



Παραγωγή οπτικοακουστικών έργων στην Ελλάδα: Τάσεις, οικονομική συμβολή και προοπτικές ανάπτυξης

ΑΘΗΝΑ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2026

Αντικείμενο της μελέτης

- Αποτύπωση της υφιστάμενης κατάστασης και των τάσεων του εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
- Εκτίμηση οικονομικού αποτυπώματος του κλάδου, λαμβάνοντας υπόψη τις διασυνδέσεις με άλλους κλάδους της οικονομίας
- Εκτίμηση επίδρασης διεθνών κινηματογραφικών παραγωγών που πραγματοποιήθηκαν στη χώρα, στον εγχώριο τουρισμό

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή
2. Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
3. Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης
4. Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία
5. Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον τουρισμό
6. Συμπεράσματα και ενδεικτικές παρεμβάσεις

Ο οπτικοακουστικός τομέας περιλαμβάνει διαφορετικού τύπου έργα και λειτουργίες κατά μήκος της αλυσίδας αξίας

Οπτικοακουστικός τομέας

Κατηγορίες έργων



Λειτουργίες αλυσίδας αξίας

Παραγωγή

Διανομή

Προβολή/Πώληση

Η ετερογένεια του τομέα δημιουργεί προκλήσεις στην αποτύπωση της οικονομικής δραστηριότητας και απαιτεί στοχευμένες και διαφοροποιημένες πολιτικές στήριξης

Ενώ δραστηριοποιείται σε ένα ταχέως μεταβαλλόμενο περιβάλλον που δημιουργεί τόσο ευκαιρίες όσο και προκλήσεις

Πανδημία COVID-19

➤ Ταινίες – Σειρές:

- Σοβαρές διαταραχές στην παραγωγή όσο και διανομή των ταινιών
 - Οι ταξιδιωτικοί περιορισμοί και τα υγειονομικά πρωτόκολλα δυσχέραναν τα διεθνή γυρίσματα, προκάλεσαν αναβολές και αύξησαν το κόστος παραγωγής
- Εξάπλωση ψηφιακών καναλιών διανομής

➤ Ψηφιακά Παιχνίδια:

- Κατά τη διάρκεια της πανδημίας, η ζήτηση αυξήθηκε οδηγώντας σε επέκταση της αγοράς
- Ωστόσο, μέρος αυτής της αναπτυξιακής δυναμικής αποδείχθηκε μη βιώσιμο μετά την πανδημία, ιδίως στις ΗΠΑ

Τεχνολογία

Νέες τεχνολογίες όπως η τεχνητή νοημοσύνη (AI), η εικονική παραγωγή (virtual production) και ο συνεχώς εξελισσόμενος εξοπλισμός (π.χ. drones):

- Δύνανται να μειώσουν το κόστος και να ενισχύσουν τις δημιουργικές δυνατότητες ακόμη και μικρότερων παραγωγών

Ωστόσο ταυτόχρονα δημιουργούν την ανάγκη:

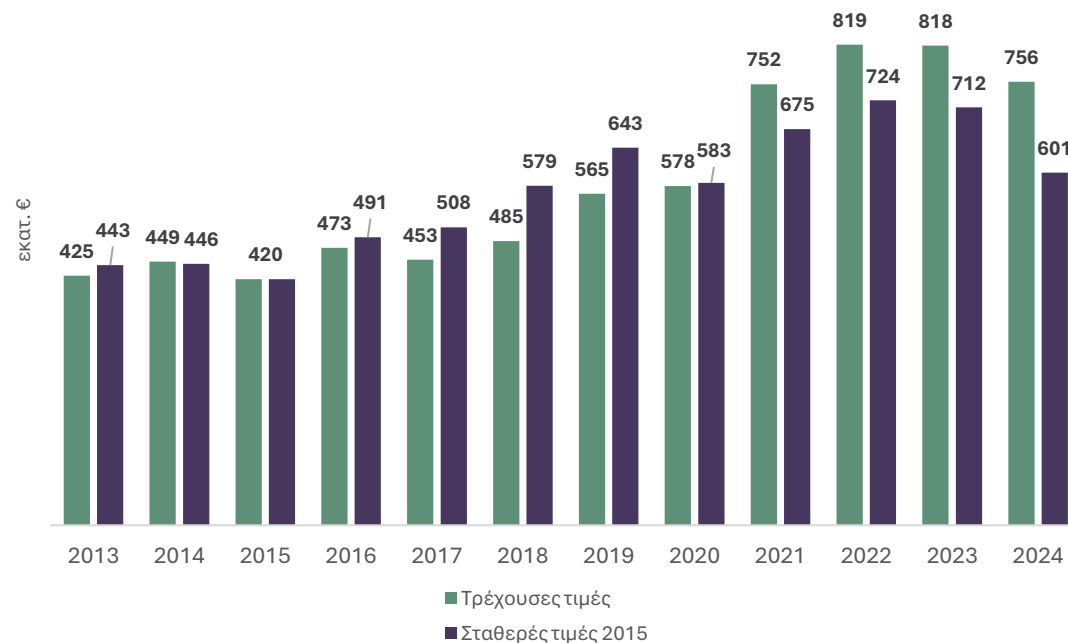
- Συνεχούς προσαρμογής σε νέα εργαλεία και δεξιότητες
- Διαμόρφωσης ενός αποτελεσματικού ρυθμιστικού πλαισίου, μεταξύ άλλων για ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας και προστασίας δημιουργών

Περιεχόμενα

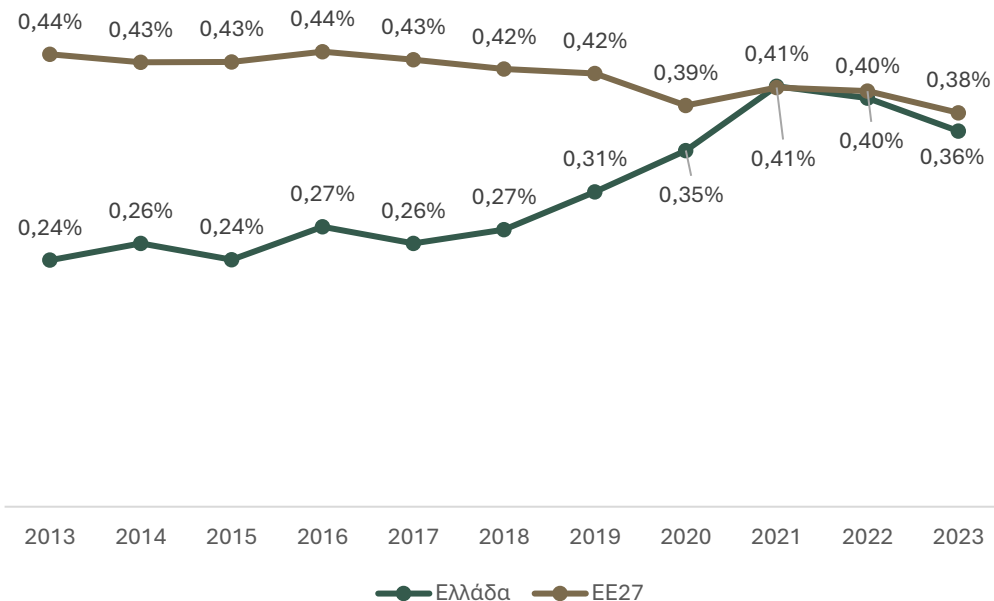
1. Εισαγωγή
2. Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
3. Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης
4. Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία
5. Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον τουρισμό
6. Συμπεράσματα και ενδεικτικές παρεμβάσεις

Σημαντική αύξηση της Ακαθάριστη Προστιθέμενης Αξίας του συνολικού οπτικοακουστικού τομέα στη χώρα την τελευταία δεκαετία (+78% σε τρέχουσες τιμές την περίοδο 2013-2024)

Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ.
€, Ελλάδα, 2013-2024



ΑΠΑ ως % του ΑΕΠ, Ελλάδα και ΕΕ27

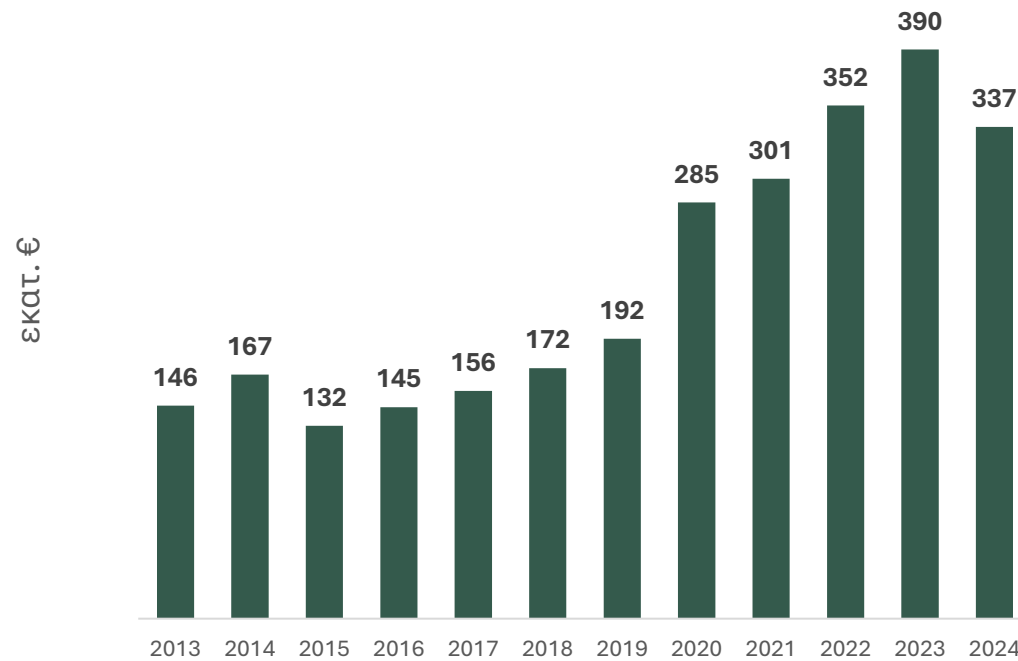


Πηγή: Eurostat, National Accounts. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν τόσο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) όσο και τον κλάδο J60 (διανομή περιεχομένου – ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές)

