

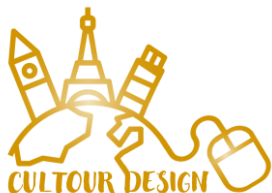
Εγχειρίδιο - Πολιτιστικός τουρισμός στην Ευρώπη: Η κατάσταση και οι τάσεις μετά τον COVID



Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. **Αριθμός έργου:** 2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461

INCDT
INNETICA

7/11/2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ΙΣΤΟΡΙΚΟ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΩΝ

Εκδοχή	Ημερομηνία	Συγγραφέας	Περιγραφή	Ενέργεια	Σελίδες
1.0	11/02/2022	HEARTHANDS SOLUTIONS	Δημιουργία	C	10
1.1		INNETICA	Επεξεργασία	I	30
1.2		INCDT	Επεξεργασία	I	30

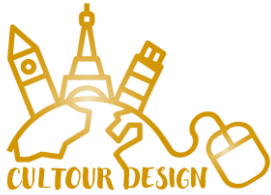
(*) Ενέργεια: C = Δημιουργία, I = Εισαγωγή, U = Ενημέρωση, R = Αντικατάσταση, D = Διαγραφή

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΙΚΟ	Αναφορά	Τίτλος
1	2021-1-RO01-KA220-ADU-000033461	Πρόταση CULTOUR DESIGN
2		

ΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

ΕΦΑΡΜΟΣΤΕΑ ΕΓΓΡΑΦΑ

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΤΙΚΟ	Αναφορά	Τίτλος
1	P1/T1.1	Οδηγός για τον ψηφιακό πολιτιστικό τουρισμό και το πλαίσιο ικανοτήτων
2		

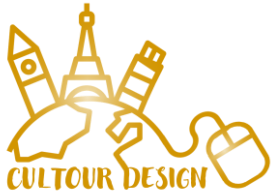


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Πίνακας περιεχομένων

1. Εισαγωγή.....	3
1.1 Μαθησιακά Αποτελέσματα	3
1.2 Λέξεις κλειδιά.....	3
1.3 Εκτιμώμενος χρόνος	3
1.4 Γλωσσάριο όρων.....	4
2. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ: Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΤΑΣΕΙΣ ΜΕΤΑ ΤΟΝ COVID	
2.1. Κύριο περιεχόμενο	5
2.1.1. Τάσεις στον τομέα του τουρισμού πριν από την πανδημία.....	5
2.1.2. Πολιτιστικός Τουρισμός & COVID-19.....	9
2.1.3. Προηγμένες τεχνολογίες ψηφιοποίησης	12
2.1.4. Τάσεις στις ψηφιοποιήσεις	13
2.1.5. Τεχνολογικές τάσεις	15
2.1.6. Ορθές πρακτικές που εντοπίζονται σε επίπεδο ΕΕ όσον αφορά το ψηφιακό περιεχόμενο....	16
2.2 Πρόσθετοι πόροι	25
3. Αξιολόγηση	26
3.1 Αξιολόγηση Γνώσης	26
3.2 Αξιολόγηση δεξιοτήτων	28
4. Αναφορές.....	30



1. Εισαγωγή

Όταν ο κόσμος γίνεται το μέγεθος των διαμερισμάτων μας και η ύπαρξη είναι μια ασταθής έννοια, συνεχώς ενημερωμένη σύμφωνα με νέες οδηγίες και διαδικασίες που περιορίζουν τις ελευθερίες μας, ο ελεύθερος χρόνος μπορεί ακόμα να βρει το δρόμο του μέσα από τις περιστάσεις, σε παλιές και νέες μορφές.

Σε αυτό το πλαίσιο, που απαιτούσε πρωτοφανείς δημιουργικές λύσεις, κοιτάξαμε γύρω μας, ρωτώντας γενικά (1) τι θα μπορούσαμε να παρατηρήσουμε στον πολιτιστικό ελεύθερο χρόνο σε περιόδους COVID-19 και, πιο συγκεκριμένα, (2) πώς έχουν αλλάξει οι πολιτιστικές πρακτικές αναψυχής μεταξύ των μαθητών, όντας ένας πληθυσμός επιρρεπής σε κατάθλιψη και ψυχικά προβλήματα (Hunt & Eisenberg, 2010), ειδικότερα, σε περιόδους πανδημίας.

Αυτή η κατάσταση ήταν σωστή για να βρεθούν και να εφευρεθούν δημιουργικές λύσεις. Η χρήση των προηγμένων τεχνολογιών συνέβαλε στη δημιουργία μιας νέας συνθήκης για την ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και τη διευκόλυνση της διαχείρισης και αλληλεπίδρασης του χρήστη/επισκέπτη μαζί της, καθώς και της συνολικής εμπειρίας του χρήστη.

Η ψηφιακή τεχνολογία έχει χρησιμεύσει ως σημαντικό εργαλείο καινοτομίας σε όλους τους τομείς της πολιτιστικής κληρονομιάς, επανατοποθετώντας τις επιχειρήσεις στην αγορά τουρισμού πολιτιστικής κληρονομιάς, οδηγώντας σε αναδυόμενες μορφές κατανάλωσης.

1.1 Μαθησιακά Αποτελέσματα

Μετά την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, θα είστε σε θέση να:

- Έχουν βαθιά κατανόηση των επιπτώσεων και των συνεπειών του COVID-19 στη βιομηχανία πολιτιστικού τουρισμού
- Αποκτήστε ευρύτερη γνώση των υφιστάμενων πρακτικών και τάσεων που σχετίζονται με τον ψηφιακό μετασχηματισμό του τομέα
- Να είναι σε θέση να αναλύσει τη σημασία των νέων πρωτοβουλιών στον τομέα
- Αναλύει πιθανά κενά και προτείνει βελτιώσεις για την καθιέρωση της βιωσιμότητας του Πολιτιστικού Τουρισμού
- Έχετε μια πιο γρήγορη άποψη σχετικά με τα πλεονεκτήματα της χρήσης τεχνολογιών ψηφιοποίησης

1.2 Λέξεις κλειδιά

Ψηφιοποίηση πολιτισμού, Ψηφιακές δεξιότητες, Ψηφιακή εφαρμογή, Ψηφιακός μετασχηματισμός, Οικονομική ανάκαμψη μετά τον Covid

1.3 Εκτιμώμενος χρόνος

- 2 ώρες για να διαβάσετε το κύριο περιεχόμενο
- 2 ώρες για να διαβάσετε τις πρόσθετες πηγές
- 1 ώρα για την ολοκλήρωση της αξιολόγησης

1.4 Γλωσσάριο όρων

- **Πολιτιστικός τουρισμός:** σημαίνει «Ένα είδος τουριστικής δραστηριότητας στο οποίο το βασικό κίνητρο του επισκέπτη είναι να μάθει, να ανακαλύψει, να βιώσει και να καταναλώσει τα υλικά και άυλα πολιτιστικά αξιοθέατα/προϊόντα σε έναν τουριστικό προορισμό. Αυτά τα θέλγητρα / προϊόντα σχετίζονται με ένα σύνολο διακριτικών υλικών, πνευματικών, πνευματικών και συναισθηματικών χαρακτηριστικών μιας κοινωνίας που περιλαμβάνει τις τέχνες και την αρχιτεκτονική, την ιστορική και πολιτιστική κληρονομιά, τη μαγειρική κληρονομιά, τη λογοτεχνία, τη μουσική, τις δημιουργικές βιομηχανίες και τους ζωντανούς πολιτισμούς με τον τρόπο ζωής, τα συστήματα αξιών, τις πεποιθήσεις και τις παραδόσεις τους. (η Γενική Συνέλευση του UNWTO, κατά την 22η σύνοδό της, 2017)
- **Ψηφιοποίηση:** περιλαμβάνει την ενσωμάτωση ψηφιακών δεδομένων και τεχνολογιών πληροφοριών καθιστώντας τις ουσιαστικές. (Yunus Topsakal, Onur Icoz και Orhan Icoz, 2022; (<https://www.igi-global.com>))
- **Ψηφιοποίηση:** είναι η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την αλλαγή ενός επιχειρηματικού μοντέλου και την παροχή νέων εσόδων και ευκαιριών παραγωγής αξίας. είναι η διαδικασία μετάβασης σε μια ψηφιακή επιχείρηση. (Yunus Topsakal, Onur Icoz και Orhan Icoz, 2022; (<https://www.igi-global.com>))
- **Ψηφιακός πολιτισμός:** ορίζεται ως μια νέα μορφή πολιτισμού στην οποία ο πολιτισμός της ανθρωπότητας θα ψηφιοποιηθεί και θα μετατραπεί σε μια νέα μορφή. Ο ψηφιακός πολιτισμός είναι το σύνολο του τρόπου ζωής και των συνηθειών που δημιουργούνται από τις καινοτομίες που φέρνει η εποχή στην οποία ζουν τα ανθρώπινα όντα, η τεχνολογία λαμβάνει περισσότερο μέρος στην καθημερινή ζωή. (Nihan Senbursa, 2021; (<https://www.igi-global.com>))
- **Ψηφιακές δεξιότητες:** ορίζονται ως μια σειρά ικανοτήτων χρήσης ψηφιακών συσκευών, εφαρμογών επικοινωνίας και δικτύων για πρόσβαση και διαχείριση πληροφοριών. Επιτρέπουν στους ανθρώπους να δημιουργούν και να μοιράζονται ψηφιακό περιεχόμενο, να επικοινωνούν και να συνεργάζονται και να επιλύουν προβλήματα για αποτελεσματική και δημιουργική αυτοεκπλήρωση στη ζωή, τη μάθηση, την εργασία και τις κοινωνικές δραστηριότητες γενικότερα. (<https://www.unesco.org/en/articles/digital-skills-critical-jobs-and-social-inclusion>)
- **Ψηφιακή τεχνολογία:** αναφέρεται σε ψηφιακές συσκευές, συστήματα και πόρους που βοηθούν στη δημιουργία, αποθήκευση και διαχείριση δεδομένων. Μια σημαντική πτυχή της ψηφιακής τεχνολογίας είναι η τεχνολογία των πληροφοριών (IT), η οποία αναφέρεται στη χρήση υπολογιστών για την επεξεργασία δεδομένων και πληροφοριών. Οι περισσότερες επιχειρήσεις χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία σήμερα για τη διαχείριση λειτουργιών και διαδικασιών και για τη βελτίωση του ταξιδιού του πελάτη. (<https://www.studysmarter.co.uk/explanations/business-studies/business-development/digital-technology/>)
- **Ψηφιακός μετασχηματισμός:** έχει να κάνει με το να γίνει μια ψηφιακή επιχείρηση - ένας οργανισμός που χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να εξελίξει συνεχώς όλες τις πτυχές των επιχειρηματικών μοντέλων του (τι προσφέρει, πώς αλληλεπιδρά με τους πελάτες και πώς

λειτουργεί). (<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/za/Documents/digital/za-Deloitte-Digital-Digital-Transformation-v3.pdf>)

- **Η πανδημία COVID-19:** Η πανδημία COVID-19 είναι μια παγκόσμια έξαρση του κορονοϊού, μιας μολυσματικής νόσου που προκαλείται από τον ιό του κοροναϊού σοβαρού οξέος αναπνευστικού συνδρόμου 2 (SARS-CoV-2). (<https://www.who.int/europe/emergencies/situations/covid-19>)

2. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΕΥΡΩΠΗ: Η ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΟΙ ΤΑΣΕΙΣ ΜΕΤΑ ΤΟΝ COVID

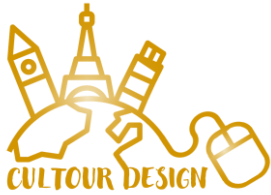
2.1. Κύριο περιεχόμενο

Η πανδημία COVID-19 ήταν μία από τις σημαντικότερες προκλήσεις που αντιμετώπισαν οι επιχειρήσεις και οι κυβερνήσεις αυτόν τον αιώνα. Έχει δημιουργήσει ανησυχίες για την υγεία, καθώς και μια άνευ προηγουμένου κοινωνική και οικονομική κρίση, η οποία έπληξε ιδιαίτερα σκληρά τις βιομηχανίες υπηρεσιών και προκάλεσε επιτάχυνση των πρακτικών ψηφιοποίησης. Η πανδημία COVID-19 είναι πολύ διαφορετική από άλλες μορφές κρίσης (π.χ. οικονομική, πολιτική) επειδή είχε σημαντικό συνολικό αντίκτυπο σε όλα τα επιχειρηματικά μοντέλα, τους οργανισμούς, τους δημιουργικούς εργαζόμενους και τους χρήστες. Πρόκειται για μια κρίση υγείας που επηρεάζει ειδικά τόσο την υπαίθρια όσο και την εσωτερική βιομηχανία αναψυχής. Αυτή η πανδημία χαρακτηρίζεται από ορισμένες συγκεκριμένες πτυχές: πρώτον, ο μη γραμμικός χαρακτήρας της έρχεται σε αντίθεση με αυτόν που υποθέτουν τα παραδοσιακά μοντέλα κύκλου ζωής κρίσης, καθώς μπορεί να αναζωπυρωθεί ξανά σε ένταση μετά από ένα πρώτο κύμα και να υποχωρήσει, όπως έχει προβλεφθεί από ιατρικούς εμπειρογνώμονες. Δεύτερον, μακριά από το να είναι μια επικείμενη ή αναδυόμενη κρίση, είναι μια παρατεταμένη κρίση, καθώς μπορεί να διαρκέσει μήνες ή χρόνια, σε μια πολύ μακρά φάση ύπαρξης κρίσης και επίσης να είναι κυκλική κρίση λόγω των διαφορετικών μεταδοτικών κυμάτων.

