



ΙΔΡΥΜΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ & ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΩΝ
FOUNDATION FOR ECONOMIC & INDUSTRIAL RESEARCH

Παραγωγή οπτικοακουστικών έργων στην Ελλάδα

Τάσεις, οικονομική συμβολή και προοπτικές ανάπτυξης

Μάιος 2026

Οι κρίσεις επί θεμάτων πολιτικής και οι προτάσεις που περιέχονται στην παρούσα ανάλυση, εκφράζουν τις απόψεις των ερευνητών και δεν αντανakλούν, κατ' ανάγκη, τη γνώμη των μελών του IOBE, της Διοίκησης ή των μελών του.

Ερευνητική Ομάδα του Ιδρύματος Οικονομικών και Βιομηχανικών Ερευνών

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.

Το Ίδρυμα Οικονομικών και Βιομηχανικών Ερευνών (Ι.Ο.Β.Ε.) είναι ιδιωτικός, μη κερδοσκοπικός, κοινωφελής, ερευνητικός οργανισμός. Ιδρύθηκε το 1975 με δύο σκοπούς: αφενός να προωθεί την επιστημονική έρευνα για τα τρέχοντα και αναδυόμενα προβλήματα της ελληνικής οικονομίας, αφετέρου να παρέχει αντικειμενική πληροφόρηση και να διατυπώνει προτάσεις, οι οποίες είναι χρήσιμες στη διαμόρφωση πολιτικής.

Copyright © 2026 Ίδρυμα Οικονομικών & Βιομηχανικών Ερευνών

Απαγορεύεται η με οιονδήποτε τρόπο ανατύπωση ή μετάφραση οποιουδήποτε μέρους της μελέτης, χωρίς την άδεια του εκδότη.

Ίδρυμα Οικονομικών και Βιομηχανικών Ερευνών (IOBE)

Τσάμη Καρατάσου 11, 117 42 Αθήνα

Τηλ.: (210 9211200-10), Fax: (210 9228130 & 210 9233977)

E-mail: info@iobe.gr - URL: www.iobe.gr

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	3
Επιτελική Σύνοψη.....	6
1 Εισαγωγή	11
1.1 Ταυτότητα του τομέα.....	11
1.2 Αξία των πολιτιστικών αγαθών.....	12
1.3 Τρέχουσες προκλήσεις.....	13
1.4 Στόχος και δομή της μελέτης.....	15
2 Βασικά μεγέθη και τάσεις εγχώριου τομέα παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων ..	16
2.1 Οπτικοακουστικός τομέας	16
2.2 Ψηφιακά Παιχνίδια.....	22
3 Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης	30
3.1 Εισαγωγή.....	30
3.2 Εθνικό θεσμικό πλαίσιο	30
3.3 Ευρωπαϊκό Θεσμικό Πλαίσιο	32
3.4 Επενδυτικά κίνητρα στην Ελλάδα και σε άλλες χώρες.....	35
3.5 Πρόσθετα εγχώρια χρηματοδοτικά προγράμματα.....	38
3.6 Διάρθρωση της χρηματοδότησης: δημόσια στήριξη και λοιπές πηγές.....	38
3.7 Άλλα ευρωπαϊκά προγράμματα χρηματοδότησης.....	43
4 Το αποτύπωμα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία	49
4.1 Μεθοδολογία	49
4.2 Επίδραση συνολικού οπτικοακουστικού τομέα.....	49
4.3 Επίδραση κλάδου παραγωγής ταινιών, βίντεο-τηλεοπτικών προγραμμάτων, μουσικών εκδόσεων και προβολής ταινιών	51
4.4 Επίδραση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας.....	53
4.5 Επίδραση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού ...	55
5 Επίδραση δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών στον εγχώριο τουρισμό	58
5.1 Εισαγωγή.....	58
5.2 Περιγραφικά στοιχεία διεθνών παραγωγών στην Ελλάδα την τελευταία εξαετία	58
5.3 Μεθοδολογική προσέγγιση	59
5.4 Αποτελέσματα της οικονομετρικής εκτίμησης	61
6 Συμπεράσματα και προτάσεις πολιτικής.....	64
6.1 Συμπεράσματα μελέτης.....	64
6.2 Προτάσεις πολιτικής.....	67
7 Βιβλιογραφία	72
8 Παράρτημα.....	73

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας ΕΣ.1: Σύνοψη εκτιμώμενων συνολικών επιδράσεων οπτικοακουστικού κλάδου και ενδεικτικών παραγωγών σε βασικά οικονομικά μεγέθη	9
Πίνακας 3.1: Χρηματοδότηση ανά πηγή στο συνολικό δείγμα ταινιών της έρευνας του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου, 2023	41
Πίνακας 3.2: Χρηματοδότηση ανά πηγή στο δείγμα ταινιών της έρευνας του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου εξαιρουμένων των Γαλλικών ταινιών, 2023	42
Πίνακας 3.3: Χρηματοδότηση ανά πηγή στο συνολικό δείγμα ταινιών της έρευνας του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου, εθνικές παραγωγές και διεθνείς συμπαραγωγές, 2023	42
Πίνακας 5.1: Επίδραση δημοφιλίας παραγωγών στις αφίξεις αλλοδαπών τουριστών	62
Πίνακας 5.2: Επίδραση ποσού επιστροφής δαπανών (rebate) στις αφίξεις αλλοδαπών τουριστών	62
Πίνακας 5.3: Επίδραση ποσού επιστροφής δαπανών (rebate) στις διανυκτερεύσεις αλλοδαπών τουριστών	63

Κατάλογος Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1.1: Αριθμός ετήσιων παραγωγών ταινιών και ντοκιμαντέρ στην Ευρώπη, 2015-2024	14
Διάγραμμα 2.1: Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024	16
Διάγραμμα 2.2: Ακαθάριστη Αξία Παραγωγής οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024	17
Διάγραμμα 2.3: Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα ως ποσοστό του ΑΕΠ, Ελλάδα και ΕΕ27, 2013-2023	17
Διάγραμμα 2.4: Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα ως ποσοστό του ΑΕΠ ανά χώρα της ΕΕ27, 2023	18
Διάγραμμα 2.5: Σχηματισμός Παγίου Κεφαλαίου οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024	18
Διάγραμμα 2.6: Σχηματισμός Παγίου Κεφαλαίου οπτικοακουστικού τομέα ως ποσοστό της ΑΓΑ ανά χώρα, 2023	19
Διάγραμμα 2.7: Κύκλος Εργασιών κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024	20
Διάγραμμα 2.8: Αριθμός Επιχειρήσεων κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, Ελλάδα, 2013-2024	20
Διάγραμμα 2.9: Αριθμός Επιχειρήσεων κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών ανά τάξη μεγέθους (με βάση τον αριθμό εργαζομένων), Ελλάδα, 2013 και 2023	21
Διάγραμμα 2.10: Αριθμός Εργαζομένων κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, Ελλάδα, 2013-2024	21
Διάγραμμα 2.11: Αριθμός εργαζομένων στον κλάδο παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων ανά υποτομέα, Ελλάδα και ΕΕ27, 2023	22
Διάγραμμα 2.12: Παράγοντες αλυσίδας αξίας στον κλάδο ψηφιακών παιχνιδιών	23
Διάγραμμα 2.13: Παγκόσμια αγορά ψηφιακών παιχνιδιών σε όρους καταναλωτικής δαπάνης, δισεκ. \$	24
Διάγραμμα 2.14: Έσοδα ευρωπαϊκής αγοράς ψηφιακών παιχνιδιών, δισεκ. €	24
Διάγραμμα 2.15: Αριθμός χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών σε εκατομμύρια, ΕΕ27, 2017-2024	25
Διάγραμμα 2.16: Αριθμός χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών σε χιλιάδες, Ελλάδα, 2017-2024	25
Διάγραμμα 2.17: Αριθμός στούντιο ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023	26
Διάγραμμα 2.18: Αριθμός εργαζομένων σε εταιρείες ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023	26
Διάγραμμα 2.19: Αριθμός εργαζομένων σε εταιρείες ψηφιακών παιχνιδιών, Ελλάδα, 2021-2023	27
Διάγραμμα 2.20: Αριθμός εταιρειών που εξέδωσαν νέους τίτλους ανά χώρα, 2023	27
Διάγραμμα 2.21: Αριθμός νέων τίτλων που έχουν αυτοεκδοθεί ανά χώρα, 2023	28
Διάγραμμα 2.22: Αριθμός ιδρυμάτων τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023	29
Διάγραμμα 2.23: Αριθμός ιδρυμάτων μη τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023	29
Διάγραμμα 3.1: Εξέλιξη άμεσης δημόσιας χρηματοδότησης και επενδυτικών κινήτρων σε δείγμα 8 εθνικών ταμείων, δείκτης με έτος βάσης το 2018	35
Διάγραμμα 3.2: Ποσοστά ενίσχυσης Cash Rebate, χώρες εντός και εκτός ΕΕ	36
Διάγραμμα 3.3: Ποσοστά πιστώσεων φόρου (tax credits or rebates), χώρες εντός και εκτός ΕΕ	37
Διάγραμμα 3.4: Τρέχοντα επιλεκτικά προγράμματα χρηματοδότησης στην Ελλάδα	39
Διάγραμμα 3.5: Συνολική δημόσια χρηματοδότηση στην Ελλάδα, αθροιστικά από το 2019, ανά πρόγραμμα, σε εκατ. €	39
Διάγραμμα 3.6: Αριθμός έργων που έχουν λάβει δημόσια χρηματοδότηση στην Ελλάδα ανά πρόγραμμα, αθροιστικά από το 2019	40
Διάγραμμα 3.7: Πληρωμές εγχώριου cash rebate ανά έτος, σε εκατ. €	40
Διάγραμμα 3.8: Διάρθρωση προγράμματος Creative Europe - περίοδος 2021-2027	43
Διάγραμμα 3.9: Ποσοστό εθνικών πόρων ΤΑΑ προς δημιουργικούς τομείς	45
Διάγραμμα 3.10: Εξέλιξη χρηματοδότησης από το πρόγραμμα Eurimages 2019-2024, σε εκατ. €	47

Διάγραμμα 3.11: Επιμερισμός χρηματοδότησης Eurimages ανά σκέλος, 2024	47
Διάγραμμα 4.1: Επίπεδα εκτίμησης οικονομικού αποτυπώματος	49
Διάγραμμα 4.2: Επίδραση στο ΑΕΠ από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε εκατ. €	50
Διάγραμμα 4.3: Επίδραση στην απασχόληση από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης	51
Διάγραμμα 4.4: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε εκατ. €	51
Διάγραμμα 4.5: Επίδραση στο ΑΕΠ κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε εκατ. €	52
Διάγραμμα 4.6: Επίδραση στην απασχόληση κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης	52
Διάγραμμα 4.7: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε εκατ. €	53
Διάγραμμα 4.8: Επίδραση στο ΑΕΠ από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε χιλ. €	53
Διάγραμμα 4.9: Επίδραση στην απασχόληση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης	54
Διάγραμμα 4.10: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε χιλ. €	54
Διάγραμμα 4.11: Εκτιμώμενη κλαδική κατανομή δαπανών παραγωγής ψηφιακού παιχνιδιού	55
Διάγραμμα 4.12: Επίδραση στο ΑΕΠ από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε χιλ. €	56
Διάγραμμα 4.13: Επίδραση στην απασχόληση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης	56
Διάγραμμα 4.14: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε χιλ. €	57
Διάγραμμα 5.1: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2019-2024	59
Διάγραμμα 5.2: Αφίξεις Αλλοδαπών Τουριστών, ανά έτος	59
Διάγραμμα 6.1: Σύνοψη προτάσεων πολιτικής	68
Διάγραμμα 8.1: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2019	73
Διάγραμμα 8.2: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2020	73
Διάγραμμα 8.3: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2021	74
Διάγραμμα 8.4: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2022	74
Διάγραμμα 8.5: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2023	75
Διάγραμμα 8.6: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2024	75

Επιτελική Σύνοψη

Αντικείμενο της μελέτης είναι η εξέταση της υφιστάμενης κατάστασης και των τάσεων του εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων, συμπεριλαμβανομένων των ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς και η εκτίμηση της συνολικής επίδρασής του στην οικονομία. Αναφορικά με τις οικονομικές επιδράσεις, εξετάζεται αρχικά η συνεισφορά του κλάδου σε βασικά οικονομικά μεγέθη, τόσο σε συνολικό επίπεδο όσο και μέσα από ενδεικτικά σενάρια παραγωγής μίας ταινίας και ενός ψηφιακού παιχνιδιού, λαμβάνοντας υπόψη τις διασυνδέσεις των κλάδων στην οικονομία. Στη συνέχεια εκτιμάται η επίδραση των διεθνών κινηματογραφικών παραγωγών, που πραγματοποιήθηκαν στη χώρα την τελευταία πενταετία, στον εγχώριο τουρισμό. Παράλληλα, καταγράφεται το υφιστάμενο εθνικό και ευρωπαϊκό θεσμικό πλαίσιο καθώς και τα διαθέσιμα επενδυτικά κίνητρα στην Ελλάδα, αναδεικνύοντας τον ρόλο τους στη χρηματοδότηση του κλάδου. Η μελέτη ολοκληρώνεται με βασικά συμπεράσματα και ένα πλέγμα προτάσεων πολιτικής, με στόχο την περαιτέρω αξιοποίηση της δυναμικής του.

Εισαγωγή

Ο οπτικοακουστικός τομέας εντάσσεται στο οικοσύστημα των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων και καλύπτει ένα ευρύ φάσμα έργων (π.χ. ταινίες, ντοκιμαντέρ, κινούμενα σχέδια, ψηφιακά παιχνίδια), καθώς και διαφορετικές λειτουργίες, από την παραγωγή έως την προβολή. Αυτή η ετερογένεια, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι μέρος των δραστηριοτήτων που συμβάλλουν στην παραγωγή οπτικοακουστικών έργων μπορεί να εντάσσεται σε άλλους κλάδους, αποτελεί πρόκληση για την ορθή μέτρηση και στατιστική απεικόνισή του. Παράλληλα, ο τομέας έχει επηρεαστεί τα τελευταία χρόνια τόσο από αιφνίδιες μεταβολές, όπως η πανδημία Covid-19, όσο και από μακροχρόνιους μετασχηματισμούς λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης, δημιουργώντας νέες προκλήσεις αλλά και δυνατότητες περαιτέρω ανάπτυξης. Δεδομένης της πολιτιστικής, κοινωνικής και οικονομικής αξίας των οπτικοακουστικών έργων, η τεκμηριωμένη αποτύπωση των τάσεων, προκλήσεων και αναγκών του τομέα αποτελεί σημαντική προϋπόθεση για τον σχεδιασμό αποτελεσματικών πολιτικών στήριξης.

Υφιστάμενη κατάσταση και τάσεις του εγχώριου κλάδου

Η Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία (ΑΠΑ) του **συνολικού εγχώριου οπτικοακουστικού τομέα**, δηλαδή τόσο της παραγωγής και προβολής οπτικοακουστικών έργων όσο και των ραδιοηλεκτρονικών δραστηριοτήτων, ανήλθε το 2024 στα €756 εκατ. σε τρέχουσες τιμές, σημειώνοντας σημαντική αύξηση +78% σε σχέση με το 2013. Αξιοσημείωτη είναι η αύξηση της ΑΠΑ και σε σταθερές τιμές το ίδιο διάστημα (+36%), γεγονός που υποδεικνύει την πραγματική αύξηση οικονομικής δραστηριότητας του τομέα στη χώρα την τελευταία δεκαετία. Τέλος, ο εγχώριος τομέας σημειώνει θετικές επιδόσεις και σε σχετικούς όρους, αφού η συμμετοχή της ΑΠΑ του στο ΑΕΠ το 2013 ήταν κατά 0,2 ποσοστιαίες μονάδες χαμηλότερη σε σχέση με την ΕΕ27, ωστόσο από 2021 έχει συγκλίνει με τον ευρωπαϊκό μέσο όρο (περίπου στο 0,4%).

Εστιάζοντας στον **κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων** και προβολής ταινιών, παρατηρούνται τάσεις ισχυρής ανάπτυξης, εφόσον τόσο ο κύκλος εργασιών των επιχειρήσεων του κλάδου όσο και η απασχόληση σε αυτές έχουν υπερδιπλασιαστεί την τελευταία δεκαετία (+137% και +147% αντίστοιχα την περίοδο 2013-2024). Παράλληλα, σημαντική αύξηση σημειώνεται και στον αριθμό επιχειρήσεων. Συγκεκριμένα, το 2024 κατεγράφησαν περίπου 3 χιλ. επιχειρήσεις με κύκλο εργασιών €745 εκατ. και περίπου 12,7 χιλ. εργαζόμενους. Ενδιαφέρον

παρουσιάζει επίσης η διαφορετική κατανομή των απασχολούμενων του εγχώριου κλάδου σε σύγκριση με την ΕΕ27, στις επιμέρους δραστηριότητες που περιλαμβάνει. Συγκεκριμένα, πάνω από τα τρία τέταρτα των εργαζομένων του εγχώριου κλάδου παραγωγής ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων (77,5%) ασχολούνται με δραστηριότητες παραγωγής έργων, ποσοστό αισθητά υψηλότερο από τον ευρωπαϊκό μέσο όρο (65%). Αντίθετα, μικρότερο είναι το ποσοστό των εγχώριων απασχολούμενων σε δραστηριότητες μετά την παραγωγή (post-production) και στην προβολή ταινιών. Αυτή η διαφοροποίηση δύναται να συνδέεται με το ανταγωνιστικό πλεονέκτημα της χώρας στα εξωτερικά γυρίσματα.

Σημαντική είναι η αναπτυξιακή δυναμική που παρουσιάζει και ο **κλάδος των ψηφιακών παιχνιδιών** σε ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο. Παγκοσμίως, η συνολική αγορά ψηφιακών παιχνιδιών, αξίας περίπου \$178 δισεκ. το 2024, είχε σχεδόν διπλασιαστεί σε σχέση με το 2015, όταν ανέρχονταν στα \$91 δισεκ. Σημαντική ήταν η επίδραση της πανδημίας, αφού το 2021 σημειώθηκε υψηλό δεκαετίας στα \$185 δισεκ. και έκτοτε σταθεροποιήθηκε σε ελαφρώς χαμηλότερα επίπεδα. Αξιοσημείωτη είναι η αύξηση της αγοράς και στην Ευρώπη, όπου από €21 δισεκ. το 2018 ανήλθε σε €27 δισεκ. περίπου το 2024, με την πανδημία ωστόσο να μην επηρεάζει τόσο έντονα τον σταθερά αυξητικό ρυθμό της.

Εστιάζοντας στον εγχώριο κλάδο παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών, όπως μπορεί να αξιολογηθεί από δείκτες όπως ο αριθμός στούντιο ανάπτυξης παιχνιδιών και οι απασχολούμενοι, φαίνεται να είναι σε πρώιμο στάδιο σε σύγκριση με άλλες χώρες. Συγκεκριμένα, το 2023 κατεγράφησαν 18 στούντιο, κατατάσσοντας τη χώρα προτελευταία ανάμεσα στις χώρες του δείγματος και 90 απασχολούμενοι, έχοντας σημειώσει ωστόσο σημαντική αύξηση σε σχέση με το 2021 όταν ανέρχονταν σε μόλις 32.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης το γεγονός ότι 12 νέοι τίτλοι στη χώρα το 2023 είχαν αυτοεκδοθεί (self-published), κατατάσσοντας την Ελλάδα στην έβδομη θέση ανάμεσα στις 11 χώρες του δείγματος, γεγονός που δύναται να συνδέεται με την πρώιμη φύση του εγχώριου κλάδου και την ύπαρξη μικρότερων ανεξάρτητων δημιουργών. Τέλος, ενθαρρυντικό είναι το γεγονός ότι στη χώρα κατεγράφησαν το 2023 5 ιδρύματα τυπικής εκπαίδευσης και 1 μη τυπικής που προσφέρουν προγράμματα σχετικά με τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών, καθώς ο σχηματισμός ανθρώπινου δυναμικού αποτελεί κρίσιμη προϋπόθεση για την ανάπτυξη του κλάδου.

Εθνικό και ευρωπαϊκό θεσμικό πλαίσιο

Στην Ελλάδα ένα από τα πρώτα οργανωμένα βήματα για τη θεσμική στήριξη του κινηματογράφου εντοπίζεται ήδη από το 1986, με τον Ν. 1597. Το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου (ΕΚΚ) είχε επιφορτιστεί με την ανάπτυξη του εγχώριου τομέα, ενώ είχε ιδρυθεί και εξειδικευμένο τμήμα του, με στόχο τη διεθνή και εγχώρια προώθηση των ελληνικών ταινιών. Παράλληλα, θεσπίστηκαν και μια σειρά από οικονομικά μέτρα ενίσχυσης του κλάδου, μεταξύ των οποίων η σύνδεση του φόρου δημοσίων θεαμάτων με την πολιτική ανάπτυξης της ελληνικής κινηματογραφίας.

Το 2010 δρομολογήθηκε μια νέα σειρά παρεμβάσεων τόσο στα επενδυτικά κίνητρα, όπως η μείωση του οφειλόμενου φόρου για όσους επενδύουν στην παραγωγή κινηματογραφικών έργων, όσο και στον ρόλο των αρμόδιων φορέων. Μια πενταετία αργότερα, το 2015, ιδρύεται το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ) αναδεικνύοντας τη σημασία ανάπτυξης του ευρύτερου κλάδου οπτικοακουστικών μέσων, ενώ το 2017 θεσπίζεται το πρώτο επενδυτικό κίνητρο στη χώρα με τη μορφή άμεσης επιχορήγησης (cash rebate), ύψους 25% επί

των επιλέξιμων δαπανών. Έκτοτε, ο μηχανισμός έχει υποστεί διαδοχικές προσαρμογές, μεταξύ των οποίων και αυξήσεις του ποσοστού ενίσχυσης, το οποίο διαμορφώθηκε στο σημερινό επίπεδο του 40% το 2020.