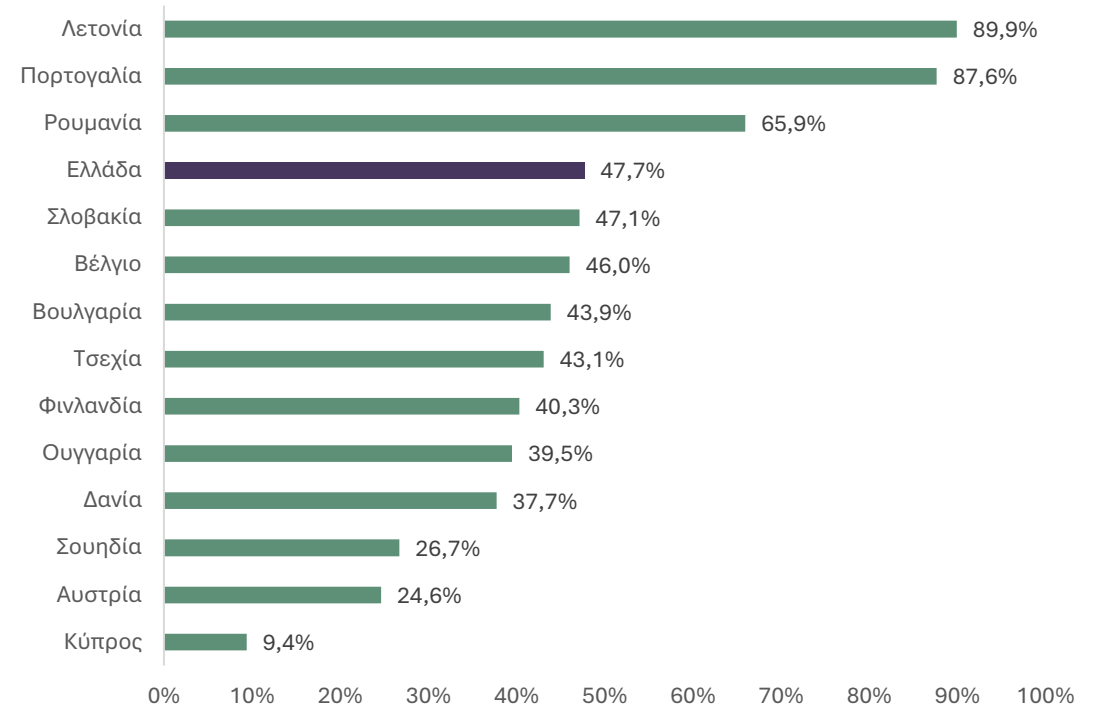
Η ΑΠΑ του εγχώριου τομέα ως ποσοστό του ΑΕΠ έχει συγκλίνει με τον μέσο όρο της ΕΕ27 τα τελευταία χρόνια

Σημαντική ήταν και η αύξηση των επενδύσεων του οπτικοακουστικού τομέα οι οποίες υπερδιπλασιάστηκαν την ίδια περίοδο

Σχηματισμός Παγίου Κεφαλαίου, Ελλάδα



Σχηματισμός παγίου κεφαλαίου ως % της ΑΠΑ, Χώρες της ΕΕ27, 2023

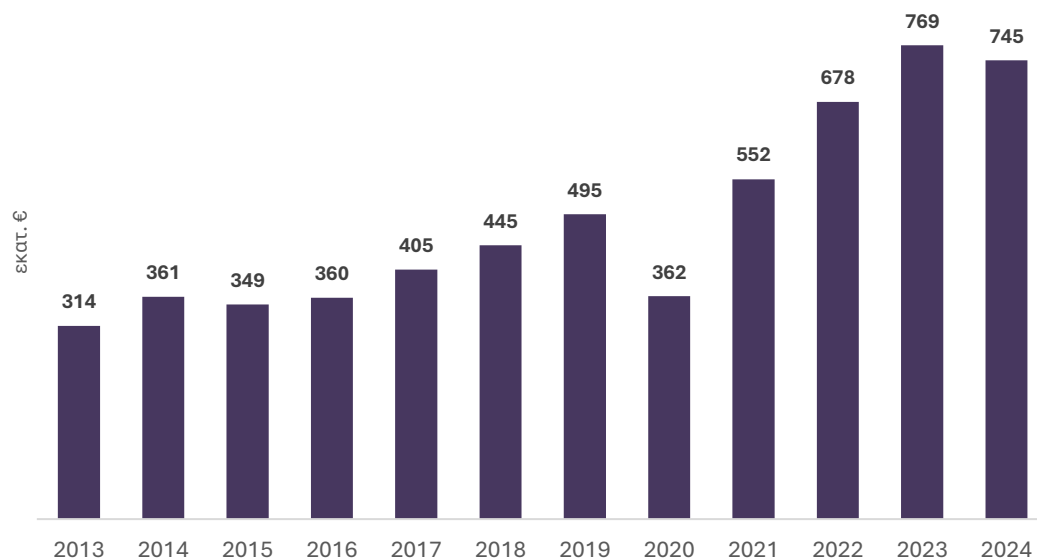


Πηγή: Eurostat, National Accounts. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν τόσο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) όσο και τον κλάδο J60 (διανομή περιεχομένου – ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές)

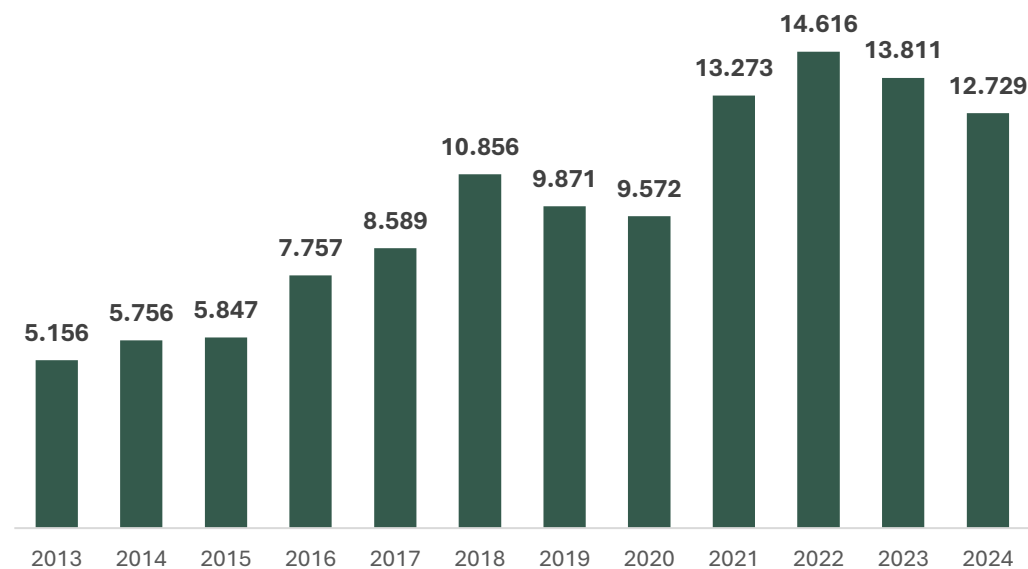
Οι επενδύσεις του εγχώριου τομέα ξεπέρασαν το 47% της ΑΠΑ του το 2023 τοποθετώντας τη χώρα στις υψηλότερες θέσεις μεταξύ άλλων ευρωπαϊκών

Ειδικότερα στον εγχώριο κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων παρατηρείται σημαντική αύξηση του κύκλου εργασιών των επιχειρήσεων και της απασχόλησης

Κύκλος Εργασιών κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων, Ελλάδα



Αριθμός Εργαζομένων του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων, Ελλάδα

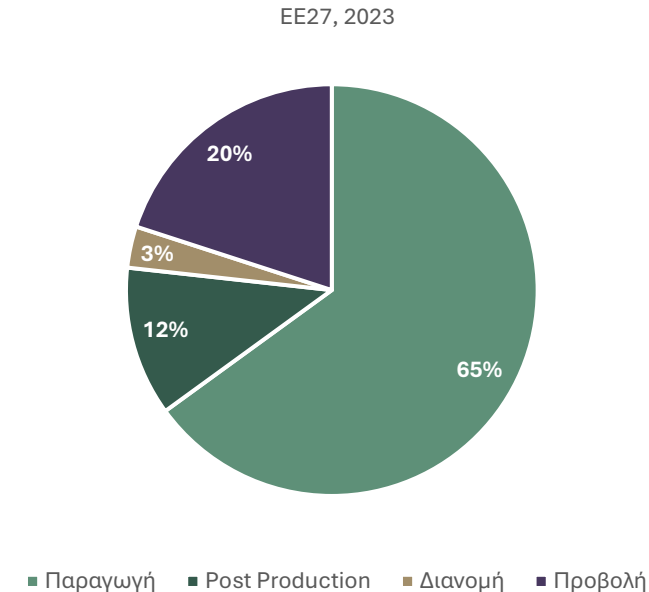
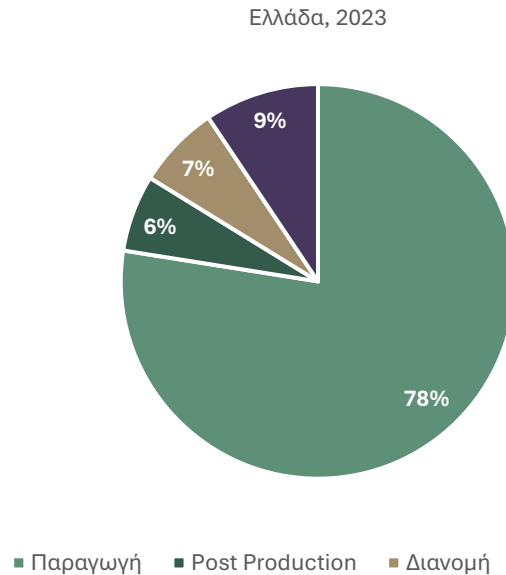


Πηγή: Eurostat, Structural Business Statistics. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν μόνο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) χωρίς τις ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές

- Ο κύκλος εργασιών των επιχειρήσεων παραγωγής οπτικοακουστικών έργων ανήλθε το 2024 στα €745 εκατ. σημειώνοντας αύξηση +137% σε σχέση με το 2013.
- Διαχρονικά σημαντική αύξηση παρατηρείται και στον αριθμό εργαζομένων του κλάδου, ο οποίος από 5.156 το 2013 αυξήθηκε στις 12.729 το 2024 (+147%), σημειώνοντας ωστόσο μια πτωτική πορεία την τελευταία διετία.