2.1.1. Τάσεις στον τομέα του τουρισμού πριν από την πανδημία

Ο τουρισμός αποτελεί εδώ και καιρό σημαντική κινητήρια δύναμη για την κοινωνικοοικονομική ανάπτυξη σε πολλές χώρες και περιφέρειες, με τη δυνατότητα να τονώσει τις επιχειρήσεις και τη δημιουργία θέσεων εργασίας, μεταξύ άλλων για τις τοπικές, παράκτιες, αγροτικές και απομακρυσμένες κοινότητες, και να διευκολύνει την ανάπτυξη υποδομών και δημόσιων υπηρεσιών.

Πριν από το 2020, ο παγκόσμιος τουριστικός τομέας είχε βιώσει έξι δεκαετίες σχεδόν συνεχούς ανάπτυξης και διαφοροποίησης. Το 2019, ο τουριστικός τομέας ήταν ένας από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους και μεγαλύτερους οικονομικούς τομείς στον κόσμο, με τα ταξίδια και τον τουρισμό να συνεισφέρουν 8 τρισεκατομμύρια δολάρια ΗΠΑ στην παγκόσμια οικονομία, αντιπροσωπεύοντας το 10,4% του παγκόσμιου ακαθάριστου εγχώριου προϊόντος (ΑΕΠ). Η ανάπτυξη των ταξιδιών και του



τουρισμού συνέχισε να ξεπερνά τους περισσότερους άλλους οικονομικούς τομείς, με αύξηση του ΑΕΠ κατά 3,5% το 2019, πίσω μόνο από τις πληροφορίες και τις επικοινωνίες και τις χρηματοπιστωτικές υπηρεσίες. Η δραστηριότητα στον τομέα αντιπροσώπευε το 8% των συνολικών εξαγωγών και το 27,4% των παγκόσμιων εξαγωγών υπηρεσιών.¹

Ο διεθνής τουρισμός συνέχισε να επεκτείνεται πέρα από τις μακροπρόθεσμες προβλέψεις ανάπτυξης πριν από την πανδημία COVID-19, με 1,5 δισεκατομμύρια διεθνείς αφίξεις τουριστών το 2019.² Ωστόσο, ο εσωτερικός τουρισμός παρέμεινε η βασική κινητήρια δύναμη του τουριστικού τομέα παγκοσμίως, αντιπροσωπεύοντας το 71,7% των ταξιδιωτικών και τουριστικών δαπανών, με τον διεθνή τουρισμό να αντιπροσωπεύει το υπόλοιπο 28,3%.³

Πριν από την πανδημία, ο τομέας συνεισέφερε άμεσα το 4,4% του ΑΕΠ, το 6,9% της απασχόλησης και το 20,5% των εξαγωγών υπηρεσιών στις χώρες του ΟΟΣΑ, κατά μέσο όρο. Ο άνευ προηγουμένου κλυδωνισμός από τη νόσο COVID-19 είχε ως αποτέλεσμα η μέση άμεση συμβολή του τουρισμού στο ΑΕΠ να μειωθεί κατά 1,9 ποσοστιαίες μονάδες το 2020 σε σύγκριση με την προ COVID-19 για χώρες με διαθέσιμα στοιχεία, ενώ το μερίδιο του τουρισμού στη συνολική απασχόληση ήταν χαμηλότερο κατά 0,8 ποσοστιαίες μονάδες. Ο διεθνής τουρισμός καταστράφηκε από την κρίση. Με το κλείσιμο των διεθνών συνόρων και την επιβολή ταξιδιωτικών περιορισμών, οι συνολικές διεθνείς αφίξεις τουριστών στις χώρες του ΟΟΣΑ μειώθηκαν κατά 68% το 2020 σε 262 εκατομμύρια (μείωση κατά 72% παγκοσμίως). Το μερίδιο του τουρισμού στις εξαγωγές υπηρεσιών μειώθηκε στο 9,9% το 2020 κατά μέσο όρο στις χώρες του ΟΟΣΑ, με τον τουρισμό να αντιπροσωπεύει το 77% κάθε 1 δολαρίου ΗΠΑ χαμένων εσόδων από εξαγωγές υπηρεσιών. Η μικρή βελτίωση που καταγράφηκε στις χώρες του ΟΟΣΑ το 2021 (αύξηση 16% στα 303 εκατομμύρια) ξεπέρασε τον παγκόσμιο μέσο όρο (αύξηση 9%) και τα διαθέσιμα στοιχεία δείχνουν ότι αυτό συνεχίστηκε και το 2022. Ο εσωτερικός τουρισμός επλήγη επίσης σκληρά από την πανδημία, αλλά ήταν πολύ πιο ανθεκτικός. Η χαλάρωση των τοπικών και εγχώριων περιορισμών στα μέσα του 2020 είχε ως αποτέλεσμα την επανέναρξη των εγχώριων τουριστικών δραστηριοτήτων νωρίτερα από τον διεθνή τουρισμό σε πολλές χώρες. Αυτό παρείχε σανίδα σωτηρίας σε πολλές θέσεις εργασίας και επιχειρήσεις, αλλά δεν ήταν σε θέση να αντισταθμίσει την απώλεια των διεθνών αγορών. Πράγματι, το 2021, τα εγχώρια ταξίδια διανυκτέρευσης εξακολουθούσαν να είναι κατά 19,1% χαμηλότερα από τα προ COVID-19 επίπεδα μεταξύ των χωρών του ΟΟΣΑ που υπέβαλαν εκθέσεις.⁴

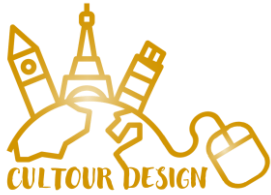
Πολλές χώρες αναπτύσσουν επίσης τώρα μέτρα για την οικοδόμηση μιας πιο ανθεκτικής τουριστικής οικονομίας μετά την πανδημία COVID-19. Αυτές περιλαμβάνουν την προετοιμασία σχεδίων για τη

¹ WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 και Travel & Tourism: Economic Impact 2021 – Global Economic Impact & Trends 2021, 2021.

² ΟΟΣΑ, OECD Tourism Trends and Policies 2020, 2020,

³ WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 και Global Economic Impact & Trends 2021

⁴ https://www.oecd.org/cfe/tourism/TTP2022_Policy_Highlights_FINAL.pdf



στήριξη της βιώσιμης ανάκαμψης του τουρισμού, την προώθηση της ψηφιακής μετάβασης και τη μετάβαση σε ένα πιο πράσινο τουριστικό σύστημα, καθώς και την επανεξέταση του τουρισμού για το μέλλον.

Ο εσωτερικός τουρισμός έχει επανεκκινήσει και συμβάλλει στον μετριασμό των επιπτώσεων στις θέσεις εργασίας και τις επιχειρήσεις σε ορισμένους προορισμούς. Ωστόσο, η πραγματική ανάκαμψη θα είναι δυνατή μόνο όταν επιστρέψει ο διεθνής τουρισμός. Αυτό απαιτεί παγκόσμια συνεργασία και τεκμηριωμένες λύσεις, ώστε να αρθούν με ασφάλεια οι ταξιδιωτικοί περιορισμοί.

Η επιβίωση των επιχειρήσεων σε όλο το τουριστικό οικοσύστημα κινδυνεύει χωρίς συνεχή κρατική στήριξη και παρόλο που οι κυβερνήσεις έχουν λάβει εντυπωσιακά μέτρα για να μετριάσουν το πλήγμα στον τουρισμό, να ελαχιστοποιήσουν τις απώλειες θέσεων εργασίας και να οικοδομήσουν ανάκαμψη το 2021 και μετά, πρέπει να γίνουν περισσότερα και με πιο συντονισμένο τρόπο. Οι βασικές προτεραιότητες πολιτικής περιλαμβάνουν:

- Αποκατάσταση της εμπιστοσύνης των ταξιδιωτών
- Στήριξη των τουριστικών επιχειρήσεων ώστε να προσαρμοστούν και να επιβιώσουν
- Προώθηση του εσωτερικού τουρισμού και υποστήριξη της ασφαλούς επιστροφής του διεθνούς τουρισμού
- Παροχή σαφών πληροφοριών σε ταξιδιώτες και επιχειρήσεις και περιορισμός της αβεβαιότητας (στο μέτρο του δυνατού)
- Εξελισσόμενα μέτρα αντίδρασης για τη διατήρηση της ικανότητας στον τομέα και την αντιμετώπιση των κενών στη στήριξη
- Ενίσχυση της συνεργασίας εντός και μεταξύ των χωρών
- Οικοδόμηση πιο ανθεκτικού, βιώσιμου τουρισμού

Ενώ απαιτούνται ευέλικτες λύσεις πολιτικής για να μπορέσει η τουριστική οικονομία να συμβαδίσει με τον ιό βραχυπρόθεσμα έως μεσοπρόθεσμα, είναι σημαντικό να κοιτάξουμε πέρα από αυτό και να λάβουμε μέτρα για να αντλήσουμε διδάγματα από την κρίση, η οποία αποκάλυψε κενά στην ετοιμότητα και την ικανότητα αντίδρασης των κυβερνήσεων και της βιομηχανίας. Η συντονισμένη δράση μεταξύ των κυβερνήσεων σε όλα τα επίπεδα και του ιδιωτικού τομέα είναι ουσιαστικής σημασίας.

Η κρίση ήταν μια ευκαιρία να επανεξετάσουμε τον τουρισμό για το μέλλον. Ο τουρισμός βρίσκεται σε σταυροδρόμι και τα μέτρα που εφαρμόζονται σήμερα θα διαμορφώσουν τον τουρισμό του αύριο. Οι κυβερνήσεις πρέπει να εξετάσουν τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις της κρίσης, αξιοποιώντας παράλληλα την ψηφιοποίηση, στηρίζοντας τη μετάβαση σε χαμηλές ανθρακούχες εκπομπές και προωθώντας τον διαρθρωτικό μετασχηματισμό που απαιτείται για την οικοδόμηση μιας ισχυρότερης, πιο βιώσιμης και ανθεκτικής τουριστικής οικονομίας.

Η κρίση COVID-19 προκάλεσε τεράστιο κλυδωνισμό στην τουριστική οικονομία, επηρεάζοντας σοβαρά τα μέσα διαβίωσης, τις γειτονιές και τις επιχειρήσεις των ανθρώπων. Καθώς η πανδημία συνεχίζει να εξελίσσεται, οι πλήρεις συνέπειες δεν είναι ακόμη σαφείς. Ωστόσο, η επιστροφή στο «business as usual» είναι απίθανη. Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής θα πρέπει να διδαχθούν από την κρίση για να οικοδομήσουν μια ισχυρότερη, πιο ανθεκτική τουριστική οικονομία για το μέλλον. Αν και είναι ακόμη πολύ νωρίς για να πούμε με βεβαιότητα ποια θα είναι αυτά, περιγράφονται ορισμένα **αρχικά διδάγματα** :

