



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΕΩΝ

ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

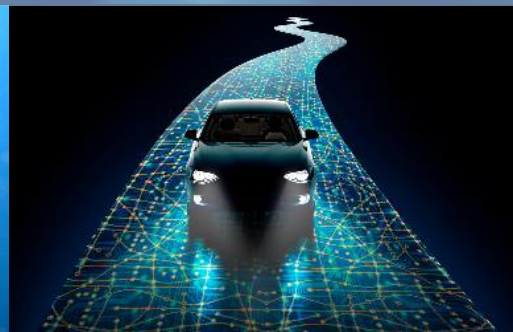


Αθήνα, 28 Ιανουαρίου 2021

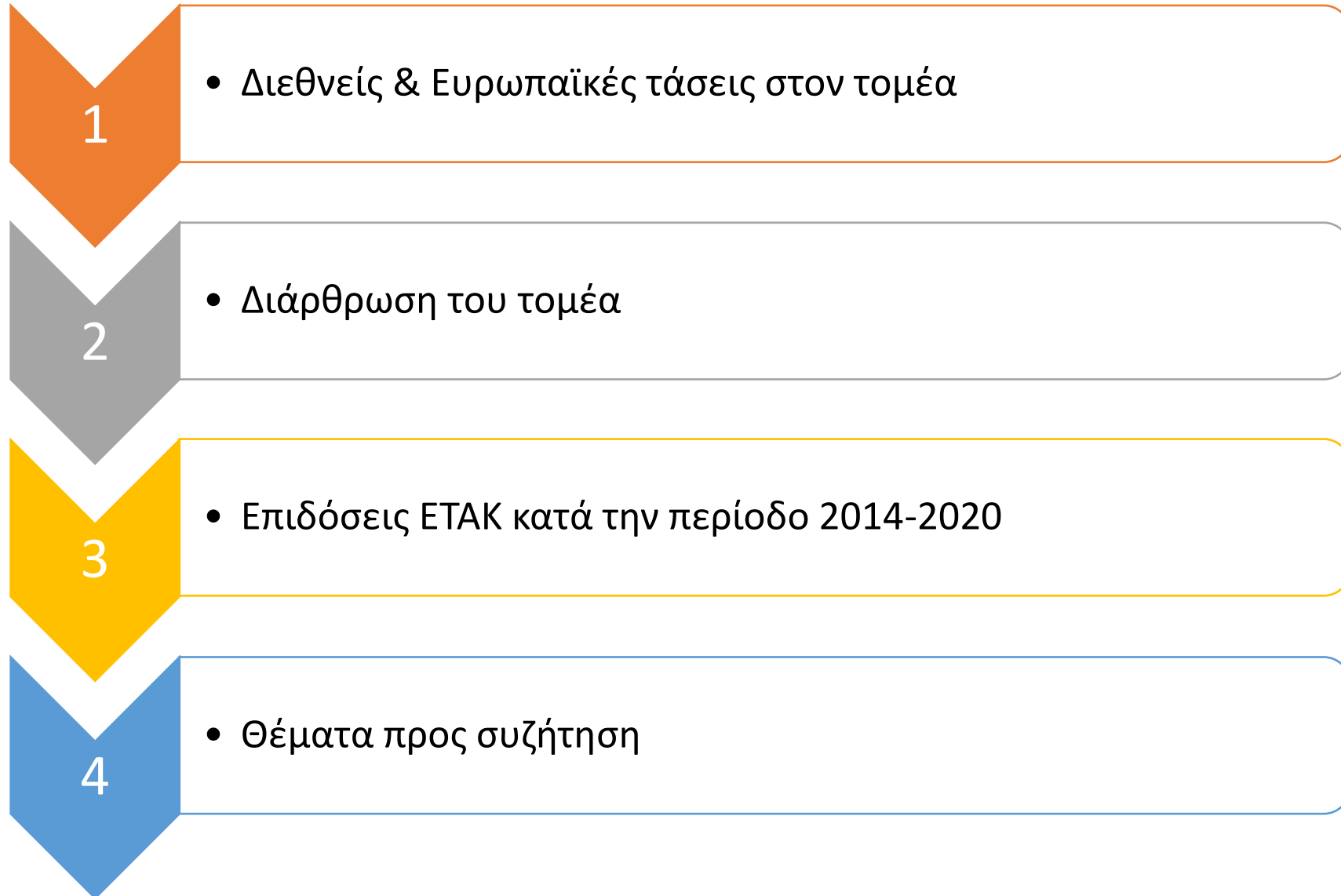
Εθνική στρατηγική Έρευνας, Τεχνολογικής Ανάπτυξης & Καινοτομίας
Σχεδιασμός για την περίοδο 2021-2027
Τομέας: Τουρισμός – Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες

Συντονίστρια: Ε. Τσανάκα

Δ/ση Σχεδιασμού & Προγραμματισμού Πολιτικών & Δράσεων Έρευνας & Καινοτομίας



Περιεχόμενα παρουσίασης



1. Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα (1/3)