Επίσης, σημαντική είναι η θεσμική αλλαγή που επήλθε με τον Ν.5105/2024 και τη συγχώνευση του ΕΚΟΜΕ και του ΕΚΚ στον νέο ενιαίο φορέα «Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας» (ΕΚΚΟΜΕΔ). Στο πλαίσιο του ίδιου νόμου, αναδείχθηκε περαιτέρω και η παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών, με τον μηχανισμό του cash rebate να αποκτά εξειδικευμένο πυλώνα για αυτά.

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, έχει αναπτυχθεί ένα πλέγμα Κανονισμών και Οδηγιών που επηρεάζουν άμεσα ή έμμεσα τους εγχώριους φορείς, ενώ έχουν συσταθεί και θεσμικοί φορείς επιφορτισμένοι με αρμοδιότητες υποστήριξης και εποπτείας του τομέα (π.χ. Ευρωπαϊκό Οπτικοακουστικό Παρατηρητήριο). Ειδικότερα, στο πλαίσιο της Οδηγίας για τις υπηρεσίες οπτικοακουστικών μέσων προβλέπονται ορισμένες διατάξεις που στόχο έχουν να ενισχύσουν τις επενδύσεις και την παραγωγή ευρωπαϊκών οπτικοακουστικών έργων, μέσω ρυθμιστικών υποχρεώσεων στους ραδιοτηλεοπτικούς οργανισμούς και παρόχους υπηρεσιών οπτικοακουστικών μέσων κατά παραγγελία (on demand). Παράλληλα, η Ανακοίνωση της Επιτροπής για τις κρατικές ενισχύσεις ταινιών και λοιπών οπτικοακουστικών έργων αποτελεί το βασικό ενωσιακό κείμενο που ρυθμίζει τη χορήγηση κρατικών ενισχύσεων, θέτοντας και ορισμένα ποσοτικά κριτήρια (π.χ. στις υποχρεώσεις εδαφικότητας των δαπανών). Το ρυθμιστικό πλαίσιο των κρατικών ενισχύσεων συμπληρώνεται από τον Γενικό Απαλλακτικό Κανονισμό, στον οποίο προβλέπεται ότι τα καθεστώτα ενισχύσεων για την ανάπτυξη και προώθηση οπτικοακουστικών έργων είναι συμβατά με την εσωτερική αγορά και απαλλάσσονται από την υποχρέωση κοινοποίησης, εφόσον πληρούνται οι απαραίτητες προϋποθέσεις. Ωστόσο, οι ενισχύσεις για ψηφιακά παιχνίδια δεν καλύπτονται από τη σχετική διάταξη του Κανονισμού, γεγονός που έχει προκαλέσει αντιδράσεις από ευρωπαϊκούς κλαδικούς φορείς.

Επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης

Τα επενδυτικά κίνητρα εφαρμόζονται σε αρκετές χώρες ως πρόσθετη μορφή δημόσιας στήριξης για την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων. Συνήθως λαμβάνουν τη μορφή επιστροφής δαπανών είτε άμεσα (cash rebate) είτε ως πίστωση ή επιστροφή φόρου (tax credit or rebate) και υπολογίζονται ως ποσοστό των επιλέξιμων δαπανών παραγωγής.

Αναφορικά με τα cash rebate, τα ποσοστά επιστροφής στις περισσότερες χώρες που εξετάστηκαν κυμαίνονται από 25% έως 40%. Συνεπώς, το εγχώριο ποσοστό ενίσχυσης, ύψους 40% κατατάσσεται μεταξύ των πιο ανταγωνιστικών. Αντίστοιχα και στις πιστώσεις ή επιστροφές φόρου, τα ποσοστά ενίσχυσης κυμαίνονται στις περισσότερες περιπτώσεις μεταξύ 30%-40%. Στην Ελλάδα, το αντίστοιχο φορολογικό κίνητρο δεν έχει τη μορφή tax credit που μειώνει απευθείας τον οφειλόμενο φόρο, αλλά το 30% των επιλέξιμων δαπανών εκπίπτει από τα καθαρά φορολογητέα αποτελέσματα των χρηματοδοτών του (tax deduction).

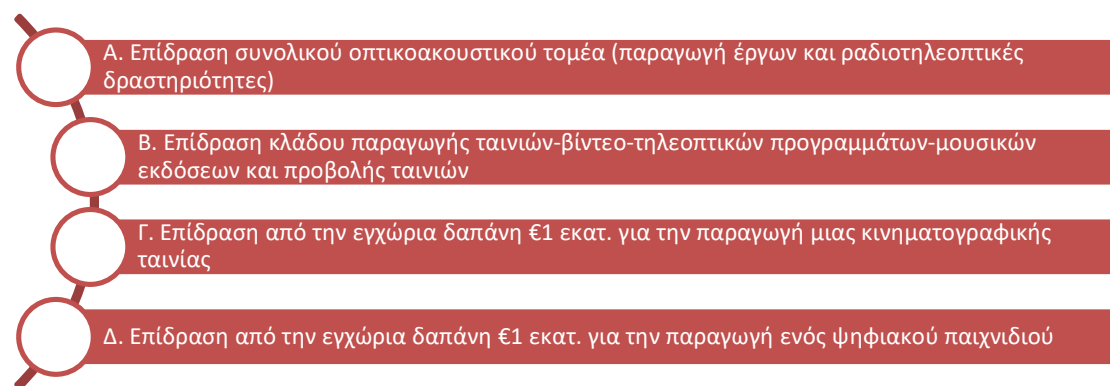
Στην Ελλάδα από το 2019 έως τα μέσα Μαΐου 2026 είχαν δοθεί περισσότερα από €307 εκατ. δημόσιας χρηματοδότησης για την παραγωγή και προώθηση οπτικοακουστικών έργων. Από αυτά το 81% αφορά έργα που έλαβαν το cash rebate ενώ περίπου το 14% αφορά έργα που χρηματοδοτήθηκαν από πολλαπλές πηγές, μεταξύ των οποίων τα επιλεκτικά προγράμματα Ανάπτυξης και Παραγωγής και το Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας.

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, βάσει ενός δείγματος ευρωπαϊκών ταινιών για το 2023, προκύπτει ότι η αθροιστική συμμετοχή των δημόσιων πηγών χρηματοδότησης, που περιλαμβάνουν τόσο τα επενδυτικά κίνητρα όσο και την άμεση δημόσια χρηματοδότηση, στη συνολική χρηματοδότηση κυμαίνεται μεταξύ 47%-51%. Η υψηλή αυτή συμμετοχή υπογραμμίζει τη σημασία της δημόσιας υποστήριξης για την παραγωγή ευρωπαϊκών ταινιών.

Εκτός από τους εθνικούς δημόσιους πόρους που διατίθενται για την άμεση υποστήριξη της παραγωγής ταινιών (είτε ως επιλεκτική χρηματοδότηση είτε ως επενδυτικά κίνητρα), σημαντικός είναι και ο ρόλος που μπορεί να επιτελέσουν άλλα ευρωπαϊκά χρηματοδοτικά προγράμματα στην ανάπτυξη του οπτικοακουστικού τομέα. Η μελέτη συνοψίζει ορισμένα από αυτά, είτε εξειδικευμένα στους πολιτιστικούς τομείς (π.χ. Δημιουργική Ευρώπη, Eurimages) είτε ευρύτερα, στα οποία μπορούν να ενταχθούν δράσεις του οπτικοακουστικού τομέα (π.χ. Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας, Digital Europe).

Οικονομικό αποτύπωμα του εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων

Η ανάλυση οικονομικού αποτυπώματος πραγματοποιήθηκε σε τέσσερα διακριτά επίπεδα, με στόχο να παρουσιαστούν οι επιδράσεις του κλάδου τόσο σε συνολικό επίπεδο όσο και μέσα από ενδεικτικά σενάρια παραγωγής συγκεκριμένων οπτικοακουστικών έργων.



Σε κάθε επίπεδο εκτιμήθηκαν τόσο οι άμεσες επιδράσεις του κλάδου ή της δραστηριότητας όσο και οι πολλαπλασιαστικές επιδράσεις που προκύπτουν μέσω της αλυσίδας εφοδιασμού και της κατανάλωσης των νοικοκυριών.

Τα συνοπτικά αποτελέσματα της συνολικής επίδρασης στο ΑΕΠ, την απασχόληση και τα δημόσια έσοδα, για κάθε ένα από τέσσερα επίπεδα ανάλυσης, παρουσιάζονται στον Πίνακα ΕΣ.1.

Πίνακας ΕΣ.1: Σύνοψη εκτιμώμενων συνολικών επιδράσεων οπτικοακουστικού κλάδου και ενδεικτικών παραγωγών σε βασικά οικονομικά μεγέθη

	Επίπεδο Α	Επίπεδο Β	Επίπεδο Γ	Επίπεδο Δ
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

Πηγή: IOBE

Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης η συμβολή των έμμεσων και προκαλούμενων επιδράσεων στην οικονομία. Συγκεκριμένα, στο πρώτο και δεύτερο επίπεδο, όπου εξετάζεται η επίδραση του συνολικού οπτικοακουστικού τομέα και του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, για κάθε €1 άμεσης συνεισφοράς του τομέα ή κλάδου στο ΑΕΠ, δημιουργούνται άλλα €1,47 στην οικονομία. Δηλαδή η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται στα €2,47, με σημαντικό μέρος των πολλαπλασιαστικών επιδράσεων να προέρχεται από την καταναλωτική δαπάνη των νοικοκυριών (προκαλούμενη επίδραση). Αντίστοιχα, για κάθε €1 που προστίθεται στο ΑΕΠ από την εγχώρια παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, δημιουργούνται άλλα €1,67 στην οικονομία, δηλαδή η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €2,67. Τέλος, για κάθε €1 που προστίθεται από την εγχώρια παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €2,71.

Επίδραση διεθνών κινηματογραφικών παραγωγών στον τουρισμό

Στο πλαίσιο της μελέτης εξετάστηκε η επίδραση που είχε η προσέλκυση διεθνών οπτικοακουστικών παραγωγών, μέσω του παρεχόμενου cash rebate, στον εγχώριο τουρισμό. Αρχικά, εξετάζοντας τα περιγραφικά στοιχεία διεθνών παραγωγών στη χώρα την περίοδο 2019-2024, παρατηρείται αύξηση τόσο του συνολικού αριθμού τους όσο και του συνολικού ποσού cash rebate που τους χορηγήθηκε, ιδιαίτερα κατά τις χρονιές 2022 και 2023. Τα περισσότερα γυρίσματα πραγματοποιήθηκαν στην Αττική, πιθανώς και λόγω της δυνατότητας εσωτερικών γυρισμάτων σε studio, ενώ οι εκτός Αττικής παραγωγές πραγματοποιήθηκαν κυρίως σε δημοφιλείς τουριστικούς προορισμούς, όπως οι Κυκλάδες, η Κρήτη και η Κέρκυρα. Αντίστοιχα αυξητική τάση παρουσίασαν και οι συνολικές αφίξεις αλλοδαπών τουριστών στη χώρα την ίδια περίοδο, με εξαίρεση την περίοδο 2020-2021 που οι παγκόσμιες τουριστικές ροές περιορίστηκαν λόγω της πανδημίας.

Προκειμένου να εξακριβωθεί κατά πόσο η παρατηρούμενη αύξηση των τουριστικών ροών στη χώρα τα τελευταία χρόνια μπορεί να αποδοθεί και στην προσέλκυση διεθνών παραγωγών μέσω του επενδυτικού κινήτρου, αναπτύχθηκε ένα οικονομετρικό μοντέλο. Αρχικά εξετάστηκε κατά πόσο η δημοφιλία των διεθνών παραγωγών που γυρίστηκαν στη χώρα, έχοντας αξιοποιήσει το cash rebate, επιδρά στις αφίξεις αλλοδαπών τουριστών ανά περιφερειακή ενότητα. Χρησιμοποιώντας τον συνολικό αριθμό ψήφων που έχουν λάβει οι σχετικές ταινίες/σειρές στο IMDb ως μέτρο δημοφιλίας, προκύπτει ότι μια αύξηση του συνολικού αριθμού ψήφων ανά περιφερειακή ενότητα κατά 1000 συσχετίζεται με μια αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών από περίπου 500 έως 770 (ανάλογα με το πλήθος των μεταβλητών που λαμβάνει υπόψη το μοντέλο).

Στη συνέχεια η ανάλυση εστίασε στην επίδραση των ίδιων των δαπανών του cash rebate στις ροές αλλοδαπών τουριστών. Με βάση το μοντέλο προκύπτει ότι μια αύξηση της συνολικής δαπάνης cash rebate για διεθνείς παραγωγές κατά €1000 συσχετίζεται με αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών που κυμαίνεται από 31 έως 43 άτομα. Αντίστοιχα, για κάθε €1000 αύξηση στο cash rebate παρατηρείται αύξηση κατά 45 έως 105 διανυκτερεύσεις. Εάν στην παραπάνω εκτιμώμενη αύξηση των αφίξεων, συνυπολογιστεί ότι η μέση κατά κεφαλή δαπάνη του εισερχόμενου τουρισμού στην Ελλάδα εκτιμάται για το 2024 στα €573, προκύπτει ότι μια αύξηση της δαπάνης cash rebate κατά €1000 για διεθνείς παραγωγές συνδέεται με αύξηση της τουριστικής δαπάνης από €17,7 χιλ. έως €24,6 χιλ.

1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Ταυτότητα του τομέα

Ο οπτικοακουστικός τομέας εντάσσεται στο ευρύτερο οικοσύστημα των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων, ενός συνόλου δραστηριοτήτων με ετερογενή χαρακτηριστικά ως προς τα παραγόμενα προϊόντα, τα επιχειρηματικά μοντέλα και τις αλυσίδες αξίας. Παρά το γεγονός ότι δεν υφίσταται ένας ενιαίος ορισμός των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων σε διεθνές, ευρωπαϊκό και εθνικό επίπεδο, κοινό παρονομαστή τους αποτελεί η σύνδεσή τους με τη δημιουργική έκφραση και τις πολιτιστικές αξίες. Ενδεικτικά, σε ευρωπαϊκά θεσμικά κείμενα¹, οι τομείς που αναφέρονται ως μέρη του οικοσυστήματος είναι αυτοί που παρουσιάζονται στο Γράφημα 1.1.

Γράφημα 1.1: Επιμέρους τομείς του οικοσυστήματος πολιτιστικών & δημιουργικών τομέων

Αρχιτεκτονική	Αρχαία	Βιβλιοθήκες - Μουσεία	Οπτικοακουστικά μέσα
Υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά	Σχέδιο – Σχέδιο Μόδας	Μουσική	Λογοτεχνία
Βιβλία – Εκδόσεις	Χειροτεχνίες	Εικαστικές τέχνες	Παραστατικές τέχνες

Πηγή: IOBE

Εκτός από την ετερογένεια των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων ένα ακόμη χαρακτηριστικό τους είναι οι στενές διασυνδέσεις που παρουσιάζουν. Αυτές προκύπτουν λόγω της διατομεακής φύσης των σχετικών δραστηριοτήτων και του γεγονότος ότι η παραγωγή ενός πολιτιστικού έργου συχνά προϋποθέτει τη συνεργασία διαφορετικών επαγγελματιών και καλλιτεχνών. Για παράδειγμα, οι ηθοποιοί που απασχολούνται στην παραγωγή μιας ταινίας (οπτικοακουστικό μέσο) μπορεί να έχουν ως κύρια ενασχόληση το θέατρο (παραστατικές τέχνες), ενώ παράλληλα το σενάριο της ταινίας μπορεί να έχει προκύψει από κάποιο λογοτεχνικό έργο.

Ταυτόχρονα, για την υλοποίηση της ταινίας απαιτείται η συμβολή και άλλων δημιουργικών κλάδων, όπως η παραγωγή μουσικής ή ο σχεδιασμός και η κατασκευή κουστουμιών (σχέδιο μόδας). Αυτό αποτελεί μια πρόκληση για την ακριβή στατιστική αποτύπωση των επιμέρους σχετικών δραστηριοτήτων και απαιτεί την ανάπτυξη κατάλληλων μεθοδολογικών προσεγγίσεων και ταξινομήσεων που να λαμβάνουν υπόψη αυτές τις διασυνδέσεις.

Ακόμα και εντός κάθε επιμέρους πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα δύνανται να συνυπάρχουν διαφορετικού τύπου έργα και λειτουργίες, εντείνοντας την ετερογενή τους φύση. Συγκεκριμένα, ο οπτικοακουστικός τομέας περιλαμβάνει την παραγωγή τεσσάρων κατηγοριών έργων, που διαφοροποιούνται ως προς τις τεχνικές απαιτήσεις και την οργάνωση της παραγωγής:

1) Ταινίες – Σειρές – Ντοκιμαντέρ

¹ Όπως ο Κανονισμός 2021/818 με τον οποίο θεσπίστηκε το πρόγραμμα Δημιουργική Ευρώπη.

- 2) Κινούμενα σχέδια
- 3) Ψηφιακά παιχνίδια
- 4) Εικονική πραγματικότητα

Επίσης, η αλυσίδα αξίας των οπτικοακουστικών έργων περιλαμβάνει διαφορετικές λειτουργίες, ξεκινώντας με την παραγωγή του έργου, η οποία ακολουθείται από τη διανομή του σε κινηματογραφικές αίθουσες, τηλεοπτικά κανάλια και ψηφιακές πλατφόρμες, καθώς και την προβολή ή πώλησή του στο κοινό. Οι λειτουργίες αυτές ταξινομούνται σε διαφορετικούς κωδικούς οικονομικής δραστηριότητας σύμφωνα με την ευρωπαϊκή (NACE) και εγχώρια μέθοδο ταξινόμησης (ΣΤΑΚΟΔ). Συγκεκριμένα, η παραγωγή οπτικοακουστικών έργων κατατάσσεται κυρίως στους κωδικούς 59.11 και 59.12, η διανομή στον 59.13, ενώ η προβολή αντιστοιχεί στον 59.14 για κινηματογραφικές ταινίες και στον 60 για ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές (Γράφημα 1.2). Ακόμη και με αυτή την αναλυτικότερη προσέγγιση, η ταξινόμηση δεν καλύπτει πλήρως το εύρος του οπτικοακουστικού τομέα. Ειδικότερα, στάδια της αλυσίδας παραγωγής των ψηφιακών παιχνιδιών που αποτελούν ανερχόμενο οπτικοακουστικό τομέα δύναται να εντάσσονται και σε άλλους κλάδους (π.χ. στον 62.01 - Δραστηριότητες προγραμματισμού ηλεκτρονικών συστημάτων) όπως περιγράφεται εκτενέστερα και στη συνέχεια της μελέτης. Συνεπώς, ακόμη και εντός του οπτικοακουστικού τομέα, η ετερογένεια που παρατηρείται δημιουργεί προκλήσεις στην αποτύπωση της οικονομικής δραστηριότητας και απαιτεί στοχευμένες και διαφοροποιημένες πολιτικές στήριξης.

Γράφημα 1.2: Λειτουργίες αλυσίδας αξίας οπτικοακουστικού τομέα με αντίστοιχους κωδικούς ΣΤΑΚΟΔ



Πηγή: IOBE

1.2 Αξία των πολιτιστικών αγαθών

Πέρα από τα ζητήματα ορισμού και αποτύπωσης του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα, κρίσιμη είναι και η κατανόηση των διαφορετικών μορφών αξίας που παράγουν τα πολιτιστικά αγαθά και ειδικότερα τα οπτικοακουστικά έργα. Εκτός από την εγγενή πολιτιστική αξία που ενέχουν, τα πολιτιστικά αγαθά δημιουργούν οικονομική αξία και παράλληλα επιφέρουν θετικές κοινωνικές επιδράσεις.

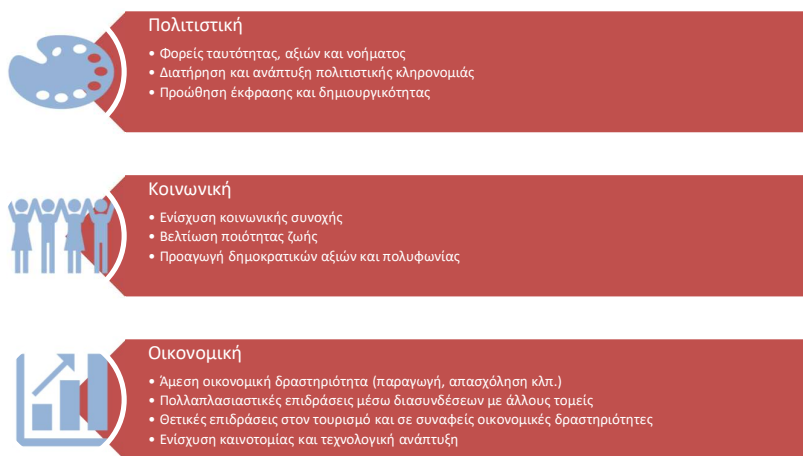
Αρχικά, αποτελούν φορείς ταυτότητας, αξιών και νοήματος, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ατομικών και συλλογικών πεποιθήσεων και συμπεριφορών. Επίσης, συνδέονται άμεσα με την ανάπτυξη και διατήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, λειτουργώντας ως μηχανισμοί μετάδοσης ιστορικής μνήμης. Τέλος, η ανάπτυξη του πολιτιστικού τομέα καλλιεργεί την ατομική έκφραση και τροφοδοτεί τη δημιουργικότητα. Από τα παραπάνω γίνεται σαφές ότι η αξία των πολιτιστικών

αγαθών υπερβαίνει τα άμεσα οφέλη που απολαμβάνουν τα άτομα που τα καταναλώνουν, παράγοντας θετικές εξωτερικότητες για το κοινωνικό σύνολο.