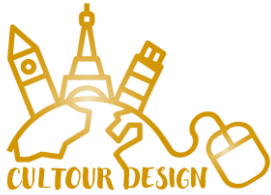
- **Η κρίση αποτέλεσε έκκληση για δράση προς τις κυβερνήσεις, σε όλα τα επίπεδα, ώστε να ανταποκριθούν με συντονισμένο τρόπο και ανέδειξε τη σημασία των ολοκληρωμένων προσεγγίσεων τουριστικής πολιτικής για τη στήριξη της ανάκαμψης.** Η παροχή καλά στοχευμένης και προσβάσιμης στήριξης όσο το δυνατόν ταχύτερα και αποτελεσματικότερα σε ευάλωτες τουριστικές επιχειρήσεις, εργαζόμενους και τουρίστες ήταν και εξακολουθεί να είναι ζωτικής σημασίας. Οι κυβερνήσεις σε όλα τα επίπεδα, καθώς και ο ιδιωτικός τομέας, πρέπει να είναι καλύτερα προετοιμασμένοι και να έχουν την ικανότητα να αντιδρούν και να προσαρμόζονται γρήγορα. Αυτό απαιτεί ισχυρότερους μηχανισμούς εκτίμησης κινδύνου και αντιμετώπισης κρίσεων, καθώς και στενότερο συντονισμό – σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.
- **Η ενισχυμένη πολυμερής συνεργασία και η ισχυρή στήριξη είναι ουσιαστικής σημασίας για την επανενεργοποίηση του τουρισμού.** Οι χώρες πρέπει να συνεργαστούν, καθώς οι δράσεις που λαμβάνονται από μια κυβέρνηση έχουν επιπτώσεις για τους ταξιδιώτες και τις επιχειρήσεις σε άλλες χώρες, καθώς και για το παγκόσμιο τουριστικό σύστημα. Οι χώρες πρέπει να αναπτύξουν συστήματα συνεργασίας σε διασυνοριακό επίπεδο για την ασφαλή επανέναρξη των ταξιδιών, την αποκατάσταση της εμπιστοσύνης των ταξιδιωτών και των επιχειρήσεων, την τόνωση της ζήτησης και την επιτάχυνση της ανάκαμψης του τουρισμού. Απαιτούνται επίσης αποτελεσματικότερα διεθνή συστήματα συντονισμού για την αντιμετώπιση μελλοντικών κλυδωνισμών
- **Απαιτούνται τομεακές ενισχύσεις για την αντιμετώπιση των ιδιαίτερων αναγκών των εργαζομένων στον τομέα του τουρισμού, των επιχειρήσεων και των προορισμών και για τη στήριξη της ευρύτερης οικονομικής ανάκαμψης.** Ο τουρισμός έχει ωφεληθεί σημαντικά από τα γενικά μέτρα τόνωσης της οικονομίας. Ωστόσο, είναι ένας από τους τομείς που έχουν πληγεί περισσότερο και θα έχει αντίκτυπο στην ευρύτερη μακροοικονομική ανάκαμψη σε πολλές χώρες. Τα τμήματα του τουριστικού οικοσυστήματος που δεν είναι ακόμη ανοικτά για τις επιχειρήσεις και όπου η ζήτηση είναι πιθανό να συμπιεστεί ή να περιοριστεί για κάποιο χρονικό διάστημα θα απαιτήσουν ιδιαίτερη προσοχή, όπως και οι προορισμοί και οι μικρές επιχειρήσεις που έχουν πληγεί σοβαρότερα και είναι πιο ευάλωτες.
- **Η συνεχής κρατική στήριξη θα πρέπει ήδη να αρχίσει να οικοδομείται προς μια πιο βιώσιμη και ανθεκτική τουριστική οικονομία.** Οι προορισμοί και οι τουριστικές επιχειρήσεις χρειάζονται βοήθεια για να είναι έτοιμες να παρέχουν τουριστικές υπηρεσίες για να καλύψουν τη ζήτηση όταν έρθει η ανάκαμψη. Θα είναι σημαντικό να συνεργαστούμε με τις τουριστικές

επιχειρήσεις, ώστε να είναι βιώσιμες μετά τη λήξη των ενισχύσεων και να αρχίσουν ήδη να αντιμετωπίζουν τις μακροπρόθεσμες επιπτώσεις της κρίσης. Τα μέτρα θα πρέπει να εξαρτώνται όλο και περισσότερο από ευρύτερους περιβαλλοντικούς, οικονομικούς και κοινωνικούς στόχους

- **Η παροχή σαφήνειας πολιτικής και η λήψη μέτρων για τον περιορισμό της αβεβαιότητας (στο μέτρο του δυνατού) θα είναι ζωτικής σημασίας για τη στήριξη της ανάκαμψης του τουρισμού.** Οι προοπτικές για την τουριστική οικονομία παραμένουν εξαιρετικά αβέβαιες και η επιχειρηματική και ταξιδιωτική εμπιστοσύνη έχει δεχθεί μεγάλο πλήγμα. Η σαφής επικοινωνία, η καλά σχεδιασμένη πολιτική ενημέρωσης και η σαφήνεια σχετικά με τα επιδημιολογικά κριτήρια θα είναι ιδιαίτερα σημαντικές όταν υπάρχει ανάγκη αλλαγής των ταξιδιωτικών περιορισμών και των μέτρων ανάσχεσης για την αντιμετώπιση των εξάρσεων του ιού και της μεταβαλλόμενης υγειονομικής κατάστασης.
- **Η βελτίωση της βάσης τεκμηρίωσης για την τεκμηρίωση της πολιτικής και των επιχειρηματικών αποφάσεων θα είναι καίριας σημασίας, μέσω της συλλογής πληροφοριών, της έρευνας και της ανάλυσης δεδομένων.** Η κρίση ανέδειξε αδυναμίες στη διαθεσιμότητα έγκαιρων, συγκρίσιμων και λεπτομερών δεδομένων σε ταχέως εξελισσόμενες καταστάσεις. Απαιτούνται αξιόπιστοι και συνεπείς δείκτες για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των προγραμμάτων και των πρωτοβουλιών και την παρακολούθηση της προόδου όσον αφορά την ανάκαμψη και την ανθεκτικότητα του τουρισμού. Οι λύσεις βάσει κινδύνου για την ασφαλή άρση των ταξιδιωτικών περιορισμών και την αποκατάσταση της λειτουργίας του διεθνούς τουριστικού οικοσυστήματος πρέπει να βασίζονται σε αξιόπιστα επιστημονικά στοιχεία. Οι λύσεις αυτές πρέπει επίσης να είναι εφικτό να εφαρμοστούν, με επαρκή διαθέσιμη χωρητικότητα ώστε να διασφαλίζεται ότι τα συστήματα αυτά μπορούν να λειτουργούν αξιόπιστα.
- **Η κρίση είναι μια μοναδική ευκαιρία να κινηθούμε προς πιο δίκαια, πιο βιώσιμα και ανθεκτικά μοντέλα τουριστικής ανάπτυξης.** Η πανδημία αποκάλυψε για άλλη μια φορά τις διαρθρωτικές αδυναμίες του τουριστικού συστήματος και την ευπάθεια σε εξωτερικούς κλυδωνισμούς. Υπάρχει επείγουσα ανάγκη διαφοροποίησης και ενίσχυσης της ανθεκτικότητας της τουριστικής οικονομίας, καλύτερης προετοιμασίας για μελλοντικούς κλυδωνισμούς, αντιμετώπισης μακροχρόνιων διαρθρωτικών αδυναμιών και ενθάρρυνσης του ψηφιακού μετασχηματισμού χαμηλών ανθρακούχων εκπομπών που θα είναι απαραίτητος για τη μετάβαση σε ισχυρότερα, δίκαιότερα και πιο βιώσιμα μοντέλα τουριστικής ανάπτυξης.

2.1.2. Πολιτιστικός Τουρισμός & COVID-19

Με τον COVID-19 να ακινητοποιεί τον παγκόσμιο τουρισμό, εκατομμύρια άνθρωποι σε καραντίνα αναζητούν πολιτιστικές και ταξιδιωτικές εμπειρίες από τα σπίτια τους. Ο πολιτισμός έχει αποδειχθεί απαραίτητος κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου και η ζήτηση για εικονική πρόσβαση σε μουσεία, χώρους πολιτιστικής κληρονομιάς, θέατρα και παραστάσεις έχει φτάσει σε πρωτοφανή επίπεδα. Με περισσότερο από το 80% των ακινήτων παγκόσμιας κληρονομιάς της UNESCO να έχουν κλείσει, τα μέσα διαβίωσης εκατομμυρίων επαγγελματιών του πολιτισμού έχουν τεθεί σε σοβαρό κίνδυνο. Εάν ο



τουρισμός πρόκειται να συμβάλει στην επιβίωση του πολιτιστικού τομέα, δηλαδή των κινηματογράφων, των τεχνών και πολλών άλλων τμημάτων, θα πρέπει να ενισχύσει την πολιτιστική ταυτότητα και το branding των τουριστικών προορισμών.

Παρ' όλες τις προκλήσεις, οι τομείς του τουρισμού και του πολιτισμού αντιμετωπίζουν μια ευκαιρία να δημιουργήσουν νέες εταιρικές σχέσεις και συνεργασίες. Είναι βέβαιο ότι θα επανεφεύρουν και θα διαφοροποιήσουν από κοινού την προσφορά, θα προσελκύσουν νέο κοινό, θα αναπτύξουν νέες δεξιότητες και θα υποστηρίξουν τη μετάβαση του κόσμου στις νέες συνθήκες.

Οι συστάσεις που περιγράφονται παρακάτω έχουν προετοιμαστεί από το Τμήμα Ηθικής, Πολιτισμού και Κοινωνικής Ευθύνης του UNWTO σε συνεργασία με τους διεθνείς εταίρους του με αρμοδιότητα στον πολιτισμό και τον τουρισμό.

ΑΜΕΣΗ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ⁵

1. Βελτίωση της ανταλλαγής πληροφοριών και δεδομένων μεταξύ τομέων

Η ροή πληροφοριών μεταξύ τομέων είναι καίριας σημασίας για την κατανόηση των επιπτώσεων της πανδημίας και τον σχεδιασμό αποτελεσματικών απαντήσεων. Ειδικά δεδομένα σχετικά με τις κοινωνικοοικονομικές επιπτώσεις της νόσου COVID-19 στον πολιτισμό και τον τουρισμό, καθώς και σχετικά με τις λύσεις που εφαρμόζονται για την επιβίωση του πολιτιστικού τουρισμού, θα επιτρέψουν πιο εστιασμένα σχέδια μετριασμού για την κάλυψη διαφορετικών αναγκών και την αναπαραγωγή ορθών πρακτικών.

2. Δρομολόγηση καινοτόμων συμμαχιών

Ο εγκλεισμός έχει αποδείξει τη σημασία της νέας τεχνολογίας και των μέσων ενημέρωσης στην καθημερινή μας ζωή. Με εκατομμύρια ανθρώπους περιορισμένους στα σπίτια τους, αυτή είναι η κατάλληλη στιγμή για την ανάπτυξη και την προώθηση πολιτιστικών εμπειριών σε ένα αιχμάλωτο κοινό.

Η πρόκληση είναι η παροχή αυτών των εμπειριών με τρόπο που υποστηρίζει άμεσα οφέλη για τους εμπλεκόμενους οργανισμούς και επαγγελματίες. Κατά τη διάρκεια αυτής της ψηφιακής μετάβασης, ο τουρισμός και ο πολιτισμός μπορούν να δημιουργήσουν συμμαχίες με εταιρείες τεχνολογίας και τον ιδιωτικό τομέα για τη βελτίωση της πρόσβασης σε προγράμματα ανάπτυξης ικανοτήτων για τον πολιτισμό και τον βιώσιμο τουρισμό, διαθέσιμα στο διαδίκτυο.

3. Εμπνεύστε ένα πιο βιώσιμο μέλλον για τον πολιτιστικό τουρισμό

Οι τομείς του τουρισμού και του πολιτισμού πρέπει να συνεχίσουν να συνεργάζονται για να εμπνεύσουν ένα πιο βιώσιμο μέλλον για τον πολιτιστικό τουρισμό. Οι στρατηγικές μάρκετινγκ στον τουρισμό αναδεικνύουν τις τοπικές πολιτιστικές εκφράσεις όχι μόνο για να απευθυνθούν σε νέο κοινό, αλλά και για να εμπνεύσουν υπεύθυνα ταξίδια. Οι προορισμοί και οι πολιτιστικοί χώροι παλεύουν με το πώς να επιβιώσουν σε αυτή την περίοδο χειμερίας νάρκης, ενώ σχεδιάζουν την επαναλειτουργία του τουρισμού.

⁵ <https://www.unwto.org/cultural-tourism-covid-19>

4. Δημιουργία ενός πιο ανθεκτικού εργατικού δυναμικού στον τομέα του τουρισμού και του πολιτισμού

Τα επαγγελματικά προφίλ των εργαζομένων στον πολιτισμό και τον τουρισμό θα απαιτήσουν νέες δεξιότητες για άμεσες δράσεις και συμμετοχή στην ανάκαμψη. Και οι δύο τομείς πρέπει να αναπτύξουν δημιουργικές και εφευρετικές λύσεις απασχόλησης για να παρέχουν ανθεκτικότητα στο εργατικό δυναμικό μετά από δεκαετίες επισφάλειας. Οι υπάρχουσες θέσεις εργασίας στον πολιτιστικό τουρισμό θα πρέπει να διατηρηθούν και να αναβαθμιστούν, καθώς υπάρχουν ήδη ανθρώπινα ταλέντα και γνώσεις.

5. Ενίσχυση των δομών διακυβέρνησης για καλύτερο συντονισμό και ανταλλαγή πληροφοριών

Αυτή η κρίση αποτελεί εξαιρετική ευκαιρία για την οικοδόμηση διατομεακών μοντέλων διακυβέρνησης μεταξύ των βασικών παραγόντων του τουρισμού και του πολιτισμού. Αυτά τα μοντέλα θα πρέπει να περιλαμβάνουν τεχνολογικούς εταίρους για τη δημιουργία πλατφορμών και φόρουμ ανταλλαγής για τον συντονισμό των ενεργειών και την ανταλλαγή πληροφοριών. Οι πλατφόρμες θα πρέπει να συνεπάγονται αποτελεσματική επικοινωνία, λήψη αποφάσεων και συμφωνίες σχετικά με τον καθορισμό των ορίων της τουριστικής ανάπτυξης που αφορά πολιτιστικά αγαθά.

6. Προσελκύστε νέο κοινό

Ο τομέας του πολιτισμού διαμορφώνει αφοσιωμένους παγκόσμιους πολίτες και τουρίστες του μέλλοντος, προσεγγίζοντας τα παιδιά και τους νέους. Οι συναισθηματικοί δεσμοί που αναδύονται τώρα μεταξύ πολιτών και πολιτιστικών δημιουργών θα κάνουν τη διαφορά τα επόμενα χρόνια. Ο εγκλεισμός μπορεί επίσης να κάνει τους επαναλαμβανόμενους επισκέπτες και τους «ηλικιωμένους» πολιτιστικούς τουρίστες να στηρίξουν τον πολιτισμό με δράσεις προστασίας και αλληλεγγύης.