Τουρισμός

- **Καταλυτική επίδραση των ΤΠΕ στον τομέα του Τουρισμού**
(Έμφαση έχει δοθεί μέχρι τώρα στο ψηφιακό μάρκετινγκ και στο e-commerce, ως εργαλεία για την πρόσβαση σε νέες αγορές και την δημιουργία τουριστικού brand του εκάστοτε προορισμού)
 - **Ασφάλεια**
(Περιβαλλοντική, πολιτική και κοινωνική ασφάλεια, ασφάλεια τροφίμων και διαμονής, και διασφάλιση της κοινωνικο-πολιτισμικής αειφορίας)
 - **Οικονομική ανταγωνιστικότητα**
(Αντιμετώπιση της εποχικότητας, των κανονιστικών και διοικητικών επιβαρύνσεων, της φορολογίας που σχετίζεται με τον τουρισμό, της δυσκολίας εύρεσης και διατήρησης ειδικευμένου προσωπικού)
 - **Τεχνολογικές προκλήσεις**
(Αντιμετώπιση της εποχικότητας, των κανονιστικών και διοικητικών επιβαρύνσεων, της φορολογίας που σχετίζεται με τον τουρισμό, της δυσκολίας εύρεσης και διατήρησης ειδικευμένου προσωπικού)
 - **Αγορές και ανταγωνισμός**
(Αυξανόμενη ζήτηση για προσαρμοσμένες εμπειρίες, νέα προϊόντα, αυξανόμενος ανταγωνισμός από άλλους προορισμούς, προώθηση της συνεργασίας μεταξύ των κρατών-μελών, ιδίως μέσω της ανταλλαγής ορθών πρακτικών).
- Η τουριστική βιομηχανία της Ευρωπαϊκής Ένωσης (και διεθνώς) υπέστη ένα άνευ προηγουμένου πλήγμα από την πανδημία του COVID-19, με τις τουριστικές επιχειρήσεις όλων των μεγεθών να αντιμετωπίζουν προβλήματα ρευστότητας

1. Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα (2/3)

Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες

- Σύγκλιση των τεχνολογιών της λεγόμενης 4ης βιομηχανικής επανάστασης με τη δημιουργική και πολιτιστική βιομηχανία και την ψηφιοποίηση οδηγώντας σε:
 - **Μείωση των εμποδίων εισόδου στην αγορά**
(Μείωση οριακού κόστους (*marginal cost*) παραγωγής μέσω της ψηφιοποίησης και καλύτερη στόχευση κοινού μέσω τεχνολογιών όπως η τεχνητή νοημοσύνη και η μηχανική εκμάθηση με τη χρήση *data analytics*)
 - **Ευκαιρίες διείσδυσης σε παγκόσμιες αγορές**
(Για παράδειγμα, η πρόοδος στις τεχνολογίες *cloud*, επιτρέπει στις δημιουργικές βιομηχανίες να συνεργάζονται και να διανέμουν τα προϊόντα και τις υπηρεσίες τους οπουδήποτε στον κόσμο, με πολύ μικρότερο κόστος από ότι στο παρελθόν)
 - **Μείωση του κόστους, αύξηση των επιλογών και της ευκολίας πρόσβασης για τους καταναλωτές σε πολιτιστικά και δημιουργικά προϊόντα, μέσω των νέων τεχνολογιών.**
(Τα καινοτόμα επιχειρηματικά μοντέλα που προκύπτουν από τις ανωτέρω τάσεις, ιδίως από την εξατομίκευση και την κατά παραγγελία (*on demand*) ζήτηση πολιτιστικού περιεχομένου, αναδιαμορφώνουν τον τομέα και τις αλυσίδες αξίας με την χρήση προγνωστικών εργαλείων και *data analytics*)

1. Διεθνείς & Ευρωπαϊκές τάσεις στον τομέα (3/3)

Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες (συνέχεια)

- Σε Ευρωπαϊκό επίπεδο η στήριξη του τομέα αναμένεται να συνεχιστεί και να αναβαθμιστεί στη νέα προγραμματική περίοδο, κυρίως μέσω των προγραμμάτων:
 - **Δημιουργική Ευρώπη 2021- 2027** με αναμενόμενη αύξηση προϋπολογισμού σε 1,85 δισ. ευρώ από 1,45 δισ ευρώ δίνοντας έμφαση
 - Στη διασυνοριακή συνεργασία για τους πολιτιστικούς παράγοντες.
 - Στη χρηματοδότηση για ευρωπαϊκά πολιτιστικά δίκτυα.
 - Σε καινοτόμα αφηγηματικά μέσα και την εικονική πραγματικότητα.
 - Στη δημιουργία δικτύου πλατφορμών βίντεο κατά παραγγελία.
 - Στην ανάπτυξη περισσότερων επιτυχημένων ευρωπαϊκών έργων.
 - Στην ενθάρρυνση της δικτύωσης των νέων δημιουργικών επιχειρήσεων.
 - **«Ορίζοντας Ευρώπη»** με συνολικό προϋπολογισμό 100 δισ. ευρώ, όπου ο τομέας αναμένεται να στηριχθεί πρωτίστως μέσω της ομάδας (cluster) **Πολιτισμός, δημιουργικότητα και πολυδεκτική κοινωνία**, του πυλώνα **Παγκόσμιες προκλήσεις και βιομηχανική ανταγωνιστικότητα**.