Ωστόσο διαφορά παρατηρείται στη δομή της απασχόλησης του εγχώριου κλάδου παραγωγής ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων σε σχέση με την ΕΕ27

Αριθμός εργαζομένων στον κλάδο παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων ανά υποτομέα



Πηγή: Eurostat, Structural Business Statistics. Σημείωση: Τα στοιχεία αφορούν τους κλάδους J5911-J5914

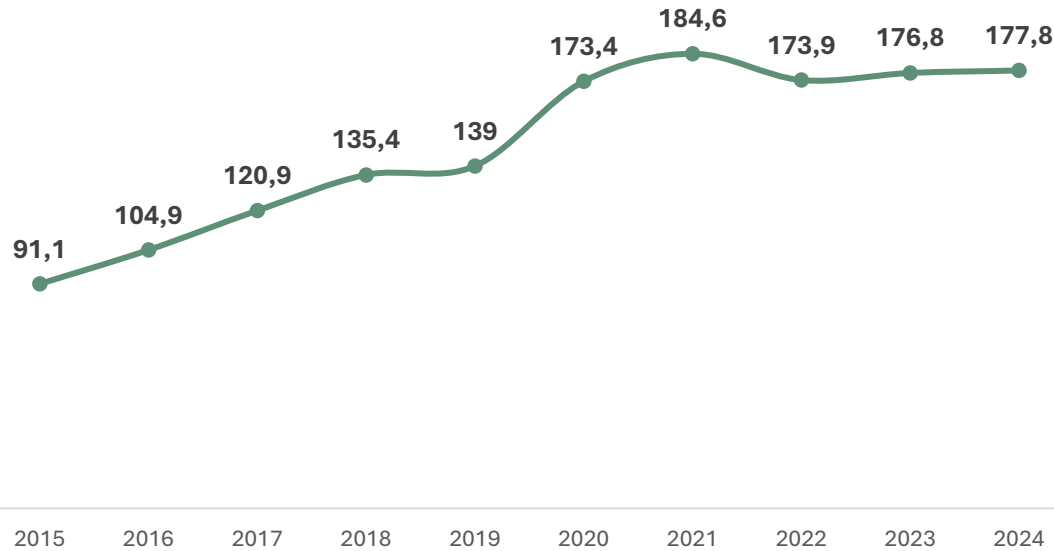
- Συγκεκριμένα, η Ελλάδα φαίνεται να απασχολεί περισσότερους εργαζόμενους στον υποτομέα της παραγωγής έργων σε σχέση με την ΕΕ27 (78% και 65% αντίστοιχα), ενώ λιγότεροι απασχολούμενοι καταγράφονται σε δραστηριότητες όπως η προβολή και το post-production (αθροιστικά 15% στην Ελλάδα σε σχέση με 32% στην ΕΕ27).
- Αυτό ενδέχεται να σχετίζεται με το ανταγωνιστικό πλεονεκτήματα της χώρας στα εξωτερικά γυρίσματα.



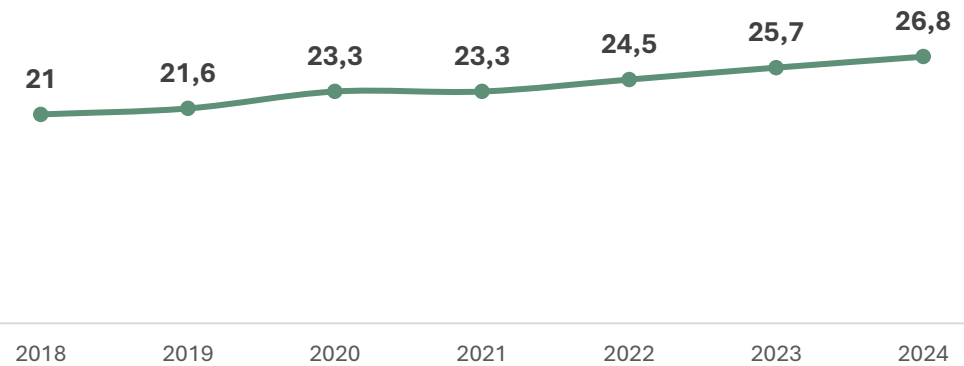
ΒΑΣΙΚΑ ΜΕΓΕΘΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Σημαντική ανάπτυξη της αγοράς ψηφιακών παιχνιδιών τόσο σε παγκόσμιο όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο

Παγκόσμια αγορά ψηφιακών παιχνιδιών σε όρους καταναλωτικής δαπάνης, σε δισεκ. \$



Ευρωπαϊκή αγορά ψηφιακών παιχνιδιών, σε δισεκ. €



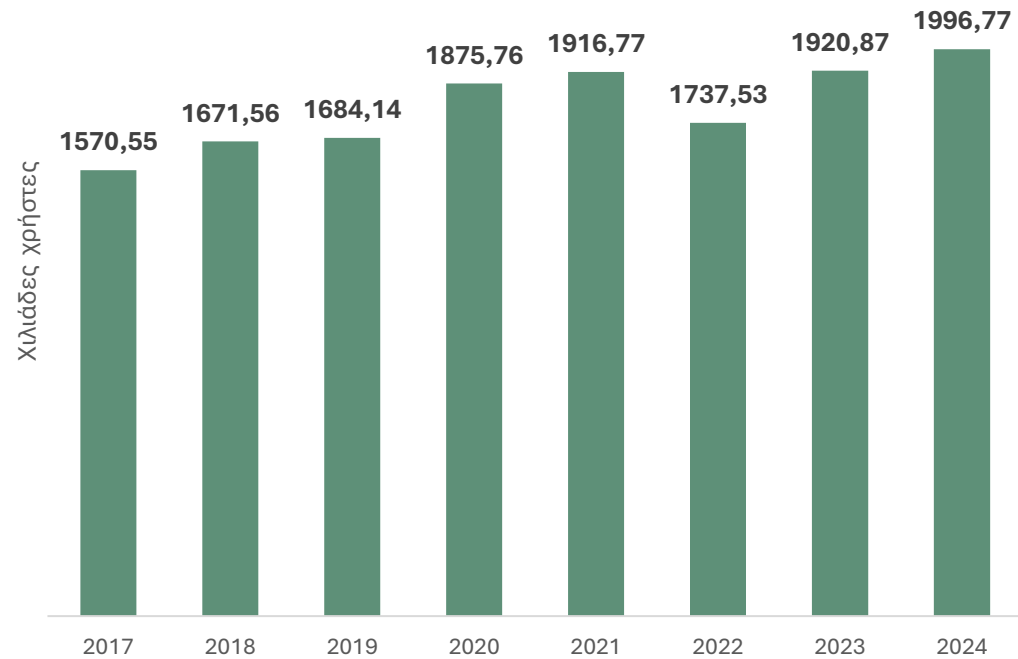
Πηγή: [Newzoo.com](https://www.newzoo.com). Σημείωση: Εξαιρούνται ο εξοπλισμός καθώς και τα έσοδα από διαφημίσεις και τυχερά παίγνια. Βάσει της νέας μεθοδολογίας εκτίμησης που δημοσίευσε το 1ο τρίμηνο του '25

Πηγή: [Video Games Europe, European Key Facts 2024](#)

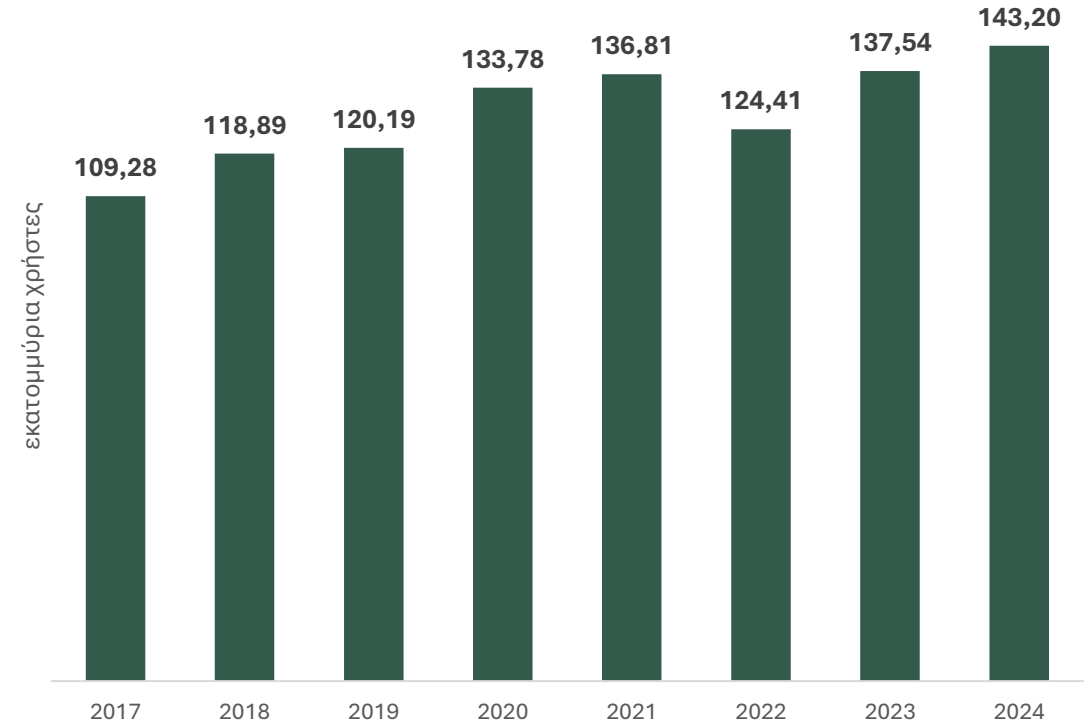
- Η ανάπτυξη της αγοράς συνολικά την περίοδο 2018-2024 ανήλθε στο +31,3% σε παγκόσμιο επίπεδο και στο +27,6% στην Ευρώπη.
- Στην Ευρώπη ο ρυθμός ανάπτυξης είναι πιο γραμμικός χωρίς την έντονη καμπή που δημιουργήθηκε σε παγκόσμιο επίπεδο τη διετία 2020-2021 λόγω της πανδημίας.