ΑΝΑΚΤΗΣΗ⁶

1. Μετάβαση από την ποσότητα στην ποιότητα

Η επιτυχία του τουρισμού μετριόταν παραδοσιακά με στατιστικά στοιχεία που υπογράμμιζαν τον αριθμό των επισκεπτών, ενώ οι ποιοτικοί δείκτες και το προφίλ των επισκεπτών είχαν μικρότερη σημασία. Η κοινή ανάκαμψη του τουρισμού και του πολιτισμού θα πρέπει να ευθυγραμμίσει τις πολιτικές ανθεκτικότητας, τις νέες προτεραιότητες με τις νέες τιμές μέτρησης, καθώς και τις εξατομικευμένες στρατηγικές μάρκετινγκ.

2. Διαφοροποίηση των προϊόντων πολιτιστικού τουρισμού

Οι προορισμοί θα πρέπει να απευθύνονται σε νέες και παραδοσιακές αγορές και συγκεκριμένα προφίλ πολιτιστικών επισκεπτών, των οποίων τα συμφέροντα και οι προτεραιότητες ενδέχεται να αναδιαμορφωθούν μετά την κρίση COVID-19. Ο πολιτισμός θα χρειαστεί στήριξη για να

⁶ <https://www.unwto.org/cultural-tourism-covid-19>

επιβιώσει και να ανθίσει, καθώς εμπλουτίζει την ταυτότητα των προορισμών και εμπνέει την αναβίωση του τουρισμού. Ορισμένες πολιτιστικές συγκεντρώσεις ενδέχεται να αντικατασταθούν προσωρινά από εναλλακτικά προϊόντα, καθώς ξεδιπλώνονται νέα σενάρια.

3. Ενίσχυση της συμμετοχής της κοινότητας και του εσωτερικού τουρισμού

Η συμμετοχή των πλατφορμών πολιτών στην αναδημιουργία της τοπικής πολιτιστικής προσφοράς θα έχει στρατηγική κοινωνική και οικονομική σημασία. Ο ρόλος των τοπικών κοινοτήτων θα είναι ουσιαστικός για την υιοθέτηση των πρώτων ροών επισκεπτών, με προφυλάξεις. Η ανάκτηση της εμπιστοσύνης των εγχώριων πελατών θα επιταχύνει την 1η φάση της ανάκαμψης του πολιτιστικού τουρισμού.

4. Προσαρμόστε την πολιτιστική προσφορά για διεθνείς επισκέπτες

Η επαναφορά του εισερχόμενου πολιτιστικού τουρισμού θα είναι πιο δύσκολη πριν οι καταναλωτές αποφασίσουν να ταξιδέψουν στο εξωτερικό. Προσαρμόζοντας την πολιτιστική τους προσφορά, οι κυβερνήσεις, οι προορισμοί και οι πολιτιστικές βιομηχανίες μπορούν να έχουν μια πιο διεθνή εμβέλεια. Οι διεθνείς και διατομεακές συμμαχίες θα διαδραματίσουν καίριο ρόλο.

5. Ενεργοποίηση του πολιτιστικού τουρισμού, της επιχειρηματικότητας και της καινοτομίας

Η καινοτομία στις ΜΜΕ, τους συνεταιρισμούς και τη δημιουργική οικονομία θα είναι απαραίτητη για την ανάκαμψη, ιδίως για τη χειραφέτηση των γυναικών, των νέων και των αυτοχθόνων πληθυσμών. Η νόσος COVID-19 θα επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό αυτές τις ομάδες, καθώς η οικονομία τους είναι συχνά άτυπη, ιδίως σε αναδυόμενους προορισμούς. Τα μέσα διαβίωσής τους θα βελτιωθούν με την εδραίωση της πρόσβασής τους στην αγορά και την ένταξή τους στην αλυσίδα εφοδιασμού πολιτιστικού τουρισμού. Η μετάβαση από την άτυπη στην επίσημη οικονομία θα ωφελήσει πολλές κοινότητες και προορισμούς.

6. Κάντε τον πολιτιστικό τουρισμό προσβάσιμο σε όλους

Η προσβασιμότητα των πολιτιστικών εγκαταστάσεων, προϊόντων και υπηρεσιών θα πρέπει να προωθηθεί ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες των ατόμων με αναπηρίες, των ηλικιωμένων και των οικογενειών με μικρά παιδιά, των ντόπιων και των επισκεπτών. Η αναβάθμιση της προσβασιμότητας στον πολιτισμό ωφελεί όλους.

2.1.3. Προηγμένες τεχνολογίες ψηφιοποίησης

Τα τελευταία χρόνια, έχουν δρομολογηθεί πολυάριθμες πρωτοβουλίες, που περιλαμβάνουν τη μοντελοποίηση και την απόδοση της ψηφιακής πολιτιστικής κληρονομιάς σε 3D για σκοπούς έρευνας και διατήρησης ή/και επικοινωνίας. Οι προηγμένες τεχνολογίες ψηφιοποίησης έχουν συμβάλει καθοριστικά στον μετασχηματισμό των μεθόδων διατήρησης και επιστημονικής έρευνας στην πολιτιστική κληρονομιά, καθώς και στην εμπειρία των ανθρώπων σχετικά με κειμήλια, μνημεία και εκδηλώσεις πολιτιστικής κληρονομιάς.

Οι τεχνολογίες ψηφιοποίησης χρησιμοποιούνται ήδη στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς (π.χ. σε μουσεία ή μνημεία). Περιορισμένη έρευνα και λύσεις μπορούν να βρεθούν σχετικά με την

αλληλεπίδραση μεταξύ πολιτιστικής κληρονομιάς, σάρωσης / φωτογραφίας και τεχνολογιών εμπύθισης, δυνητικών πελατών και εμπειριών επισκεπτών σε τοποθεσίες πολιτιστικού τουρισμού, εκδηλώσεις και αξιοθέατα. Η χρήση προηγμένης ψηφιακής σάρωσης 2D/3D αντικειμένων και περιβάλλοντος χώρου μικρής και μεγάλης κλίμακας και η αξιοποίηση των παραγόμενων ψηφιακών χωρικών μοντέλων έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει μοναδικές, καθηλωτικές πολιτιστικές εμπειρίες, χρησιμοποιώντας οικονομικά προσιτά ηλεκτρονικά είδη ευρείας κατανάλωσης.

Πλαίσιο 1: Τα πλεονεκτήματα της χρήσης προηγμένων τεχνολογιών ψηφιοποίησης

- η ανάδειξη του έργου καλλιτεχνών και ανθρώπων του χώρου του πολιτισμού και η προώθηση του πολιτισμού στο κοινό μέσω εργαλείων που αποσκοπούν στη δημιουργία καινοτόμων και συναρπαστικών βιωματικών εμπειριών με τη χρήση τεχνολογιών αιχμής·
- να προσφέρει οπτικοποίηση μιας έκθεσης μέσω εξατομικευμένων διαδραστικών αφηγηματικών εμπειριών εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας (VR/AR) και γεωαναφοράς των επιμέρους εκθεμάτων της σε χώρους πολιτιστικού ενδιαφέροντος (εκθέσεις τέχνης, μουσεία), επιτρέποντας τη δημιουργία εκπαιδευτικών και εκπαιδευτικών εμπειριών, την κινητοποίηση τουρισμού και κοινωνικού ενδιαφέροντος και τη διατήρηση, προβολή και επιμέλεια των εκθεμάτων της,
- να αυξήσει τη δυνατότητα επίσκεψης στο μουσείο από οπουδήποτε, ανά πάσα στιγμή. Τα μουσεία υπήρξαν σημαντικοί προορισμοί αναψυχής και τουριστικά αξιοθέατα, κυρίως λόγω των αυθεντικών τους εκμεταλλεύσεων που αντιπροσωπεύουν το παρελθόν.
- να αναπτύξει νέα προϊόντα και υπηρεσίες, όπως διαδικτυακές εκθέσεις, νέες διαδικασίες έρευνας, προβολής και διαχείρισης συλλογών, νέες οργανωτικές δομές για να φιλοξενήσει ένα ολοένα και πιο ψηφιακό περιβάλλον, προσεγγίζοντας νέες αγορές και αξιοποιώντας τους υπάρχοντες πόρους για τη δημιουργία νέων κεφαλαίων.

Πηγή: "Novel Ways of Discovering, Capturing and Experience Cultural Heritage: A Review of Current state-of-the-art, challenges and future directions", Δήμητρα Παππά και Κωνσταντίνος Μακρόπουλος

Η προηγμένη ψηφιοποίηση και η ψηφιακή διατήρηση και προσβασιμότητα έχουν συμβάλει καθοριστικά στον μετασχηματισμό των μεθόδων διατήρησης και επιστημονικής έρευνας στον τομέα της πολιτιστικής κληρονομιάς, καθώς και της εμπειρίας των ανθρώπων σχετικά με τα περιουσιακά στοιχεία, τα κειμήλια και τα μνημεία της πολιτιστικής κληρονομιάς.

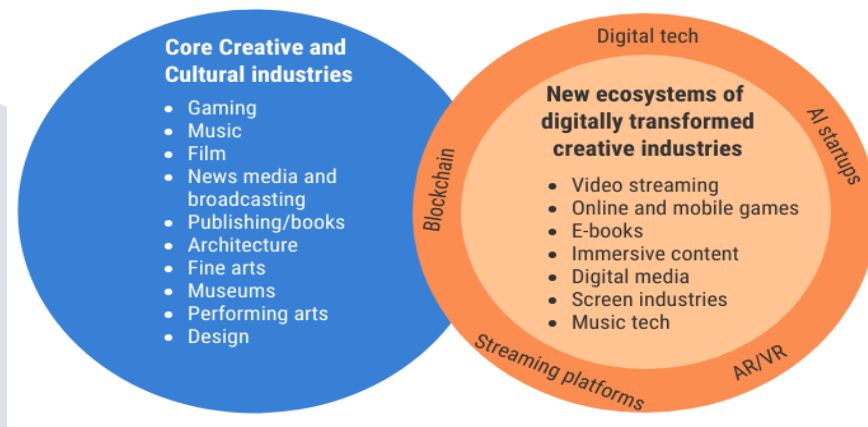
2.1.4. Τάσεις στις ψηφιοποιήσεις

Η ψηφιοποίηση του πολιτισμού και των δημιουργικών βιομηχανιών έχει μετασχηματίσει τις διαδικασίες δημιουργίας, παραγωγής, διανομής και κατανάλωσης του πολιτισμού. Ωστόσο, έχει επίσης επηρεάσει δραματικά την κερδοφορία των παραδοσιακών δημιουργικών πρακτικών και επιχειρήσεων. Η κρίση έχει φωτίσει διάφορες τάσεις που βρίσκονταν σε εξέλιξη στις δημιουργικές βιομηχανίες ήδη πριν από την πανδημία:

- ανάπτυξη νέων διαύλων διανομής, επιχειρηματικών μοντέλων και συστημάτων πληρωμών με σκοπό την προσαρμογή·
- άμεση πρόσβαση σε περιεχόμενο που θα μπορούσε εύκολα να ικανοποιηθεί με ψηφιακά μέσα·
- κατέστησε δυνατή τη γέννηση ολόκληρων νέων δημιουργικών οικοσυστημάτων, για παράδειγμα γύρω από τη συνεχή ροή βίντεο, τα διαδικτυακά παιχνίδια και τα παιχνίδια για κινητές συσκευές, τα ηλεκτρονικά βιβλία και το καθηλωτικό περιεχόμενο·
- επισημαίνει τη δεσπόζουσα θέση των μεγάλων παραγόντων εκτός ΕΕ έναντι των μικρότερων οργανώσεων της δημιουργικής βιομηχανίας της ΕΕ·
- Ορισμένοι τομείς θα επηρεαστούν περισσότερο από άλλους, και ορισμένοι παράγοντες θα κερδίσουν σημαντικά, ενώ άλλοι είναι πιθανό να δουν τα επιχειρηματικά μοντέλα και το εισόδημα να εξαφανίζονται.

Το lockdown ενίσχυσε τον ψηφιακό μετασχηματισμό των κλάδων του πολιτισμού και της δημιουργικότητας και έστρεψε την προσοχή στις διαδικτυακές πολιτιστικές δραστηριότητες. Ορισμένες επιγραμμικές πλατφόρμες έχουν επωφεληθεί ακόμη και από την αυξημένη ζήτηση για ροή πολιτιστικού περιεχομένου. Τα lockdown και η μετάβαση στις διαδικτυακές επικοινωνίες απέδειξαν επίσης ότι οι ψηφιακές πλατφόρμες μπορούν να αποτελέσουν σωσίβιο για τις κοινότητες ώστε να παραμένουν σε επαφή και να επιδιώκουν συλλογικά και να συμμετέχουν σε πολιτιστικές και δημιουργικές δραστηριότητες εξ αποστάσεως. Η εμφάνιση προηγμένων τεχνολογιών θα προωθήσει περαιτέρω την ψηφιοποίηση των δημιουργικών βιομηχανιών.