2. Διάρθρωση του τομέα (1/2)

Πολιτισμός – Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες

ΑΕΠ, απασχόληση και εισόδημα

- Ο τομέας απασχολούσε το 2014, 110.688 εργαζομένους σε 46.370 επιχειρήσεις, με πωλήσεις προϊόντων και υπηρεσιών της τάξης των 5,3 δισ. ευρώ και προστιθέμενη αξία περίπου 2,1 δισ. ευρώ, συνεισφέροντας 1,4% στο ΑΕΠ ([Ινστιτούτο Περιφερειακής Ανάπτυξης του Παντείου Πανεπιστημίου, 2017](#)). Με βάση τα στοιχεία αυτά, η Ελλάδα κατατάσσονταν 14η στην τ. ΕΕ-28 ως προς την παραγωγή προστιθέμενης αξίας στον τομέα.

Κλάδοι Τομέα

- Το 2008, οι κλάδοι του τομέα στην Ελλάδα είχαν προστιθέμενη αξία 4,7 δισ. ευρώ (2,2% του ΑΕΠ), ενώ το 2014 περίπου 2,1 δισ. Ευρώ (1,4% του ΑΕΠ), δηλ. **το μισό**. Οι κλάδοι με τη μεγαλύτερη προστιθέμενη αξία είναι:
 - ο κλάδος των εκδόσεων με προστιθέμενη αξία 371 εκατ. ευρώ,
 - ο κλάδος των εκδόσεων λογισμικού και προγραμματισμού Η/Υ με προστιθέμενη αξία 297 εκατ. ευρώ,
 - ο κλάδος των οπτικοακουστικών με προστιθέμενη αξία 208 εκατ. €, και
 - ο κλάδος τηλεόρασης, ραδιοφώνου και επικοινωνίας είχε προστιθέμενη αξία 203 εκατ. ευρώ.
- Σημαντική αύξηση της προστιθέμενης αξίας τους την περίοδο 2013/2014 παρουσίασαν οι εξής κλάδοι: Λογισμικό και ειδικευμένο σχέδιο (design), οπτικοακουστικά (54,8%), βιβλιοθήκες και μουσεία (16,8%) και η τηλεόραση, το ραδιόφωνο και η επικοινωνία (15,7%).

Επιχειρήσεις και ανθρώπινο δυναμικό

- Η Ελλάδα κατατάσσεται 11η στην απασχόληση και 10η στον αριθμό δημιουργικών επιχειρήσεων στην τ. ΕΕ-28 (2014).
- Εργάζονται, κατά μέσο όρο 2,4 εργαζόμενοι ανά δημιουργική επιχείρηση (μέσος όρος τ. ΕΕ-28: 3,4 (2014)) ([ibid](#)).

2. Διάρθρωση του τομέα (2/2)

Τουρισμός

ΑΕΠ, απασχόληση και εισόδημα

- Ο τουρισμός το 2018 συνέβαλε ([ΙΝΣΕΤΕ, 2019](#)) άμεσα στη δημιουργία του 11,7% του ΑΕΠ της χώρας με 21,6 δισ. ευρώ σημειώνοντας **αύξηση** κατά 13,3% ή κατά 2,5 δισ. ευρώ σε σύγκριση με το 2017.
- Στις υπηρεσίες καταλύματος και εστίασης κατά το 2018 απασχολούνταν 361.726 εργαζόμενοι, μία αύξηση κατά 3,1% σε σύγκριση με το 2017 ([ΕΛΣΤΑΤ, 2019](#)).

Επιχειρήσεις και ανταγωνιστικότητα

- Κατά τη διάρκεια της κρίσης, η δυναμικότητα των ξενοδοχείων αυξήθηκε από 397.660 δωμάτια το 2010 σε 414.127 δωμάτια το 2017 ([ΙΝΣΕΤΕ, 2019](#)).
- Η δυναμικότητα των ξενοδοχείων 5 αστέρων αυξήθηκε από 51.100 δωμάτια το 2010 σε 74.884 δωμάτια το 2017.
- Ως προς την ανταγωνιστικότητα του ελληνικού τουρισμού, σύμφωνα με το [World Economic Forum](#), η Ελλάδα κατείχε την 25^η θέση ανάμεσα σε 140 χώρες στον κλάδο, θέση πολύ υψηλότερη από την ανταγωνιστικότητα της ελληνικής οικονομίας στο σύνολό της κατά το ίδιο έτος, αλλά με χαμηλή την ψηφιακή ωριμότητα του κλάδου (51^η θέση σε 140 χώρες).