Σημαντικός είναι ο ρόλος που διαδραματίζουν τα πολιτιστικά αγαθά και σε ό,τι αφορά την προαγωγή δημοκρατικών, συμπεριληπτικών αξιών καθώς και στην προώθηση της πολυφωνίας. Με αυτόν τον τρόπο συμβάλλουν στην ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής και στον περιορισμό συγκρούσεων και φαινομένων περιθωριοποίησης. Ιδίως σε κοινωνίες που χαρακτηρίζονται από αυξανόμενες ανισότητες και κοινωνικές εντάσεις, ο πολιτισμός μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο επικοινωνίας, κατανόησης και σύνδεσης.

Τέλος, ιδιαίτερα σημαντικά είναι τα οφέλη που δημιουργούν τα πολιτιστικά αγαθά και για την οικονομία μιας χώρας. Αρχικά, η παραγωγή τους αποτελεί μια οικονομική δραστηριότητα με άμεσες θετικές οικονομικές επιδράσεις, όπως η ενίσχυση της απασχόλησης και η δημιουργία προστιθέμενης αξίας. Παράλληλα όμως, αναπτύσσονται και πολλαπλασιαστικές επιδράσεις τόσο σε κλάδους που αποτελούν μέρος της αλυσίδας εφοδιασμού του πολιτιστικού τομέα όσο και ευρύτερα στην οικονομία λόγω της αύξησης των εισοδημάτων και συνεπώς της κατανάλωσης. Σημαντική είναι η επιρροή που μπορούν να ασκήσουν τα πολιτιστικά αγαθά και στην ανάπτυξη του τουρισμού μιας χώρας, καθώς και των οικονομικών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με αυτόν (π.χ. εστίαση). Τέλος, η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη που συνδέεται με τον τομέα και ιδιαίτερα με κλάδους όπως ο οπτικοακουστικός μπορεί να διαχυθεί στο ευρύτερο παραγωγικό σύστημα, ενισχύοντας την καινοτομία και επιταχύνοντας την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών.

Γράφημα 1.3: Οι πολλαπλές διαστάσεις αξίας των πολιτιστικών αγαθών



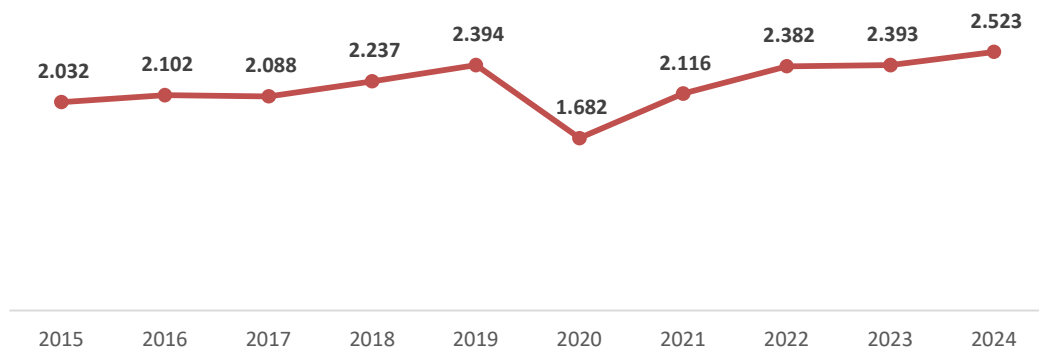
1.3 Τρέχουσες προκλήσεις

Ωστόσο, ιδίως τα τελευταία χρόνια, το περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιούνται οι επιχειρήσεις του τομέα επηρεάζεται τόσο από αιφνίδιες μεταβολές, όπως η πανδημία Covid-19, όσο και από μακροχρόνιους μετασχηματισμούς λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης, δημιουργώντας νέες προκλήσεις αλλά και δυνατότητες περαιτέρω ανάπτυξης.

Οι επιδράσεις που επέφερε η πανδημία στον οπτικοακουστικό τομέα, διαφοροποιήθηκαν ανά κλάδο. Συγκεκριμένα, ο κινηματογράφος ταλάνιστηκε ιδιαίτερα τόσο στο στάδιο της παραγωγής όσο και στο στάδιο προβολής των έργων. Οι ταξιδιωτικοί περιορισμοί και τα υγειονομικά πρωτόκολλα δυσχέραναν τα διεθνή γυρίσματα, προκαλώντας αναβολές και αύξηση του κόστους

παραγωγής. Όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 1.1, το 2020 ο αριθμός ετήσιων παραγωγών ταινιών και ντοκιμαντέρ στην Ευρώπη περιορίστηκε σε περίπου 1,7 χιλ. σε σύγκριση με 2,4 χιλ. ταινίες το 2019. Αντίστοιχα, οι περιορισμοί στη λειτουργία των κινηματογραφικών αιθουσών οδήγησε σε σημαντική υποχώρηση των εσόδων προβολής, επιτείνοντας τις πιέσεις στη ρευστότητα και στη χρηματοδότηση του κλάδου. Σε αυτό το πλαίσιο ενισχύθηκε σημαντικά ο ρόλος και η χρήση ψηφιακών καναλιών διανομής, συμβάλλοντας σε έναν ευρύτερο μετασχηματισμό του κλάδου.

Διάγραμμα 1.1: Αριθμός ετήσιων παραγωγών ταινιών και ντοκιμαντέρ στην Ευρώπη, 2015-2024



Πηγή: LUMIERE/ European Audiovisual Observatory. **Επεξεργασία στοιχείων:** IOBE

Σημαντική ήταν η επίδραση της πανδημίας και για τα ψηφιακά παιχνίδια αφού αναπτύχθηκαν δύο αντίρροπες δυνάμεις. Κατά τη διάρκεια της πανδημίας η ζήτηση ψηφιακών παιχνιδιών παγκοσμίως αυξήθηκε σημαντικά οδηγώντας σε ταχεία επέκταση της αγοράς και σε ενίσχυση των επενδύσεων εκ μέρους των επιχειρήσεων. Ωστόσο, μέρος αυτής της αναπτυξιακής δυναμικής αποδείχθηκε μη βιώσιμο μετά την πανδημία, γεγονός που οδήγησε σε εκτεταμένες περικοπές θέσεων εργασίας ιδίως στις ΗΠΑ (Ma, 2025).

Παράλληλα με τους δομικούς μετασχηματισμούς που κινητοποίησε η πανδημία, η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη και η άνοδος της τεχνητής νοημοσύνης (AI) τα τελευταία χρόνια συνδιαμορφώνουν το περιβάλλον δραστηριοποίησης του οπτικοακουστικού τομέα. Για τον κλάδο του κινηματογράφου, νέες τεχνολογίες όπως 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. Ταυτόχρονα όμως συνεπάγονται και την ανάγκη συνεχούς προσαρμογής και εκπαίδευσης του ανθρώπινου δυναμικού σε νέα εργαλεία και δεξιότητες.

Ριζικές είναι οι επιδράσεις που αναμένεται να έχει και η τεχνητή νοημοσύνη στην παραγωγή οπτικοακουστικών μέσων και ειδικά στα ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία διεθνώς πρωτοπορούν στη χρήση AI σε σχέση με τους υπόλοιπους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς (European Commission, 2022). Συγκεκριμένα, η χρήση AI δύναται να συμβάλει τόσο στη δημιουργία περιεχομένου όσο και στη διοίκηση και διαχείριση ομάδων (Management AI) (European Games Developer Federation, 2026). Σε αυτό το πλαίσιο, η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ανέπτυξε τη Στρατηγική για την εφαρμογή του AI, η οποία εστιάζει στην υιοθέτησή του από 10 βασικούς τομείς, ένας εκ των οποίων είναι και ο πολιτιστικός και δημιουργικός τομέας. Ωστόσο, σημαντικές είναι και οι προκλήσεις που δημιουργεί το AI, ιδίως σε σχέση με τον ρόλο της ανθρώπινης δημιουργικότητας στην παραγωγική διαδικασία, αλλά και με τη διαμόρφωση ενός αποτελεσματικού ρυθμιστικού πλαισίου, μεταξύ άλλων για ζητήματα πνευματικής ιδιοκτησίας και προστασίας δημιουργών.

1.4 Στόχος και δομή της μελέτης

Αντικείμενο της παρούσας μελέτης είναι η αποτύπωση της υφιστάμενης κατάστασης και των τάσεων του εγχώριου κλάδου οπτικοακουστικής παραγωγής, η εκτίμηση της συμβολής του στην ελληνική οικονομία και η ανάπτυξη τεκμηριωμένων προτάσεων πολιτικής.

Ειδικότερα, στο **δεύτερο κεφάλαιο της μελέτης** παρουσιάζονται βασικά οικονομικά μεγέθη τόσο για το σύνολο του εγχώριου κλάδου οπτικοακουστικής παραγωγής όσο και για τον ανερχόμενο κλάδο παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στις τάσεις που διαμορφώνονται την τελευταία δεκαετία, οι οποίες εξετάζονται και σε συνάρτηση με τις αντίστοιχες ευρωπαϊκές τάσεις.

Το **τρίτο κεφάλαιο** εστιάζει στην παρουσίαση του εγχώριου και ευρωπαϊκού θεσμικού πλαισίου, με ιδιαίτερη έμφαση στα επενδυτικά κίνητρα που στηρίζουν την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων. Παράλληλα, συνοψίζονται και τα υπόλοιπα διαθέσιμα προγράμματα χρηματοδότησης σε ευρωπαϊκό και εγχώριο επίπεδο, τα οποία συμπληρώνουν το πλέγμα στήριξης του τομέα.

Στο **τέταρτο κεφάλαιο** πραγματοποιείται εκτίμηση του αποτυπώματος του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων στην ελληνική οικονομία. Η ανάλυση διαρθρώνεται σε τέσσερα επίπεδα: αρχικά εκτιμάται το αποτύπωμα της δραστηριότητας του συνολικού οπτικοακουστικού τομέα και στη συνέχεια η ανάλυση εξειδικεύεται στον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών. Τέλος, εκτιμάται η επίδραση που θα επέφερε στην ελληνική οικονομία μια δαπάνη ύψους €1 εκατ. αφενός για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας και αφετέρου για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού.

Στο **πέμπτο κεφάλαιο** επιχειρείται η εκτίμηση της επίδρασης των αυξανόμενων διεθνών παραγωγών ταινιών και σειρών στον εγχώριο τουρισμό, εστιάζοντας στην περίοδο από το 2019 και μετά, όταν η προσέλκυση τέτοιων παραγωγών στη χώρα ενισχύθηκε και από τη λειτουργία των επενδυτικών κινήτρων. Για αυτόν τον σκοπό, πραγματοποιείται οικονομετρική ανάλυση αξιοποιώντας δημόσια στοιχεία για τα διεθνή γυρίσματα στη χώρα και στοιχεία αφίξεων αλλοδαπών ανά περιφερειακή ενότητα.

Τέλος, στο **έκτο κεφάλαιο** συνοψίζονται τα βασικά συμπεράσματα της μελέτης και προτείνεται ένα πλέγμα μέτρων πολιτικής, με στόχο την περαιτέρω ενίσχυση του τομέα οπτικοακουστικής παραγωγής στη χώρα.

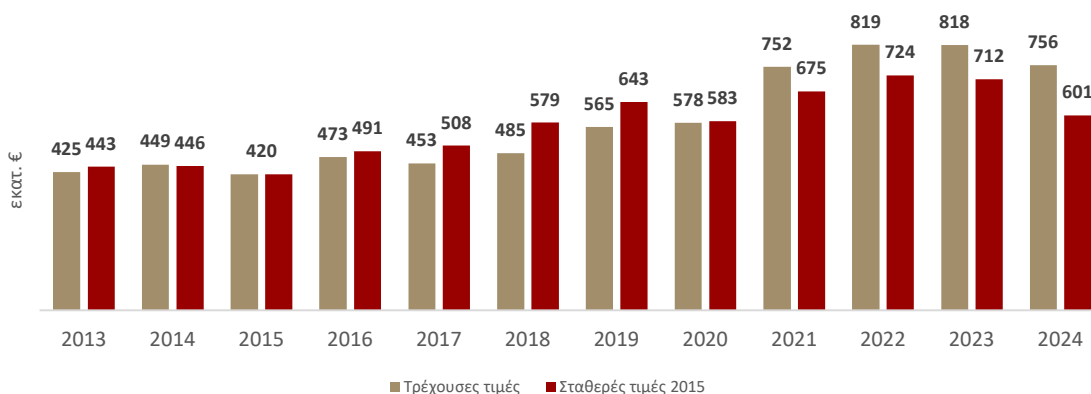
2 ΒΑΣΙΚΑ ΜΕΓΕΘΗ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΕΓΧΩΡΙΟΥ ΤΟΜΕΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

2.1 Οπτικοακουστικός τομέας

Σύμφωνα με τη στατιστική ταξινόμηση οικονομικών δραστηριοτήτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, ο συνολικός οπτικοακουστικός τομέας απαρτίζεται από δύο κλάδους. Τον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων - ταινιών, βίντεο τηλεοπτικών εκπομπών και μουσικών εκδόσεων - και προβολής ταινιών (κλάδος J59) και τον κλάδο δραστηριοτήτων προγραμματισμού και ραδιοτηλεοπτικών εκπομπών (κλάδος J60).

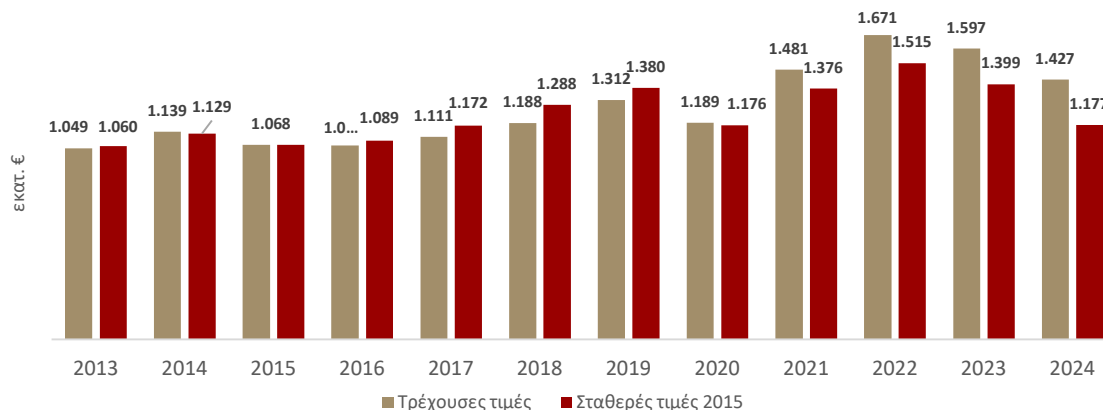
Όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 2.2, η Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία (ΑΠΑ) του συνολικού οπτικοακουστικού τομέα ανήλθε το 2024 στα €756 εκατ. σε τρέχουσες τιμές, σημειώνοντας σημαντική αύξηση +78% σε σχέση με το 2013. Αξιοσημείωτη είναι η αύξηση της ΑΠΑ του τομέα και σε σταθερές τιμές το ίδιο διάστημα (+36%), γεγονός που υποδεικνύει την πραγματική αύξηση οικονομικής δραστηριότητας του τομέα στη χώρα την τελευταία δεκαετία. Συγκεκριμένα, τη διετία 2022-2023 σημειώθηκε υψηλό δεκαετίας, με την ΑΠΑ του τομέα να προσεγγίζει τα €820 εκατ., ενώ το 2024 η ανοδική πορεία ανεκόπη και η ΑΠΑ υποχώρησε στα €756 εκατ.

Διάγραμμα 2.1: Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024



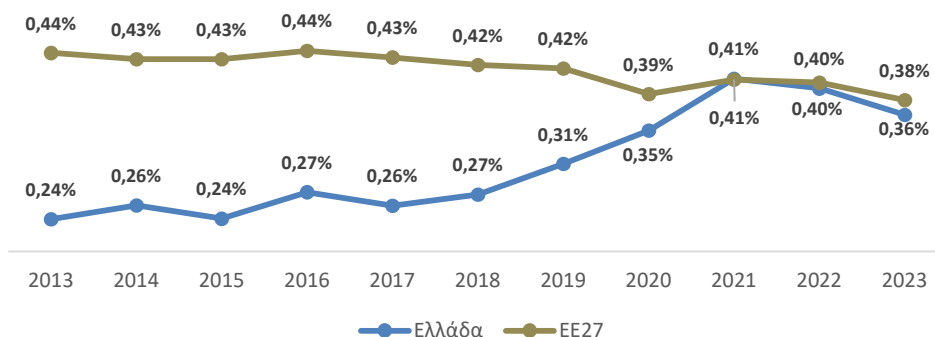
Πηγή: Eurostat, National Accounts. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν τόσο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) όσο και τον κλάδο J60 (διανομή περιεχομένου – ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές)

Αντίστοιχη τάση παρουσιάζει και η ακαθάριστη αξία παραγωγής την περίοδο 2013-2024, αν και με ηπιότερο ρυθμό, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 2.2. Συγκεκριμένα, η αξία παραγωγής σε τρέχουσες τιμές ανήλθε το 2024 σε €1,4 δισεκ. σημειώνοντας αύξηση +36% σε σχέση με το 2013. Αύξηση σημειώνεται και σε σταθερές τιμές, ωστόσο με σημαντικά ηπιότερο ρυθμό, αφού το διάστημα 2013-2024 ανήλθε στο +11%. Κατ' αναλογία με την ΑΠΑ, το 2022 σημειώθηκε υψηλό δεκαετίας, με την αξία παραγωγής του οπτικοακουστικού τομέα να ανέρχεται στα €1,7 δισεκ. ενώ το 2023 διαμορφώθηκε στα €1,6 δισεκ., σε τρέχουσες τιμές.

Διάγραμμα 2.2: Ακαθάριστη Αξία Παραγωγής οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024

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

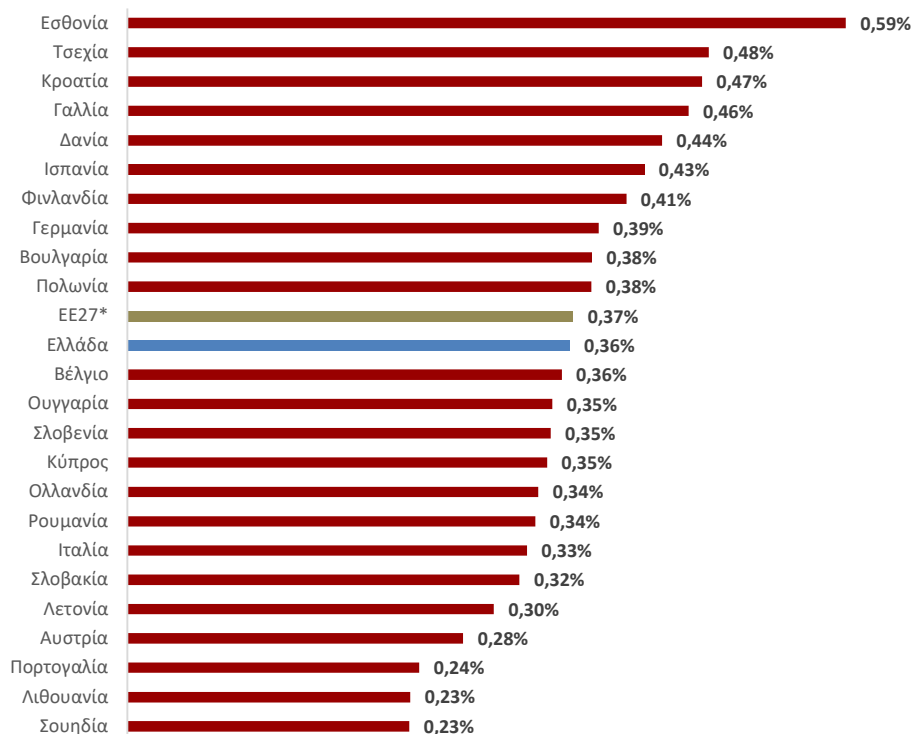
Αξιοσημείωτη είναι η σύγκλιση που έχει επιτευχθεί σε σχέση με τον μέσο όρο της ΕΕ27, ως προς τη συμμετοχή της ΑΠΑ του οπτικοακουστικού τομέα στο ΑΕΠ (Διάγραμμα 2.3). Συγκεκριμένα, το 2013 η ΑΠΑ του τομέα αποτελούσε το 0,44% του ΑΕΠ κατά μέσο όρο στις χώρες της ΕΕ27 όταν στην Ελλάδα το ποσοστό αυτό ανερχόταν στο 0,24%, δηλαδή σχεδόν στο μισό της ΕΕ27. Την περίοδο 2019-2021 ωστόσο, κατεγράφησαν τάσεις σύγκλισης, κυρίως λόγω αύξησης της συμμετοχής του εγχώριου τομέα και λιγότερο επειδή μειώθηκε η συμμετοχή του τομέα σε ευρωπαϊκό επίπεδο. Από το 2021 η συμμετοχή της ΑΠΑ του εγχώριου τομέα στο ΑΕΠ σχεδόν ταυτίζεται με την ΕΕ27 περίπου στο 0,4%.

Διάγραμμα 2.3: Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα ως ποσοστό του ΑΕΠ, Ελλάδα και ΕΕ27, 2013-2023

Πηγή: Eurostat, National Accounts. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν τόσο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) όσο και τον κλάδο J60 (διανομή περιεχομένου – ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές). Για τον υπολογισμό του μέσου όρου της ΕΕ27 εξαιρέθηκαν ορισμένες χώρες σε συγκεκριμένα έτη για τα οποία δεν υπήρχαν διαθέσιμα δεδομένα (Μάλτα, Λουξεμβούργο και Ιρλανδία)

Σε σύγκριση με τα υπόλοιπα κράτη μέλη της ΕΕ, η συμβολή της ΑΠΑ του εγχώριου οπτικοακουστικού τομέα στο ΑΕΠ το 2023 (0,36%) τοποθέτησε τη χώρα περίπου στο μέσο της κατάταξης, όπως δείχνει το Διάγραμμα 2.4. Στο υψηλότερο άκρο εντοπίζονται χώρες όπως η Εσθονία (0,59%), η Τσεχία (0,48%), η Κροατία (0,47%) και η Γαλλία (0,46%). Αντίθετα στη Σουηδία, στη Λιθουανία και στην Πορτογαλία η συμμετοχή του τομέα είναι σημαντικά χαμηλότερη (0,23%-0,24%). Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι χώρες με μεγάλη κινηματογραφική παράδοση όπως η Ιταλία (0,33%) κατατάσσονται χαμηλότερα από την Ελλάδα, γεγονός που αναδεικνύει τη δυναμική του τομέα στη χώρα.