Σχήμα 1: Επισκόπηση των κλάδων του πολιτισμού και της δημιουργικότητας και του μετασχηματισμού τους

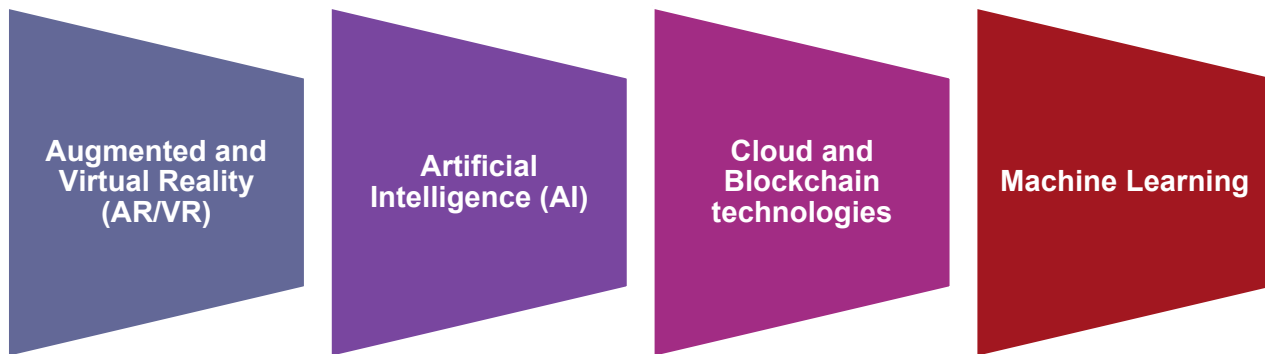


Πηγή: Όμιλος Τεχνόπολις, 2021

2.1.5. Τεχνολογικές τάσεις

Οι κλάδοι του πολιτισμού και της δημιουργικότητας επηρεάστηκαν κυρίως από την εμφάνιση των ακόλουθων προηγμένων τεχνολογιών:

Διάγραμμα 2: Ορισμένες από τις προηγμένες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας



Πηγή: Προηγμένες τεχνολογίες για τη βιομηχανία – Τομεακό ρολόι Τεχνολογικές τάσεις στις δημιουργικές βιομηχανίες **EC, 2021**

Εκτός από τον ψηφιακό μετασχηματισμό, η τεχνολογική πρόοδος σε άλλους τομείς έχει επίσης επηρεάσει τις δημιουργικές βιομηχανίες, ακόμη και αν ο αντίκτυπός τους είναι λιγότερο ορατός. Για παράδειγμα, τα προηγμένα υλικά και η νανοτεχνολογία έχουν χρησιμοποιηθεί στους τομείς των εικαστικών τεχνών, του σχεδιασμού, της αρχιτεκτονικής και του κινηματογράφου. Η μικροηλεκτρονική και η νανοηλεκτρονική συμβάλλουν επίσης στην ανάπτυξη ακουστικών AR/VR.

Πλαίσιο 2: Η χρήση προηγμένων τεχνολογιών

- Η χρήση του **AR / VR σε μουσεία και γκαλερί αυξάνεται εδώ και λίγο καιρό, καθώς πολλοί δημιούργησαν εφαρμογές AR / VR για να προσελκύσουν περισσότερους επισκέπτες.** Στην εποχή του Covid-19, οι βελτιωμένες περιηγήσεις εικονικής πραγματικότητας μπορούν να επιτρέψουν στους χρήστες να **επισκεφθούν ένα μουσείο εικονικά** από οποιαδήποτε τοποθεσία. Το AR / VR ανοίγει νέους δρόμους για τους αρχιτέκτονες να επικοινωνούν σχετικά με τα σχέδιά τους για την κατασκευή ενός νέου κτιρίου ή να αλλάξουν ένα τοπίο της πόλης, καθώς μπορούν να επικαλύψουν ψηφιακά δεδομένα σε ένα εργοτάξιο. Με το AR / VR οι αρχιτέκτονες μπορούν επίσης να μεταφέρουν δεδομένα μοντέλου στο εργοτάξιο για επαλήθευση και καλύτερη παρακολούθηση της προόδου της κατασκευής.
- **Οι τεχνικές τεχνητής νοημοσύνης έχουν γίνει δημοφιλή εργαλεία που εφαρμόζονται στη δημιουργία και την παραγωγή πολιτιστικών έργων. Η τεχνητή νοημοσύνη παρέχει ευκαιρίες αξιοποίησης των υφιστάμενων συλλογών έργων τέχνης των μουσείων για την ανάδειξη**

νέων ερμηνειών και συνδέσεων μεταξύ συλλογών και αντικειμένων, την επιτάχυνση και την κλιμάκωση της διαδικασίας ψηφιοποίησης για τη διατήρηση και ψηφιοποίηση του πολιτισμού και της κληρονομιάς και τη δημιουργία νέων δυναμικών και εξατομικευμένων εμπειριών χρήστη.

- Οι περισσότερες περιπτώσεις χρήσης του **Blockchain** που χρησιμοποιούνται στις δημιουργικές βιομηχανίες σχετίζονται με τη διαχείριση πνευματικής ιδιοκτησίας, τη διαχείριση πλατφόρμας, τη συγκέντρωση κεφαλαίων και τις μικροπληρωμές. **Η τεχνολογία blockchain μπορεί να συμβάλει καθοριστικά στην καταπολέμηση της πειρατείας δημιουργικού περιεχομένου.** Μία από τις εφαρμογές του Blockchain στις δημιουργικές βιομηχανίες έγκειται στην παρακολούθηση των πνευματικών δικαιωμάτων. Επιτρέποντας την καταχώριση μιας δημιουργίας στο Blockchain, αυτή η τεχνολογία μπορεί να προσφέρει ένα μέσο απόδειξης ιδιοκτησίας με μειωμένο κόστος, επιτρέποντας παράλληλα νέα επιχειρηματικά μοντέλα για δημιουργικά έργα. Είναι επίσης δυνατή η χρήση αυτής της τεχνολογίας σε όλα τα στάδια της δημιουργικής διαδικασίας και η διεκδίκηση (διεθνούς) προστασίας.
- **Τα συστήματα μικροπληρωμών** που ενεργοποιούνται από την τεχνολογία Blockchain επιτρέπουν πληρωμές pay-per-view αντί για το μοντέλο συνδρομής υψηλότερου κόστους. Το blockchain μπορεί να βοηθήσει στην εφαρμογή έξυπνων συμβάσεων και τρόπων αμοιβής για διάφορες δημιουργικές βιομηχανίες.

Πηγή: Προηγμένες τεχνολογίες για τη βιομηχανία – Τομεακό ρολόι Τεχνολογικές τάσεις στις δημιουργικές βιομηχανίες **EC, 2021**

2.1.6. Ορθές πρακτικές που εντοπίζονται σε επίπεδο ΕΕ όσον αφορά το ψηφιακό περιεχόμενο

Οι καλές ψηφιακές πρακτικές κρατούν το κλειδί για πολλά σπουδαία πράγματα για τα ιδρύματα πολιτιστικής κληρονομιάς. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός δεν αφορά μόνο τον τρόπο λειτουργίας των ιδρυμάτων πολιτιστικής κληρονομιάς. Έχει να κάνει με το πώς σκέφτονται. Δεν πρόκειται μόνο για τεχνολογία και περιουσιακά στοιχεία. Πρόκειται για ανθρώπους και δεξιότητες. **(Harry Verwayen, Εκτελεστικός Διευθυντής του Ιδρύματος Europeana)**

A. ΒΟΥΤΗΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΆΥΛΗ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΉ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ! Πρόγραμμα (UNESCO)

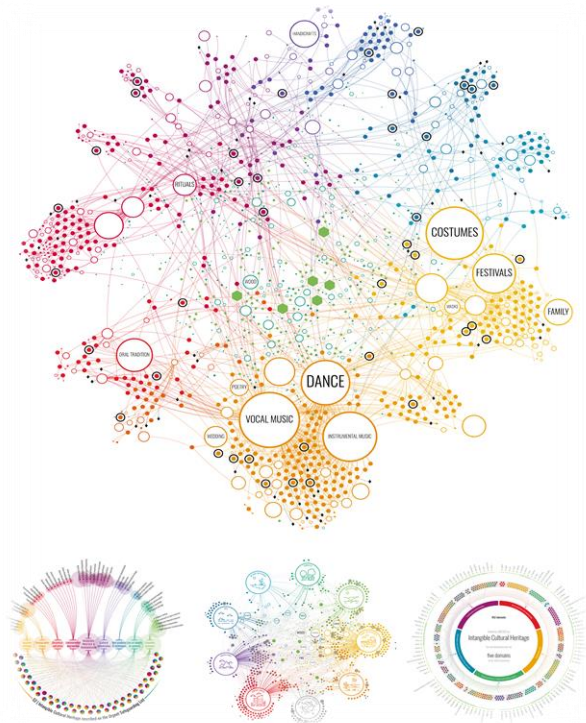
Ανακαλύψτε πολλαπλούς τρόπους πλοήγησης σε έναν δυναμικό και διαδραστικό χώρο ζωντανών πρακτικών και εκφράσεων άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Δείτε πώς μαζί αντιπροσωπεύουν μια πλούσια πολιτιστική πολυμορφία.

Χρησιμοποιώντας τη σημασιολογία του διαδικτύου και τη γραφική απεικόνιση, το «Dive into Intangible Cultural Heritage» προτείνει μια ευρύτερη εννοιολογική και οπτική πλοήγηση μέσα από σχεδόν 500 μοναδικά στοιχεία άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς εγγεγραμμένα στους καταλόγους της UNESCO της Σύμβασης του 2003.

Διερευνά τα διάφορα στοιχεία σε διάφορους τομείς, θέματα, γεωγραφία και οικοσυστήματα και καθιστά δυνατή την οπτικοποίηση βαθιών διασυνδέσεων μεταξύ τους.

Τέσσερα διαδραστικά και μοναδικά γραφικά βοηθούν τους ανθρώπους να κατανοήσουν και να ανακαλύψουν την πολιτιστική τους κληρονομιά και πώς αυτή συνδέεται με άλλους πολιτισμούς μέσω συνδέσεων όπως περιοχές, χώρες, μνημεία παγκόσμιας κληρονομιάς και έννοιες όπως η οικογένεια, τα δέντρα, ο χορός και άλλα.

Οι απεικονίσεις εξελίσσονται συνεχώς καθώς εγγράφονται νέα στοιχεία και βελτιώνεται η ευρετηρίαση. Μέσω αυτού του έργου, που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Έτους Πολιτιστικής Κληρονομιάς, οι χρήστες έμαθαν να αναγνωρίζουν τον πλούτο του πολιτισμού και να αναλαμβάνουν την ευθύνη για την προστασία, τη διατήρηση και τη μεταφορά της κληρονομιάς στις μελλοντικές γενιές. Η Ευρωπαϊκή Ένωση χρηματοδότησε αυτό το έργο στο πλαίσιο του προγράμματος Erasmus+.



B. CASA BATLLÓ'S NEW '10D EXPERIENCE (νικητής του Best Achievement Award - Heritage in Motion Contest to 2021)

Η νέα «10D εμπειρία» του Casa Batlló παρουσιάζει την πιο συναρπαστική καθηλωτική εμπειρία που έχουμε φανταστεί ποτέ. Τεχνητή Νοημοσύνη, Επauξημένη Πραγματικότητα ή Μηχανική Μάθηση είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά αυτής της δημιουργικής πολιτιστικής πρότασης. Αδύνατες ογκομετρικές προβολές, αμφιωτικός ήχος, αισθητήρες κίνησης, καθηλωτικοί χώροι, μοναδικοί στον κόσμο, και λεπτές προτάσεις που απευθύνονται σε αισθήσεις όπως η γεύση και η όσφρηση, προσφέροντας στον επισκέπτη αισθήσεις που δεν έχουν ξαναζήσει.

Νέες δυνατότητες που προσφέρονται:

- 2 νέοι καθηλωτικοί χώροι: *Gaudí Dóme*, με θόλο με περισσότερες από χίλιες οθόνες, 21 κανάλια ήχου που αναδημιουργούν τους ήχους της φύσης και 38 προβολείς. *Gaudí Cube*, ο πρώτος κύβος LED έξι όψεων στον κόσμο.
- Ένα νέο σενάριο διαθέσιμο σε 15 γλώσσες.
- Τα νέα ακουστικά έχουν σχεδιαστεί για να ενδυναμώνουν τον επισκέπτη και να προσαρμόζουν το περιεχόμενο στο ρυθμό της επίσκεψής του.
- Ένα νέο tablet με περιεχόμενο εικονικής πραγματικότητας επιτρέπει στους επισκέπτες να ταξιδέψουν 100 χρόνια πίσω.
- Μαγικές εικόνες στους τοίχους, στατικές στην εμφάνιση, ζωντανεύουν καθώς πλησιάζουν οι επισκέπτες.
- Οικολογικές και αόρατες τεχνολογίες δίνουν ζωή σε διαφορετικές εφήμερες εγκαταστάσεις που ο επισκέπτης θα ανακαλύψει στο Casa Batlló.



