλευράς, τα μέτρα για τον περιορισμό της πανδημίας δημιούργησαν ισχυρά πλήγματα στον κόσμο του Πολιτισμού, επιβάλλοντας στους εργαζόμενους στον ΠΔΤ και τους καλλιτέχνες ένα καθεστώς αβεβαιότητας. Αυτές οι επιπτώσεις άξιζαν και αξίζουν την προσοχή του πολιτικού κόσμου σε όλα τα επίπεδα διακυβέρνησης.

Ωστόσο, πέρα από την οικονομική διάσταση, η πολιτιστική δημιουργικότητα κάθε άλλο παρά μειώθηκε κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Όπως διαπιστώθηκε κατά την ανάλυση των στοιχείων στο τρίτο κεφάλαιο της εργασίας, η ευελιξία και η ποικιλότητα των πολιτιστικών δραστηριοτήτων βρήκε έναν πολύτιμο αρωγό στην σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία και από αυτήν την συνεργασία, ο κόσμος είδε να ξεπηδούν έργα και δράσεις καινοτόμου χαρακτήρα που είναι πολύ πιθανό να καθορίσουν και το μέλλον του ΠΔΤ. Από τα στοιχεία που αναλύθηκαν, είναι αδιαμφισβήτητο ότι, οι πολιτιστικές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια της πανδημίας του κορονοϊού εκτιμήθηκαν πολύ από το σύνολο της κοινωνίας, υποστηρίχθηκαν ευρέως και συνεχίστηκαν παρά τα πολλά εμπόδια που τέθηκαν τόσο στους δημιουργούς όσο και στους καταναλωτές. Φυσικά προκύπτουν κάποια ερωτήματα που σχετίζονται με την πολιτιστική και δημιουργική αξία σε ένα καθαρά ψηφιακό περιβάλλον, τα οποία πρέπει να ληφθούν υπόψη στις μελλοντικές πολιτικές στον ΠΔΤ. Αυτά αφορούν στην οικονομική βιωσιμότητα της πολιτιστικής αλυσίδας αξίας, στις δεξιότητες και τον ψηφιακό γραμματισμό, στη διατήρηση και προβολή των εθνικών πολιτιστικών εκφράσεων και φωνών, στην συμπερίληψη όλων των κοινωνικών ομάδων στις νέες ψηφιακές συνθήκες, στα θεμελιώδη δικαιώματα (όπως η ελευθερία της έκφρασης) και στη διαθεσιμότητα δεδομένων για την χαρτογράφηση πολιτιστικών συστημάτων πληροφοριών (Kulesz, 2020).

Με βάση την παραπάνω προοπτική, τα ζητήματα αξίας που προκύπτουν είναι μεγάλα, καθώς η συμπερίληψη όλων των κοινωνικών ομάδων συνδέεται στενά με την οικονομική βιωσιμότητα του ΠΔΤ. Η δίκαιη αμοιβή για την πνευματική ιδιοκτησία, καθώς και η εύλογη φορολογία των ψηφιακών πλατφορμών, ανεξάρτητα από την εθνική τους προέλευση, είναι θεμελιώδεις για να διασφαλιστεί ότι οι δημιουργοί, τα παλαιά μέσα και το εγχώριο περιεχόμενο δεν θα περιθωριοποιηθούν. Δεδομένου του γεγονότος ότι, η πανδημία βρίσκεται ακόμη σε εξέλιξη, η παρούσα εργασία δεν είναι δυνατό να δώσει μια ξεκάθαρη απάντηση για το τι θα επακολουθήσει μετά την κρίση. Ενώ έχουν γίνει κάποιες ενέργειες για την ενίσχυση του ΠΔΤ από την πλευρά των κυβερνήσεων και ο ίδιος ο τομέας έχει εφαρμόσει ένα σύνολο εναλλακτικών ψηφιακών λύσεων δημιουργίας και διανομής πολιτιστικού περιεχομένου, ευρύτερα ζητήματα για τις αποφάσεις της δημόσιας πολιτικής και της δημιουργικής πρακτικής θα εξεταστούν στην μετά-COVID-19 εποχή. Μερικά από αυτά τα ζητήματα αναλύθηκαν μέσα στις προκλήσεις που συζητήθηκαν στο τέταρτο κεφάλαιο της εργασίας ενώ έγινε και μια απόπειρα να δοθεί μια κατεύθυνση και ως προς την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων. Ωστόσο, ενώ αυτά τα θέματα έχουν ήδη αρχίσει να συζητούνται, η διαχείρισή τους θα καταστεί ακόμη πιο επείγουσα μετά την κρίση της πανδημίας και όταν το τοπίο θα είναι περισσότερο ξεκάθαρο.