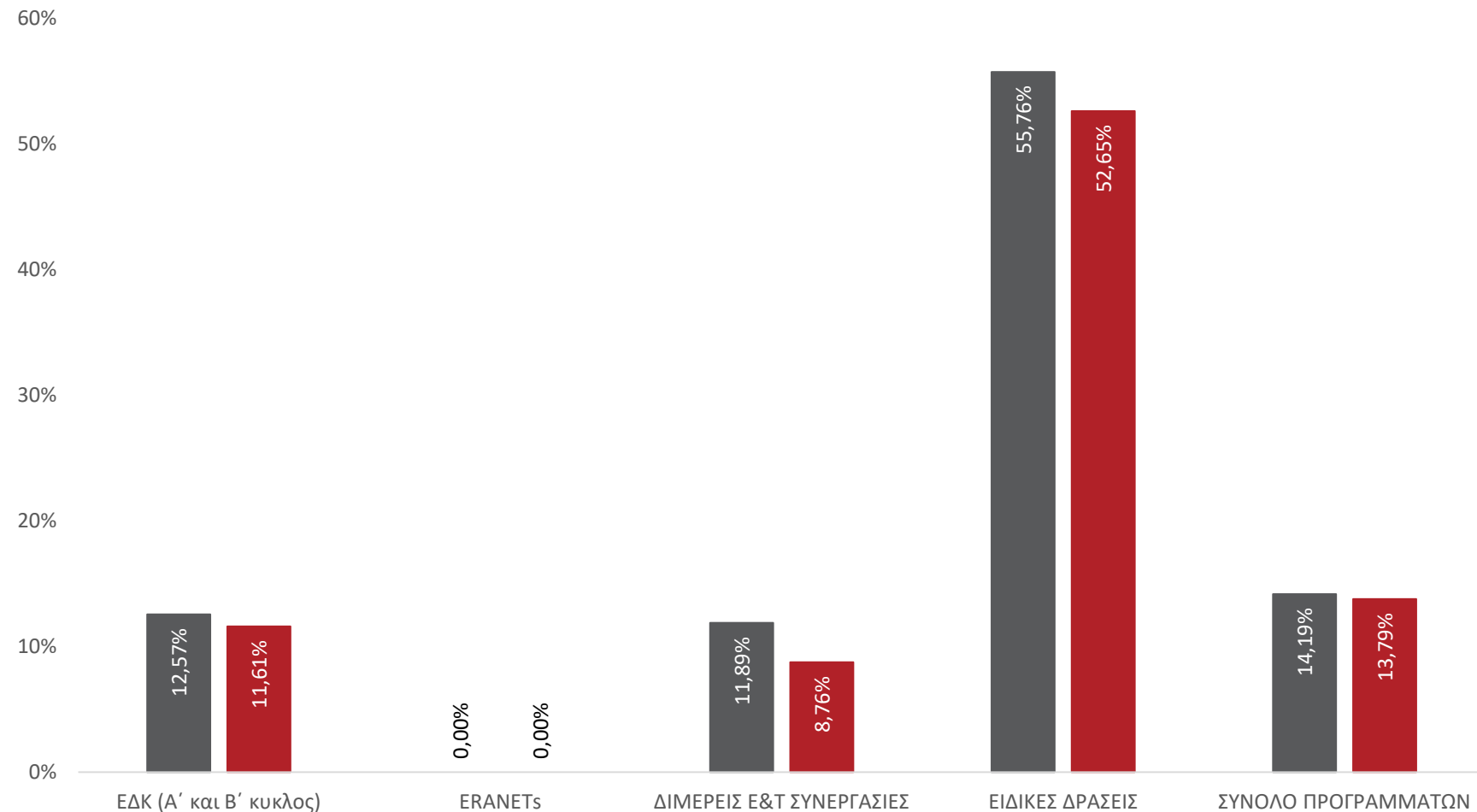
Δυνατότητες τομέα τουρισμού

- Περισσότερες από 170.000 νέες θέσεις εργασίας μπορούν να δημιουργηθούν στη χώρα από την ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων και την εφαρμογή των βέλτιστων πρακτικών ([Oxford Economics, 2017](#)).
- Η σύνδεση πολιτισμού–τουρισμού είναι εξέχουσας σημασίας -ο πολιτιστικός τουρισμός αποτελεί μια αναπτυσσόμενη αγορά που μπορεί να δώσει σημαντική ώθηση στην τουριστική ανάπτυξη, να αυξήσει τη μέση τουριστική δαπάνη και να επεκτείνει τη διάρκεια της τουριστικής περιόδου

3. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (1/4)