Ξεχωρίζουν διαφορετικές αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις, όπως ο νέος πυρήνας κάθετης επικοινωνίας που σχεδίασε ο Ιάπωνας αρχιτέκτονας Kengo Kuma και φωτίστηκε από τον Ιταλό Mario Nanni.

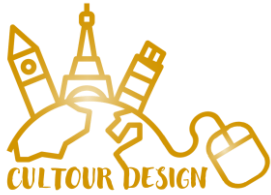
Γ. ΚΑΤΑΔΥΣΗ ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ: ένα σοβαρό παιχνίδι για την ανάδειξη της Υποβρύχιας Πολιτιστικής Κληρονομιάς

To Dive in the Past είναι ένα σοβαρό παιχνίδι για κινητές συσκευές, που αναπτύχθηκε από την *3D Research* ως προϊόν ψυχαγωγίας για τον τουρισμό, στο πλαίσιο του έργου *MEDRYDIVE*, που συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα COSME της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Ο κύριος στόχος του έργου είναι να δημιουργήσει ενδιαφέρον για την Υποβρύχια Πολιτιστική Κληρονομιά στο ευρύ κοινό, να ευαισθητοποιήσει σχετικά με τη σημασία της ενίσχυσής της και να ενθαρρύνει την αναβίωση του τουρισμού θηραμάτων που σχετίζεται με τους Πολιτιστικούς Υποβρύχιους Χώρους.

Το *Dive in the Past* συνδυάζει την εικονική εξερεύνηση τεσσάρων πραγματικών Υποβρύχιων Αρχαιολογικών Χώρων που αντιπροσωπεύονται από ψηφιακά αντίγραφα, με εικονογραφημένη ψηφιακή αφήγηση και αρκετές προκλήσεις και αποστολές που πρέπει να επιλυθούν σε 2D μίνι παιχνίδια που επιτρέπουν την ανακάλυψη λεπτομερών πληροφοριών σχετικά με τις τοποθεσίες και τις ιστορίες τους.

Για να προσθέσετε περισσότερο ενθουσιασμό και διασκέδαση, η αφηγηματική δομή του παιχνιδιού ανοίγει το δρόμο για μια πραγματική περιπέτεια: όλα ξεκινούν με την ανακάλυψη ενός παλιού ημερολογίου με ένα μυστηριώδες σύμβολο στο εξώφυλλό του. Η εξερεύνηση των τεσσάρων



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



υποθαλάσσιων θέσεων και η ανακάλυψη κρυμμένων θησαυρών ξεκινά από εκείνο το σημείο, μέσω ενός χάρτη.

Το έργο MeDryDive στοχεύει στη δημιουργία εξατομικευμένων εμπειριών ξηρής κατάδυσης για την προώθηση των χώρων υποβρύχιας πολιτιστικής κληρονομιάς της Μεσογείου χρησιμοποιώντας τεχνολογία εικονικής (VR) και επαυξημένης πραγματικότητας (AR).

Οι πιλοτικές περιοχές που εντάσσονται στο διακρατικό θεματικό τουριστικό προϊόν «Κατάδυση στο Παρελθόν», έχουν υψηλή αρχαιολογική αξία και ιστορικό ενδιαφέρον και καλύπτουν ένα ευρύ χρονικό φάσμα, από την αρχαία κλασική και ρωμαϊκή εποχή έως την ιστορική και νεότερη χρονική περίοδο.

Οι τέσσερις επιλεγείσες πιλοτικές περιοχές είναι:



D. Έργο SCHEDAR - Διαφύλαξη της πολιτιστικής κληρονομιάς του χορού μέσω της επαυξημένης πραγματικότητας

Ο χορός αποτελεί αναπόσπαστο μέρος κάθε πολιτισμού. Μέσα από τη χορογραφία και τα κοστούμια του, ο χορός προσδίδει πλούτο και μοναδικότητα σε αυτόν τον πολιτισμό.

Οι πρόσφατες εξελίξεις στους υπολογιστές επέτρεψαν την ακριβή 3D ψηφιοποίηση της ανθρώπινης κίνησης. Τα συστήματα



αυτά παρέχουν ένα νέο μέσο για την αποτύπωση, τη διατήρηση και, στη συνέχεια, την αναδημιουργία της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, η οποία υπερβαίνει κατά πολύ την παραδοσιακή γραπτή ή απεικονιστική προσέγγιση. Ωστόσο, τα δεδομένα κίνησης 3D είναι δαπανηρά για τη δημιουργία και τη συντήρηση, οι σημασιολογικές πληροφορίες που περιλαμβάνονται είναι δύσκολο να εξαχθούν και να διατυπωθούν και τα τρέχοντα εργαλεία λογισμικού για την αναζήτηση και την οπτικοποίηση αυτών των δεδομένων είναι πολύ περίπλοκα για τους περισσότερους τελικούς χρήστες.

Η SCHEDAR έχει παράσχει καινοτόμες λύσεις στις τρεις βασικές προκλήσεις της αρχειοθέτησης, της επαναχρησιμοποίησης και της επαναχρησιμοποίησης και, τελικά, της διάδοσης δεδομένων κίνησης άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Επιπλέον, έχει καταρτίσει ένα ολοκληρωμένο σύνολο νέων κατευθυντήριων γραμμών, ένα πλαίσιο και εργαλεία λογισμικού για την αξιοποίηση των υφιστάμενων βάσεων δεδομένων κίνησης άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς. Η απόκτηση δεδομένων έχει πραγματοποιηθεί ολιστικά, περιλαμβάνοντας δεδομένα που σχετίζονται με την παράσταση, τον ερμηνευτή, το είδος του χορού, την κρυφή/ανείπωτη ιστορία κ.λπ.

Η καινοτόμος χρήση της τελευταίας τεχνολογίας πολυαισθητηριακής επαυξημένης πραγματικότητας θα επιτρέψει την άμεση αλληλεπίδραση με το χορό, παρέχοντας νέες εμπειρίες και εκπαίδευση στον παραδοσιακό χορό, ο οποίος είναι το κλειδί για να διασφαλιστεί ότι αυτό το πλούσιο πολιτιστικό αγαθό διατηρείται για τις μελλοντικές γενιές.

Ε. Ψηφιακό παιχνίδι στην Ολλανδική Νέα Βιβλιοθήκη

Η Ολλανδική Νέα Βιβλιοθήκη στο Almere επιθυμούσε τον εκσυγχρονισμό του χώρου των παιδιών για να γίνει πιο ζωντανός και διαδραστικός.

Το Τμήμα Νεολαίας έχει επανασχεδιαστεί και έχει προστεθεί διαδραστική τεχνολογία, όπως:

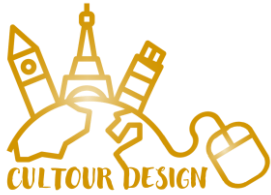
- ένα **μαγικό βιβλίο**. Για τους μικρούς επισκέπτες, αναπτύχθηκε ένα «μαγικό βιβλίο», στο οποίο μπορούν να παίξουν με γράμματα και λέξεις. Αυτό το μαγικό βιβλίο σε φυσικό μέγεθος παρουσιάζει εξατομικευμένες εικονογραφήσεις και οδηγεί τα παιδιά σε ένα διαδραστικό κυνήγι θησαυρού μέσα από παραμύθια και περιπέτειες. Μέσω μιας κάμερας παρακολούθησης κίνησης, οι κινήσεις των παιδιών μπροστά από το βιβλίο



μπορούν να εντοπιστούν και να μετατραπούν σε κινήσεις εικονικών χεριών.

- ένα **φωτογραφικό στούντιο stop-motion**. Οι επισκέπτες του στούντιο μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους stop-motion (καρέ-καρέ) animation.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- μια **διακόσμηση πράσινης οθόνης**, η οποία αποτελείται από μια σειρά από «σπίτια» στα οποία οι επισκέπτες μπορούν να εργαστούν σε πραγματικές παραγωγές. Αυτό το «σπίτι» αποτελείται από ένα χώρο πρασίνου που εκτείνεται σε ένα πλευρικό τοίχωμα και στο πάτωμα.
- **ψηφιακά αναμνηστικά μετά την επίσκεψη**. Η επαφή με τους επισκέπτες επεκτείνεται και μετά την επίσκεψή τους. Οι επισκέπτες δημιουργούν ένα ή περισσότερα ψηφιακά αναμνηστικά (stop-motion animations ή βίντεο πράσινης οθόνης) και αφήνουν πίσω τους μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου όπου λαμβάνουν έναν προσωπικό σύνδεσμο.

Η βιβλιοθήκη βοηθά τα παιδιά, όλων των ηλικιών, να αναπτυχθούν όχι μόνο μέσα από τα βιβλία αλλά και φέρνοντάς τα σε επαφή με τον πολιτισμό, τα νέα μέσα και την τεχνολογία.

F. Archistoire Saint-Tropez



Το Archistoire Saint-Tropez είναι μια εφαρμογή επαυξημένης επίσκεψης. Η εφαρμογή σας εντοπίζει γεωγραφικά και προσφέρει κοντινές διαδρομές επίσκεψης, που ονομάζονται "Ιστορίες". Σηκώστε το Smartphone σας και εξερευνήστε το μέρος 360°.

Δανειζόμενο τόσο τους κώδικες της επαυξημένης πραγματικότητας όσο και εκείνους της εικονικής πραγματικότητας, το Archistoire Saint-Tropez λειτουργεί με βάση την αρχή των διαδραστικών φωτοσφαιρικών πανοραμάτων.

Αγγίξτε τις διαδραστικές περιοχές στην οθόνη και αποκτήστε πρόσβαση σε αποκλειστικό περιεχόμενο που σχετίζεται με τα στοιχεία που αντιλαμβάνονται: αρχιτεκτονικές λεπτομέρειες, ιστορικά ανέκδοτα, ανάγνωση τοπίου, ήχοι, βίντεο κ.λπ. Χάρη στην εικονική πραγματικότητα, εισέρχεστε επίσης σε μέρη που δεν είναι προσβάσιμα στο κοινό. Αρχαιακές φωτογραφίες, παλιές καρτ-ποστάλ, πίνακες ζωγραφικής ή χαρακτηριστικά τοποθετούνται πάνω στην πραγματική εικόνα, δημιουργώντας ένα εφέ "χρονικού παραθύρου" που σας βυθίζει στην αρχαία ή πρόσφατη ιστορία. Οι εικόνες καθιστούν δυνατή την ανακατασκευή στο πλαίσιο στοιχείων που έχουν εξαφανιστεί σήμερα.

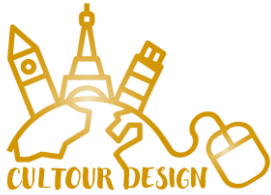
archist•oire
**SAINT
TROPEZ**



G. ΣΥΓΚΙΝΗΤΙΚΗ. Αφήγηση ιστοριών για την πολιτιστική κληρονομιά

Το EMOTIVE είναι ένα ερευνητικό πρόγραμμα χρηματοδοτούμενο από την ΕΕ που λειτουργεί με βάση την παραδοχή ότι οι πολιτιστικοί χώροι είναι ιδιαίτερα συναισθηματικοί χώροι. Από το 2016 έως το 2019, η κοινοπραξία EMOTIVE έχει ερευνήσει, σχεδιάσει, αναπτύξει και αξιολογήσει μεθόδους και εργαλεία που μπορούν να υποστηρίξουν τις πολιτιστικές και





δημιουργικές βιομηχανίες στη δημιουργία αφηγήσεων και εμπειριών που αντλούν από τη δύναμη της «συναισθηματικής αφήγησης». Το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας είναι μια σειρά από πρωτότυπα εργαλεία και εφαρμογές για επαγγελματίες πολιτιστικής κληρονομιάς και επισκέπτες που παράγουν διαδραστικές, εξατομικευμένες, συναισθηματικά συντονισμένες ψηφιακές εμπειρίες για μουσεία και πολιτιστικούς χώρους.

❖ **ΕΡΓΑΛΕΙΑ.** Το EMOTIVE προσφέρει ένα ευρύ σύνολο εργαλείων που υποστηρίζουν τη δημιουργία και τη δημοσίευση ποικίλων εμπειριών για επιτόπιους και απομακρυσμένους επισκέπτες:

- ✓ **Δημιουργήστε διαδραστικές εμπειρίες αφήγησης για κινητές συσκευές.** Με τα **EMOTIVE Authoring Tools**, οι δημιουργοί και οι εμπειρογνώμονες πολιτιστικής κληρονομιάς έχουν τη δυνατότητα να συνεργάζονται και να δημιουργούν διαδραστικές εμπειρίες αφήγησης για μουσεία ή πολιτιστικούς χώρους.
- ✓ **Φέρτε τις εμπειρίες σας online.** Οι εμπειρίες EMOTIVE που δημιουργούνται για κινητές συσκευές μπορούν εύκολα να μετατραπούν για διαδικτυακή χρήση, να μεταφερθούν σε έναν εύκολο στην κατασκευή εικονικό χώρο 360°.
- ✓ **Δημιουργήστε καθηλωτικές εικονικές εμπειρίες.** Οι εμπειρίες εκτός ιστότοπου μπορούν να μεταφερθούν στο επόμενο επίπεδο με το **Mixed Reality Plugin for Unity**. Χρησιμοποιώντας προηγμένες τεχνικές Image-Based Rendering (IBR), οι προγραμματιστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τυπική φωτογραφία 2D για να μετατρέψουν έναν πραγματικό χώρο σε ένα πλήρως καθηλωτικό εικονικό περιβάλλον.
- ✓ **Ζωντανέψτε αντικείμενα.** Το EMOTIVE παρέχει εργαλεία που επιτρέπουν στους δημιουργούς πολιτιστικής κληρονομιάς και στους επισκέπτες να **δημιουργήσουν τα δικά τους αντίγραφα ιστορικών αντικειμένων**. Επίσης, με τη βοήθεια του **Object Tracking Plugin for Unity του EMOTIVE**, αυτά τα αντικείμενα μπορούν να επανέλθουν στην αρχική τους κατάσταση μέσω ενός ακουστικού εικονικής πραγματικότητας, επιτρέποντας στον επισκέπτη να αλληλεπιδράσει και ακόμη και να εμπλακεί παιχνιδιάρικα με το αντίγραφο, χρησιμοποιώντας μια απτή διεπαφή χρήστη που ανταποκρίνεται.