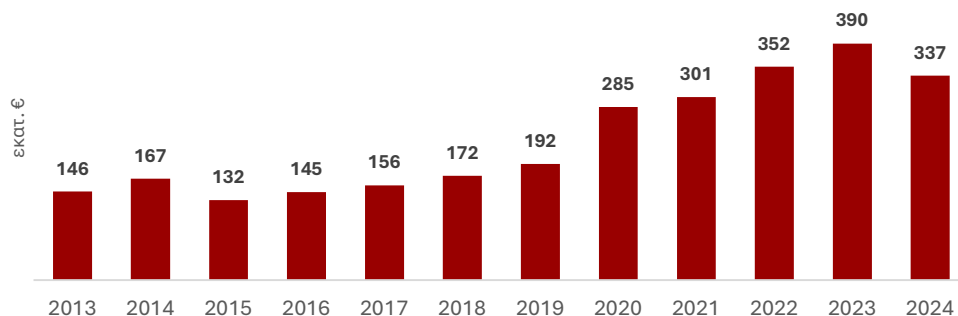
Διάγραμμα 2.4: Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία οπτικοακουστικού τομέα ως ποσοστό του ΑΕΠ ανά χώρα της ΕΕ27, 2023



Πηγή: Eurostat, National Accounts. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν τόσο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) όσο και τον κλάδο J60 (διανομή περιεχομένου – ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές). Για τον υπολογισμό του μέσου όρου της ΕΕ27 εξαιρέθηκαν ορισμένες χώρες σε συγκεκριμένα έτη για τα οποία δεν υπήρχαν διαθέσιμα δεδομένα (Μάλτα, Λουξεμβούργο και Ιρλανδία)

Η αύξηση της οικονομικής δραστηριότητας του οπτικοακουστικού τομέα την τελευταία δεκαετία συνοδεύτηκε και από αύξηση του επιπέδου των επενδύσεων, ειδικά από το 2020 και μετά (Διάγραμμα 2.5). Συγκεκριμένα, η αξία των επενδύσεων από €146 εκατ. το 2013, υπερδιπλασιάστηκε το 2024 στα €337 εκατ., ενώ το 2023 σημειώθηκε υψηλό δεκαετίας, με την αξία τους να ανέρχεται στα €390 εκατ.

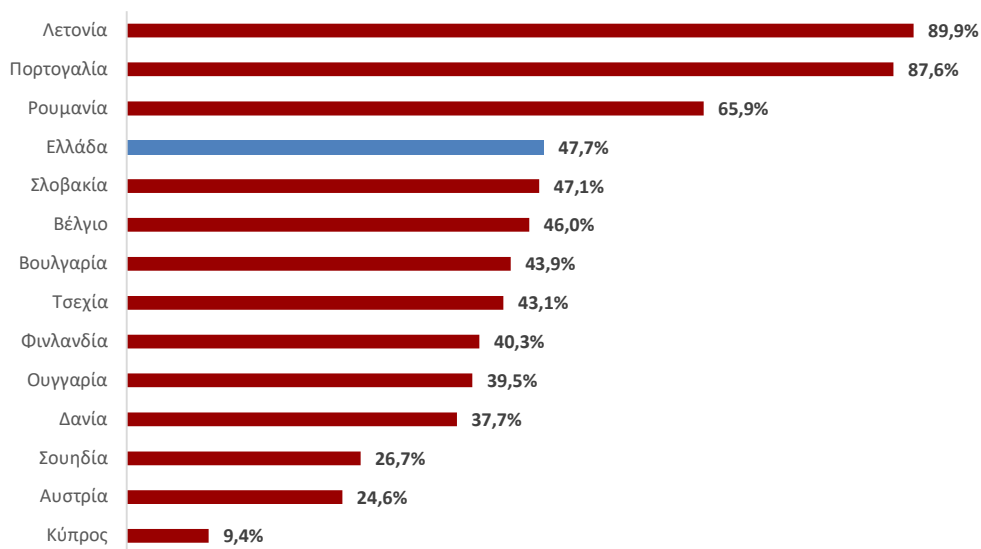
Διάγραμμα 2.5: Σχηματισμός Παγίου Κεφαλαίου οπτικοακουστικού τομέα σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024



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

Σε σχετικούς όρους, η αξία των επενδύσεων του τομέα ως ποσοστό της ΑΠΑ ξεπέρασε το 2023 το 47%, τοποθετώντας τη χώρα στις υψηλότερες θέσεις μεταξύ άλλων ευρωπαϊκών, για τις οποίες υπάρχουν διαθέσιμα στοιχεία (Διάγραμμα 2.6). Με εξαίρεση τις Λετονία και Πορτογαλία όπου η αξία των επενδύσεων πλησίασε το 90% της ΑΠΑ του τομέα το συγκεκριμένο έτος, καθώς και τη Γαλλία όπου διαμορφώθηκε στο 66%, το ποσοστό επενδύσεων του εγχώριου τομέα φαίνεται ιδιαίτερα ανταγωνιστικό σε ευρωπαϊκό επίπεδο.

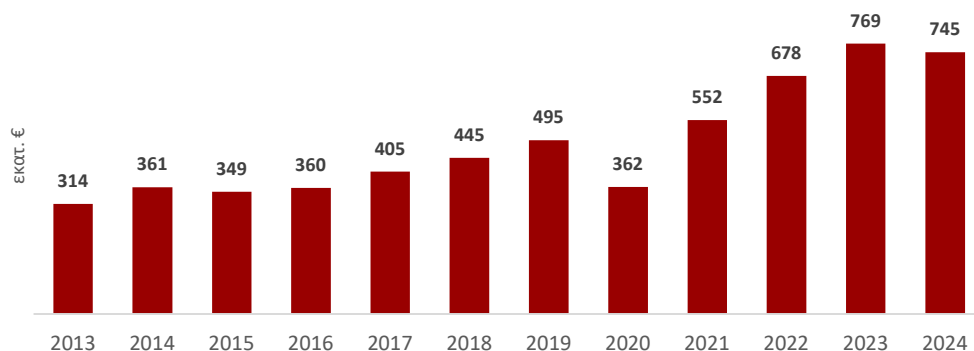
Διάγραμμα 2.6: Σχηματισμός Παγίου Κεφαλαίου οπτικοακουστικού τομέα ως ποσοστό της ΑΠΑ ανά χώρα, 2023



Πηγή: Eurostat, National Accounts. **Σημείωση:** Τα στοιχεία αφορούν τόσο τον κλάδο J59 (παραγωγή οπτικοακουστικών έργων) όσο και τον κλάδο J60 (διανομή περιεχομένου – ραδιοτηλεοπτικές εκπομπές). Εξαιρούνται χώρες για τις οποίες δεν υπάρχουν διαθέσιμα δεδομένα

Εστιάζοντας στον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών (J59) και σε αντιστοιχία με τις τάσεις που παρουσιάστηκαν για τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, ο κύκλος εργασιών των επιχειρήσεων του κλάδου έχει διπλασιαστεί την τελευταία δεκαετία (Διάγραμμα 2.7). Το 2024 το ύψος του διαμορφώθηκε στα €745 εκατ., σημειώνοντας ήπια πτώση σε σχέση με το 2023 (€769 εκατ.), αλλά ισχυρή αύξηση (+137%) συγκριτικά με το επίπεδο του 2013 (€314 εκατ.). Παράλληλα, μπορεί να παρατηρηθεί η επίδραση της πανδημίας στη δραστηριότητα του κλάδου, αφού το 2020 ο κύκλος εργασιών περιορίστηκε στα €362 εκατ., μειωμένος κατά €133 εκατ. σε σχέση με το 2019. Ωστόσο, ο κλάδος παρουσίασε σημάδια ανθεκτικότητας καθώς ήδη από το 2021 συνεχίστηκε η αυξητική πορεία του, με το ύψος του κύκλου εργασιών να επανέρχεται στα €552 εκατ.

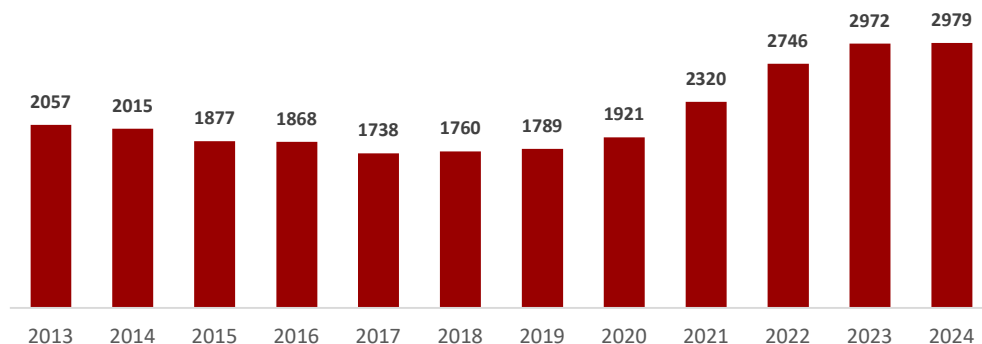
Διάγραμμα 2.7: Κύκλος Εργασιών κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών σε εκατ. €, Ελλάδα, 2013-2024



Πηγή: Eurostat, Structural Business Statistics

Η αύξηση της οικονομικής δραστηριότητας του κλάδου συνοδεύτηκε με αύξηση του αριθμού των επιχειρήσεων (Διάγραμμα 2.8). Μετά από μια ήπια πτωτική τάση την περίοδο 2013-2017, τα τελευταία χρόνια το πλήθος τους αυξάνεται σημαντικά. Συγκεκριμένα, από 2.057 επιχειρήσεις το 2013, οι οποίες μέσα σε 4 χρόνια μειώθηκαν στις 1.738, το 2024 κατεγράφησαν σχεδόν 2.980 σημειώνοντας αύξηση +71% σε σχέση με το 2017. Η εξέλιξη αυτή αποτελεί μία ακόμη ένδειξη της ενίσχυσης της επιχειρηματικής δραστηριότητας του κλάδου τα τελευταία χρόνια.

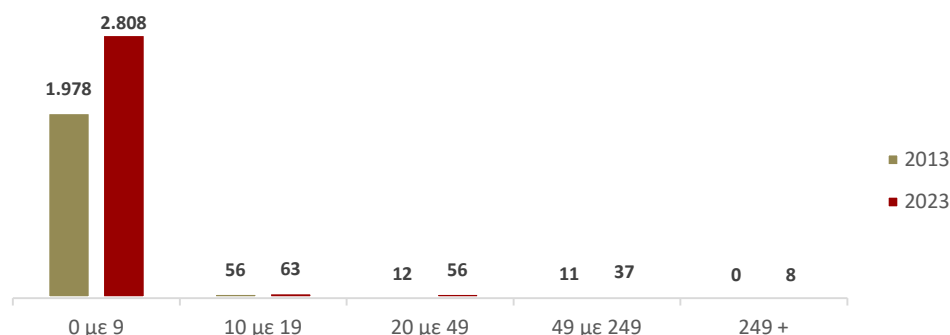
Διάγραμμα 2.8: Αριθμός Επιχειρήσεων κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, Ελλάδα, 2013-2024



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

Σημαντικό είναι επίσης να αναφερθεί ότι αυτή η αύξηση προήλθε από επιχειρήσεις όλων των μεγεθών (Διάγραμμα 2.9). Συγκεκριμένα, οι μικρότερες επιχειρήσεις που απασχολούν έως 9 άτομα και αποτελούν με διαφορά τις πολυπληθέστερες (περίπου 94% το 2023), σημείωσαν την υψηλότερη αύξηση σε απόλυτους όρους (+830 επιχειρήσεις την περίοδο 2013-2023). Ωστόσο, αύξηση σημειώθηκε και στις υπόλοιπες κατηγορίες, με τις επιχειρήσεις που απασχολούν 20 έως 49 άτομα σχεδόν να πενταπλασιάζονται από 12 σε 56, τις επιχειρήσεις που απασχολούν 49 έως 249 άτομα να υπερτριπλασιάζονται (από 11 σε 37) ενώ σχηματίστηκαν και 8 μεγάλες επιχειρήσεις που απασχολούν πάνω από 249 άτομα.

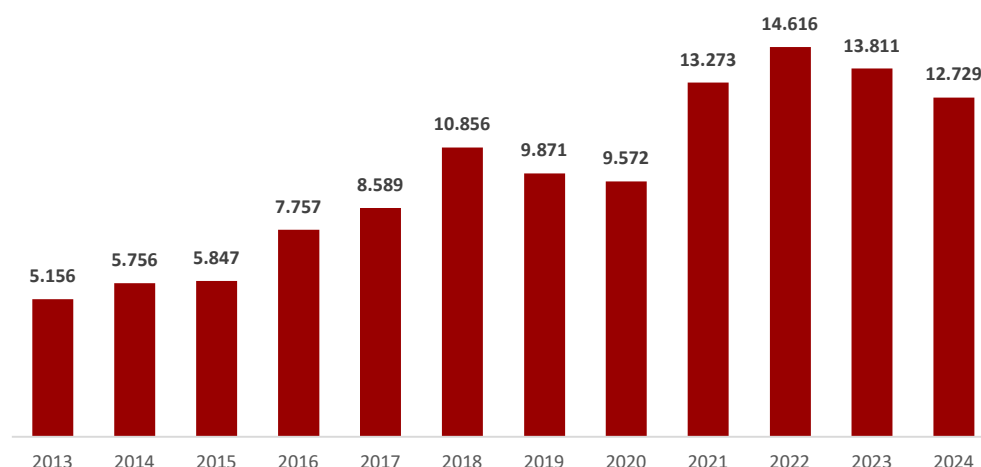
Διάγραμμα 2.9: Αριθμός Επιχειρήσεων κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών ανά τάξη μεγέθους (με βάση τον αριθμό εργαζομένων), Ελλάδα, 2013 και 2023



Πηγή: Eurostat, Structural Business Statistics

Η ανάπτυξη του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών αποτυπώνεται και στα στοιχεία απασχόλησης (Διάγραμμα 2.10). Ο αριθμός εργαζομένων έχει σημειώσει ιδιαίτερα σημαντική αύξηση την τελευταία δεκαετία. Συγκεκριμένα, το 2013 απασχολούνταν στον κλάδο 5,2 χιλ. άτομα, αριθμός που υπερδιπλασιάστηκε έως το 2022 (+184%) όταν οι απασχολούμενοι ανήλθαν σε 14,6 χιλ. Μετά το 2022, ακολούθησε ήπια πτώση με τους εργαζόμενους το 2024 να υποχωρούν στις 12,7 χιλ., παραμένοντας ωστόσο σημαντικά αυξημένοι (+147%) σε σχέση με το 2013. Σημαντικό είναι επίσης να τονισθεί ότι η ανθεκτικότητα του κλάδου μετά την πανδημία αντανακλάται και στα στοιχεία απασχόλησης, αφού το 2021, οι απασχολούμενοι αυξήθηκαν σε 13,3 χιλ. σε σχέση με 9,6 χιλ. το 2020.

Διάγραμμα 2.10: Αριθμός Εργαζομένων κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, Ελλάδα, 2013-2024

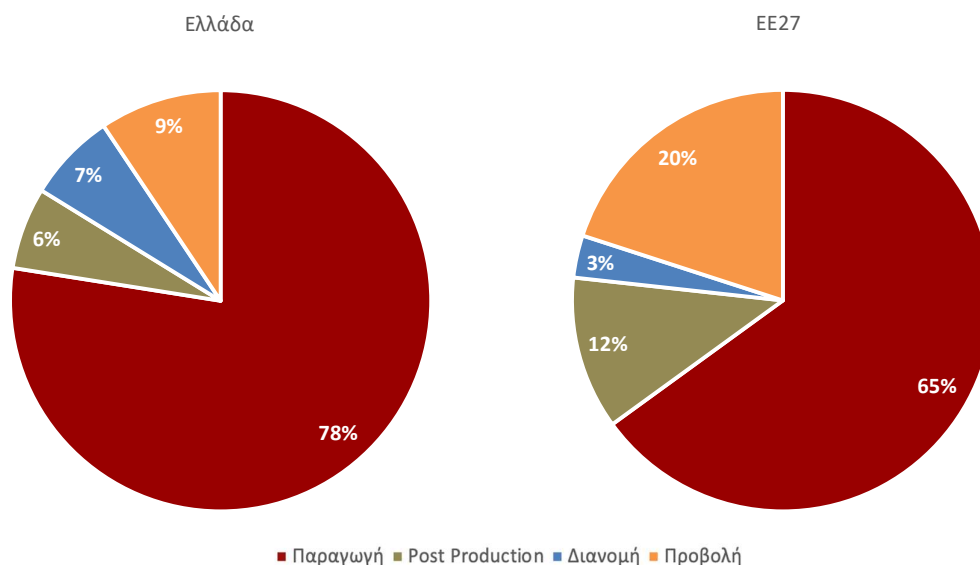


Πηγή: Eurostat, Structural Business Statistics

Πέρα από τον συνολικό αριθμό εργαζομένων, χρήσιμο είναι να εξεταστεί και η κατανομή τους ανά συγκεκριμένη δραστηριότητα σε σύγκριση με τον μέσο όρο της ΕΕ27 (Διάγραμμα 2.11). Στην Ελλάδα, πάνω από τα τρία τέταρτα των εργαζομένων του κλάδου παραγωγής ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων (77,5%) απασχολούνται σε δραστηριότητες παραγωγής έργων, ποσοστό αισθητά υψηλότερο από τον ευρωπαϊκό μέσο όρο (65%). Υψηλότερο είναι το ποσοστό των εγχώριων απασχολούμενων και σε δραστηριότητες διανομής (7% σε σχέση με 3%). Αντίθετα, οι δραστηριότητες μετά την παραγωγή (post-production) και η προβολή ταινιών απασχολούν

αθροιστικά το 15% των εργαζομένων του κλάδου στην Ελλάδα, ποσοστό σημαντικά χαμηλότερο σε σχέση με τον μέσο όρο της ΕΕ27 (32%). Η διαφορετική αυτή διάρθρωση, δύναται να συνδέεται με το ανταγωνιστικό πλεονεκτήματα της χώρας στα εξωτερικά γυρίσματα (ποικίλα φυσικά τοπία, ευνοϊκές κλιματολογικές συνθήκες κλπ.).

Διάγραμμα 2.11: Αριθμός εργαζομένων στον κλάδο παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων ανά υποτομέα, Ελλάδα και ΕΕ27, 2023



Πηγή: Eurostat, Structural Business Statistics

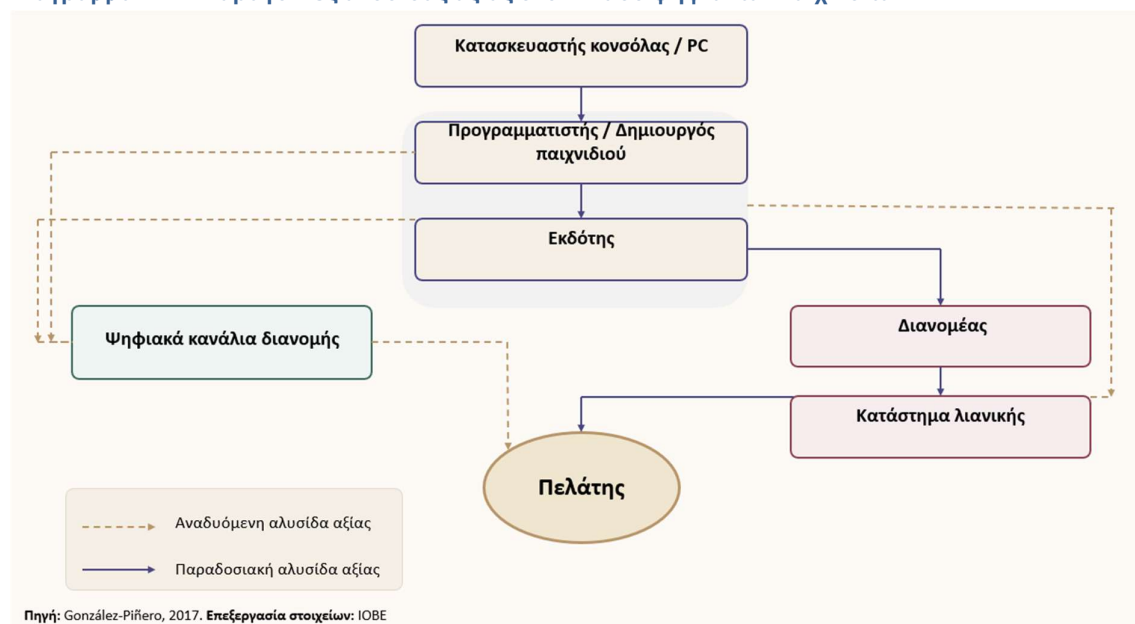
2.2 Ψηφιακά Παιχνίδια

Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν σήμερα έναν από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους κλάδους της παγκόσμιας δημιουργικής οικονομίας, συνδυάζοντας τεχνολογική καινοτομία, πολιτιστική παραγωγή και ψηφιακές υπηρεσίες. Ταυτόχρονα, αποτελούν και ένα ιδιαίτερα πολύπλοκο και δυναμικό οικοσύστημα, το οποίο εξελίσσεται και μετασχηματίζεται ταχέως, καθώς αναπτύσσονται νέες τεχνολογίες.