Σε επίπεδο χρηστών η Ελλάδα παρουσιάζει την ίδια πορεία με την ΕΕ27 την περίοδο 2017-2024, σημειώνοντας αύξηση +27,1%

Χρήστες βιντεοπαιχνιδιών (χιλιάδες), Ελλάδα



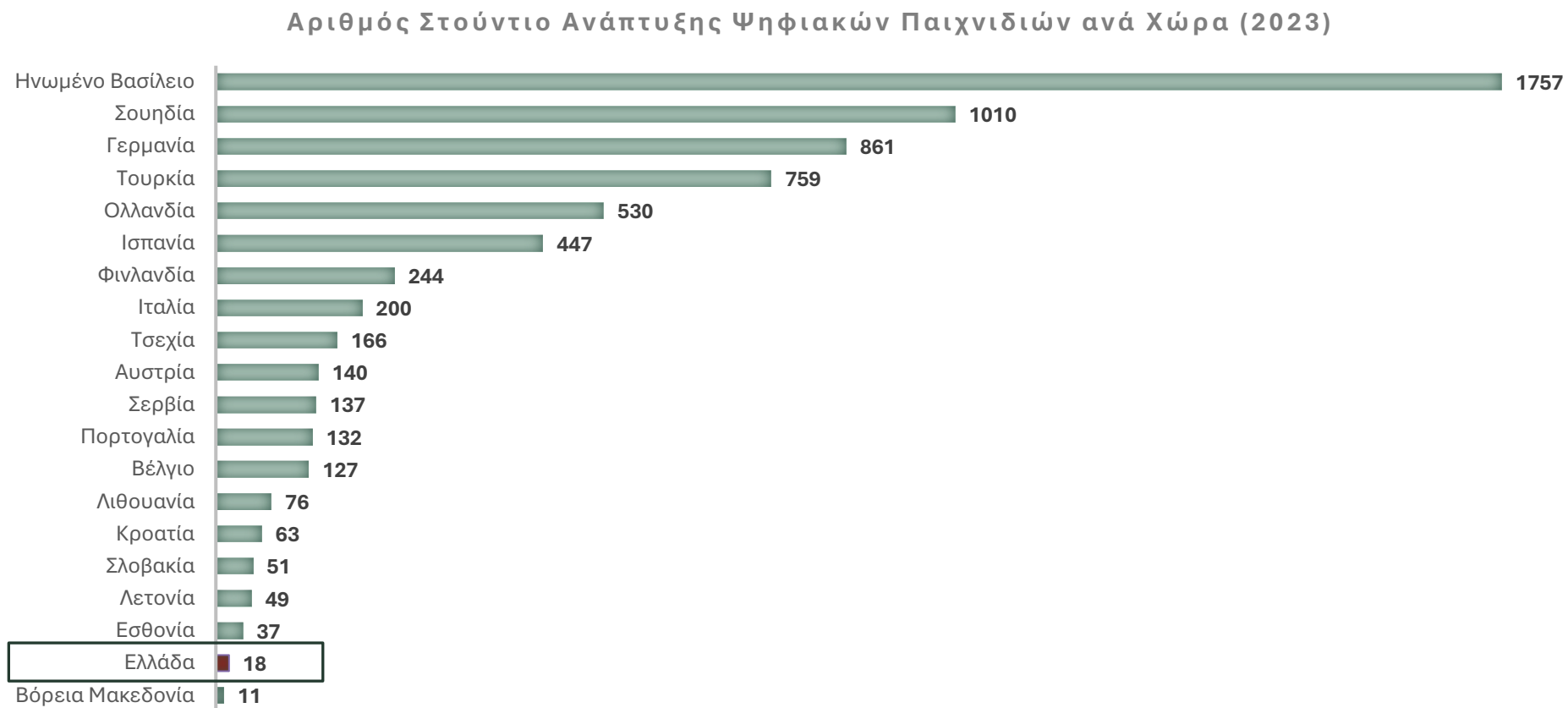
Χρήστες βιντεοπαιχνιδιών (εκατομμύρια), ΕΕ27



Πηγή: STATISTA

Τόσο στην Ελλάδα όσο και στην ΕΕ27 το 2022, μετά το πέρας της πανδημίας, σημειώθηκε έντονη μείωση χρηστών (-9,4% στην Ελλάδα και -9,1% στην ΕΕ27 σε σχέση με το 2021).

Ο κλάδος παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών στην Ελλάδα βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο με τον δεύτερο χαμηλότερο αριθμό στούντιο σε σχέση με άλλες χώρες



Πηγή: EGDF, 2023 European Video Games Industry Report. Σημείωση: 65% των παρατηρήσεων αφορούν το 2023 και 35% το 2022

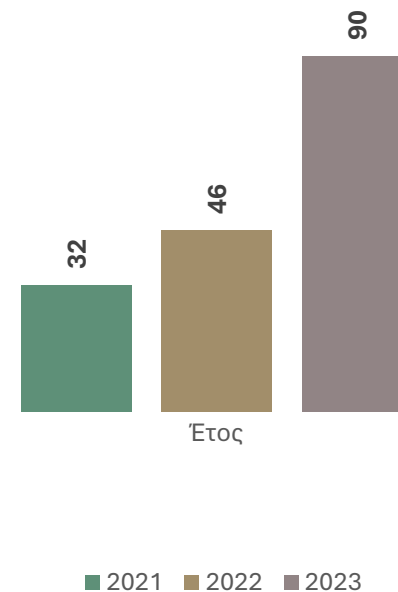
Αν και στην Ελλάδα το 2023 καταγράφηκε ο μικρότερος αριθμός εργαζομένων, η πορεία από το 2021 είναι σταθερά ανοδική

Εργαζόμενοι σε Εταιρείες Βιντεοπαιχνιδιών ανά Χώρα (2023)



Στη χώρα υπάρχουν και ελεύθεροι επαγγελματίες ή μικρές επιχειρήσεις που ασχολούνται με την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών. Βάσει στοιχείων του Συλλόγου Δημιουργών Ψηφιακών Παιχνιδιών Ελλάδος το **2022** κατεγράφησαν **151 ελεύθεροι επαγγελματίες δημιουργοί παιχνιδιών**.

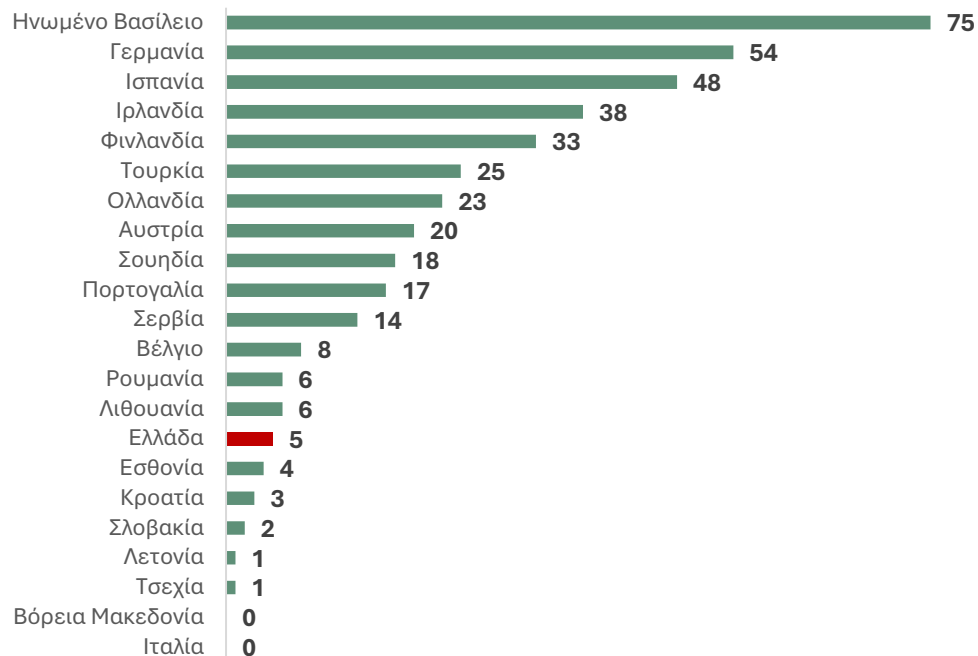
Αριθμός Εργαζομένων στον Κλάδο, Ελλάδα



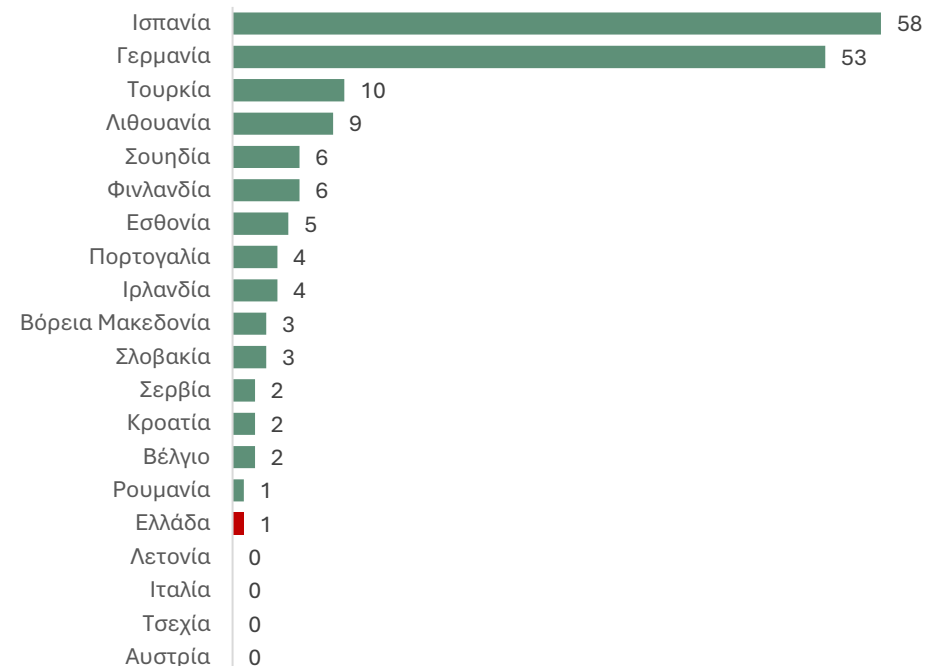
Σημείωση: 65% των παρατηρήσεων αφορούν το 2023 και 35% το 2022