❖ **ΕΜΠΕΙΡΙΕΣ.** Οι EMOTIVE εμπειρίες εξερευνούν την ψηφιακή αφήγηση, τα απτά αντικείμενα, την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των επισκεπτών και τις πιο βιωματικές προσεγγίσεις, όλα συνδυασμένα για να ενισχύσουν τη συναισθηματική σύνδεση μεταξύ των επισκεπτών με τους ιστότοπους:

- ✓ **EMOTIVE mixed reality digital storytelling: Επιτόπια εμπειρία.** Το "Ebutius's Dilemma" είναι μια διαδραστική εξερεύνηση της οθόνης "The Antonine Wall: Rome's Final Frontier".
- ✓ **EMOTIVE ψηφιακή αφήγηση μικτής πραγματικότητας: Επιτόπια εμπειρία υπό την καθοδήγηση του διαμεσολαβητή.** Το "Views on Verecunda's Life: A Digital Window to the

Scottish Roman Past" είναι μια εμπειρία πολλαπλών τμημάτων που συνδυάζει καθηλωτικές λειτουργίες VR και AR για να πλαισιώσει τα αντικείμενα που εκτίθενται.

- ✓ **EMOTIVE ψηφιακή αφήγηση μικτής πραγματικότητας: Online Virtual εμπειρία.** Μια εικονική έκδοση του «Ebutius's Dilemma» σχεδιάστηκε επίσης για απομακρυσμένους διαδικτυακούς επισκέπτες, αναδημιουργώντας τον χώρο του μουσείου με ένα πανόραμα 360° χρησιμοποιώντας το Floor Plan Editor και το Web Experience System.
- ✓ **EMOTIVE VR εμπειρία.** Μέσα από μια εμπειρία εικονικής πραγματικότητας πολλαπλών χρηστών, οι συμμετέχοντες οδηγούνται σε μια συνεργατική περιπέτεια μέσω του νεολιθικού χώρου της UNESCO Catalhöyük.
- ✓ **EMOTIVE Ψηφιακή Εκπαιδευτική Kit.** Μέσα από τη χρήση 3D-εκτυπωμένων αντιγράφων πραγματικών αντικειμένων, μια εικονική περιήγηση σε ανακατασκευασμένα σπίτια, ένα ChatBot και μια διαδραστική δραστηριότητα, οι μαθητές βιώνουν τι είναι η ισότητα, πώς αντικατοπτρίζεται στην αρχαιολογία και τι μπορεί να σημαίνει να ζεις σε μια ισότιμη κοινότητα.
- ✓ **EMOTIVE Bots της πεποίθησης. Τα «bots της πεποίθησης» της EMOTIVE, ChatCat και Bo** (τα οποία συνοδεύονται από τον «Οδηγό οδηγίων» για τη δημιουργία chatbots), έχουν σχεδιαστεί ως προκλητικά bots για χρήση τόσο από μεμονωμένα άτομα όσο και από ομάδες.
- ✓ **EMOTIVE Οικογενειακοί και Ομαδικοί Διάλογοι με 3D καλούπια.** Αυτές οι σύντομες συνεδρίες για οικογένειες και ομάδες επικεντρώνονται στην κατασκευή αντιγράφων αρχαίων υλικών αντικειμένων. Οι συνεδρίες ξεκινούν με τη δημιουργία αντικειμένων χρησιμοποιώντας νέα εργαλεία 3D χύτευσης («MetaMoulds»).
- ✓ **Περιηγήσεις υπό την καθοδήγηση επισκεπτών της EMOTIVE.** Οι ξεναγήσεις της EMOTIVE έχουν ως στόχο να αμφισβητήσουν το μοντέλο μονόδρομης επικοινωνίας ξεναγού-επισκέπτη της παραδοσιακής ξενάγησης. Αντ' αυτού, χρησιμοποιούν την ξενάγηση ως πλατφόρμα για ουσιαστικό δημοκρατικό διάλογο μεταξύ ανθρώπων με διαφορετικό υπόβαθρο και πεποιθήσεις.

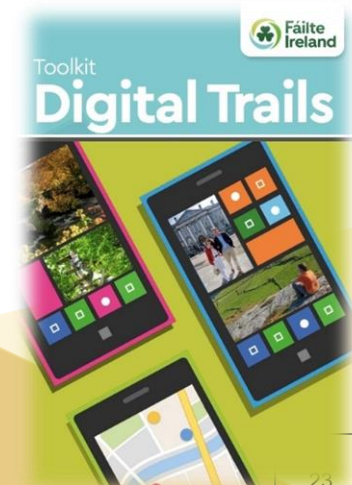
H. ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΟΝΟΠΑΤΙΩΝ

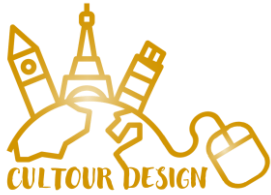
Το Digital Trail Toolkit αναπτύχθηκε ως μέθοδος ερμηνείας και βελτίωσης της εμπειρίας του επισκέπτη.

Η εργαλειοθήκη είναι ένας δωρεάν πόρος που έχει σχεδιαστεί για να καλύψει το υπάρχον κενό γνώσης σχετικά με τη δημιουργία ψηφιακών μονοπατιών, παρέχοντας στην τουριστική βιομηχανία έναν οδηγό βήμα προς βήμα για τον τρόπο δημιουργίας τους.

Αυτή η εργαλειοθήκη έχει ως στόχο να ενισχύσει τις βέλτιστες πρακτικές στη δημιουργία ψηφιακών μονοπατιών και να βοηθήσει τον τουριστικό τομέα να ψηφιοποιήσει τις υπηρεσίες του.

Το Digital Trail Toolkit χρησιμοποιεί διάφορες τεχνολογίες, όπως ανάπτυξη εφαρμογών κατά παραγγελία, ανάπτυξη βάσει πλατφόρμας και τεχνολογία εμπύθισης.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

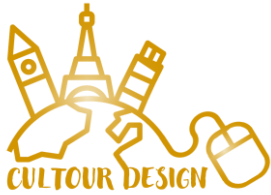


Αυτές οι τεχνολογίες προσφέρουν την προοπτική παροχής στους τουρίστες ενός ψηφιακού επιπέδου πληροφοριών για να επιμεληθούν και να προσθέσουν αξία στην εμπειρία τους. Ένα ψηφιακό μονοπάτι έχει τη δυνατότητα να προσφέρει στους τουρίστες μια πιο εξατομικευμένη εμπειρία και να διαμορφώσει το ταξίδι σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά τους.

Η εργαλειοθήκη αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος έξυπνου τουρισμού για το Δουβλίνο σε συνεργασία με τη Fáilte Ireland. Δημιουργήθηκε επίσης ένα εκπαιδευτικό βίντεο για να συμβαδίζει με την εργαλειοθήκη.

2.2 Πρόσθετοι πόροι

A/A	Τίτλος πόρου	Τύπος πόρου	Σύνδεσμος
1	Προηγμένες τεχνολογίες για τη βιομηχανία – Τομεακό ρολόι <i>Τεχνολογικές τάσεις στις δημιουργικές βιομηχανίες, Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2021</i>	Έκθεση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής	https://ati.ec.europa.eu/reports/Sectoral-Watch
2	Διαμόρφωση του ψηφιακού μέλλοντος της Ευρώπης	Έκθεση της ΕΕ	https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/shaping-europes-digital-future_en
3	Το μέλλον της εργασίας στον τομέα του τουρισμού: Βιώσιμη και ασφαλής ανάκαμψη και αξιοπρεπή εργασία στο πλαίσιο της πανδημίας COVID-19, 2022	Έκθεση της Διεθνούς Οργάνωσης Εργασίας	https://www.ilo.org/wcmstp5/groups/public/---ed_dialogue/---sector/documents/meetingdocument/wcms_840403.pdf
4		Ιστότοπος	https://ich.unesco.org/en/dive
5		Ιστότοπος	https://www.casabatllo.es/en/experience/
6		Ιστότοπος	https://medrydive.eu/dive-in-the-past/
7		online άρθρο	https://www.heritageresearch-hub.eu/project/schedar/
8		Ιστότοπος	https://www.schedar.eu/
9		Ιστότοπος	https://europeanmuseumacademy.eu/digital-play-at-the-dutch-new-library/
10		Ιστότοπος	https://www.archistoire.com/
11		Ιστότοπος	https://emotiveproject.eu/
12		Ιστότοπος	https://smartdublin.ie/smart-tourism-digital-trails-toolkit-and-tutorial-video/



3. Αξιολόγηση

3.1 Αξιολόγηση Γνώσης

Ερώτηση 1 (σωστό/λάθος): Σύμφωνα με την Deloitte, ο ψηφιακός μετασχηματισμός έχει να κάνει με το να γίνει μια ψηφιακή επιχείρηση - ένας οργανισμός που χρησιμοποιεί την τεχνολογία για να εξελίξει συνεχώς όλες τις πτυχές των επιχειρηματικών μοντέλων του (τι προσφέρει, πώς αλληλεπιδρά με τους πελάτες και πώς λειτουργεί).

[ΣΩΣΤΟ] [ΛΑΘΟΣ]

Ερώτηση 2 (πολλαπλή επιλογή): Οι βασικές προτεραιότητες πολιτικής περιλαμβάνουν:

[Αποκατάσταση του συντονισμού των ταξιδιωτών, Υποστήριξη των ταξιδιωτικών επιχειρήσεων ώστε να προσαρμοστούν και να επιβιώσουν, Παροχή πρόσκλησης σε ταξιδιώτες και επιχειρήσεις]

[Αποκατάσταση της εμπιστοσύνης των ταξιδιωτών, Υποστήριξη των τουριστικών επιχειρήσεων ώστε να προσαρμοστούν και να επιβιώσουν, Παροχή σαφών πληροφοριών στους ταξιδιώτες και τις επιχειρήσεις]

[Αποκατάσταση της εμπιστοσύνης των ταξιδιωτών, Υποστήριξη των τουριστικών επιχειρήσεων ώστε να προσαρμοστούν και να επιβιώσουν, Προετοιμασία του εγχώριου τουρισμού και υποστήριξη της ασφαλούς επιστροφής των διεθνών εκδηλώσεων]

Ερώτηση 3 (πολλαπλές σωστές απαντήσεις): Τα πλεονεκτήματα της χρήσης προηγμένων τεχνολογιών ψηφιοποίησης περιλαμβάνουν επίσης:

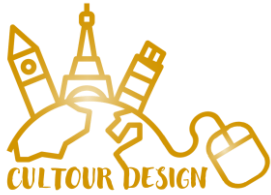
[να εμπλακεί η πιθανότητα εξερεύνησης του μουσείου] **[να αναδείξει το έργο καλλιτεχνών και ανθρώπων στον τομέα του πολιτισμού και να προωθήσει τον πολιτισμό στο κοινό μέσω εργαλείων που αποσκοπούν στη δημιουργία καινοτόμων και συναρπαστικών βιωματικών εμπειριών χρησιμοποιώντας τεχνολογίες αιχμής]** [να προτείνει νέα συμμετοχική διαδικασία για την έρευνα και τη διαχείριση της συνεργασίας] **[να αυξηθεί η δυνατότητα επίσκεψης στο μουσείο από οπουδήποτε, ανά πάσα στιγμή]**

Ερώτηση 4 (πολλαπλές σωστές απαντήσεις): Η κρίση έχει φωτίσει διάφορες τάσεις που βρίσκονταν σε εξέλιξη στους κλάδους του πολιτισμού και της δημιουργικότητας ήδη πριν από την πανδημία:

[ανάπτυξη νέων διαύλων διανομής, επιχειρηματικών μοντέλων και συστημάτων πληρωμών με σκοπό την προσαρμογή] [επέτρεψε τη γέννηση ολόκληρων νέων δημιουργικών οικοσυστημάτων, για παράδειγμα γύρω από τη ροή βίντεο, τα διαδικτυακά παιχνίδια και τα παιχνίδια για κινητά, τα ηλεκτρονικά βιβλία και το καθηλωτικό περιεχόμενο] [μείωση της δεσπόζουσας θέσης μεγάλων παραγόντων εκτός ΕΕ έναντι μικρότερων οργανώσεων της ΕΕ στον δημιουργικό κλάδο]

Ερώτηση 5 (πολλαπλές σωστές απαντήσεις): Ποιες είναι οι τεχνολογικές τάσεις;

[Επαυξημένη και εικονική πραγματικότητα] [Τεχνητή νοημοσύνη] [Τηλεπικοινωνίες cloud]
[Εκμάθηση μηχανισμών]



Ερώτηση 6 (πολλαπλές σωστές απαντήσεις): Τα νέα χαρακτηριστικά που προσφέρονται στο πλαίσιο του νέου έργου «10D Experience» του Casa Batlló είναι:

[2 νέοι καθηλωτικοί χώροι] [Ρομπότ της πεποίθησης] [Περιηγήσεις με επικεφαλής τους επισκέπτες]
[Μαγικές εικόνες στους τοίχους, στατικές στην εμφάνιση, ζωντανεύουν καθώς πλησιάζουν οι επισκέπτες]

Ερώτηση 7 (πολλαπλές σωστές απαντήσεις): Ονομάστε τουλάχιστον 2 εργαλεία που θα μπορούσαν να θεωρηθούν μέρος ενός ευρέος συνόλου εργαλείων που υποστηρίζουν τη δημιουργία και δημοσίευση ποικίλων εμπειριών για επιτόπιους και απομακρυσμένους επισκέπτες (στο πλαίσιο του έργου EMOTIVE):

[Ψηφιακή πρόσβαση στο μουσείο] **[Δημιουργία διαδραστικών εμπειριών αφήγησης για κινητές συσκευές]** [Ψηφιακές δεξιότητες των δημόσιων αρχών] **[Ζωντανέψτε αντικείμενα]**

Ερώτηση 8 (αντιστοίχιση): Αντιστοιχίστε τους όρους με τους ορισμούς τους.