Παραδοσιακά, η αλυσίδα αξίας του κλάδου οργανωνόταν γύρω από ένα σχετικά γραμμικό μοντέλο παραγωγής και διάθεσης, όπως παρουσιάζεται στο Διάγραμμα 2.12. Η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού ξεκινούσε από τους προγραμματιστές και δημιουργούς του, στη συνέχεια οι εκδότες συνέβαλλαν στην ανάπτυξη, εμπορική αξιοποίηση και προώθησή του, ενώ οι διανομείς το διοχέτευαν στην αγορά από όπου μπορούσαν να το προμηθευτούν οι καταναλωτές. Παράλληλα, κομβικό παράγοντα στην αλυσίδα αξίας αποτελούσαν και οι κατασκευαστές υλικού εξοπλισμού (hardware), όπως οι εταιρείες που ανέπτυσαν και διέθεταν κονσόλες και άλλες συσκευές παιχνιδιού.

Η εξέλιξη της τεχνολογίας και η ανάπτυξη ψηφιακών καναλιών διανομής έχουν αλλάξει ριζικά αυτό το μοντέλο, δίνοντας ευκαιρία σε μικρότερα ανεξάρτητα στούντιο να βγάλουν τα παιχνίδια τους στην αγορά. Πλέον, οι ψηφιακές πλατφόρμες διάθεσης μειώνουν την εξάρτηση από παραδοσιακά κανάλια διανομής ή σε ορισμένες περιπτώσεις επιτρέπουν στους δημιουργούς ακόμη και να τα παρακάμπτουν, αναδιαμορφώνοντας τις σχέσεις μεταξύ των φορέων του οικοσυστήματος.

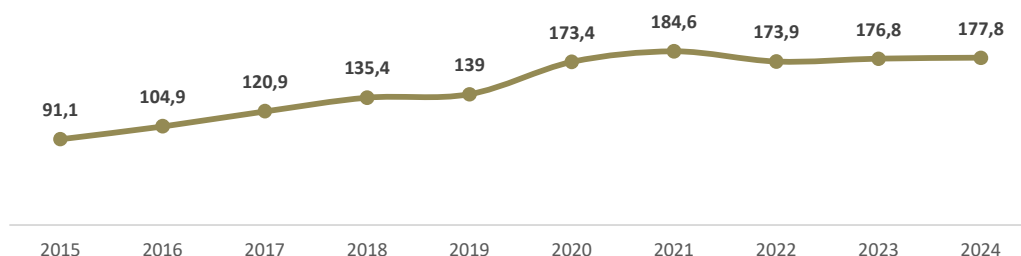
Διάγραμμα 2.12: Παράγοντες αλυσίδας αξίας στον κλάδο ψηφιακών παιχνιδιών



Η πολυπλοκότητα του οικοσυστήματος, σε συνδυασμό με το γεγονός ότι η ανάπτυξη ενός παιχνιδιού δύναται να απαιτεί τη συνεργασία πολλών διαφορετικών ειδικοτήτων (π.χ. προγραμματιστές, σχεδιαστές, καλλιτέχνες κλπ.) δημιουργεί ιδιαίτερες προκλήσεις για την ολοκληρωμένη και ορθή μέτρηση και στατιστική απεικόνιση του κλάδου. Στη στατιστική ταξινόμηση οικονομικών δραστηριοτήτων της ΕΕ (NACE), και κατ' επέκταση της Ελλάδας (ΣΤΑΚΟΔ), δεν υπάρχει ένας διακριτός και ενιαίος κωδικός που να αποτυπώνει το σύνολο των δραστηριοτήτων του κλάδου ψηφιακών παιχνιδιών. Η μοναδική άμεση αναφορά είναι ο κλάδος 58.21, ο οποίος αφορά αποκλειστικά την έκδοση ψηφιακών παιχνιδιών, χωρίς να καλύπτει δραστηριότητες παραγωγής. Ενδεικτικά, σχετικές δραστηριότητες δύναται να εντάσσονται στους κλάδους 62.01 («Δραστηριότητες προγραμματισμού ηλεκτρονικών προγραμμάτων») και 90.03 («Καλλιτεχνική δημιουργία»), χωρίς ωστόσο η παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών να ορίζεται ως διακριτή δραστηριότητα εντός αυτών. Αυτή η κατακερματισμένη ταξινόμηση δυσχεραίνει τη συστηματική παρακολούθηση του κλάδου και, κατ' επέκταση, τη διαμόρφωση στοχευμένων πολιτικών στήριξης του.

Έχοντας περιγράψει τις δυσκολίες μέτρησης του κλάδου και λαμβάνοντας υπόψη τυχόν μεθοδολογικές διαφοροποιήσεις, τα διαθέσιμα στοιχεία καταδεικνύουν τη σημαντική αναπτυξιακή δυναμική του κλάδου σε παγκόσμιο και ευρωπαϊκό επίπεδο. Σύμφωνα με εκτιμήσεις της εταιρείας Newzoo, εξειδικευμένου παρόχου δεδομένων για την αγορά ψηφιακών παιχνιδιών, το 2024 η καταναλωτική δαπάνη για ψηφιακά παιχνίδια σε παγκόσμιο επίπεδο ανήλθε σε σχεδόν \$178 δισεκ., έχοντας σχεδόν διπλασιαστεί σε σχέση με το 2015 όταν ανερχόταν σε \$91 δισεκ. Σημαντική επίδραση στην αγορά άσκησε η πανδημία, κατά τη διάρκεια της οποίας η δαπάνη κορυφώθηκε (\$185 δισεκ. το 2021), και έκτοτε σταθεροποιήθηκε σε ελαφρώς χαμηλότερα επίπεδα (Διάγραμμα 2.13).

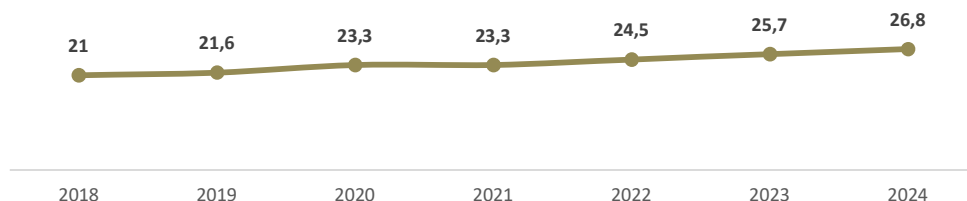
Διάγραμμα 2.13: Παγκόσμια αγορά ψηφιακών παιχνιδιών σε όρους καταναλωτικής δαπάνης, δισεκ. \$



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

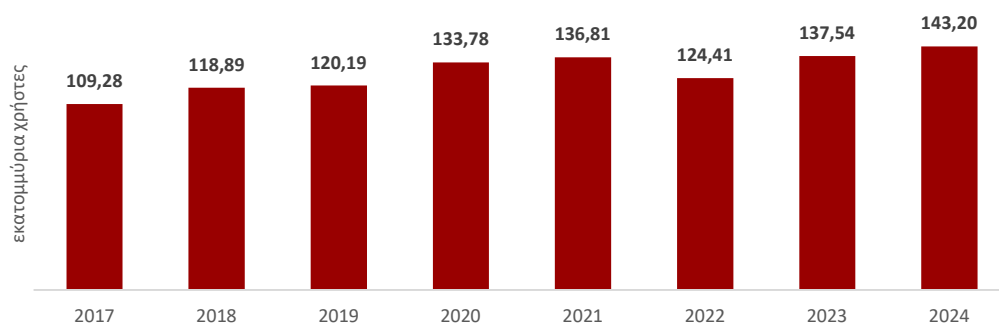
Σημαντική είναι η αναπτυξιακή δυναμική που παρουσιάζει ο κλάδος και στην Ευρώπη. Συγκεκριμένα, το 2024 τα έσοδα του κλάδου ανήλθαν στα €26,8 δισεκ. από €21 δισεκ. το 2018, σημειώνοντας αύξηση +27,6%. Αξίζει επίσης να επισημανθεί ότι, σε αντίθεση με την εικόνα που παρατηρήθηκε σε παγκόσμιο επίπεδο, στην Ευρώπη η πανδημία δεν φαίνεται να προκάλεσε έντονη βραχυπρόθεσμη άνοδο και μετά ήπια υποχώρηση, αλλά η αγορά συνέχισε να αναπτύσσεται με σχετικά σταθερό ρυθμό (Διάγραμμα 2.14). Σύμφωνα με την Ερευνητική Υπηρεσία του Ευρωπαϊκού Κοινοβουλίου μάλιστα, τα ψηφιακά παιχνίδια αποτέλεσαν τον ταχύτερα αναπτυσσόμενο πολιτιστικό και δημιουργικό κλάδο στην Ευρώπη το 2021 (EPRS, 2023).

Διάγραμμα 2.14: Έσοδα ευρωπαϊκής αγοράς ψηφιακών παιχνιδιών, δισεκ. €



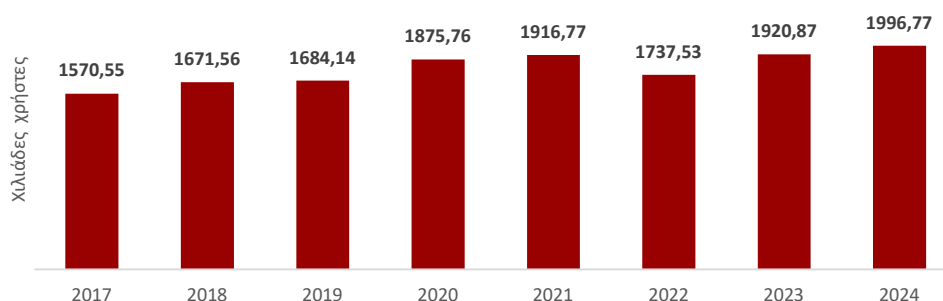
Πηγή: [Video Games Europe, European Key Facts 2024](https://www.video-games-europe.eu)

Η επίδραση της πανδημίας σε ευρωπαϊκό επίπεδο φαίνεται να ήταν εντονότερη ωστόσο, ως προς το πλήθος των χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, οι Ευρωπαίοι χρήστες ψηφιακών παιχνιδιών αυξήθηκαν κατά σχεδόν 17 εκατ. μεταξύ 2019 και 2021, φτάνοντας τα 136,8 εκατ., και στη συνέχεια εντός ενός έτους μειώθηκαν και πάλι στα 124,4 εκατ. Ωστόσο, η υποχώρηση αυτή αποδείχθηκε προσωρινή, καθώς η ανοδική τάση επανήλθε τα επόμενα έτη, με τους χρήστες να ξεπερνούν τα 143 εκατ. το 2024.

Διάγραμμα 2.15: Αριθμός χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών σε εκατομμύρια, ΕΕ27, 2017-2024

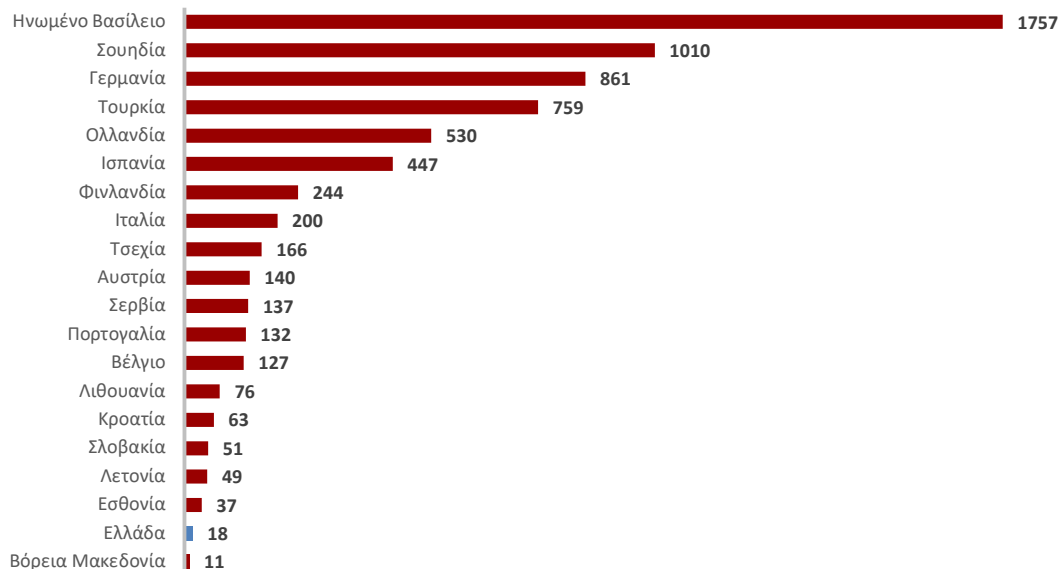
Πηγή: STATISTA

Αντίστοιχη είναι η εικόνα για την εξέλιξη χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών και στην Ελλάδα. Συγκεκριμένα τη διετία 2020-2021 οι χρήστες αυξήθηκαν σε περίπου 1,9 εκατ. σε σύγκριση με περίπου 1,7 εκατ. την προηγούμενη διετία. Το 2022 υποχώρησαν στα επίπεδα προ πανδημίας και στη συνέχεια επανήλθαν σε αυξητική πορεία, πλησιάζοντας τα 2 εκατ. το 2024 (Διάγραμμα 2.16).

Διάγραμμα 2.16: Αριθμός χρηστών ψηφιακών παιχνιδιών σε χιλιάδες, Ελλάδα. 2017-2024

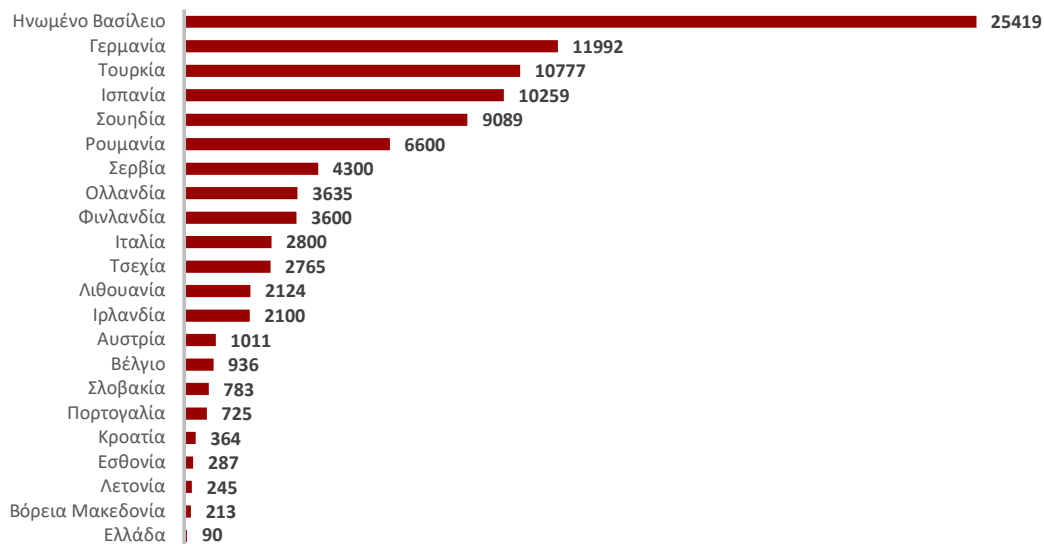
Πηγή: STATISTA

Εστιάζοντας στα διαθέσιμα στοιχεία για τον κλάδο παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών χρήσιμο είναι να εξεταστεί ο αριθμός των στούντιο ανάπτυξης παιχνιδιών σε κάθε χώρα, ως μια ένδειξη του βαθμού ωριμότητάς του. Σύμφωνα με την ετήσια έκθεση της Ευρωπαϊκής Ομοσπονδίας Δημιουργών Ψηφιακών Παιχνιδιών (EGDF), το 2023 κατεγράφησαν στην Ελλάδα 18 στούντιο ανάπτυξης. Σε σχέση με τις 20 χώρες του δείγματος της έκθεσης, η χώρα κατατάσσεται στην προτελευταία θέση, γεγονός που υποδεικνύει ότι ο εγχώριος κλάδος βρίσκεται ακόμη σε πρώιμο στάδιο ανάπτυξης (Διάγραμμα 2.17). Αντίθετα, στην κορυφή της κατάταξης ξεχωρίζει το Ηνωμένο Βασίλειο με 1.757 στούντιο καθώς και η Σουηδία με 1.010.

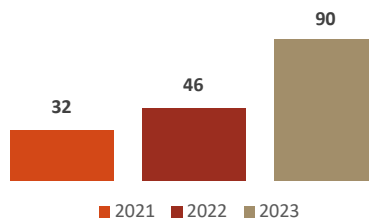
Διάγραμμα 2.17: Αριθμός στούντιο ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023

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

Αντίστοιχα χαμηλή είναι και η απασχόληση στη χώρα. Σύμφωνα με στοιχεία της ίδιας έκθεσης, το 2023 στη χώρα κατεγράφησαν 90 εργαζόμενοι σε εταιρείες παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών, τοποθετώντας την Ελλάδα στην τελευταία θέση μεταξύ των 22 χωρών του δείγματος (Διάγραμμα 2.18). Ωστόσο ενθαρρυντικός είναι ο ρυθμός αύξησης της εγχώριας απασχόλησης του κλάδου. Συγκεκριμένα, το 2021 οι καταγεγραμμένοι απασχολούμενοι ήταν μόλις 32, με το πλήθος τους να αυξάνεται σε 46 το 2022 και σχεδόν να διπλασιάζεται το 2023 (Διάγραμμα 2.19).

Διάγραμμα 2.18: Αριθμός εργαζομένων σε εταιρείες ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023

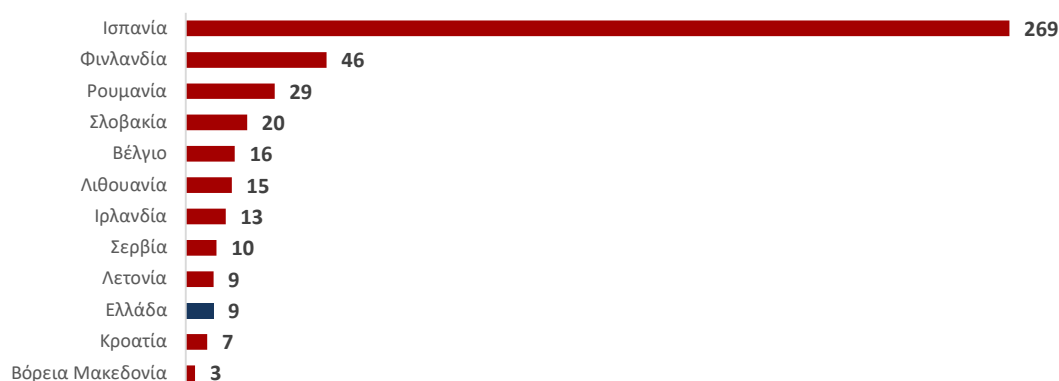
Πηγή: EGDF, 2023 European Video Games Industry Report. **Σημείωση:** 65% των παρατηρήσεων αφορούν το 2023 και 35% το 2022

Διάγραμμα 2.19: Αριθμός εργαζομένων σε εταιρείες ψηφιακών παιχνιδιών, Ελλάδα, 2021-2023

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

Στα παραπάνω ωστόσο πρέπει να προστεθεί ότι πέρα από τα στούντιο ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών, στη χώρα υπάρχουν και ελεύθεροι επαγγελματίες ή μικρές επιχειρήσεις που ασχολούνται με την ανάπτυξη ψηφιακών παιχνιδιών. Συγκεκριμένα, βάσει στοιχείων που έχει αρχίσει να συλλέγει ο Σύλλογος Ελλήνων Δημιουργών Παιχνιδιών² το 2022 κατεγράφησαν 151 ελεύθεροι επαγγελματίες δημιουργοί παιχνιδιών ενώ το 2023 442 εταιρείες.

Ένας ακόμη δείκτης που αποτυπώνει τον βαθμό ανάπτυξης του κλάδου είναι ο αριθμός εταιρειών που κυκλοφόρησαν νέους τίτλους. Σύμφωνα με τα διαθέσιμα στοιχεία, το 2023 9 εγχώριες επιχειρήσεις εξέδωσαν νέους τίτλους, τοποθετώντας τη χώρα στην τρίτη χαμηλότερη θέση του δείγματος (Διάγραμμα 2.20). Στη δεύτερη χαμηλότερη θέση, με μόλις 7 εταιρείες να έχουν εκδώσει νέους τίτλους το ίδιο έτος βρίσκεται η Κροατία, παρότι διαθέτει 63 στούντιο ανάπτυξης παιχνιδιών. Ιδιαίτερα ενεργός παρουσιάζεται ο κλάδος παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών της Ισπανίας, με 269 επιχειρήσεις να εκδίδουν νέους τίτλους, τοποθετώντας τη χώρα στην κορυφή του δείγματος, παρότι ήταν έκτη ως προς τον αριθμό των στούντιο.