Συνοψίζοντας, είναι φανερό ότι ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας εισέρχεται σε μια νέα εποχή στην οποία καίριο ρόλο θα διαδραματίσουν οι ψηφιακές τεχνολογίες και τα ψηφιακά μέσα. Το φαινόμενο προσαρμογής της πολιτιστικής δραστηριότητας ώστε να συνάδει με τα επιτεύγματα της ψηφιακής εποχής είχε ήδη ξεκινήσει αλλά επισπεύθηκε με την πανδημία COVID-19. Η παρούσα εργασία ήταν μια προκαταρκτική προσπάθεια διερεύνησης των επιπτώσεων της υγειονομικής κρίσης στον ΠΔΤ σε πολιτιστικό, οικονομικό και κοινωνικό επίπεδο. Το βέβαιο είναι ότι, ο πολιτισμός, οι τέχνες, η πολιτιστική κληρονομιά και οι επιχειρήσεις του ΠΔΤ θα πρέπει να αναλάβουν έναν πιο εξέχοντα ρόλο στη «νέα κανονικότητα» καθώς ο κόσμος θα σχεδιάζει την ανάκαμψή του από την πανδημία.

# Βιβλιογραφία

## Ελληνική

Αυδίκος, Β., Μιχαηλίδου, Μ., Κλήμης, Γ. & Μιμής, Α. (2017), *Μελέτη για την χαρτογράφηση της Πολιτιστικής- Δημιουργικής Βιομηχανίας στην Ελλάδα, Πρώτο Παραδοτέο*. Αθήνα: Πάντειο Πανεπιστήμιο

Badie, B. (1995). *Κουλτούρα και Πολιτική*. Αθήνα: Πατάκης.

Βενιζέλος, Ε. (1999). *Διαχρονία και Συνέργεια: Μια πολιτική πολιτισμού*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Βερνίκος, Ν., Δασκαλοπούλου, Σ., Μπαντιμαρούδης, Φ., Μπουμπάρης, Ν. & Παπαγεωργίου, Δ. (2005). *Πολιτιστικές Βιομηχανίες. Διαδικασίες, Υπηρεσίες, Αγαθά*. Αθήνα: Εκδόσεις Κριτική.

Γκιζέλης, Γ. (1980). *Το Πολιτισμικό Σύστημα: Ο σημειωτικός και επικοινωνιακός χαρακτήρας του*. Αθήνα: Γρηγορόπουλος.

Cuche, D. (2001). *Η έννοια της κουλτούρας στις κοινωνικές επιστήμες*, επιμ. Μ. Λεοντσίνι. Αθήνα: Τυπωθήτω/Δαρδανός.

Δωρής, Μ. (1981). *Πολιτισμός και κοινωνική εξέλιξη*. Αθήνα: Γνώση.

Εμμανουήλ, Α. (1979). *Ιστορικές και Επιστημονικές Θεμελιώσεις της Κοινωνιολογίας*. Πειραιάς: Καραμπερόπουλος.

Κορονοϊός: Μέτρα ενίσχυσης του πολιτισμού ύψους 15 εκατομμυρίων ευρώ. (2020, 10 Οκτωβρίου). *Έθνος*. Ανακτήθηκε από [https://www.ethnos.gr/politismos/97716\\_koronoios-metra-enishysis-toy-politismoy-yproys-15-ekatommyrion-eyro](https://www.ethnos.gr/politismos/97716_koronoios-metra-enishysis-toy-politismoy-yproys-15-ekatommyrion-eyro).

Κρύου, Μ. & Καραόγλου, Τ. (2020). Ψηφιακό θέατρο: Μια νέα τέχνη γεννιέται; *Αθηνόραμα*. Ανακτήθηκε στις 20 Οκτωβρίου 2020 από [https://www.athinorama.gr/theatre/article/psifiako\\_theatro\\_mia\\_nea\\_texni\\_gennietai-2541840.html](https://www.athinorama.gr/theatre/article/psifiako_theatro_mia_nea_texni_gennietai-2541840.html).