Όρος 1: **Τεχνολογία blockchain**: μπορεί να συμβάλει καθοριστικά στην καταπολέμηση της πειρατείας δημιουργικού περιεχομένου.

Όρος 2: **Ψηφιοποίηση**: περιλαμβάνει την ενσωμάτωση ψηφιακών δεδομένων και τεχνολογιών πληροφοριών καθιστώντας τις ουσιαστικές.

Όρος 3 **Ψηφιοποίηση**: είναι η χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την αλλαγή ενός επιχειρηματικού μοντέλου και την παροχή νέων εσόδων και ευκαιριών παραγωγής αξίας. είναι η διαδικασία μετάβασης σε μια ψηφιακή επιχείρηση.

Όρος 4 **Ψηφιακός πολιτισμός**: ορίζεται ως μια νέα μορφή πολιτισμού στην οποία ο πολιτισμός της ανθρωπότητας θα ψηφιοποιηθεί και θα μετατραπεί σε μια νέα μορφή.

Όρος 5 **Ψηφιακή τεχνολογία**: αναφέρεται σε ψηφιακές συσκευές, συστήματα και πόρους που βοηθούν στη δημιουργία, αποθήκευση και διαχείριση δεδομένων.

Ερώτηση 9 (αντιστοίχιση): Ταιριάξτε τις έννοιες με τις εξηγήσεις τους.

Έννοια 1 **Ενισχυμένη πολυμερής συνεργασία**: Οι χώρες πρέπει να συνεργάζονται, καθώς οι δράσεις που λαμβάνονται από μια κυβέρνηση έχουν επιπτώσεις στους ταξιδιώτες και τις επιχειρήσεις σε άλλες χώρες, καθώς και στο παγκόσμιο τουριστικό σύστημα.

Έννοια 2 **Συνεχής κρατική στήριξη**: Οι προορισμοί και οι τουριστικές επιχειρήσεις χρειάζονται βοήθεια για να είναι έτοιμες να παρέχουν τουριστικές υπηρεσίες για να καλύψουν τη ζήτηση όταν έρθει η ανάκαμψη.

Έννοια 3 **Βελτίωση της βάσης τεκμηρίωσης**: Η κρίση ανέδειξε αδυναμίες όσον αφορά τη διαθεσιμότητα έγκαιρων, συγκρίσιμων και λεπτομερών δεδομένων σε ταχέως εξελισσόμενες καταστάσεις. Απαιτούνται αξιόπιστοι και συνεπείς δείκτες για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των προγραμμάτων και των πρωτοβουλιών και την παρακολούθηση της προόδου όσον αφορά την ανάκαμψη και την ανθεκτικότητα του τουρισμού.

Έννοια 4 **Η κρίση είναι μια μοναδική ευκαιρία**: Υπάρχει επείγουσα ανάγκη διαφοροποίησης και ενίσχυσης της ανθεκτικότητας της τουριστικής οικονομίας, καλύτερης προετοιμασίας για μελλοντικούς κλυδωνισμούς, αντιμετώπισης μακροχρόνιων διαρθρωτικών αδυναμιών και ενθάρρυνσης του

ψηφιακού μετασχηματισμού χαμηλών ανθρακούχων εκπομπών που θα είναι απαραίτητος για τη μετάβαση σε ισχυρότερα, δικαιότερα και πιο βιώσιμα μοντέλα τουριστικής ανάπτυξης.

Έννοια 5 Παροχή σαφήνειας πολιτικής και λήψη μέτρων για τον περιορισμό της αβεβαιότητας: Η σαφής επικοινωνία, η καλά σχεδιασμένη πολιτική ενημέρωση και η σαφήνεια σχετικά με τα επιδημιολογικά κριτήρια θα είναι ιδιαίτερα σημαντικές όταν υπάρχει ανάγκη αλλαγής των ταξιδιωτικών περιορισμών και των μέτρων περιορισμού για την αντιμετώπιση των εξάρσεων του ιού και της μεταβαλλόμενης υγειονομικής κατάστασης.

Ερώτηση 10 (αντιστοίχιση): Αντιστοιχίστε τα προβλήματα με τις λύσεις τους.

Πρόβλημα 1 Βελτίωση της ανταλλαγής πληροφοριών και δεδομένων μεταξύ τομέων: Ειδικά δεδομένα σχετικά με τις κοινωνικοοικονομικές επιπτώσεις της νόσου COVID-19 στον πολιτισμό και τον τουρισμό, καθώς και σχετικά με τις λύσεις που εφαρμόζονται για την επιβίωση του πολιτιστικού τουρισμού, θα επιτρέψουν πιο εστιασμένα σχέδια μετριασμού ώστε να ανταποκρίνονται σε διαφορετικές ανάγκες και να αναπαράγουν ορθές πρακτικές.

Πρόβλημα 2 Δρομολόγηση καινοτόμων συμμαχιών: Η πρόκληση είναι η παροχή αυτών των εμπειριών με τρόπο που υποστηρίζει άμεσα οφέλη για τους εμπλεκόμενους οργανισμούς και επαγγελματίες.

Πρόβλημα 3 Εμπνεύστε ένα πιο βιώσιμο μέλλον για τον πολιτιστικό τουρισμό: Οι στρατηγικές μάρκετινγκ στον τουρισμό αναδεικνύουν τις τοπικές πολιτιστικές εκφράσεις όχι μόνο για να απευθυνθούν σε νέο κοινό, αλλά και για να εμπνεύσουν υπεύθυνα ταξίδια.

Πρόβλημα 4 Διαμόρφωση ανθεκτικότερου εργατικού δυναμικού στον τομέα του τουρισμού και του πολιτισμού: Τα επαγγελματικά προφίλ των εργαζομένων στον τομέα του πολιτισμού και του τουρισμού θα απαιτήσουν νέες δεξιότητες για άμεσες δράσεις και συμμετοχή στην ανάκαμψη.

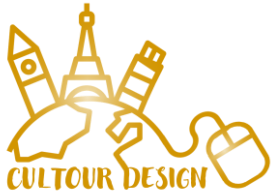
Πρόβλημα 5: Προσέλκυση νέου κοινού: Ο τομέας του πολιτισμού διαμορφώνει αφοσιωμένους παγκόσμιους πολίτες και τουρίστες του μέλλοντος, προσεγγίζοντας παιδιά και νέους.

3.2 Αξιολόγηση δεξιοτήτων

Διαχειρίζεστε μια βιβλιοθήκη και θέλετε να την εκσυγχρονίσετε και να δημιουργήσετε έναν διαδραστικό, δημιουργικό και εμπνευσμένο χώρο γεμάτο καινοτόμες, διασκεδαστικές και εκπαιδευτικές δραστηριότητες για παιδιά. Με αυτόν τον τρόπο, η βιβλιοθήκη θα βοηθήσει τα παιδιά, όλων των ηλικιών, να αναπτυχθούν όχι μόνο μέσα από το βιβλίο, αλλά και φέρνοντάς τα σε επαφή με τον πολιτισμό, τα νέα μέσα και την τεχνολογία.

Λύση: Θα μπορούσατε να προσθέσετε κάποια διαδραστική τεχνολογία, όπως:

- ένα **Μαγικό Βιβλίο**, στο οποίο οι μικροί επισκέπτες μπορούν να παίξουν με γράμματα και λέξεις. Αυτό το μαγικό βιβλίο σε φυσικό μέγεθος μπορεί να παρουσιάσει εξατομικευμένες εικονογραφήσεις και μπορεί να οδηγήσει τα παιδιά σε ένα διαδραστικό κυνήγι θησαυρού μέσα από παραμύθια και περιπέτειες.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- ένα **φωτογραφικό στούντιο stop-motion**. Οι επισκέπτες του στούντιο μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους stop-motion (καρέ-καρέ) animation.
- μια **διακόσμηση πράσινης οθόνης**, η οποία αποτελείται από μια σειρά από «σπίτια» στα οποία οι επισκέπτες μπορούν να εργαστούν σε πραγματικές παραγωγές. Αυτό το «σπίτι» αποτελείται από ένα χώρο πρασίνου που εκτείνεται σε ένα πλευρικό τοίχωμα και στο πάτωμα.
- **ψηφιακά αναμνηστικά μετά την επίσκεψη**. Η επαφή με τους επισκέπτες επεκτείνεται και μετά την επίσκεψή τους. Οι επισκέπτες δημιουργούν ένα ή περισσότερα ψηφιακά αναμνηστικά (stop-motion animations ή βίντεο πράσινης οθόνης) και αφήνουν πίσω τους μια διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου όπου λαμβάνουν έναν προσωπικό σύνδεσμο.

4. Αναφορές

- Δήμητρα Π.& Μακρόπουλος Χ. (2021, Αύγουστος). Νέοι τρόποι ανακάλυψης, σύλληψης και εμπειρίας Πολιτιστική κληρονομιά: ανασκόπηση της τρέχουσας κατάστασης, των προκλήσεων και των μελλοντικών κατευθύνσεων:
[https://www.researchgate.net/publication/354136260 Novel Ways of Discovering Capturing and Experiencing Cultural Heritage A Review of Current State-of-the-Art Challenges and Future Directions](https://www.researchgate.net/publication/354136260_Novel_Ways_of_Discovering_Capturing_and_Experiencing_Cultural_Heritage_A_Review_of_Current_State-of-the-Art_Challenges_and_Future_Directions)
- OECD, OECD Tourism Trends and Policies 2020: <https://www.oecd.org/cfe/tourism/OECD-Tourism-Trends-Policies%202020-Highlights-ENG.pdf>
- OECD, OECD Tourism Trends and Policies 2022: https://www.oecd.org/cfe/tourism/TTP2022_Policy_Highlights_FINAL.pdf
- WTTC, Global Economic Impact & Trends 2020 and Travel & Tourism: Economic Impact 2021 – Global Economic Impact & Trends 2021
- <https://medrydive.eu/dive-in-the-past/>
 - <https://www.casabatllo.es/en/experience/>
 - <https://smartdublin.ie/smart-tourism-digital-trails-toolkit-and-tutorial-video/>
 - <https://www.heritageresearch-hub.eu/project/schedar/>
 - <https://www.schedar.eu/>
 - https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/europes-digital-decade-digital-targets-2030_en
 - <https://www.photoconsortium.net/building-the-common-european-data-space-for-cultural-heritage-together/>
 - <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/cultural-heritage>
 - <https://pro.europeana.eu/post/new-europeana-strategy-2020-2025-imagines-a-cultural-sector-powered-by-digital>
 - <https://charter-alliance.eu/cultural-heritage-skills/>
 - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.archistoire.sttropez&hl=ro&gl=US>
 - <https://heritageinmotion.eu/himentry/slug-7d9d3488704da100353e6a4c4c27f8d>
 - <https://www.digitalmeetsculture.net/article/eu-commission-recommendation-to-accelerate-the-digitisation-of-cultural-heritage-assets/>
 - <https://www.europeana.eu/en/discovering-europe>
 - <https://artsandculture.google.com/>
 - <https://emotiveproject.eu/>
 - <https://www.digitalmeetsculture.net/article/eu-commission-recommendation-to-accelerate-the-digitisation-of-cultural-heritage-assets/>
 - <https://www.europeana.eu/en/discovering-europe>
 - <https://artsandculture.google.com/>
 - <https://emotiveproject.eu/>