Στην Ελλάδα το 2023 εντοπίστηκαν 5 ιδρύματα τυπικής εκπαίδευσης και 1 μη-τυπικής που προσέφεραν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών

Αριθμός ιδρυμάτων τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών



Αριθμός ιδρυμάτων μη-τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών

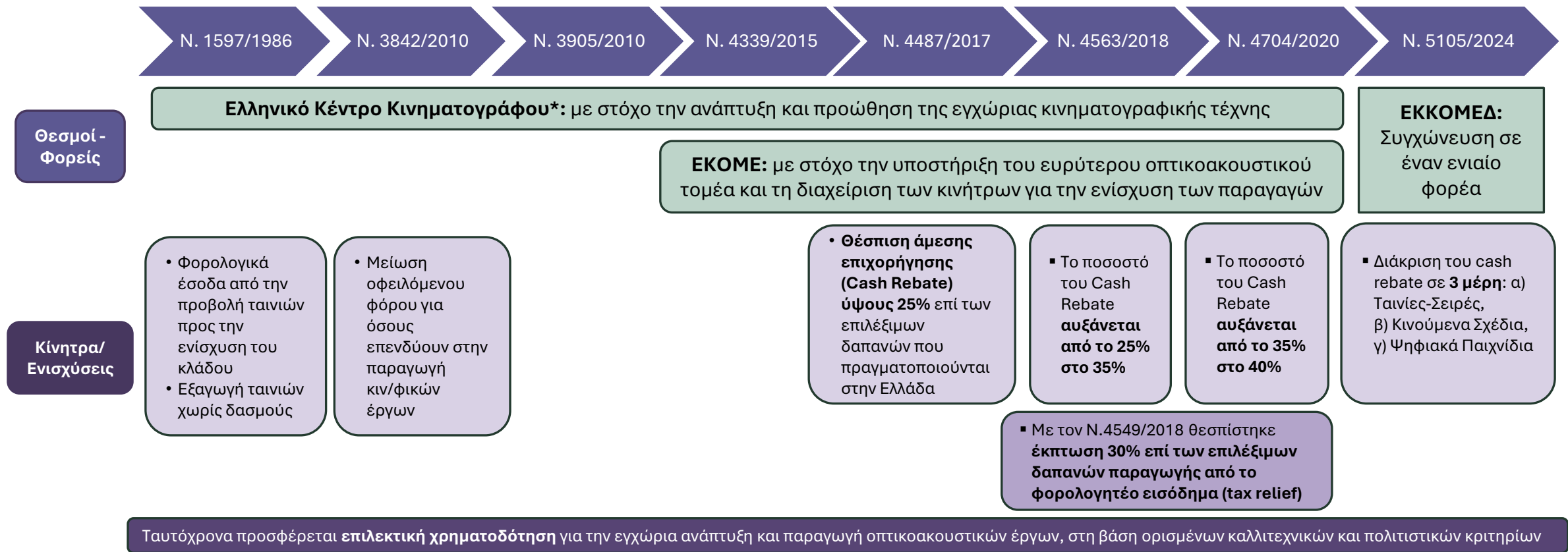


Η ύπαρξη εκπαιδευτικών προγραμμάτων συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και καταρτισμένου εργατικού δυναμικού και συνεπώς στην ενίσχυση του ευρύτερου οικοσυστήματος παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή
2. Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
- 3. Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης**
4. Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία
5. Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον τουρισμό
6. Συμπεράσματα και ενδεικτικές παρεμβάσεις

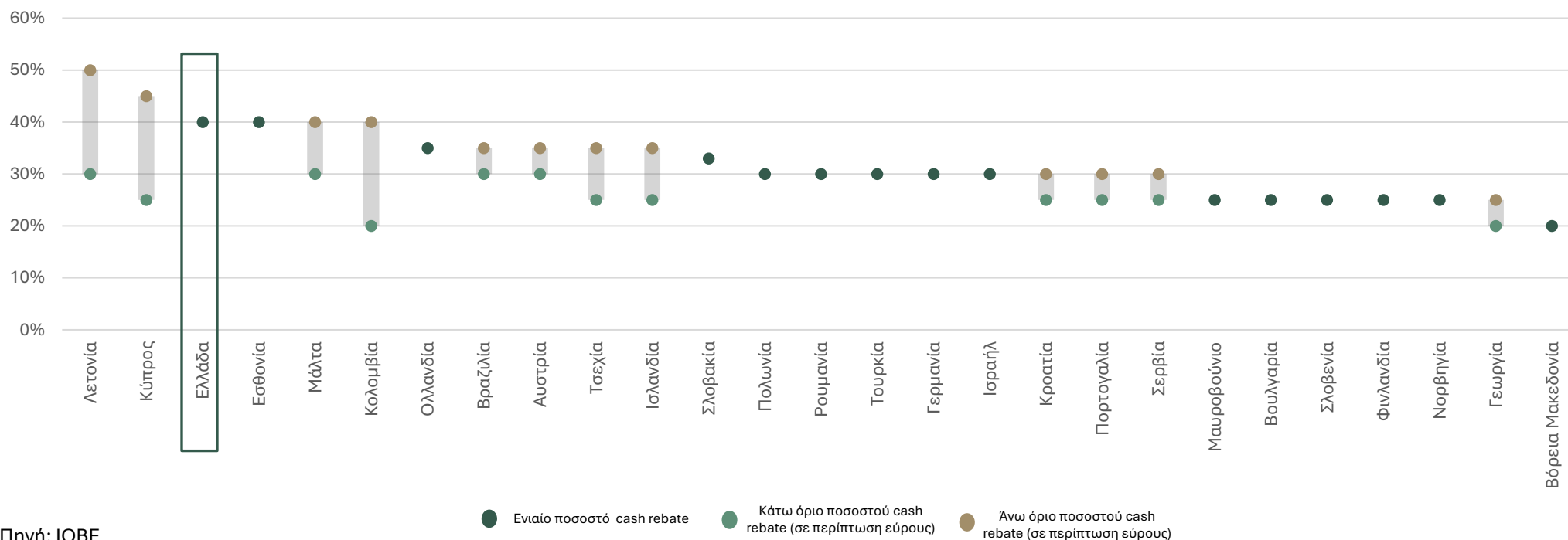
Η εγχώρια νομοθεσία έως το 2010 έθεσε τις βάσεις ενός πλαισίου στήριξης του τομέα ενώ από το 2017 ενισχύεται ο επενδυτικός χαρακτήρας του εθνικού πλαισίου



* Η λειτουργία του ξεκινά από το 1970 με την επωνυμία «Γενική Κινηματογραφικών Επιχειρήσεων» ως θυγατρική της Ελληνικής Τράπεζας Βιομηχανικής Αναπτύξεως

Το ελληνικό cash rebate προσφέρει ένα από τα υψηλότερα ποσοστά ενίσχυσης ανάμεσα σε πολλές χώρες εντός και εκτός Ευρώπης

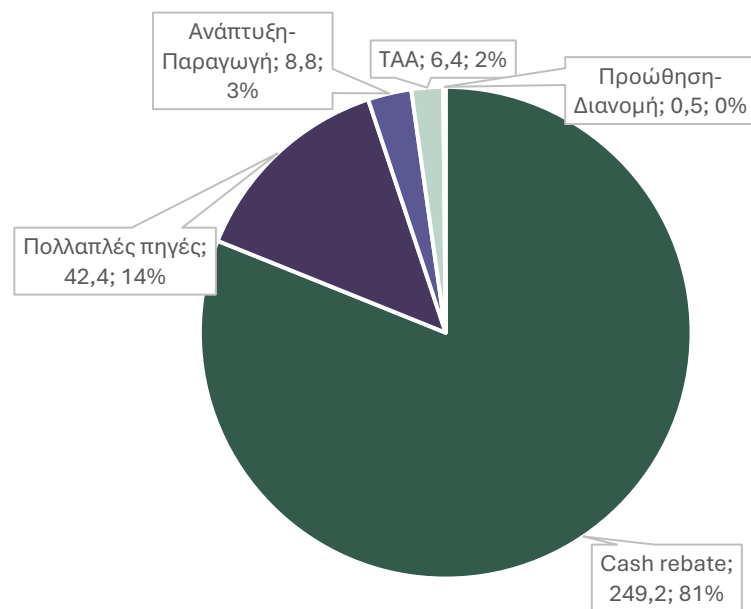
Ποσοστά ενίσχυσης Cash Rebate, χώρες εντός και εκτός ΕΕ



Σημείωση: Τα παραπάνω αποτελούν μια σύνοψη των διαθέσιμων κινήτρων cash rebate στην εκάστοτε χώρα. Η διαθέσιμη χρηματοδότηση ενδέχεται να έχει πιο λεπτομερείς ή πολύπλοκους όρους. Για παράδειγμα, στη Λετονία το 50% αποτελεί ανώτατο όριο εάν συνδυαστούν 2 προγράμματα cash rebate. Επίσης το είδος των οπτικοακουστικών έργων που εντάσσονται στο πρόγραμμα της κάθε χώρας διαφέρει. Τέλος, η εκάστοτε βάση πάνω στην οποία εφαρμόζεται το ποσοστό του cash rebate ή τα ανώτατα όρια δύνανται να διαφέρουν, επομένως δεν είναι όλα τα ποσοστά άμεσα συγκρίσιμα.