Μελέτη για την Πολιτιστική - Δημιουργική Βιομηχανία στην Ελλάδα (2017). Αθήνα: ΥΠΠΟΑ. Ανακτήθηκε στις 14 Απριλίου 2021 από <http://www.ekt.gr/el/news/21057>

Μπαμπινιώτης, Γ. (2006). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Β' Έκδοση, Γ' Ανατύπωση, Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας.

Μπιτσάνη, Ε. (2004). *Πολιτισμική Διαχείριση και Περιφερειακή Ανάπτυξη: Σχεδιασμός πολιτιστικής πολιτικής και πολιτιστικού προϊόντος*. Αθήνα: Διόνικος.

Οι τέχνες να εμπλουτίσουν το δημόσιο σχολείο. (2020, 30 Νοεμβρίου). *Εφημερίδα των Συντακτών*. Ανακτήθηκε από

[https://www.efsyn.gr/tehnas/art-nea/270785\\_oi-tehnas-na-employtisoy-n-dimosio-sholeio](https://www.efsyn.gr/tehnas/art-nea/270785_oi-tehnas-na-employtisoy-n-dimosio-sholeio).

Ρόζενταλ, Μ. (1976). *Φιλοσοφικό Λεξικό*. Αθήνα: Γνώσεις.

Τσαούσης, Γ. Δ. (1983). *Προβλήματα Ιστορίας και Ιστορικής Μεθοδολογίας*. Αθήνα: Θεμέλιο.

Ψηφιακές Βιβλιοθήκες: Τα βιβλία και η ανάγνωση εξακολουθούν να αποτελούν σωτηρία για πολλούς". (2020). *Η Καθημερινή*. Ανακτήθηκε στις 25 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.kathimerini.com.cy/gr/politismos/biblio/psifiakes-bibliothikes>

Williams, R. (1994). *Κουλτούρα και Ιστορία*. Αθήνα: Εκδόσεις Γνώση.

## Ξενογλωσση

Austrian Institute for SME Research and VVA Europe. (2016). Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs. *European Commission*. Ανακτήθηκε στις 6 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://ec.europa.eu/growth/content/boosting-competitiveness-cultural-and-creative-industries-growth-and-jobs-0\\_en](https://ec.europa.eu/growth/content/boosting-competitiveness-cultural-and-creative-industries-growth-and-jobs-0_en).

Bazalgette, P. (2017). *Independent Review of the Creative Industries*. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.gov.uk/government/publications/independent-review-of-the-creative-industries>.

Bryan-Kinns, N., Baker, C., Greinke, B., Ranaivoson, H., Lasebikan, R., Wu, Y. & Liu, S. (2018). *Wear Sustain Network: Ethical and Sustainable Technology Innovation in Wearables and Etextiles*. Presented at GFC 2018. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από [http://gfc-conference.eu/wp-content/uploads/2018/12/BRYAN-KINNS-ET-AL\\_WEAR-Sustain-Network-Wearable-Technology-Innovation.pdf](http://gfc-conference.eu/wp-content/uploads/2018/12/BRYAN-KINNS-ET-AL_WEAR-Sustain-Network-Wearable-Technology-Innovation.pdf).

Click NL. (2017). *Knowledge & Innovation Agenda: Top sector creative industry 2018-2021*. Ανακτήθηκε στις 5 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://assets.ctfassets.net/h0msiyds6poj/5HUrGothAsy8ecW2GsCqkC/88d8a78e48e0f82fdf86baa1a7763501/CLICKNL\\_KIA\\_2018-2021\\_EN.pdf](https://assets.ctfassets.net/h0msiyds6poj/5HUrGothAsy8ecW2GsCqkC/88d8a78e48e0f82fdf86baa1a7763501/CLICKNL_KIA_2018-2021_EN.pdf).

Covid-19, la Scala di Milano rischia di non riaprire dopo il lockdown. (2020, 20 Σεπτεμβρίου). *Milano Today*. Ανακτήθηκε από <https://www.milanotoday.it/attualita/coronavirus/teatro-scala-riapertura.html>.

Council of Europe. (n.d.). *Covid-19: How to explore art and culture and heritage of Europe from home*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/access-to-culture-during-COVID-19#>.

Council of Europe. (2020a). The new Faro Convention Brochure: The way forward with heritage. *Culture and Cultural Heritage: Newsroom*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/-/the-new-faro-convention-brochure-the-way-forward-with-heritage>.