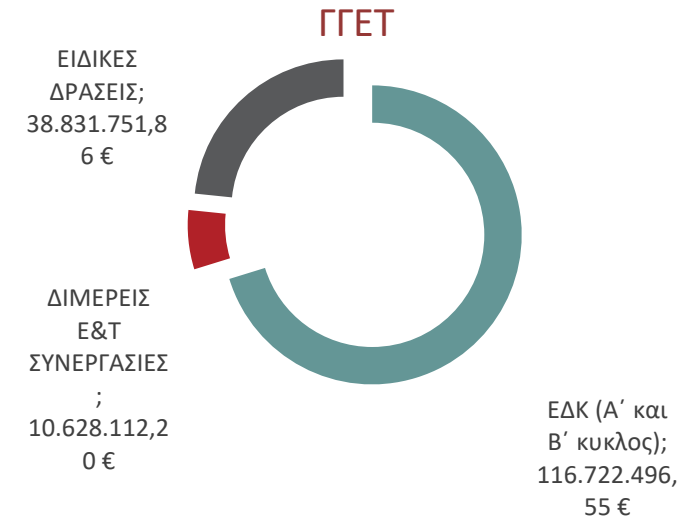
Σύνολο Προγραμμάτων Τομέα Τουρισμού – Πολιτισμού – Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών

ΤΠΔ: % Δ.Δ. υποβληθεισών και θετικά αξιολογηθεισών προτάσεων (επί των αντίστοιχων συνόλων ανά πρόγραμμα) έως 31.12.19. Πηγή: ΓΓΕΤ



■ % Δ.Δ. Υποβληθεισών Προτάσεων στον Τομέα / Σύνολο της Δ.Δ. των Υποβληθεισών Προτάσεων
■ % Δ.Δ. Θετικά Αξιολογηθεισών Προτάσεων στον Τομέα / Σύνολο της Δ.Δ. των Αξιολογηθεισών Προτάσεων

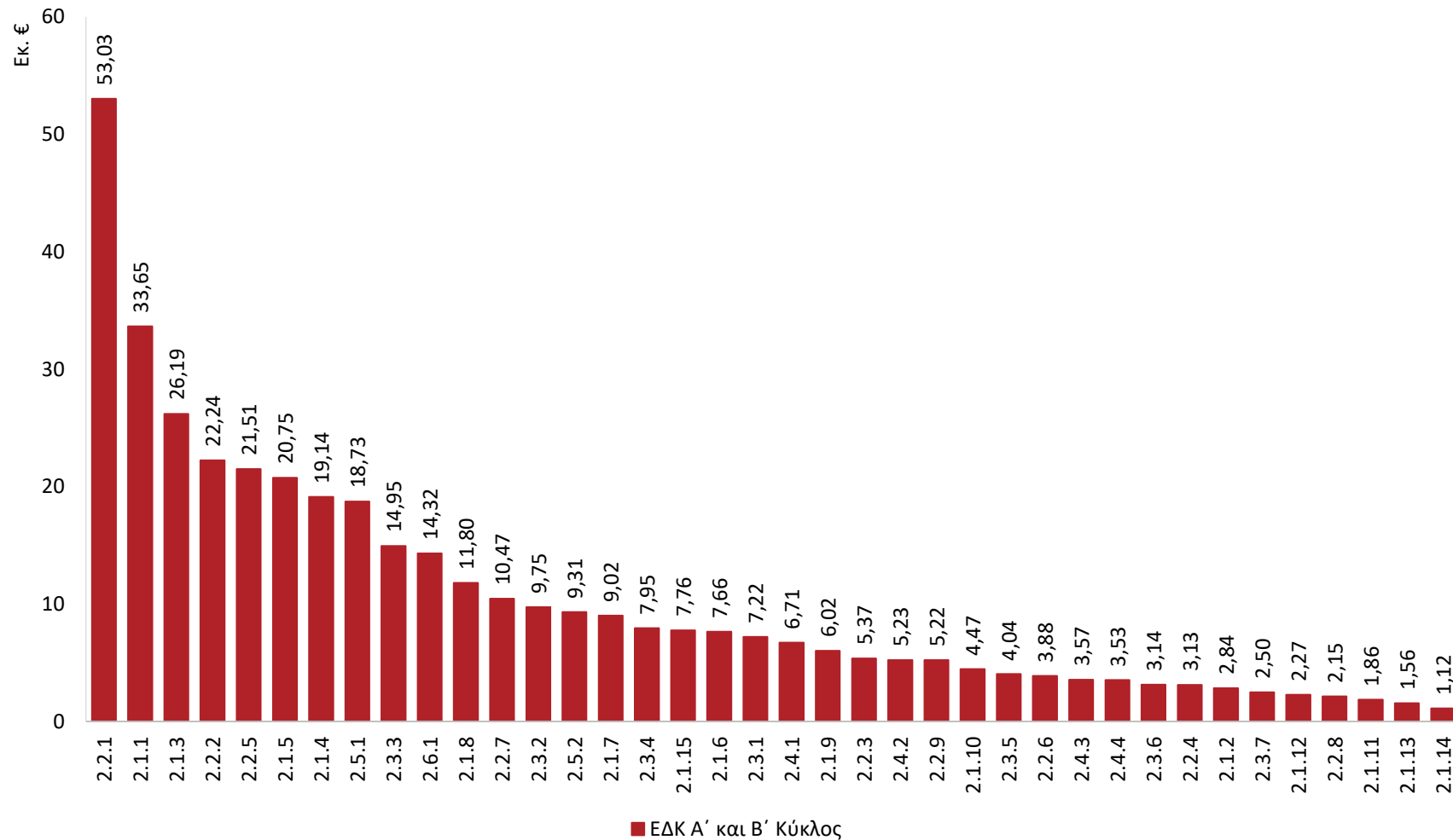
ΤΠΔ: Δ.Δ. θετικά αξιολογηθεισών προτάσεων έως 31.12.19. Πηγή: ΓΓΕΤ



3. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (2/4)

Τομέας Τουρισμού – Πολιτισμού – Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών στο ΕΔΚ

ΤΠΔ: Δ.Δ. υποβληθεισών προτάσεων ανά Θεματική Προτεραιότητα στο ΕΔΚ (Α' και Β' Κύκλος) έως 31.12.19. Πηγή: ΓΓΕΤ



■ ΕΔΚ Α' και Β' Κύκλος

Θεματικές Προτεραιότητες που αποτελούν το 40% της Δ.Δ. των υποβληθεισών προτάσεων αθροιστικά σε φθίνουσα σειρά

2.2.1 Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών

2.1.1 Ανάπτυξη εφαρμογών παροχής τουριστικών υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας και δικτύωσης που απευθύνονται σε επιχειρήσεις με σκοπό την εξατομικευμένη παροχή πληροφοριών, συστάσεων και περιεχομένου προς τους ταξιδιώτες.

2.1.3. Ανάπτυξη και αξιοποίηση καινοτόμων εργαλείων, προϊόντων, υπηρεσιών και διαδικασιών, για την υποστήριξη ειδικών μορφών τουρισμού.

2.2.2 Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών για την αναβίωση, αναπαράσταση και διάδοση της άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς και σχετικών τεκμηρίων, καθώς και του σύγχρονου πολιτισμού (παραστατικές / εικαστικές τέχνες κλπ.) μέσω τεχνολογιών / τεχνικών λόγου, ήχου, εικόνας, επαυξημένης πραγματικότητας κλπ.

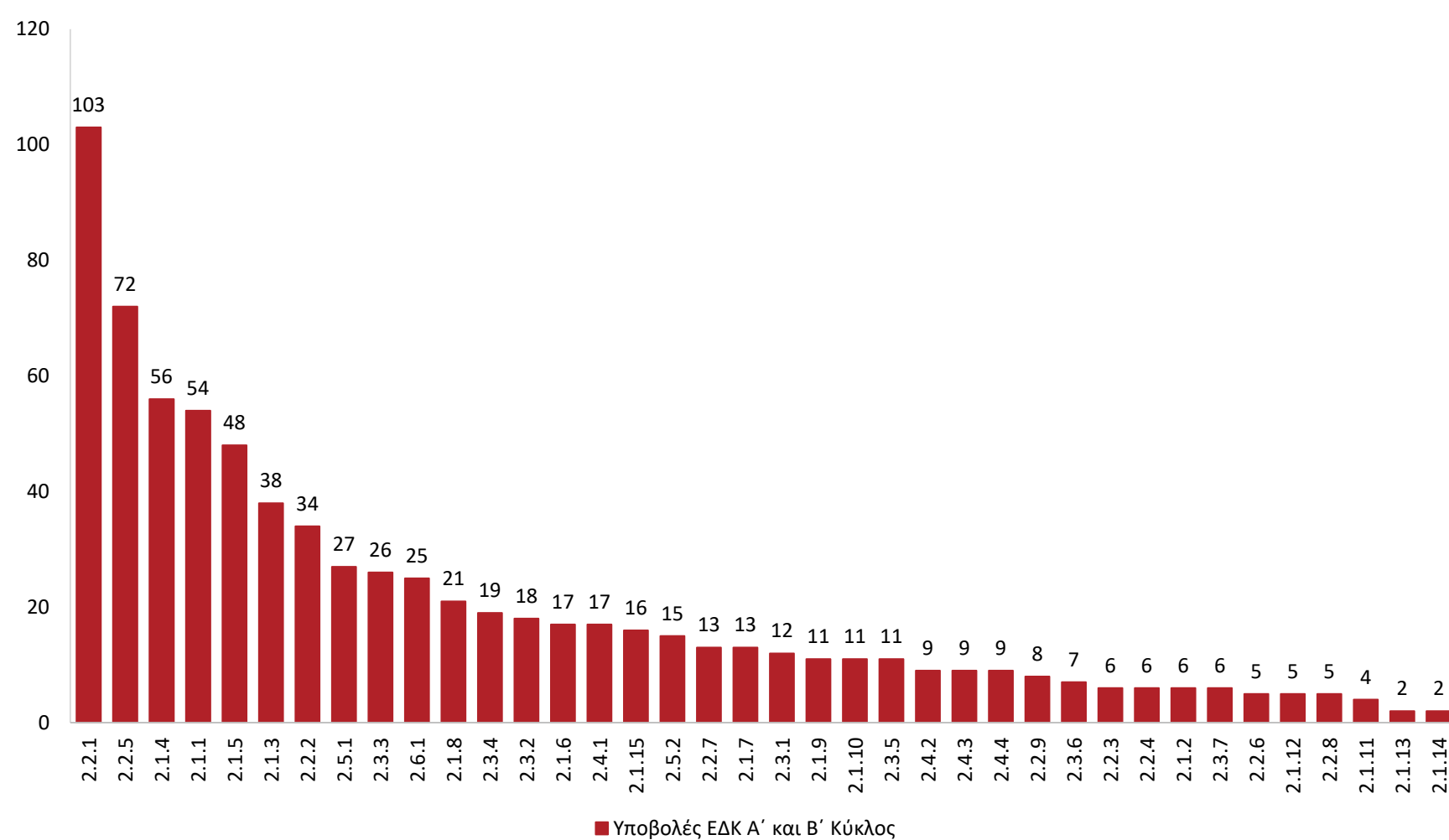
2.2.5 Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και τεχνικών παιγνιοποίησης (gamification) για ΗΥ, κινητές συσκευές και παιχνιδομηχανές, αξιοποιώντας πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (τέχνες, ιστορία, επιστήμες κλπ.), για σκοπούς ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ανάπτυξης της σχεδιαστικής σκέψης, ανάδειξης του πολιτισμού και προώθησης του τουρισμού.