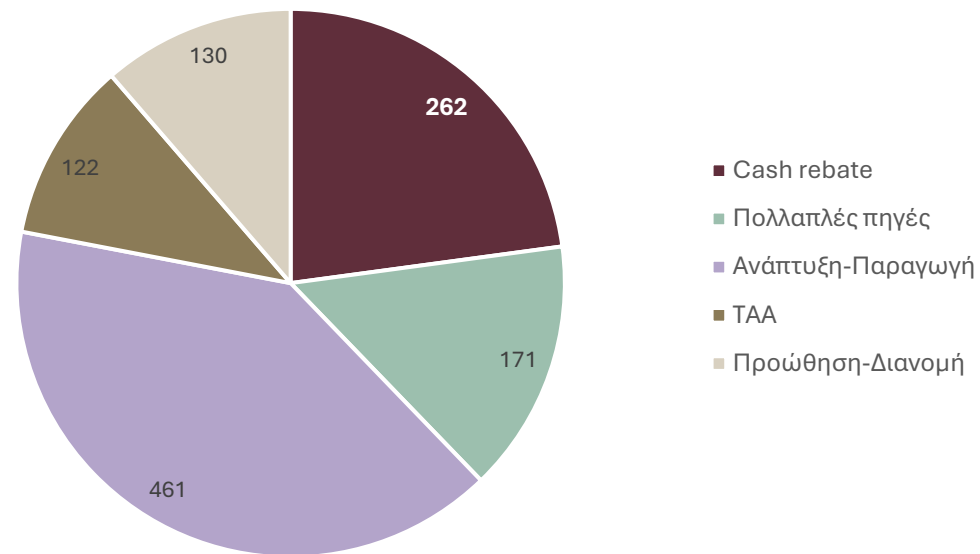
Από το 2019 έχουν δοθεί πάνω από €300 εκατ. δημόσιας χρηματοδότησης για την παραγωγή και προώθηση οπτικοακουστικών έργων στη χώρα, το 81% των οποίων αφορά αποκλειστικά το cash rebate

Συνολική δημόσια χρηματοδότηση στην Ελλάδα, αθροιστικά από το 2019, ανά πρόγραμμα, σε εκατ. €



Πηγή: Ekkomed.gr

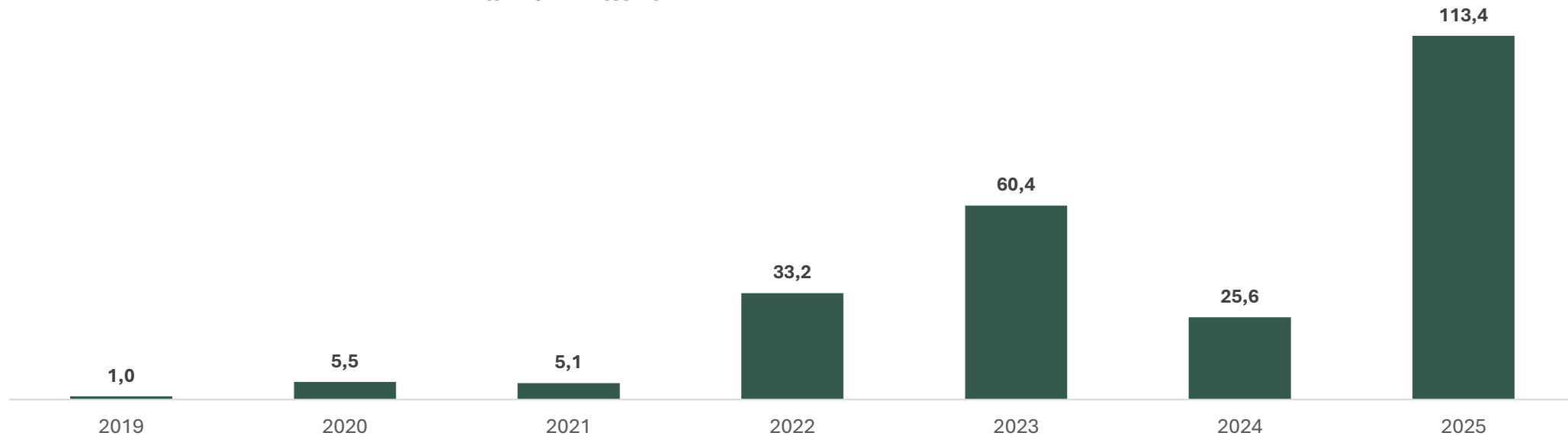
Αριθμός έργων που έχουν λάβει δημόσια χρηματοδότηση στην Ελλάδα ανά πρόγραμμα, αθροιστικά από το 2019



Τα επιλεκτικά προγράμματα ανάπτυξης και παραγωγής, παρότι αντιστοιχούν σε χαμηλότερη συνολική δαπάνη, στηρίζουν τον μεγαλύτερο όγκο έργων

Σημαντική αύξηση πληρωμών τα τελευταία χρόνια και ιδιαίτερα το 2025, μετά την ίδρυση του ενιαίου φορέα ΕΚΚΟΜΕΔ

Πληρωμές εγχώριου cash rebate ανά έτος, σε εκατ. €



Πηγή: Ekkomed.gr

Η αυξητική τάση πληρωμών που ξεκίνησε το 2022 διακόπηκε προσωρινά το 2024, έτος μετάβασης στον νέο φορέα και στο νέο εργαλείο CRGR, και συνεχίστηκε το 2025

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή
2. Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
3. Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης
4. Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία
5. Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον τουρισμό
6. Συμπεράσματα και ενδεικτικές παρεμβάσεις

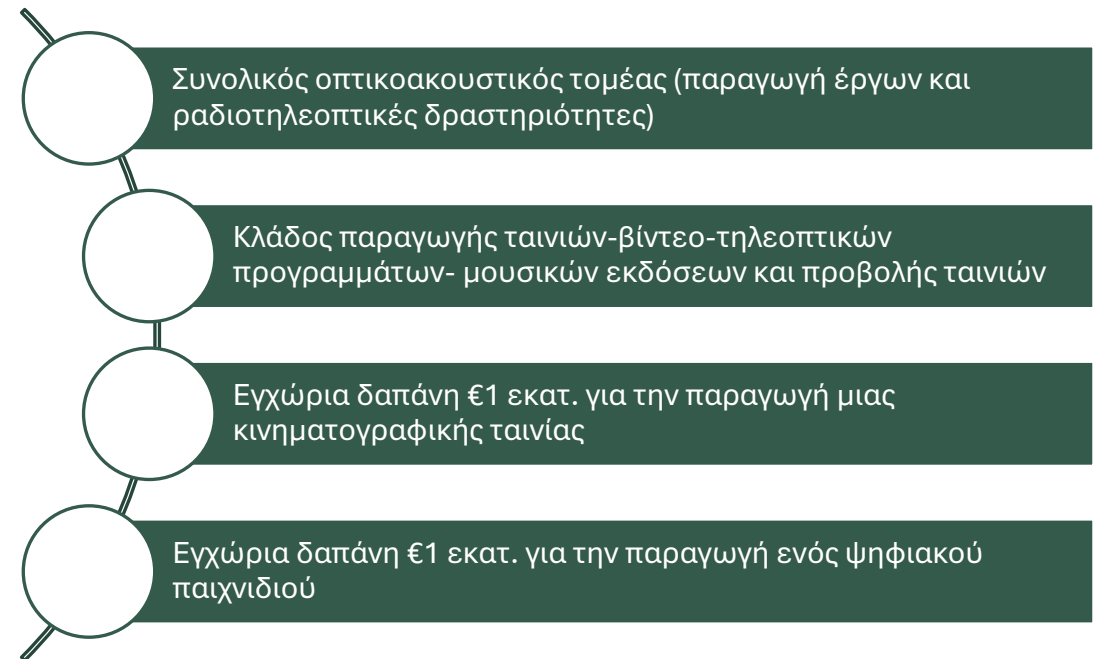
Η εκτίμηση του οικονομικού αποτυπώματος πραγματοποιήθηκε σε 4 επίπεδα λαμβάνοντας υπόψη τις αλληλεπιδράσεις των κλάδων στην οικονομία

Υπόδειγμα εισροών-εκροών



Συνολική Επίδραση = Άμεση + Έμμεση + Προκαλούμενη

Επίπεδα ανάλυσης οικονομικού αποτυπώματος



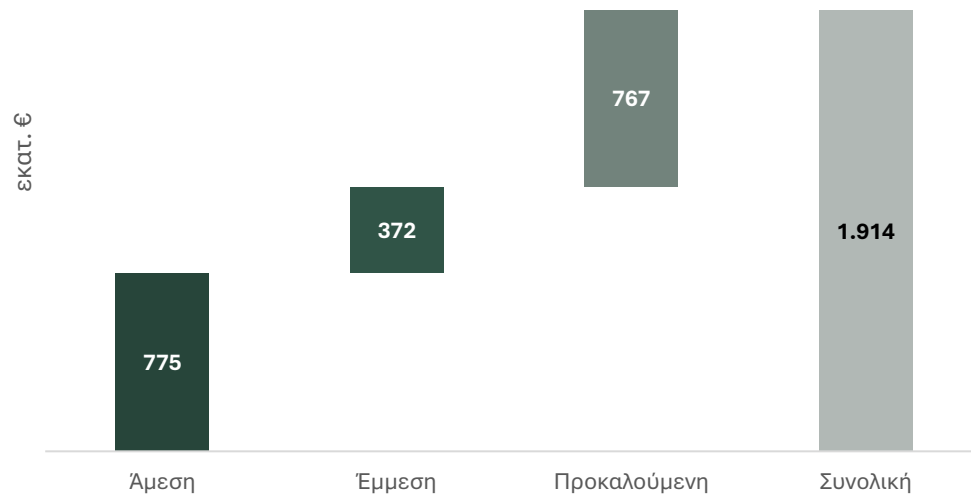
Η συνολική επίδραση του οπτικοακουστικού τομέα στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €1,9 δισεκ. (0,9% του συνολικού ΑΕΠ), ενώ του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων σε €1,1 δισεκ.