Council of Europe. (2020b). Survey: Covid-19 and the Cultural Routes of the Council of Europe: Impacts and responses. *Cultural Routes: Newsroom*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/-/survey-covid-19-and-the-cultural-routes-of-the-council-of-europe-impacts-and-reponses>.

Döring, T. & Schnellenbach, J. (2006). What do we know about geographical knowledge spillovers and regional growth?: A survey of the literature, *Regional Studies*, 40 (3), 375-395.

EKOS. (2017). *Creative Industries Innovation: Overview Report*. Scottish Funding Council.

ENNHRI. (2020). The EU must put economic and social rights at the heart of its economic response to COVID-19. *European Network of National Human Rights Institutions*. Ανακτήθηκε στις 10 Οκτωβρίου 2020 από <http://ennhri.org/statement-covid-19-esr/>.

EOCD. (2020). *Evaluating the Initial Impact of COVID-19 Containment Measures on Economic Activity*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126\\_126496-evgsi2gmqj&title=Evaluating\\_the\\_initial\\_impact\\_of\\_COVID-19\\_containment\\_measures\\_on\\_economic\\_activity#page=5](https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126_126496-evgsi2gmqj&title=Evaluating_the_initial_impact_of_COVID-19_containment_measures_on_economic_activity#page=5).

European Commission. (n.d.). *Coronavirus: How it Affects the Creative Europe Programme*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από [https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/content/corona-virus-how-it-affects-creative-europe-programme\\_en](https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/content/corona-virus-how-it-affects-creative-europe-programme_en).

European Commission. (2020). *The EU budget powering the recovery plan for Europe: Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions*. COM (2020) 442 final. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2020%3A442%3AFIN>.

European Investment Fund. (2019). *Market Analysis of the Cultural and Creative Sectors in Europe*. Ανακτήθηκε στις 29 Αυγούστου 2020 από [https://www.eif.org/what\\_we\\_do/guarantees/cultural\\_creative\\_sectors\\_guarantee\\_facility/ccs-market-analysis-europe.pdf](https://www.eif.org/what_we_do/guarantees/cultural_creative_sectors_guarantee_facility/ccs-market-analysis-europe.pdf).

European Parliament. (2013). *Promoting the European cultural and creative sectors as sources of economic growth and jobs, 2012/2302(INI)*, Brussels. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://fep-fee.eu/Promoting-the-European-cultural>.

European Parliament. (2016). *Report on a coherent EU policy for cultural and creative industries (2016/2072(INI))*, Brussels. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2016-0357\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2016-0357_EN.html)

European Union. (2019). *Impulse paper on the role of cultural and creative sectors in innovating European industry*. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από [http://www.keanet.eu/wp-content/uploads/Impulse-paper-on-the-role-of-CCIs-in-innovating-European-industry\\_integrated.pdf](http://www.keanet.eu/wp-content/uploads/Impulse-paper-on-the-role-of-CCIs-in-innovating-European-industry_integrated.pdf).

Eurostat. (2019). *Culture statistics—Cultural Employment*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture\\_statistics\\_-\\_cultural\\_employment#Self-employment](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment#Self-employment).

Eurostat. (2020). *Culture Statistics—Government Expenditure on Culture*. Ανακτήθηκε στις 25 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture\\_statistics\\_-\\_government\\_expenditure\\_on\\_culture](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_government_expenditure_on_culture).

“Festivals ou Concerts de Musique. Le Seul Secteur du Spectacle Vivant Musical Accuse 2 Milliards de Pertes.” (2020). *La Tribune*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.latribune.fr/entreprises-finance/services/tourisme-loisirs/spectacle-vivant-musical-le-cnm-evalue-les-pertes-a-pres-de-2-milliards-d-euros-848766.html>.

Fisher, D. P. (2020). Picture this: 3 possible endings for cinema as COVID pushes it to the brink. *The Conversation*. Ανακτήθηκε στις 24 Οκτωβρίου 2020 από <https://theconversation.com/picture-this-3-possible-endings-for-cinema-as-covid-pushes-it-to-the-brink-146917>.

Flew, T. (2018). Social media and the cultural and creative industries. In Poell, T, Burgess, J, & Marwick, A (Eds.) *The SAGE handbook of social media*. SAGE Publications Ltd, United States of America, pp. 512-526.