Διάγραμμα 2.20: Αριθμός εταιρειών που εξέδωσαν νέους τίτλους ανά χώρα, 2023

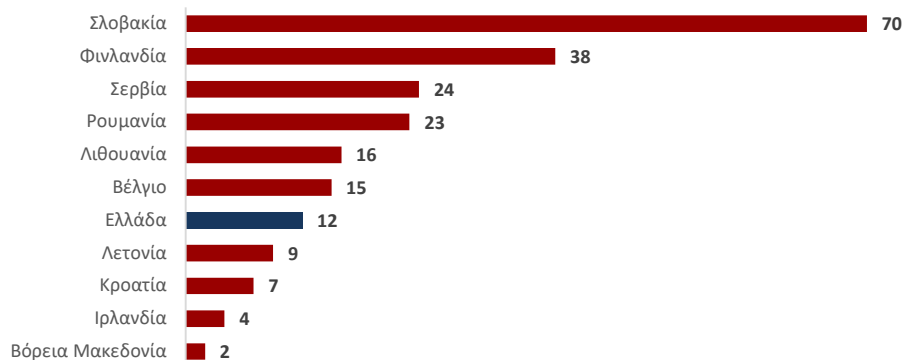
Πηγή: EGDF, 2023 European Video Games Industry Report.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης το κατά πόσο είναι διαδεδομένη η αυτοέκδοση τίτλων (self-published) από τους δημιουργούς σε κάθε χώρα, στο πλαίσιο μετασχηματισμού του κλάδου, όπως περιγράφηκε στο Διάγραμμα 2.12. Το 2023 στην Ελλάδα εντοπίστηκαν 12 νέοι τίτλοι που είχαν αυτοεκδοθεί, κατατάσσοντας τη χώρα στην έβδομη θέση ανάμεσα στις 11 χώρες του δείγματος (Διάγραμμα 2.21). Φαίνεται ότι στη χώρα αρκετοί δημιουργοί επιλέγουν να διαθέσουν τα παιχνίδια τους στην αγορά χωρίς να προσφύγουν σε εκδότες, γεγονός που δύναται να συνδέεται με την πρώιμη φύση του εγχώριου κλάδου και την ύπαρξη μικρότερων ανεξάρτητων

² [Βάση Δεδομένων Ελληνικών Παιχνιδιών - hgdb.gamedev.gr](https://hgdb.gamedev.gr)

δημιουργών. Στην πρώτη θέση, με αρκετή απόσταση από τη δεύτερη χώρα, βρίσκεται η Σλοβακία, με 70 νέους self-published τίτλους το 2023, αριθμός ιδιαίτερα υψηλός αν συνυπολογιστεί ότι η χώρα είναι πέμπτη από το τέλος ως προς τον αριθμό στούντιο ανάπτυξης παιχνιδιών.

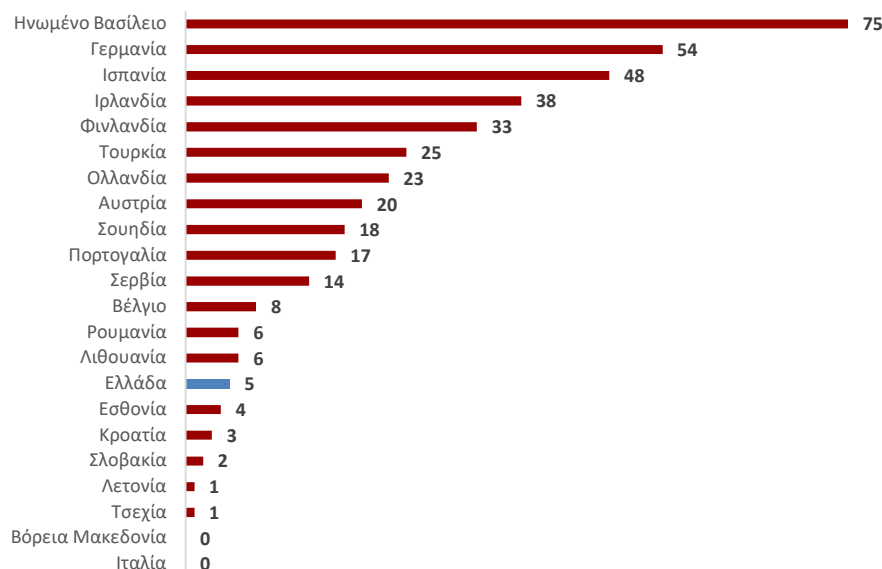
Διάγραμμα 2.21: Αριθμός νέων τίτλων που έχουν αυτοεκδοθεί ανά χώρα, 2023



Πηγή: EGDF, 2023 European Video Games Industry Report.

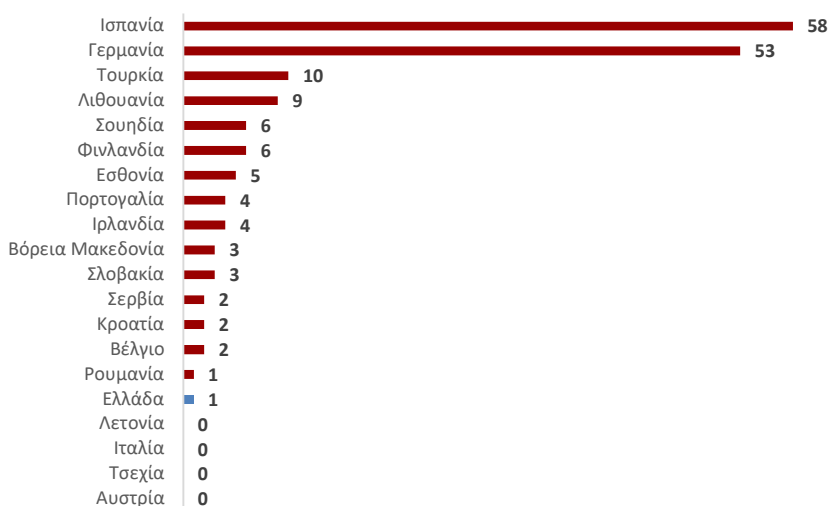
Τέλος, πέρα από τους δείκτες που αποτυπώνουν την τρέχουσα δραστηριότητα του κλάδου, ιδιαίτερη σημασία για τη μελλοντική δυναμική του έχει επίσης η ανάπτυξη δεξιοτήτων και ανθρώπινου δυναμικού. Σε αυτό το πλαίσιο, ο αριθμός ιδρυμάτων τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών αποτελεί έναν χρήσιμο δείκτη για την αξιολόγηση των προοπτικών του κλάδου. Αναφορικά με το σύστημα τυπικής εκπαίδευσης, στην Ελλάδα εντοπίζονται 5 ιδρύματα, κατατάσσοντας τη χώρα στη 15^η θέση από τις 22 χώρες του δείγματος (Διάγραμμα 2.22), ενώ εντοπίζεται και 1 ίδρυμα μη τυπικής εκπαίδευσης (Διάγραμμα 2.23). Συγκρίνοντας με χώρες με παρόμοιο πληθυσμό, αρκετές όπως η Αυστρία, η Πορτογαλία και η Σουηδία έχουν 20-25 ιδρύματα συνολικά, ενώ η Τσεχία έχει μόλις 1 ίδρυμα τυπικής εκπαίδευσης, παρότι ως προς τον αριθμό στούντιο και τους απασχολούμενους κατατάσσεται περίπου στη μέση.

Διάγραμμα 2.22: Αριθμός ιδρυμάτων τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023



Πηγή: EGDF, 2023 European Video Games Industry Report.

Διάγραμμα 2.23: Αριθμός ιδρυμάτων μη τυπικής εκπαίδευσης που προσφέρουν προγράμματα ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών ανά χώρα, 2023



Πηγή: EGDF, 2023 European Video Games Industry Report.

3 ΘΕΣΜΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ, ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΑ ΚΙΝΗΤΡΑ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΟΙ ΠΟΡΟΙ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ

3.1 Εισαγωγή

Η ανάγκη θεσμικής στήριξης, αρχικά του κινηματογράφου και εν συνεχεία του ευρύτερου οπτικοακουστικού τομέα, έχει αναγνωριστεί στη χώρα εδώ και αρκετές δεκαετίες. Νόμοι που σχετίζονται με την ανάπτυξη της εγχώριας κινηματογραφικής τέχνης εντοπίζονται ήδη από το 1961. Από τότε και έως το 2010 η εγχώρια νομοθεσία έθεσε τις βάσεις του πλαισίου στήριξης του τομέα, ένα πλαίσιο το οποίο εξελίχθηκε και ενισχύθηκε περαιτέρω το 2017 με την ίδρυση του ΕΚΟΜΕ και τη θέσπιση επενδυτικών κινήτρων. Παράλληλα, ρυθμίσεις για την ενίσχυση και προώθηση του τομέα έχουν αναπτυχθεί και σε ευρωπαϊκό επίπεδο, συνδιαμορφώνοντας το ευρύτερο θεσμικό πλαίσιο στο οποίο δραστηριοποιείται ο τομέας.

Τα επενδυτικά κίνητρα, είτε με τη μορφή άμεσων επιστροφών δαπανών παραγωγής (cash rebate) είτε με τη μορφή φορολογικών κινήτρων είναι ευρέως διαδεδομένα σε χώρες εντός και εκτός ΕΕ, καθιστώντας την παρουσία τους ιδιαίτερα σημαντική για την ανταγωνιστικότητα μιας χώρας σε διεθνές επίπεδο. Παράλληλα, το πλαίσιο ενίσχυσης του τομέα συμπληρώνεται από τα υπόλοιπα ευρωπαϊκά και εθνικά προγράμματα χρηματοδότησης που στηρίζουν είτε άμεσα την παραγωγή έργων είτε έμμεσα την τόνωση επενδύσεων και τον ψηφιακό μετασχηματισμό.

3.2 Εθνικό θεσμικό πλαίσιο

Στην Ελλάδα ο **N.1597/1986** αποτέλεσε ένα από τα πρώτα οργανωμένα βήματα θεσμικής στήριξης του κλάδου του κινηματογράφου³. Στο πλαίσιο του νόμου αναδείχθηκε ο θεσμικός ρόλος του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου (ΕΚΚ) για την ανάπτυξη του εγχώριου τομέα, ενώ ιδρύθηκε ως τμήμα του η Hellas Film με στόχο τη διεθνή και εγχώρια προώθηση των ελληνικών ταινιών. Παράλληλα, θεσπίστηκαν και μια σειρά από οικονομικά μέτρα ενίσχυσης του κλάδου, μεταξύ των οποίων η σύνδεση του φόρου δημοσίων θεαμάτων με την πολιτική ανάπτυξης της ελληνικής κινηματογραφίας. Ειδικότερα, ορίστηκε ότι ποσοστό 50% έως 100% των φορολογικών εσόδων από την προβολή ταινιών θα κατευθύνονταν στην ενίσχυση του κλάδου ενώ συγκεκριμένα για παραγωγούς ελληνικών ταινιών μεγάλου μήκους προβλέφθηκε η είσπραξη του συνόλου του φόρου που αντιστοιχούσε στην ταινία τους, μέχρι την κάλυψη του κόστους παραγωγής, συνυπολογίζοντας τα έσοδα από την προβολή της. Ο νόμος, περιλάμβανε επίσης μέτρα όπως η εξαγωγή ελληνικών ταινιών χωρίς δασμούς και η επέκταση μέτρων ενίσχυσης του μεταποιητικού τομέα στον κινηματογραφικό τομέα.

Το 2010 σηματοδότησε μια νέα φάση νομοθετικής αναμόρφωσης για τη στήριξη του τομέα, με παρεμβάσεις τόσο στα επενδυτικά κίνητρα όσο και στον ρόλο των αρμόδιων φορέων. Αρχικά με τον **N.3842/2010** προβλέφθηκε ότι για φυσικά ή νομικά πρόσωπα που επενδύουν στην παραγωγή κινηματογραφικού έργου μεγάλου μήκους και φορολογούνται στην Ελλάδα θα ισχύει μείωση του οφειλόμενου φόρου κατά 20% έως 40% του ποσού της επένδυσης, με ανώτατο όριο επένδυσης το 20% του φορολογητέου εισοδήματός τους. Στη συνέχεια με τον **N. 3905/2010** διευρύνθηκε ο ρόλος του ΕΚΚ και απέκτησε εντονότερα εξωστρεφή χαρακτήρα. Στους βασικούς σκοπούς του

³ Σχετική νομοθεσία για τη στήριξη της εγχώριας κινηματογραφικής τέχνης εντοπίζεται ήδη από τη δεκαετία του 1960 με το ΝΔ 4208/1961.

φορέα περιλήφθηκε η προσέλευση ξένων παραγωγών στη χώρα ενώ παράλληλα ορίστηκε εκπρόσωπος της Ελλάδας στο Ευρωπαϊκό Ταμείο Ενίσχυσης των Κινηματογραφικών και Οπτικοακουστικών Συμπαγωγών (Eurimages) του Συμβουλίου της Ευρώπης. Παράλληλα, αναφορικά με την ενίσχυση παραγωγών ελληνικών έργων αφενός άλλαξαν τα κριτήρια για τον χαρακτηρισμό ενός έργου ως ελληνικό (ως ελάχιστο ποσοστό χρήσης της ελληνικής γλώσσας, διεξαγωγής γυρισμάτων στη χώρα και εγχώριων δαπανών), αφετέρου άλλαξε ο τρόπος υπολογισμού του ύψους της ενίσχυσης, στη βάση ενός συντελεστή που εξαρτάται από την ελληνικότητα του έργου και τον αριθμό των εισιτηρίων που πραγματοποιήσε.

Μια πενταετία αργότερα, με τον **N.4339/2015**, θεσπίζεται το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (EKOME) στις αρμοδιότητες του οποίου περιλαμβάνονται η προσέλευση ξένων επενδύσεων που σχετίζονται με τον ευρύτερο κλάδο οπτικοακουστικών μέσων στη χώρα και η προβολή της Ελλάδας ως τόπου κατάλληλου για την πραγματοποίηση οπτικοακουστικών παραγωγών. Το 2017 με τον **N.4487/2017** θεσπίζεται **το πρώτο επενδυτικό κίνητρο στη χώρα** με τη μορφή άμεσης επιχορήγησης (**cash rebate**). Συγκεκριμένα προβλέπεται επιχορήγηση **ύψους 25%** επί των επιλέξιμων δαπανών που πραγματοποιούνται στην Ελλάδα, οι οποίες δεν μπορούν να ξεπερνούν το 80% του συνολικού κόστους παραγωγής, με ανώτατο όριο επιχορήγησης τα €5 εκατ.

Επίσης, ορίζεται ως κατώτατο όριο των επιλέξιμων δαπανών για υπαγωγή του επενδυτικού σχεδίου στο καθεστώς ενίσχυσης οι €100 χιλ. Η επιχορήγηση καλύπτεται από τον Προϋπολογισμό Δημοσίων Επενδύσεων ενώ παρέχεται η δυνατότητα συνδυασμού του κινήτρου με άλλες κρατικές ενισχύσεις, εφόσον τηρούνται τα όρια μέγιστης έντασης ενίσχυσης όπως τα περιγράφει ο νόμος. Αξίζει να αναφερθεί επίσης ότι γίνεται πρώτη φορά ρητή αναφορά στην παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών ως μορφή οπτικοακουστικού έργου επιλέξιμου προς ενίσχυση. Αρμόδιος φορέας για την επεξεργασία των αιτήσεων και την υπαγωγή των επενδυτικών σχεδίων στο καθεστώς ενίσχυσης ορίζεται το EKOME.

Ένα έτος αργότερα, με τον **N.4563/2018** το ποσοστό της επιχορήγησης (cash rebate) **αυξάνεται από το 25% στο 35%** επί των επιλέξιμων δαπανών, ενώ καταργείται το ανώτατο όριο επιχορήγησης ανά έργο (€5 εκατ.). Ταυτόχρονα μειώνεται το κατώτατο όριο των επιλέξιμων δαπανών για τα ψηφιακά παιχνίδια στις €60 χιλ. ενώ για τηλεοπτικές ή μίνι τηλεοπτικές σειρές το όριο αφορά μεμονωμένα επεισόδια και ανέρχεται στις €30 χιλ. Το ίδιο έτος, με τον N.4549/2018, σε συνέχεια της φορολογικής ελάφρυνσης του 2010, θεσπίστηκε **έκπτωση** ίση με το **30%** των επιλέξιμων δαπανών κάθε οπτικοακουστικού έργου **από το φορολογητέο εισόδημα** φυσικών ή νομικών προσώπων (tax relief).

Η **αύξηση του ποσοστού επιχορήγησης στο 40%**, που ισχύει έως και σήμερα, πραγματοποιήθηκε με τον **N.4704/2020**. Παράλληλα, ο νόμος προσδιόρισε εκ νέου ορισμένα κατώτατα όρια επιλέξιμων δαπανών, για παράδειγμα σε ό,τι αφορά τα ντοκιμαντέρ και τα κινούμενα σχέδια.

Τέλος, σημαντική είναι η θεσμική αλλαγή που επήλθε με τον **N.5105/2024** και τη **συγχώνευση** του EKOME και του ΕΚΚ στον **νέο ενιαίο φορέα** «Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας» (**EKKOMEΔ**). Αντικείμενο του ίδιου νόμου είναι επίσης και η θεσμοθέτηση προγραμμάτων και δομών με στόχο τη στήριξη του εγχώριου δημιουργικού τομέα και την προώθησή του εντός και εκτός χώρας. Σε αυτό το πλαίσιο ανακοινώθηκε ενδεικτικά η δημιουργία Παρατηρητηρίου για τον Πολιτιστικό και Δημιουργικό

Τομέα με στόχο την εξασφάλιση των απαραίτητων δεδομένων για την τεκμηριωμένη διαμόρφωση πολιτικών, καθώς και η ανάπτυξη θεσμικού πλαισίου για την οργάνωση των Γραφείων Διευκόλυνσης Οπτικοακουστικών Παραγωγών.

Αναφορικά με τα επενδυτικά κίνητρα και συγκεκριμένα το **πρόγραμμα επιχορηγήσεων (CRGR)** πραγματοποιήθηκε **διάκρισή του σε 3 πυλώνες**: α) Ταινίες-Σειρές (FTV), β) Κινούμενα Σχέδια (Animate), γ) Ψηφιακά Παιχνίδια (VGD). Ειδικά, σε ό,τι αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια ο νόμος όρισε το ποσοστό ενίσχυσης στο 10% επί της αξίας των επιλέξιμων δαπανών της αρχικής φάσης παραγωγής και 30% επί της αξίας των επιλέξιμων δαπανών της τελικής φάσης με ανώτατο όριο το €1 εκατ. Επίσης, αυξήθηκαν τα κατώτατα όρια επιλέξιμων δαπανών, ενώ επανήλθε το **ανώτατο όριο επιχορήγησης ανά έργο** το οποίο ανέρχεται στα **€8 εκατ.** για ταινίες, σειρές και κινούμενα σχέδια (€10 εκατ. για στρατηγικά έργα), και στο €1 εκατ. για τα ψηφιακά παιχνίδια. Συγκεκριμένα, για το 2026 η διαθέσιμη δημόσια δαπάνη για το CRGR ανέρχεται στα €100 εκατ. Από τον συνολικό προϋπολογισμό €88 εκατ. θα διατεθούν για το CRGR-FTV, €10 εκατ. για το CRGR-Animate και €2 εκατ. για το CRGR-VGD⁴.

Εκτός από τα επενδυτικά κίνητρα, όπως ορίζει ο Ν. 5105/2024 στο πλαίσιο της αποστολής του ΕΚΚΟΜΕΔ για ανάπτυξη, ενίσχυση και προστασία **του ελληνικού κινηματογραφικού και οπτικοακουστικού τομέα**, η **Γενική Διεύθυνση Κινηματογράφου** μεριμνά για την «κατάρτιση επιλεκτικών προγραμμάτων χρηματοδότησης για την υποστήριξη και ενίσχυση κινηματογραφικών έργων σε όλα τα στάδια παραγωγής τους, με ιδιαίτερη μέριμνα για την ανεύρεση και ανάδειξη νέων κινηματογραφιστών, καθώς και για την προώθηση και διανομή κινηματογραφικών έργων ελληνικής παραγωγής και συμπαραγωγής στο εσωτερικό της χώρας και διεθνώς». Σε αυτό το πλαίσιο, το ΕΚΚΟΜΕΔ προσφέρει διαφορετικές κατηγορίες επιλεκτικών προγραμμάτων για την ενίσχυση ελληνικών οπτικοακουστικών έργων που βρίσκονται σε διαφορετικά στάδια ανάπτυξης, όπως αναλύεται εκτενέστερα στην Ενότητα 3.5.

3.3 Ευρωπαϊκό Θεσμικό Πλαίσιο

Παράλληλα με την εγχώρια νομοθεσία ο τομέας παραγωγής οπτικοακουστικών έργων επηρεάζεται και από το ευρύτερο ευρωπαϊκό θεσμικό πλαίσιο. Σε ευρωπαϊκό επίπεδο έχει αναπτυχθεί ένα πλέγμα Κανονισμών και Οδηγιών που επηρεάζουν άμεσα ή έμμεσα τους εγχώριους φορείς, ενώ έχουν συσταθεί και θεσμικοί φορείς επιφορτισμένοι με αρμοδιότητες υποστήριξης και εποπτείας του τομέα.

Ρυθμίσεις διανομής και προβολής που δημιουργούν ζήτηση για ευρωπαϊκές παραγωγές

Αρχικά στο πλαίσιο της Οδηγίας για τις υπηρεσίες οπτικοακουστικών μέσων (2010/13/ΕΕ όπως τροποποιήθηκε από την 2018/1808/ΕΕ) προβλέπονται ορισμένες διατάξεις που στόχο έχουν να ενισχύσουν τις επενδύσεις και την παραγωγή ευρωπαϊκών οπτικοακουστικών έργων. Συγκεκριμένα ορίζεται ότι τα κράτη μέλη:

- Πρέπει να μεριμνούν, στο μέτρο του εφικτού, ώστε οι **τηλεοπτικοί οργανισμοί** να αφιερώνουν **σε ευρωπαϊκά έργα το μεγαλύτερο ποσοστό του χρόνου** εκπομπής (εξαιρώντας τον χρόνο για ορισμένα προγράμματα όπως οι ειδήσεις και οι αγώνες).

⁴ Ο πυλώνας CRGR-VGD μέχρι τη στιγμή συγγραφής της μελέτης αναμένονταν να ενεργοποιηθεί

- Εξασφαλίζουν ότι οι **πάροχοι κατά παραγγελία** υπηρεσιών οπτικοακουστικών μέσων (on demand) διασφαλίζουν **τουλάχιστον 30% των καταλόγων τους για τα ευρωπαϊκά έργα** με προβεβλημένη θέση.
- Μπορούν να επιβάλλουν **οικονομική εισφορά υπέρ ευρωπαϊκών παραγωγών** τόσο σε εγχώριους παρόχους όσο και σε παρόχους εγκατεστημένους σε άλλο κράτος μέλος που προσφέρουν τις υπηρεσίες τους και σε κοινό εντός της χώρας.