	Συνολικός οπτικοακουστικός τομέας	Κλάδος παραγωγής ταινιών, βίντεο, τηλεοπτικών προγραμμάτων, μουσικών εκδόσεων και προβολής ταινιών	Εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας	Εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού
ΑΕΠ (σε εκατ.€)	1.914	1.112	1,43	1,56
Απασχόληση (σε ισοδ. θέσεις πλήρους απασχόλησης)	43.959	25.533	32	30
Έσοδα Δημοσίου (σε εκατ. €)	581	337	0,45	0,50

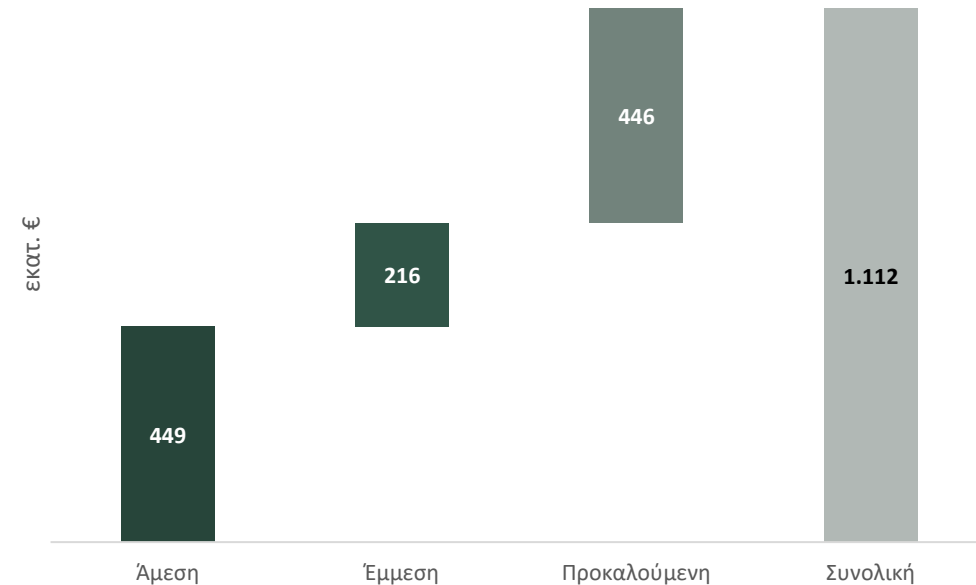
Αντίστοιχα, κάθε εγχώρια δαπάνη ύψους €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας προσθέτει στο ΑΕΠ €1,43 εκατ., ενώ για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού η επίδραση ανέρχεται στα €1,56 εκατ.

Η προκαλούμενη επίδραση ενισχύει σημαντικά το συνολικό αποτύπωμα στο ΑΕΠ

Επίδραση στο ΑΕΠ από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε εκατ. €

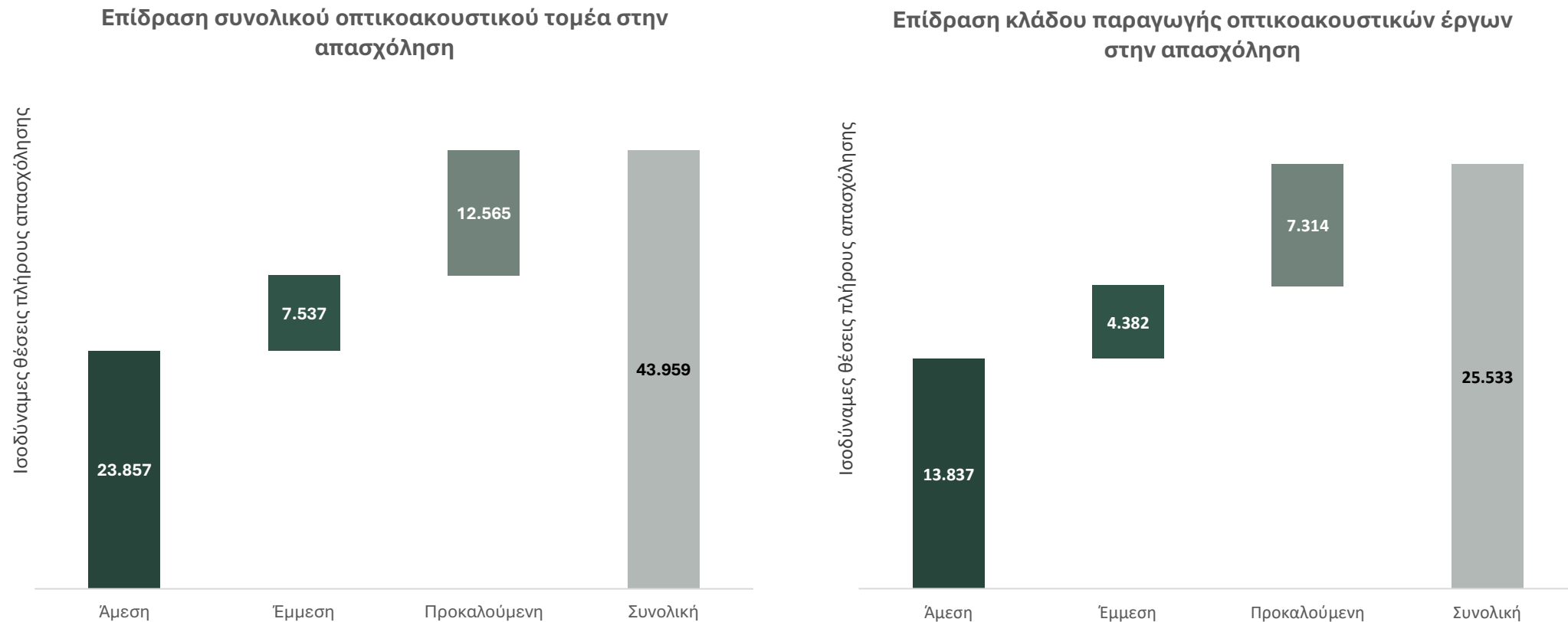


Επίδραση στο ΑΕΠ κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε εκατ. €



Για κάθε €1 άμεσης συνεισφοράς του οπτικοακουστικού τομέα στο ΑΕΠ, δημιουργούνται άλλα €1,47 στην οικονομία (δηλαδή η συνολική επίδραση ανέρχεται στα €2,47)

Στην απασχόληση ιδιαίτερα σημαντική είναι η άμεση επίδραση του ίδιου του οπτικοακουστικού τομέα



Πηγή: IOBE

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή
2. Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
3. Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης
4. Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία
- 5. Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον τουρισμό**
6. Συμπεράσματα και ενδεικτικές παρεμβάσεις

Την περίοδο 2019-2024 πραγματοποιήθηκαν 90 διεθνή γυρίσματα ταινιών ή σειρών σε διαφορετικές περιφερειακές ενότητες της χώρας

Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2019-2024

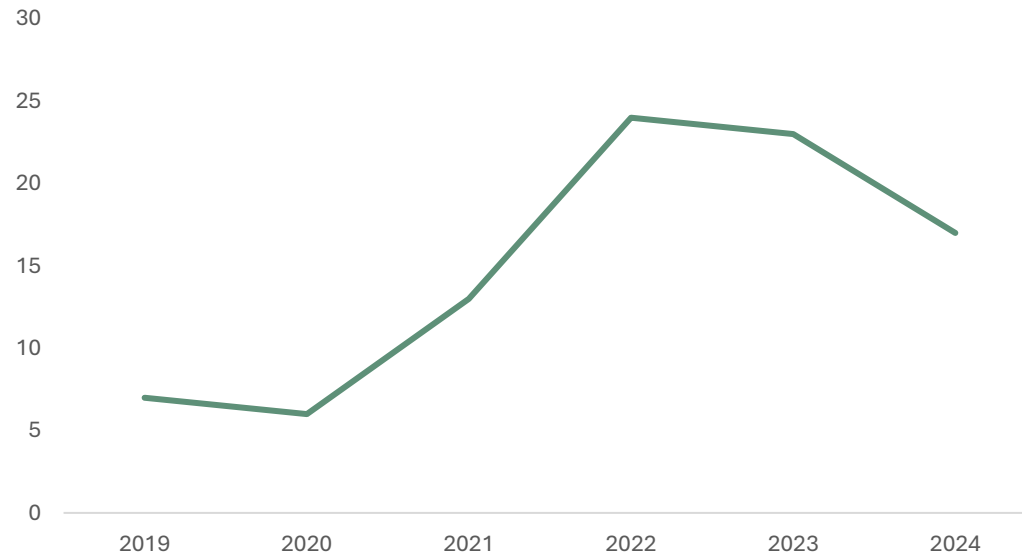


Νομός	Αριθμός ταινιών
Αθηνών-Πειραιώς	29
Νήσων (Αργολαρινικός & Κύθηρα)	8
Κρήτης	8
Κέρκυρας	5
Μυκόνου	5
Πάρου	4
Αργολίδας	3
Λακωνίας	3
Νάξου	3
Θήρας	3
Κω	2
Λέσβου	2
Θεσσαλονίκης	2
Ευβοίας	2
Μαγνησίας	2
Ηλείας	2
Χίου	1
Ιωαννίνων	1
Τρικάλων	1
Φωκίδας	1
Μήλου	1
Τήνου	1
Σάμου	1