Οι τίτλοι των Θεματικών Προτεραιοτήτων είναι συγκεντρωμένοι [εδώ](#).

3. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (3/4)

Τομέας Τουρισμού – Πολιτισμού – Πολιτιστικών και Δημιουργικών Βιομηχανιών στο ΕΔΚ

ΤΠΔ: Αριθμός υποβληθεισών προτάσεων ανά Θεματική Προτεραιότητα στο ΕΔΚ (Α΄ και Β΄ Κύκλος) έως 31.12.19. Πηγή: ΓΓΕΤ



■ Υποβολές ΕΔΚ Α΄ και Β΄ Κύκλος

Θεματικές Προτεραιότητες που αποτελούν το 40% των υποβληθεισών προτάσεων αθροιστικά σε φθίνουσα σειρά

2.2.1 Ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών

2.2.5 Ανάπτυξη ψηφιακών παιγνίων και τεχνικών παιγνιοποίησης (gamification) για ΗΥ, κινητές συσκευές και παιχνιδομηχανές, αξιοποιώντας πολιτιστικό και τουριστικό περιεχόμενο (τέχνες, ιστορία, επιστήμες κλπ.), για σκοπούς ψυχαγωγίας, εκπαίδευσης, ανάπτυξης της σχεδιαστικής σκέψης, ανάδειξης του πολιτισμού και προώθησης του τουρισμού.

2.1.4 Ανάπτυξη προϊόντων και υπηρεσιών για την υποστήριξη επιχειρήσεων και φορέων που απευθύνονται σε ειδικές πληθυσμιακές ομάδες (π.χ. ΑΜΕΑ, παιδιά, ηλικιωμένοι, χρονίως πάσχοντες).

2.1.1 Ανάπτυξη εφαρμογών παροχής τουριστικών υπηρεσιών προστιθέμενης αξίας και δικτύωσης που απευθύνονται σε επιχειρήσεις με σκοπό την εξατομικευμένη παροχή πληροφοριών, συστάσεων και περιεχομένου προς τους ταξιδιώτες (π.χ. προηγμένες μηχανές ολοκληρωμένης σχεδίασης πακέτου διακοπών ή/και εξατομικευμένων δραστηριοτήτων, επιλογή διάδρομων, δραστηριοτήτων, σημείων ενδιαφέροντος, τουριστικών καταλυμάτων, γεγονότων/εκδηλώσεων, δρομολογίων MMM).