Να σημειωθεί παράλληλα, ότι οι παραπάνω διατάξεις στήριξης των ευρωπαϊκών έργων, συνδέονται και με το γεγονός ότι οι οπτικοακουστικές υπηρεσίες παραμένουν σε μεγάλο βαθμό εκτός των εμπορικών συμφωνιών. Λαμβάνοντας υπόψη και τις έντονα αυξανόμενες εξαγωγές τους την περίοδο 2006-2023, η ισορροπία μεταξύ πολιτιστικής προστασίας και ελεύθερου εμπορίου έχει αποτελέσει σημείο συζήτησης, ιδίως εν όψει της πιθανής αναθεώρησης της Οδηγίας για τις υπηρεσίες οπτικοακουστικών μέσων που αναμένεται εντός του έτους (European Centre for International Political Economy, 2026).

Ρυθμίσεις κρατικών ενισχύσεων οπτικοακουστικών έργων

Το βασικό ευρωπαϊκό θεσμικό κείμενο που ρυθμίζει τις κρατικές ενισχύσεις οπτικοακουστικών έργων είναι η Ανακοίνωση 2013/C 332/01⁵ της ΕΕ (Cinema Communication). Σύμφωνα με την Ανακοίνωση η **σκοπιμότητα παροχής κρατικών ενισχύσεων για τη στήριξη των ευρωπαϊκών οπτικοακουστικών παραγωγών** εδράζεται στα εξής:

- Στη διττή οικονομική και πολιτιστική σημασία των οπτικοακουστικών έργων
- Στον έντονο ανταγωνισμό από χώρες εκτός Ευρώπης, ιδίως στα κινηματογραφικά έργα, που εντείνεται από τον κατακερματισμό της ευρωπαϊκής αγοράς (λόγω γλωσσικής και πολιτιστικής ποικιλομορφίας)
- Στις υψηλές απαιτούμενες επενδύσεις και στον υψηλό βαθμό κινδύνου που καθιστούν απαραίτητη τη δημιουργία μιας κρίσιμης μάζας δραστηριότητας για την εδραίωση του κλάδου

Παράλληλα, θέτει και ποσοτικά κριτήρια για τη χορήγηση των κρατικών ενισχύσεων. Για τις **υποχρεώσεις εδαφικότητας** των δαπανών, δηλαδή το ποσοστό δαπανών που πρέπει να δαπανάται εντός της εκάστοτε χώρας ορίζει:

- Για τις **άμεσες επιχορηγήσεις** το ανώτατο όριο υποχρέωσης θα πρέπει να είναι έως **160% του ποσού της ενίσχυσης**
- Κατ' αναλογία για τις ενισχύσεις που χορηγούνται ως ποσοστό των δαπανών (π.χ. φορολογικά κίνητρα) το ανώτατο όριο είναι **το 80% του προϋπολογισμού της παραγωγής**
- Σε περίπτωση που μια χώρα ορίσει ένα ελάχιστο επίπεδο εγχώριας παραγωγής και **ως κριτήριο επιλεξιμότητας** για την χορήγηση της ενίσχυσης, αυτό το ποσοστό **δεν πρέπει να υπερβαίνει το 50% του προϋπολογισμού της παραγωγής**

⁵ Αντίστοιχες ανακοινώσεις είχαν δημοσιευθεί από το 2002

Γενικός Απαλλακτικός Κανονισμός GBER (651/2014)

Το ρυθμιστικό πλαίσιο των κρατικών ενισχύσεων για την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων συμπληρώνεται από τον Γενικό Απαλλακτικό Κανονισμό ο οποίος αποτελεί ένα κομβικό κανονιστικό εργαλείο των ενωσιακών κρατικών ενισχύσεων. Συγκεκριμένα, ορίζει ποιες κατηγορίες ενισχύσεων θεωρούνται συμβατές με την εσωτερική αγορά και συνεπώς απαλλάσσονται από την υποχρέωση κοινοποίησης στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή.

Συγκεκριμένα για τα οπτικοακουστικά έργα το Άρθρο 54 προβλέπει τα εξής:

- **Τα καθεστώτα ενισχύσεων** για τη συγγραφή σεναρίου, την ανάπτυξη, την παραγωγή, τη διανομή και την προώθηση **οπτικοακουστικών έργων είναι συμβατά με την εσωτερική αγορά και απαλλάσσονται από την υποχρέωση κοινοποίησης.**
- Οι ενισχύσεις στηρίζουν ένα πολιτιστικό προϊόν και προς αποφυγή σφαλμάτων στον χαρακτηρισμό ενός έργου ως τέτοιο, η επιλογή ή η επαλήθευση γίνεται βάσει προκαθορισμένου καταλόγου πολιτιστικών κριτηρίων.
- Οι ενισχύσεις μπορεί να αφορούν την παραγωγή, την προ-παραγωγή και τη διανομή.
- Όταν σε ένα κράτος μέλος η χορήγηση ενίσχυσης υπόκειται σε υποχρεώσεις εδαφικότητας των δαπανών, τα καθεστώτα ενισχύσεων μπορούν να απαιτούν έως το 160% της ενίσχυσης να δαπανάται εγχωρίως. Εναλλακτικά, σε περίπτωση που η ενίσχυση εκφράζεται ως ποσοστό των εγχώριων δαπανών, το ποσοστό εδαφικότητας στις συνολικές δαπάνες δεν μπορεί να υπερβεί το 80%.
- Η ένταση της ενίσχυσης δεν υπερβαίνει το 50% των επιλέξιμων δαπανών, ποσοστό που μπορεί να αυξηθεί στο 60% για διασυννοριακές παραγωγές και στο 100% για δύσκολα οπτικοακουστικά έργα.
- Οι ενισχύσεις δεν προορίζονται αποκλειστικά για τους υπηκόους του οικείου κράτους μέλους, και οι δικαιούχοι δεν υποχρεούνται να έχουν το καθεστώς επιχείρησης, η οποία έχει συσταθεί βάσει του εθνικού εμπορικού δικαίου.

Ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί, ότι τα **ψηφιακά παιχνίδια δεν περιλαμβάνονται στον GBER**. Συγκεκριμένα, στην αιτιολογική εισαγωγή του Κανονισμού αναφέρεται ότι «δεν θα πρέπει να καλύπτονται δραστηριότητες οι οποίες, αν και παρουσιάζουν πολιτιστικές πτυχές, έχουν κυρίως εμπορικό χαρακτήρα λόγω του σημαντικότερου κινδύνου στρεβλώσεων του ανταγωνισμού που ενέχουν όπως ο Τύπος και τα περιοδικά. Επιπλέον, ο κατάλογος των επιλέξιμων πολιτιστικών σκοπών και δραστηριοτήτων δεν θα πρέπει να περιλαμβάνει εμπορικές δραστηριότητες, όπως...τα βιντεοπαιχνίδια». Αυτό έχει προκαλέσει αντιδράσεις από φορείς του κλάδου σε ευρωπαϊκό επίπεδο (π.χ. Παρατηρήσεις της Ευρωπαϊκής Ομοσπονδίας Δημιουργών Ψηφιακών Παιχνιδιών στη Δημόσια Διαβούλευση για την αναθεώρηση του GBER⁶).

Θεσμικοί φορείς του ευρωπαϊκού οικοσυστήματος

Εκτός από το ρυθμιστικό πλαίσιο που διαμορφώνει τα κίνητρα επενδύσεων για την παραγωγή ευρωπαϊκών έργων, σημαντικός είναι ο ρόλος και των αρμόδιων θεσμικών φορέων του ευρωπαϊκού οικοσυστήματος για την υποστήριξη και εποπτεία του τομέα.

⁶ October 2025, [EGDF response to the call for evidence for the review of GBER](#)

Ευρωπαϊκό Οπτικοακουστικό Παρατηρητήριο (European Audiovisual Observatory):

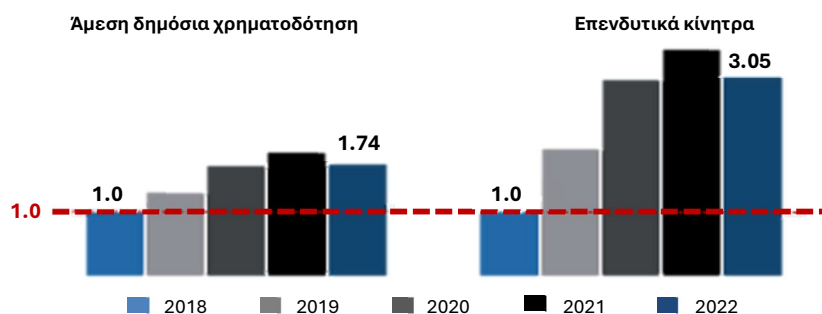
Ιδρύθηκε το 1992 με στόχο τη συγκέντρωση πληροφοριών σχετικά με την ευρωπαϊκή αγορά των οπτικοακουστικών μέσων. Αποτελείται από δύο τμήματα, το τμήμα Πληροφοριών Αγοράς που εστιάζει στη συγκέντρωση στατιστικών στοιχείων και στοιχείων χρηματοδότησης καθώς και στην εκπόνηση οικονομικών αναλύσεων και το τμήμα Νομικών Πληροφοριών που ασχολείται με το τρέχον ρυθμιστικό πλαίσιο που επηρεάζει τον τομέα.

Ευρωπαϊκό Συμβούλιο Μέσων Ενημέρωσης (Media Board): Συμβουλευτικό όργανο της Ευρωπαϊκής Επιτροπής με κύριο στόχο την αποτελεσματική και συνεπή εφαρμογή της Οδηγίας για τις υπηρεσίες οπτικοακουστικών μέσων (AVMSD) και της Πράξης για την ελευθερία των μέσων ενημέρωσης (European Media Freedom Act) από τα κράτη μέλη. Αποτελείται από εκπροσώπους των εθνικών ρυθμιστικών αρχών για τα μέσα ενημέρωσης και τον οπτικοακουστικό τομέα και ξεκίνησε τη δραστηριότητά του το 2025, αναλαμβάνοντας το έργο της πρώην Ένωσης Ευρωπαϊκών Ρυθμιστικών Αρχών για τις Υπηρεσίες Οπτικοακουστικών Μέσων (ERGA). Στο πεδίο ευθύνης του πέρα από τα κανονιστικά ζητήματα και τη συνεργασία των αρμόδιων αρχών, περιλαμβάνονται και ζητήματα προώθησης ευρωπαϊκών έργων.

3.4 Επενδυτικά κίνητρα στην Ελλάδα και σε άλλες χώρες

Τα επενδυτικά κίνητρα εφαρμόζονται σε αρκετές χώρες ως πρόσθετη μορφή δημόσιας στήριξης για την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων, πέραν της άμεσης δημόσιας χρηματοδότησης. Συνήθως λαμβάνουν τη μορφή επιστροφής δαπανών είτε άμεσα (cash rebate) είτε ως πίστωση ή επιστροφή φόρου (tax credit or rebate) και υπολογίζονται ως ποσοστό των επιλέξιμων δαπανών παραγωγής. Αντίθετα, η άμεση χρηματοδότηση συνήθως λαμβάνει τη μορφή επιχορηγήσεων, ευνοϊκών δανείων ή άλλων παρεμβάσεων στήριξης. Επίσης, τα επενδυτικά κίνητρα συνήθως καταβάλλονται μετά την έναρξη ή το πέρας της παραγωγής, ενώ η άμεση δημόσια χρηματοδότηση μπορεί να προσφερθεί και στα αρχικά στάδια, πριν την παραγωγή. Τέλος, διαφορές μπορεί να παρατηρηθούν και ως προς τον αρμόδιο φορέα διαχείρισης των κινήτρων, ο οποίος σε ορισμένες χώρες μπορεί να διαφέρει από τους οργανισμούς κινηματογραφικής πολιτικής.

Διάγραμμα 3.1: Εξέλιξη άμεσης δημόσιας χρηματοδότησης και επενδυτικών κινήτρων σε δείγμα 8 εθνικών ταμείων, δείκτης με έτος βάσης το 2018



Πηγή: Ευρωπαϊκό Οπτικοακουστικό Παρατηρητήριο

Σύμφωνα με έρευνα του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου, η οποία συνέκρινε τη χορήγηση άμεσης δημόσιας χρηματοδότησης και επενδυτικών κινήτρων εντός δείγματος 8 εθνικών ταμείων από το 2018 έως το 2022, παρατηρείται ότι η χορήγηση επενδυτικών κινήτρων

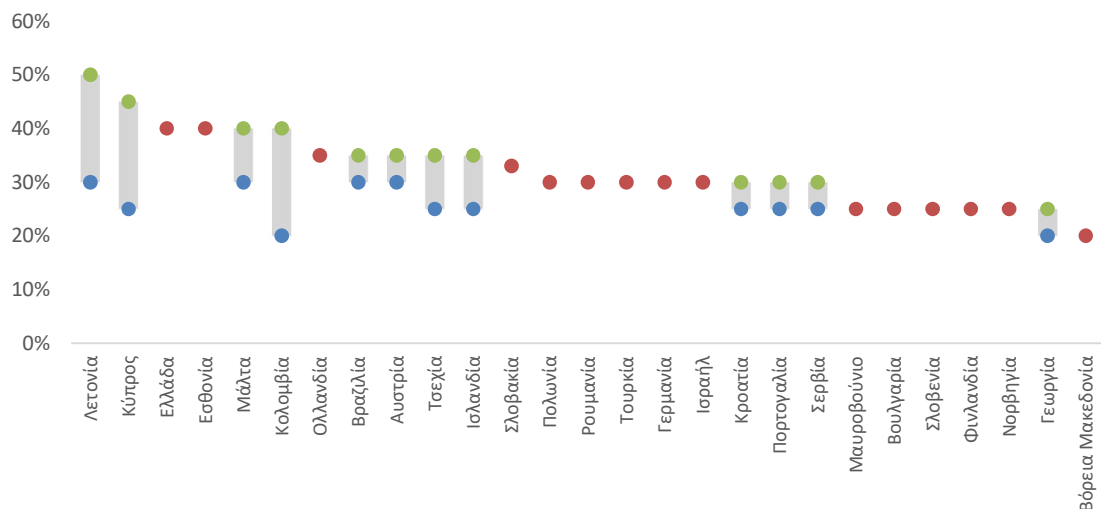
αυξήθηκε σημαντικά περισσότερο αυτή την περίοδο. Συγκεκριμένα, τα επενδυτικά κίνητρα υπερτριπλασιάστηκαν ενώ η άμεση δημόσια χρηματοδότηση αυξήθηκε κατά 74%. Αν και τα στοιχεία αυτά προκύπτουν μόνο από 8 εθνικά ταμεία και επομένως δεν τεκμηριώνουν ασφαλώς ευρύτερα συμπεράσματα, αναδεικνύουν τον ρόλο και την αυξητική τάση των επενδυτικών κινήτρων.

Αναφορικά με το ύψος των ποσοστών ενίσχυσης, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 3.2 για τις επιστροφές δαπανών (cash rebate) και στο Διάγραμμα 3.3 για τις πιστώσεις ή επιστροφές φόρου, παρατηρείται διαφοροποίηση τόσο μεταξύ των χωρών όσο και εντός κάθε χώρας, ανάλογα με διάφορα κριτήρια του εκάστοτε προγράμματος.

Συγκεκριμένα, τα ποσοστά επιστροφής δαπανών στις περισσότερες χώρες κυμαίνονται από 25% έως 40%, με λίγες εξαιρέσεις χωρών που προσφέρουν είτε υψηλότερο είτε χαμηλότερο ποσοστό. Για παράδειγμα, στη Λετονία η ενίσχυση μπορεί να φτάσει το 50% εάν συνδυαστούν δύο προγράμματα cash rebate, ενώ στη Βόρεια Μακεδονία το ποσοστό ενίσχυσης είναι 20%.

Η Ελλάδα, με το ποσοστό ενίσχυσης να ανέρχεται από το 2020 στο 40%, προσφέρει ένα από τα πιο ανταγωνιστικά προγράμματα, μαζί με την Εσθονία, καθώς και τις Μάλτα και Κολομβία όπου υπό προϋποθέσεις η ενίσχυση μπορεί και εκεί να ανέλθει στο ίδιο ποσοστό.

Διάγραμμα 3.2: Ποσοστά ενίσχυσης Cash Rebate, χώρες εντός και εκτός ΕΕ



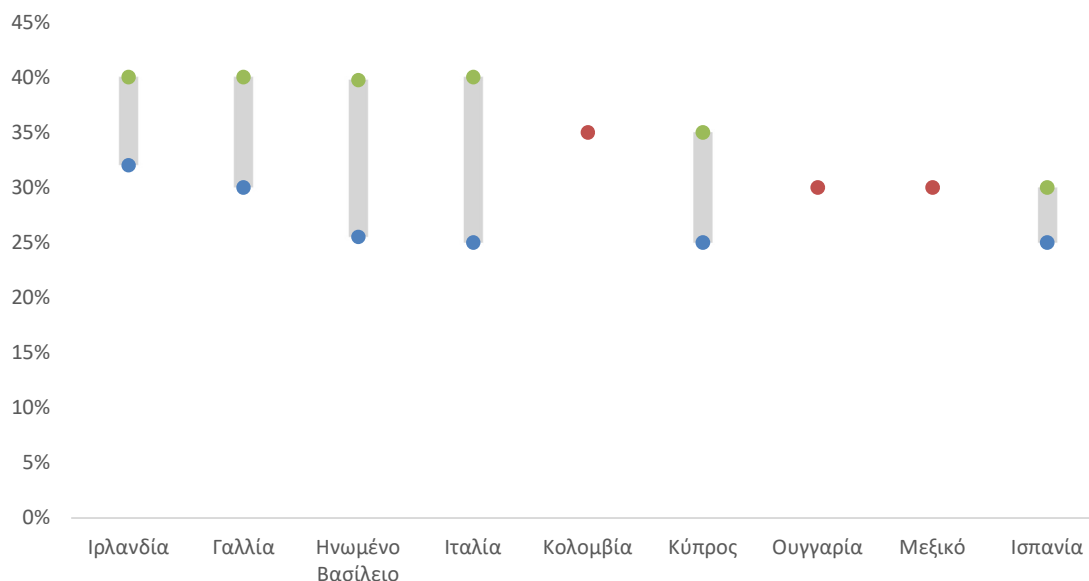
Πηγή: IOBE

Σημείωση: Τα παραπάνω αποτελούν μια σύνοψη των διαθέσιμων κινήτρων cash rebate στην εκάστοτε χώρα χωρίς να παρατίθενται λεπτομερώς οι όροι και τα κριτήρια διαφορετικών ποσοστών όπου υπάρχει εύρος. Επίσης το είδος των οπτικοακουστικών έργων που εντάσσονται στο πρόγραμμα καθώς και 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.

Εκτός από τις άμεσες επιστροφές δαπανών, ορισμένες χώρες προσφέρουν πιστώσεις ή επιστροφές φόρου που υπολογίζονται ως ποσοστό επί των επιλέξιμων δαπανών παραγωγής οπτικοακουστικών έργων. Και σε αυτή την περίπτωση τα ποσοστά ενίσχυσης κυμαίνονται στις περισσότερες περιπτώσεις μεταξύ 30%-40%, ενώ παρατηρείται διαφοροποίηση και εντός αρκετών χωρών. Για παράδειγμα, στην Ιρλανδία το βασικό ποσοστό ενίσχυσης ύψους 32% αυξάνεται στο 40% για ταινίες με επιλέξιμες δαπάνες έως €20 εκατ. και τουλάχιστον έναν βασικό δημιουργικό συντελεστή να είναι είτε υπήκοος είτε κάτοικος Ιρλανδίας ή άλλου κράτους της ΕΟΧ (Scéal Uplift). Επίσης, σε ορισμένες περιπτώσεις, όπως η Κολομβία, αυτές οι πιστώσεις φόρου

είναι μεταβιβάσιμες (transferrable tax credits) ώστε να είναι ωφέλιμες και για εταιρείες που δεν φορολογούνται εντός της χώρας που παρέχει το κίνητρο.

Διάγραμμα 3.3: Ποσοστά πιστώσεων φόρου (tax credits or rebates), χώρες εντός και εκτός ΕΕ



Πηγή: IOBE

Σημείωση: Τα παραπάνω αποτελούν μια σύνοψη των διαθέσιμων κινήτρων tax credit/rebate στην εκάστοτε χώρα, χωρίς να παρατίθενται λεπτομερώς οι όροι και τα κριτήρια διαφορετικών ποσοστών όπου υπάρχει εύρος. Για παράδειγμα, στο ΗΒ το κίνητρο έχει τη μορφή expenditure credit το οποίο φορολογείται, επομένως έχουν χρησιμοποιηθεί τα καθαρά ποσοστά μετά την επιβολή του βασικού φόρου επιχειρήσεων. Συνεπώς δεν είναι όλα τα ποσοστά άμεσα συγκρίσιμα.

Πλαίσιο 3.1: Μελέτη Περίπτωσης: Εσθονία - αύξηση ποσοστού cash rebate

Τον Μάρτιο του 2026 η κυβέρνηση της Εσθονίας ανακοίνωσε αύξηση του ποσοστού cash rebate από 30% σε 40% με στόχο την αύξηση της διεθνούς ανταγωνιστικότητάς της και την προσέλκυση οπτικοακουστικών παραγωγών. Το πρόγραμμα Film Estonia λειτουργεί από το 2016 και διαχειρίζεται από το Estonian Film Institute. Σύμφωνα με την Υπουργό Πολιτισμού, το πρόγραμμα έχει ήδη επιδείξει ευρύτερες θετικές οικονομικές επιδράσεις πέρα από τον κινηματογραφικό κλάδο.

Ωστόσο, σύμφωνα με κυβερνητικές εκτιμήσεις, τα τελευταία 4 χρόνια 27 έργα που είχαν αρχικά σχεδιαστεί για την Εσθονία μεταφέρθηκαν σε άλλες χώρες. Η συνολική αξία αυτών των έργων εκτιμάται σε πάνω από €44 εκατ., εκ των οποίων περίπου €27 εκατ. θα είχαν δαπανηθεί τοπικά.