Franceschini, D., Müntefering, M. & Rodríguez, J. M. (2020). Together we are stronger than the virus. *Corriere Della Sera*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από

[https://www.corriere.it/cultura/20\\_aprile\\_03/together-we-are-stronger-than-the-virus-c4e3f210-75ca-11ea-856e-f9aa62c97d7a.shtml](https://www.corriere.it/cultura/20_aprile_03/together-we-are-stronger-than-the-virus-c4e3f210-75ca-11ea-856e-f9aa62c97d7a.shtml).

Hellenic Ministry of Culture and Sports. (2014). Mapping the Cultural and Creative Industries in Greece. *Hellenic Ministry of Culture and Sports and Regional Development Institute of Panteion University*. Ανακτήθηκε στις 7 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.greeknewsagenda.gr/index.php/topics/culture-society/6498-mapping-the-cultural-and-creative-industries-in-greece>.

Hellenic Statistical Authority. (2016). *Turnover Index in Industry / June 2016*. Ανακτήθηκε στις 9 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.statistics.gr/en/statistics/-/publication/DKT24/2016-M06>.

Gerlis, M. (2020). Art sales fall 97% at the biggest auction houses. *Financial Times*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.ft.com/content/beb600dc-a50d-11ea-a27c-b8aa85e36b7e>.

Grand, S., Martel, F., Page, R. & Weckerle, C. (2020). Sleeping Beauty II: A Relief Policy for the Arts (II). *Zurich Centre for Creative Economies*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://www.zhdk.ch/file/live/de/de38f62fedb6c7d8b6fd22ea0520d4c402371819/research\\_note\\_2\\_en\\_1405\\_final.pdf](https://www.zhdk.ch/file/live/de/de38f62fedb6c7d8b6fd22ea0520d4c402371819/research_note_2_en_1405_final.pdf).

IDEA, KEA & SMIT. (2017). Mapping the Creative Value Chains: Study on the economy of culture in the digital age, *European Commission DG EAC*, Brussels.

Katz, B. (2020). How the Major Entertainment Companies Are Weathering COVID-19. *Observer*. Ανακτήθηκε στις 10 Οκτωβρίου 2020 από <https://observer.com/2020/04/amazon-netflix-apple-disney-stock-coronavirus-wall-street-impact/>.

KEA. (2013). *Artistic Interventions in Organisations: An Alternative to Stimulate Innovation*. Ανακτήθηκε στις 10 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.looveesti.ee/artistic-interventions-in-organisations-an-alternative-to-stimulate-innovation/>.



KEA. (2014). The new economy needs creative skills, *Creative spill-over supporting economic and social innovation 3*. Ανακτήθηκε στις 4 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://keanet.eu/opinions/creative-spill-over-supporting-economic-and-social-innovation-issue-3/>.

KEA. (2020). *Methodology Note of Covid-19 Visualisation Map*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://keanet.eu/wp-content/uploads/COVID-19-mapping-methodological-considerations.pdf>.

Kishkovsky, S. (2020). Russian museums in crisis: State Hermitage projects losses of almost half its annual revenue after closing for two months. *The Art Newspaper*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.theartnewspaper.com/analysis/russian-museums-coronavirus>.

Kreativwirtschaft. (2017). Seventh Austrian Report on Creative Industries, *Focus on Creative Industries and Innovation*. Ανακτήθηκε στις 4 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.kreativwirtschaft.at/wp-content/uploads/2017/05/7KWB-E-Summary.pdf>.

Kulesz, O. (2020). Supporting culture in the digital age, *International federation of Arts Councils and Culture Agencies*. Ανακτήθηκε στις 10 Φεβρουαρίου 2020 από <https://ifacca.org/en/news/2020/04/23/supporting-culture-digital-age/>.

Matjaž, E., Černič, P. & Kosi, T. (2020). *Slovenski Kulturno-Kreativni Delavec v času COVID-19*. Poligon Kreativni Center.

Montalto, V., Sacco, P.L., Alberti, V., Panella, F. & Saisana, M. (2020). European Cultural and Creative Cities in COVID-19 Times: Jobs at Risk and the Policy Response. *JRC Science for Policy Report*. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC120876/kjna30249enn\\_1.pdf](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC120876/kjna30249enn_1.pdf).

Nesta. (2016). *The Fusion Effect: the economic returns to combining arts and science skills*. London. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.nesta.org.uk/report/the-fusion-effect-the-economic-returns-to-combining-arts-and-science-skills/>.

OECD. (2020). Tackling coronavirus (COVID-19). Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.oecd.org/cfe/leed/culture-webinars.htm>.