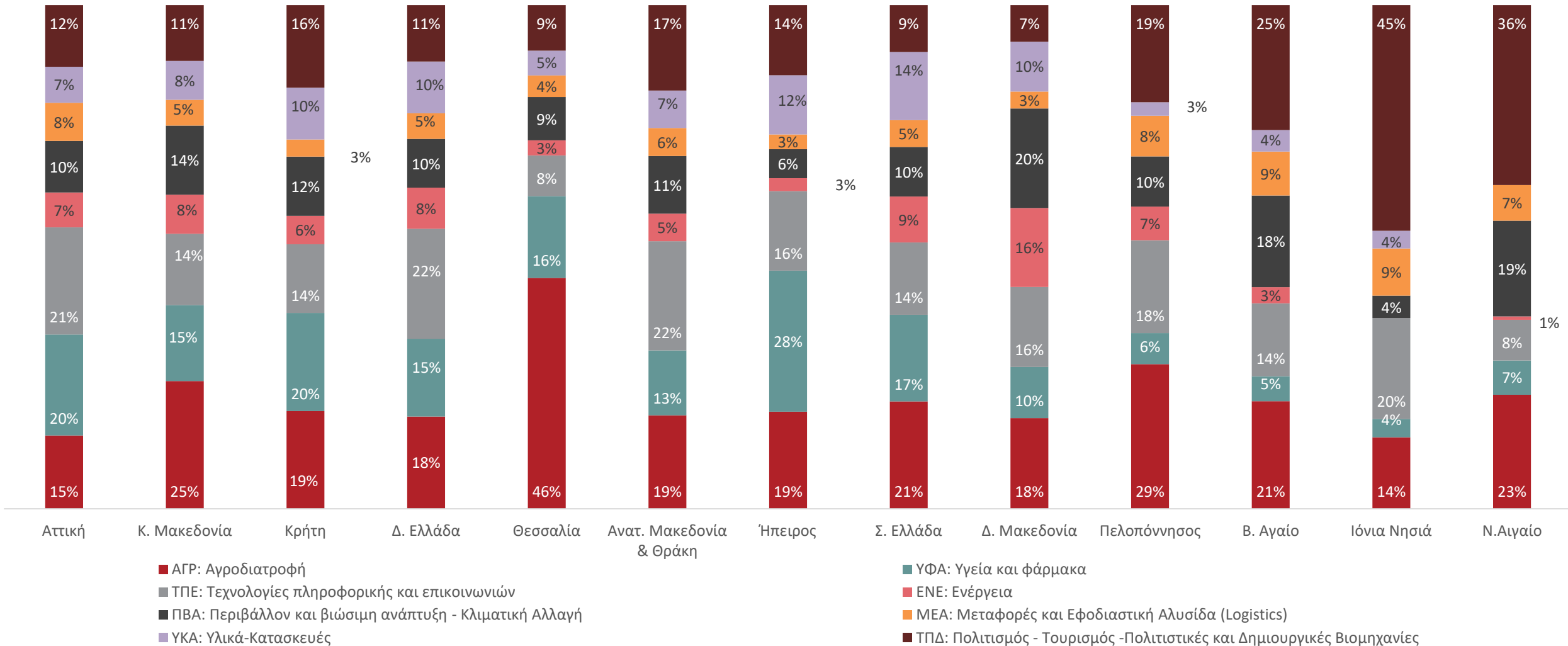
Οι τίτλοι των Θεματικών Προτεραιοτήτων είναι συγκεντρωμένοι [εδώ](#).

3. Επιδόσεις ΕΤΑΚ κατά την περίοδο 2014-2020 (4/4)

Περιφερειακή διάσταση ΕΔΚ

ΕΡΕΥΝΩ-ΔΗΜΙΟΥΡΓΩ-ΚΑΙΝΟΤΟΜΩ

Υποβολές (% Δ.Δ.) Α' και Β' κύκλου ανά Περιφέρεια και Θεματικό Τομέα έως 31.12.19. Πηγή: ΓΓΕΤ



4. Θέματα προς συζήτηση

A

- Συμπεράσματα / Διαπιστώσεις από την συμμετοχή στην δράση «Ερευνώ-Δημιουργώ-Καινοτομώ»

B

- Επιθυμητό επίπεδο εξειδίκευσης της RIS3: Προτεραιότητες ή κατηγορίες παρέμβασης;
- Προτάσεις αναδιατύπωσης λεκτικού προτεραιοτήτων ή κατηγοριών παρέμβασης
- Προτάσεις για δράσεις που θα ενισχύσουν τον τομέα

Γ

- Προτάσεις για διαθεματικότητα και τρόπους προσέγγισης (π.χ. κυκλική οικονομία, Industry 4.0)

Δ

- Προτάσεις για αλυσίδες αξίας

Ε

- Απαιτούμενες δεξιότητες για την ανάπτυξη του τομέα

ΣΤ

- Νέα θέματα



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΕΠΕΝΔΥΣΕΩΝ

ΓΕΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ



Αθήνα, 28 Ιανουαρίου 2021

Ευχαριστούμε για την προσοχή σας !

Συντονίστρια: Ε. Τσανάκα

Δ/νη Σχεδιασμού & Προγραμματισμού Πολιτικών & Δράσεων Έρευνας & Καινοτομίας