Πηγή: Ekkomed.gr & IMDbPro. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

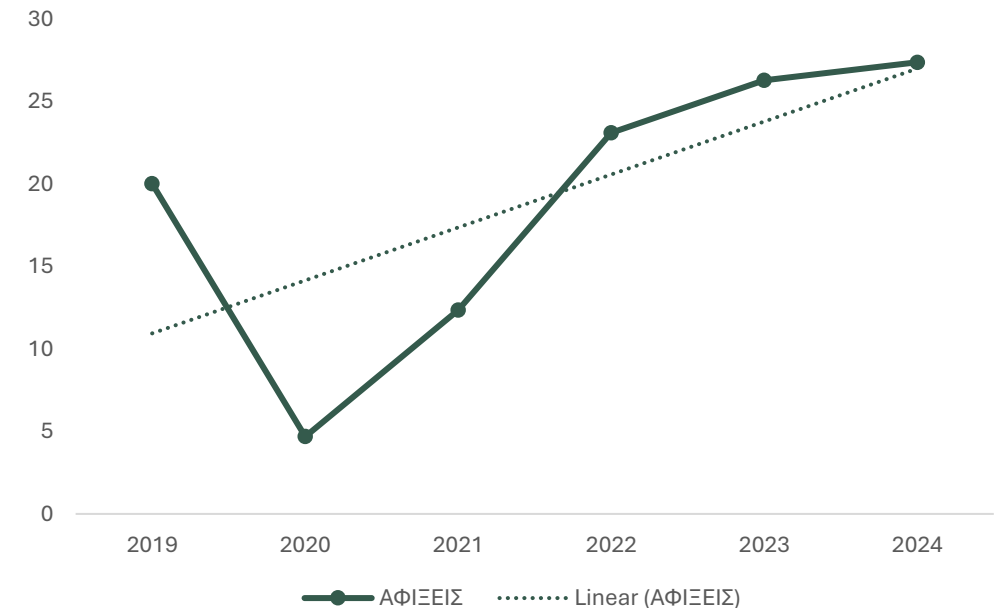
Αύξηση διεθνών παραγωγών στη χώρα την περίοδο 2022–2024 με παράλληλη άνοδο των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών την ίδια περίοδο

Αριθμός διεθνών γυρισμάτων που πραγματοποιήθηκαν στη χώρα
ανά έτος, 2019-2024



Πηγή: Ekkomed.gr & IMDbPro. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

Αφίξεις Αλλοδαπών Τουριστών, ανά έτος, σε εκατ.



Πηγή: ΕΛΣΤΑΤ

Βάσει οικονομετρικής εκτίμησης μια αύξηση του cash rebate για διεθνείς παραγωγές κατά €1.000 ανά ΠΕ συσχετίζεται με αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών από 31 έως 43 άτομα

- Εξετάστηκε οικονομετρικά η επίδραση α) της **δημοφιλίας** των ταινιών/σειρών που πραγματοποίησαν γυρίσματα στην Ελλάδα και β) του **ποσού cash rebate** που έλαβαν στις τουριστικές **αφίξεις και διανυκτερεύσεις** αλλοδαπών τουριστών, ανά Περιφερειακή Ενότητα.
- Το μοντέλο επίσης ελέγχει για α) συστηματικές διαφορές μεταξύ Περιφερειακών Ενοτήτων και ετών, καθώς και β) για άλλες μεταβλητές που σχετίζονται με τις τουριστικές αφίξεις και διανυκτερεύσεις (π.χ. δείκτες τουριστικής ανάπτυξης και κατά κεφαλήν ΑΕΠ)

	Αφίξεις Αλλοδαπών τουριστών	Διανυκτερεύσεις αλλοδαπών
Για κάθε επιπλέον 1.000 IMDb ψήφους που συγκέντρωσαν οι διεθνείς παραγωγές που έχουν γυριστεί σε μια περιφερειακή ενότητα (ως μέτρο δημοφιλίας)	Από 512 έως 773 άτομα	
Για κάθε επιπλέον €1.000 cash rebate για διεθνείς παραγωγές που έχουν γυριστεί σε μια περιφερειακή ενότητα	Από 31 έως 43 άτομα	Από 45 έως 105 διανυκτερεύσεις

- Εάν συνυπολογιστεί η Μέση Κατά Κεφαλή Δαπάνη του εισερχόμενου τουρισμού στην Ελλάδα, η οποία σύμφωνα με στοιχεία του ΙΝΣΕΤΕ (2026) για το 2024 ανέρχεται στα €573, προκύπτει ότι **μια αύξηση της δαπάνης cash rebate κατά €1000** για παραγωγές διεθνών ταινιών/σειρών σε μια περιφερειακή ενότητα της χώρας **συνδέεται με αύξηση της τουριστικής δαπάνης από €17,7 χιλ. έως €24,6 χιλ.**

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή
2. Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων
3. Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης
4. Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία
5. Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον τουρισμό
6. Συμπεράσματα και ενδεικτικές παρεμβάσεις

Βασικά Συμπεράσματα

Υφιστάμενη κατάσταση και τάσεις

- Τόσο στον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα όσο και στον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων παρατηρούνται τάσεις ισχυρής ανάπτυξης την τελευταία δεκαετία στα βασικά οικονομικά μεγέθη.
- Ο εγχώριος τομέας παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών φαίνεται να είναι σε πρώιμο στάδιο, ωστόσο με τάσεις μεγέθυνσης.

Επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης

- Το εγχώριο ποσοστό cash rebate κατατάσσεται μεταξύ των πιο ανταγωνιστικών αφού στις περισσότερες χώρες που εξετάστηκαν κυμαίνεται μεταξύ 25%-40%.
- Από το 2019 έχουν δοθεί πάνω από €300 εκατ. δημόσιας χρηματοδότησης για την παραγωγή και προώθηση οπτικοακουστικών έργων στη χώρα, το 81% των οποίων αφορά αποκλειστικά το cash rebate.
- Οι πληρωμές του cash rebate έχουν αυξηθεί τα τελευταία χρόνια και ιδιαίτερα το 2025.

Οικονομικό αποτύπωμα

- Η συνολική επίδραση του οπτικοακουστικού τομέα στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €1,9 δισεκ. (0,9% του συνολικού ΑΕΠ), ενώ του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων σε €1,1 δισεκ.
- Αντίστοιχα, κάθε εγχώρια δαπάνη ύψους €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας προσθέτει στο ΑΕΠ €1,43 εκατ., ενώ για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού η επίδραση ανέρχεται στα €1,56 εκατ.

Επίδραση διεθνών παραγωγών στον τουρισμό

- Την περίοδο 2019-2024, παρατηρείται αύξηση των διεθνών γυρισμάτων που πραγματοποιήθηκαν στη χώρα ενώ ταυτόχρονα ανοδική πορεία σημειώνουν και οι αφίξεις αλλοδαπών τουριστών.
- Σύμφωνα με οικονομετρική εκτίμηση, μια αύξηση της συνολικής δαπάνης cash rebate για διεθνείς παραγωγές σε μια περιφερειακή ενότητα κατά €1000 συσχετίζεται με αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών από 31 έως 43 άτομα ή με αύξηση της τουριστικής δαπάνης από €17,7 χιλ. έως €24,6 χιλ.

Προτάσεις πολιτικής

Δεδομένα, παρακολούθηση και αξιολόγηση πολιτικών

- Συστηματική συλλογή και παρακολούθηση δεδομένων για τον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και ειδικότερα για τον κλάδο ψηφιακών παιχνιδιών
- Αξιολόγηση του μείγματος χρηματοδοτικών εργαλείων και της κατανομής πόρων ανά μορφή οπτικοακουστικού έργου

Ενίσχυση της εγχώριας παραγωγικής ικανότητας

- Ενίσχυση της εγχώριας ανταγωνιστικότητας σε όλα τα στάδια οπτικοακουστικής παραγωγής
- Αξιοποίηση της τεχνογνωσίας διεθνών παραγωγών για την ενίσχυση του εγχώριου κλάδου

Χρηματοδότηση και επενδυτικά κίνητρα

- Διασφάλιση αξιοπιστίας και προβλεψιμότητας επενδυτικών κινήτρων
- Ενίσχυση της πρόσβασης των επιχειρήσεων του κλάδου σε ιδιωτική χρηματοδότηση

Ανθρώπινο δυναμικό και δεξιότητες

- Ενίσχυση των δεξιοτήτων παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων και σύνδεση με τις ανάγκες της εγχώριας και διεθνούς αγοράς
- Περιφερειακή χαρτογράφηση δεξιοτήτων και ενίσχυση των τοπικών συνεργειών παραγωγής
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων για την ορθή αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης

Τουρισμός και περιφερειακή ανάπτυξη

- Ανάπτυξη στρατηγικής screen tourism για διαφοροποίηση του τουριστικού προϊόντος και άμβλυνση της εποχικότητας
- Σύνδεση της στρατηγικής screen tourism με την πολιτιστική κληρονομιά και την ανάπτυξη ολοκληρωμένων τουριστικών εμπειριών

Ερευνητική Ομάδα IOBE

Svetoslav Danchev

Συντονιστής Ερευνών Μικροοικονομικής Ανάλυσης και Πολιτικής

Άρης Βαλασίου

Ερευνητής

Αναστασία Κοντογιαννάτου

Ερευνητική Βοηθός

Άγγελος Κούλας

Ερευνητής

Σύλβια Κουλούρη

Ανώτερη Ερευνήτρια

Συντονισμός

Νίκος Βέττας

Γενικός Διευθυντής IOBE και Καθηγητής, Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Ευχαριστούμε επίσης τον Βαγγέλη Γραμμενίδη και τον Γιώργο Στραβοκώστα για την πολύτιμη ερευνητική τους υποστήριξη.