Polivtseva, E. (2020). Live Arts in the Virtualisation World, *IETM*. Ανακτήθηκε στις 25 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://www.ietm.org/en/system/files/publications/live\\_arts\\_in\\_the\\_virtualising\\_world.pdf](https://www.ietm.org/en/system/files/publications/live_arts_in_the_virtualising_world.pdf).

Prognose, A.G. (2020). COVID 19 Impact on the Cultural and Creative Industries in Germany: Economic Effects in a Scenario Analysis, *Kompetenzzentrum Kultur und Kreativwirtschaft des Bundes*.

Rushe, D. & Lee, B. (2020). Netflix doubles expected tally of new subscribers amid Covid-19 lockdown. *The Guardian*. Ανακτήθηκε στις 25 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.theguardian.com/media/2020/apr/21/netflix-new-subscribers-covid-19-lockdown>.

Spotify hits 130 million subscribers amid Covid-19. (2020). *BBC News*. Ανακτήθηκε στις 25 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.bbc.com/news/technology-52478708>.

Spotify surges 17% after reporting 31% jump in paid subscribers amid coronavirus lockdowns (SPOT)". (2020). *Market Insider*. Ανακτήθηκε στις 25 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://markets.businessinsider.com/news/stocks/spotify-stock-price-earnings-report-jump-paid-subscribers-revenue-coronavirus-2020-4-1029146559>.

Statista. (2020). *Augmented and virtual reality (AR/VR) headset shipments worldwide from 2020 to 2025*. Ανακτήθηκε στις 10 Οκτωβρίου 2020 από <https://www.statista.com/statistics/653390/worldwide-virtual-and-augmented-reality-headset-shipments/>.

The Arts+. (2018). *European Manifesto on Supporting Innovation for Cultural and Creative Sectors*. Ανακτήθηκε στις 5 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.buchmesse.de/news/arts-european-manifesto>.

Tom Fleming Creative Consultancy. (2015). *Cultural and creative spillovers in Europe: Report on a preliminary evidence review*, London. Ανακτήθηκε στις 3 Σεπτεμβρίου 2020 από

<https://www.culturalfoundation.eu/library/cultural-and-creative-spillovers-in-europe-a-preliminary-evidence-review-2015>.

UCLG. (2020). *The cultural mobilization in the COVID-19 pandemic*. Ανακτήθηκε στις 10 Οκτωβρίου 2020 από [https://www.uclg.org/sites/default/files/eng\\_briefing\\_culture.pdf](https://www.uclg.org/sites/default/files/eng_briefing_culture.pdf).

UNESCO. (2020a). *Monitoring World Heritage Site Closures*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://en.unesco.org/covid19/cultureresponse/monitoring-world-heritage-site-closures>.

UNESCO. (2020b). *Launch of UNESCO Report on museums around the world in the face of COVID-19*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://en.unesco.org/news/launch-unesco-report-museums-around-world-face-covid-19>.

UNESCO. (2020c). *RESILIART Artists and Creativity beyond Crisis*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://en.unesco.org/news/resiliart-artists-and-creativity-beyond-crisis>.

UNESCO. (n.d.). *Culture & COVID-19: Impact and Response Tracker*. Ανακτήθηκε στις 7 Οκτωβρίου 2020 από <https://en.unesco.org/news/culture-covid-19-impact-and-response-tracker>.

UNESCO, & GISAC. (n.d.). *Guide pour lancer votre mouvement ResiliArt*. Ανακτήθηκε στις 20 Σεπτεμβρίου 2020 από [https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/debate\\_guide\\_fr\\_0.pdf](https://fr.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/debate_guide_fr_0.pdf).

United Nations Development Programme (UNDP). (2020). *COVID-19 Pandemic: Humanity needs leadership and solidarity to defeat the coronavirus, United Nations Development Programme*. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.undp.org/content/undp/en/home/coronavirus.html>.

Uzelac, A. & Cvjetičević, B. (Eds.). (2008). *Digital Culture: The changing dynamics. CultureLink*. Ανακτήθηκε στις 10 Οκτωβρίου 2020 από [https://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital\\_culture-en.pdf](https://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital_culture-en.pdf).

Wee, S. L, McNeil Jr., D. G. & Hernández, J. C. (2020). W.H.O. Declares Global Emergency as Wuhan Coronavirus Spreads, *New York Times*. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου 2020 από <https://www.nytimes.com/2020/01/30/health/coronavirus-world-health-organization.html>