Με το νέο ποσοστό 40%, το κόστος παραγωγής για όσους πραγματοποιούν γυρίσματα στην Εσθονία εκτιμάται ότι θα μειωθεί κατά περίπου 14%.

Από το 2024, το πρόγραμμα λειτουργεί με ετήσιο προϋπολογισμό €6 εκατ. Μετά την αύξηση του rebate, ο προϋπολογισμός του θα προσαρμοστεί στα €5,2 εκατ., ώστε η μεταρρύθμιση να μην επιβαρύνει επιπλέον τον κρατικό προϋπολογισμό.

Η παραπάνω αλλαγή συμπληρώνεται με την ανάπτυξη νέων στεγασμένων εγκαταστάσεων γυρισμάτων αποτελώντας “ένα σημαντικό βήμα προόδου για την ανάπτυξη του κλάδου”.

Πηγή: [Cineuropa.org, 2026. Film Estonia rebate raised to 40% to boost international production](https://cineuropa.org/2026/Film-Estonia-rebate-raised-to-40-to-boost-international-production)

Να σημειωθεί ότι στην Ελλάδα το αντίστοιχο φορολογικό κίνητρο δεν έχει τη μορφή tax credit που μειώνει απευθείας τον οφειλόμενο φόρο, αλλά το 30% των επιλέξιμων δαπανών εκπίπτει από τα καθαρά φορολογητέα αποτελέσματα των χρηματοδοτών του (tax deduction). Ωστόσο, σύμφωνα με πρόσφατη μελέτη της Olsberg SPI που εστιάζει στο cash rebate, το φορολογικό κίνητρο δεν έχει αξιοποιηθεί ευρέως, μεταξύ άλλων, λόγω ελλιπούς πληροφόρησης αλλά και λόγω διαδικαστικών περιορισμών ως προς την υποβολή των αιτήσεων (Olsberg SPI, 2026).

Τέλος, εκτός από τα παραπάνω επενδυτικά κίνητρα ορισμένες χώρες προσφέρουν επιστροφή ή απαλλαγή ΦΠΑ για δαπάνες παραγωγής οπτικοακουστικών έργων. Για παράδειγμα, στην Τουρκία προβλέπεται επιστροφή ΦΠΑ έως και 20% για δαπάνες που πραγματοποιούνται από μη εγχώρια φορολογούμενους παραγωγούς.

3.5 Πρόσθετα εγχώρια χρηματοδοτικά προγράμματα

Στην Ελλάδα εκτός από τα επενδυτικά κίνητρα προσφέρεται και επιλεκτική χρηματοδότηση για την εγχώρια ανάπτυξη και παραγωγή οπτικοακουστικών έργων, στη βάση ορισμένων καλλιτεχνικών και πολιτιστικών κριτηρίων. Την τρέχουσα περίοδο, αυτά χωρίζονται σε 3 κατηγορίες, όπως παρουσιάζεται εκτενέστερα στο Διάγραμμα 3.4: το βασικό πρόγραμμα, το πρόγραμμα «Νέοι Δημιουργοί», το οποίο αφορά αποκλειστικά την πρώτη ταινία μεγάλου μήκους των σκηνοθετών/τιδων, καθώς και προγράμματα που έχουν χρηματοδοτηθεί από το Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας. Αυτή η πληθώρα υπο-προγραμμάτων επιτρέπει την ενίσχυση διαφορετικών μορφών οπτικοακουστικών έργων (π.χ. ταινίες μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ, animation, νέα αφηγηματικά μέσα κλπ.), έργων που βρίσκονται σε διαφορετικά στάδια ανάπτυξης (από γραφή έως παραγωγή) αλλά και έργων μια διαφορετικές προδιαγραφές (π.χ. ταινίες με χαμηλό προϋπολογισμό, ταινίες συμπαραγωγής κλπ.).

Παράλληλα, το ΕΚΚΟΜΕΔ μέσα από το Πρόγραμμα Προώθησης και Διανομής Ελληνικού Κινηματογράφου στοχεύει στην ενίσχυση της εγχώριας και διεθνούς διανομής ελληνικών ταινιών καθώς και στη υποστήριξη κινηματογραφικών αιθουσών για προβολή ελληνικών ταινιών. Ειδικότερα σε ό,τι αφορά την υποστήριξη διεθνούς διανομής, έχουν αναπτυχθεί δύο υπο-προγράμματα, αφενός για έργα που έχουν επιλεγεί για διεθνή πρεμιέρα σε φεστιβάλ του εξωτερικού και αφετέρου για έργα που έχουν επιλεγεί να παρουσιαστούν σε φόρουμ παρουσίασης σχεδίων, παρουσία επαγγελματιών του χώρου από το εξωτερικό. Ο προϋπολογισμός της τρέχουσας προγραμματικής περιόδου ανέρχεται στα €1,25 εκατ.

3.6 Διάρθρωση της χρηματοδότησης: δημόσια στήριξη και λοιπές πηγές

Στην Ελλάδα από το 2019 έως τα μέσα Μαΐου 2026 είχαν δοθεί περισσότερα από €307 εκατ. δημόσιας χρηματοδότησης για την παραγωγή και προώθηση οπτικοακουστικών έργων. Από αυτά, το 81% αφορά έργα που έλαβαν το cash rebate ενώ περίπου €42 εκατ. (δηλαδή το 14% της συνολικής χρηματοδότησης) αφορά έργα που χρηματοδοτήθηκαν από πολλαπλές πηγές (μεταξύ των οποίων δύναται να είναι και το cash rebate - Διάγραμμα 3.5). Ακολουθούν τα επιλεκτικά προγράμματα ανάπτυξης και παραγωγής με περίπου το 3% της συνολικής χρηματοδότησης, ενώ από το ΤΑΑ αντλήθηκε το 2% των πόρων που έχουν χορηγηθεί έως τώρα.

Αξίζει να σημειωθεί ότι όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 3.6 παρότι τα επιλεκτικά προγράμματα παραγωγής και ανάπτυξης αποτελούν σχετικά μικρό μέρος της συνολικής χρηματοδότησης, υποστηρίζουν τον μεγαλύτερο αριθμό έργων, γεγονός που αναδεικνύει τη σημασία τους για την

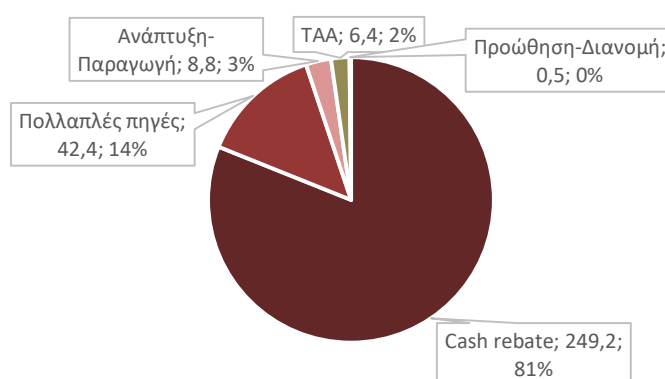
ανάπτυξη του εγχώριου τομέα. Ακολουθεί το cash rebate το οποίο έχει υποστηρίξει 262 έργα, ενώ 171 έργα έχουν λάβει χρηματοδότηση από πολλαπλές πηγές.

Διάγραμμα 3.4: Τρέχοντα επιλεκτικά προγράμματα χρηματοδότησης στην Ελλάδα

Βασικό Πρόγραμμα	Νέοι Δημιουργοί	Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας
• Γραφή: Έως €7 χιλ. για την ανάπτυξη και συγγραφή σεναρίου μεγάλου μήκους ή αναλυτικού σεναριακού σχεδιασμού/treatment • Development: Έως €15 χιλ. για την ανάπτυξη και τον σχεδιασμό του πλάνου παραγωγής (ταινίες, ντοκιμαντέρ και animation) • Παραγωγή: Έως €500 χιλ. για την παραγωγή ταινιών μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ και animation, μεγάλου μήκους • Μικρού μήκους: Έως €35 χιλ. για σχέδια μικρού μήκους μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ και animation • Micro-budget: Έως €40 χιλ. για κινηματογραφικά έργα που μπορούν να ολοκληρωθούν σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα και με πολύ χαμηλό προϋπολογισμό • Έτοιμη ταινία: για ταινίες μεγάλου μήκους, οι οποίες δεν έχουν χρηματοδοτηθεί από το ΕΚΚ στο στάδιο της παραγωγής (2 τρόποι χρηματοδότησης) • Μειοψηφική συμπαραγωγή: για ενίσχυση της εξωστρέφειας και συμμετοχής Ελλήνων συντελεστών σε διεθνείς παραγωγές (2 τρόποι χρηματοδότησης) • Πρόγραμμα Ενίσχυσης Ανεύρεσης Χώρων	• Πρώτη Ταινία - Γραφή: Έως €7 χιλ. για την ανάπτυξη και συγγραφή σεναρίου μεγάλου μήκους για ταινία μυθοπλασίας, ή αναλυτικού σεναριακού σχεδιασμού/treatment για ταινία ντοκιμαντέρ • Πρώτη Ταινία - Development: Έως €15 χιλ. για την ανάπτυξη και τον σχεδιασμό του πλάνου παραγωγής για ταινίες μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ και animation • Πρώτη Ταινία - Παραγωγή: Έως €350 χιλ. για την παραγωγή ταινιών μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ και animation, μεγάλου μήκους	• Development: Έως €18 χιλ. για ανάπτυξη κινηματογραφικών σχεδίων • Micro-Budget Short: Έως €25 χιλ. για ενίσχυση της παραγωγής της πρώτης ή της δεύτερης ταινίας μικρού μήκους νέων σκηνοθετών • Micro-budget Plus: Έως €70 χιλ. για ενίσχυση ευέλικτων κινηματογραφικών σχεδίων μεγάλου μήκους, χαμηλού προϋπολογισμού • Co-production window: Έως €150 χιλ. για ενίσχυση παραγωγής κινηματογραφικών έργων μικρού και μεγάλου μήκους σε συμπαραγωγή με αλλοδαπούς παραγωγούς • Άλλες Πραγματικότητες: Έως €25 χιλ. για την ενίσχυση της παραγωγής κινηματογραφικών έργων μικρού μήκους, των οποίων η αφήγηση ξεφεύγει από τα παραδοσιακά μέσα • Οπτικοακουστικά: Έως €15 χιλ. για την ενίσχυση της ανάπτυξης (development) οπτικοακουστικών έργων (αυτοτελή ή μίνι σειρές) με προοπτική διεθνούς διανομής • Ταινίες με προσβασιμότητα: ενίσχυση για τη δημιουργία αντιγράφων κινηματογραφικών έργων για άτομα με προβλήματα ακοής ή όρασης

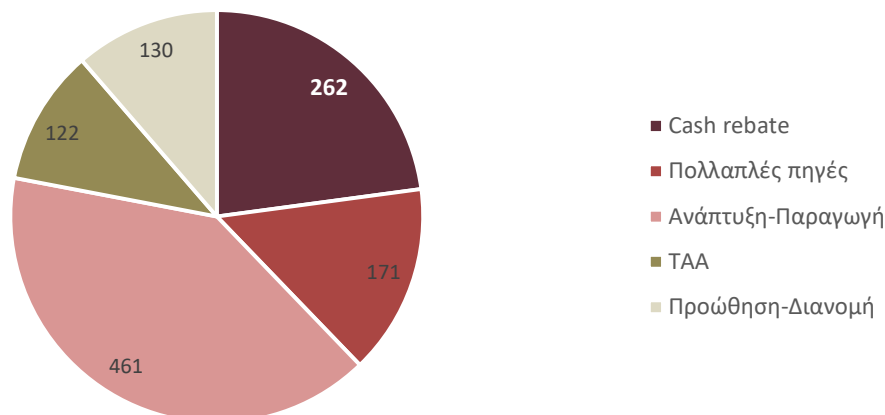
Πηγή: Ekkomed.gr

Διάγραμμα 3.5: Συνολική δημόσια χρηματοδότηση στην Ελλάδα, αθροιστικά από το 2019, ανά πρόγραμμα, σε εκατ. €



Πηγή: Ekkomed.gr

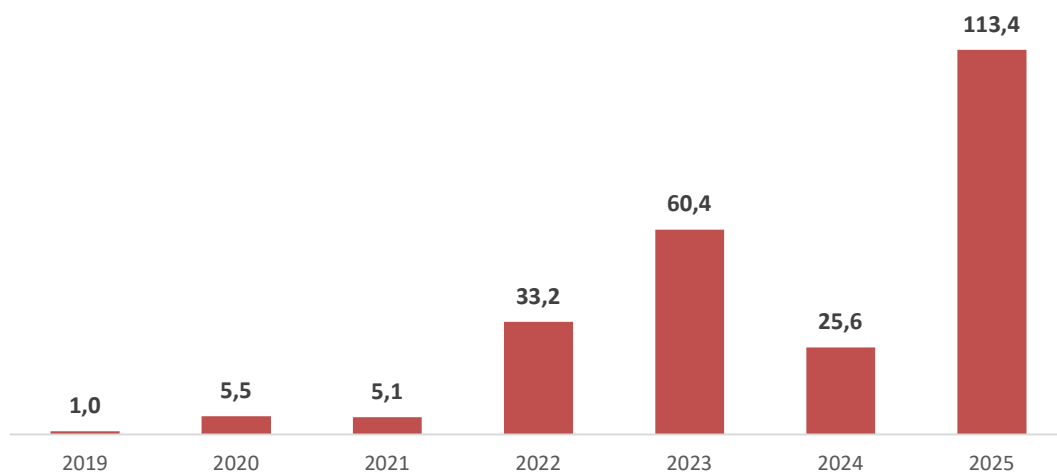
Διάγραμμα 3.6: Αριθμός έργων που έχουν λάβει δημόσια χρηματοδότηση στην Ελλάδα ανά πρόγραμμα, αθροιστικά από το 2019



Πηγή: Ekkomed.gr

Αναφορικά με τη διαχρονική καταβολή πληρωμών του εγχώριου cash rebate, στο Διάγραμμα 3.7 μπορεί να παρατηρηθεί η σταδιακή αύξησή τους από το 2022 και ιδιαίτερα το 2025, μετά την ίδρυση του ενιαίου φορέα ΕΚΚΟΜΕΔ, όπου οι πληρωμές ξεπέρασαν τα €113 εκατ. Η αυξητική αυτή τάση διακόπηκε μόνο το 2024, έτος μετάβασης στον νέο φορέα και στο νέο εργαλείο cash rebate, με τις πληρωμές να μειώνονται από τα €60,4 εκατ. το 2023 στα €25,6 εκατ. το επόμενο έτος.

Διάγραμμα 3.7: Πληρωμές εγχώριου cash rebate ανά έτος, σε εκατ. €



Πηγή: Ekkomed.gr

Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, το Ευρωπαϊκό Οπτικοακουστικό Παρατηρητήριο από το 2016 συλλέγει και αναλύει δειγματοληπτικά στοιχεία χρηματοδότησης ευρωπαϊκών ταινιών. Για το 2023 συγκεκριμένα, συνέλεξε δείγμα 673 ταινιών που αναπαριστά το 62% του συνόλου στις χώρες που συμπεριλήφθηκαν στο δείγμα και το 48% του εκτιμώμενου ευρύτερου συνόλου ταινιών που κυκλοφόρησαν στην Ευρώπη το 2023, αριθμός που επιτρέπει τη διεξαγωγή μακροσκοπικών συμπερασμάτων. Ωστόσο, η αντιπροσωπευτικότητα του δείγματος δεν μπορεί να εγγραφεί σε

επίπεδο μεμονωμένων χωρών. Ειδικά στην περίπτωση της Γαλλίας εντοπίζεται μεροληψία λόγω ιδιαίτερα υψηλής συμμετοχής, η οποία σε συνδυασμό με την ιδιαίτερη δομή της χρηματοδότησης στη χώρα (με υψηλή συμμετοχή των επενδύσεων ραδιοτηλεοπτικών σταθμών) επηρεάζει σημαντικά τα αποτελέσματα. Γι' αυτό και οι αναλύσεις του φορέα πραγματοποιήθηκαν με τη Γαλλία τόσο εντός όσο και εκτός δείγματος.

Όπως φαίνεται στον Πίνακα 3.1, ο οποίος παρουσιάζει τα αποτελέσματα για το σύνολο του δείγματος, η άμεση δημόσια χρηματοδότηση, αποτέλεσε το 26% της συνολικής χρηματοδότησης ενώ ακολούθησαν τα κίνητρα παραγωγής με μερίδιο 21%. Εάν εξαιρεθεί η Γαλλία από το δείγμα, η συμμετοχή της άμεσης δημόσιας χρηματοδότησης αυξάνεται στο 31% ενώ των κινήτρων παραγωγής παραμένει σχεδόν σταθερή στο 20% (Πίνακας 3.2). Και στις δύο περιπτώσεις ωστόσο, η αθροιστική συμμετοχή των δύο δημόσιων πηγών χρηματοδότησης κυμαίνεται μεταξύ 47%-51%, γεγονός που υπογραμμίζει τη σημασία της δημόσιας υποστήριξης για την παραγωγή ευρωπαϊκών ταινιών.

Πίνακας 3.1: Χρηματοδότηση ανά πηγή στο συνολικό δείγμα ταινιών της έρευνας του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου, 2023

Θέση	Πηγή χρηματοδότησης	Ποσό σε εκατ. €	% μερίδιο
1	Άμεση δημόσια χρηματοδότηση	552,7	26%
2	Κίνητρα παραγωγής	438,0	21%
3	Επενδύσεις ραδιοτηλεοπτικών σταθμών	381,4	18%
4	Ίδια επένδυση παραγωγών (εκτός σταθμών)	361,5	17%
5	Προπωλήσεις δικαιωμάτων (εκτός σταθμών)	327,8	15%
6	Δάνεια	26,3	1%
7	Επενδύσεις ιδιωτικών κεφαλαίων	14,7	1%
8	Εισφορές σε είδος	6,1	0%
9	Λοιπές πηγές χρηματοδότησης	25,1	1%
	Συνολικό Δείγμα	2.133,6	100%

Πηγή: European Audiovisual Observatory. **Επεξεργασία στοιχείων:** IOBE

Ένα ακόμη ενδιαφέρον εύρημα που προκύπτει από την ίδια έρευνα σχετίζεται με τη διαφοροποίηση της συμμετοχής των δημόσιων πόρων στη συνολική χρηματοδότηση ευρωπαϊκών ταινιών, ανάλογα με τον εάν πρόκειται για αποκλειστικά εθνική παραγωγή ή διεθνή συμπαραγωγή. Όπως φαίνεται στον Πίνακα 3.2, η άμεση δημόσια χρηματοδότηση αποτελεί σημαντικά υψηλότερο μερίδιο της συνολικής χρηματοδότησης στην περίπτωση διεθνών συμπαραγωγών (35%) σε σχέση με τις εθνικές παραγωγές (22%). Αντίθετα, τα κίνητρα παραγωγής είναι σχετικά υψηλότερα στις εθνικές παραγωγές (22% σε σχέση με 16% στις συμπαραγωγές).

Πίνακας 3.2: Χρηματοδότηση ανά πηγή στο δείγμα ταινιών της έρευνας του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου εξαιρουμένων των γαλλικών ταινιών, 2023

Θέση	Πηγή χρηματοδότησης	Ποσό σε εκατ. €	% μερίδιο
1	Άμεση δημόσια χρηματοδότηση	399,2	31%
2	Κίνητρα παραγωγής	256,1	20%
3	Ίδια επένδυση παραγωγών (εκτός σταθμών)	251,3	20%
4	Προπωλήσεις δικαιωμάτων (εκτός σταθμών)	202,7	16%
5	Επενδύσεις ραδιοτηλεοπτικών σταθμών	106,2	8%
6	Δάνεια	26,3	2%
7	Επενδύσεις ιδιωτικών κεφαλαίων	14,7	1%
8	Εισφορές σε είδος	6,1	0%
9	Λοιπές πηγές χρηματοδότησης	17,2	1%

Πηγή: European Audiovisual Observatory. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

Πίνακας 3.3: Χρηματοδότηση ανά πηγή στο συνολικό δείγμα ταινιών της έρευνας του Ευρωπαϊκού Οπτικοακουστικού Παρατηρητηρίου, εθνικές παραγωγές και διεθνείς συμπαραγωγές, 2023

Θέση	Πηγές χρηματοδότησης	100% Εθνικές παραγωγές		Διεθνείς συμπαραγωγές	
		Ποσό σε εκατ. €	% μερίδιο	Ποσό σε εκατ. €	% μερίδιο
1	Άμεση δημόσια χρηματοδότηση	335,8	22%	216,9	35%
2	Κίνητρα παραγωγής	341,4	22%	96,6	16%
3	Επενδύσεις ραδιοτηλεοπτικών σταθμών	292,1	19%	89,4	15%
4	Ίδια επένδυση παραγωγών (εκτός σταθμών)	262,4	17%	99,1	16%
5	Προπωλήσεις δικαιωμάτων (εκτός σταθμών)	245,6	16%	82,1	13%
6	Δάνεια	17,1	1%	9,2	2%
7	Επενδύσεις ιδιωτικών κεφαλαίων	7,9	1%	6,8	1%
8	Λοιπές πηγές χρηματοδότησης	15,7	1%	9,3	2%
9	Εισφορές σε είδος	4,1	0%	2,0	0%
	Όγκος συνολικού δείγματος χρηματοδότησης	1522,1	100%	611,5	100%
	Αρ. Ταινιών δείγματος	490	73%	183	27%

Πηγή: European Audiovisual Observatory. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

3.7 Άλλα ευρωπαϊκά προγράμματα χρηματοδότησης

Εκτός από τους δημόσιους πόρους που διατίθενται για την άμεση υποστήριξη της παραγωγής ταινιών (είτε ως επιλεκτική χρηματοδότηση είτε ως επενδυτικά κίνητρα), σημαντικός είναι και ο ρόλος που μπορούν να επιτελέσουν άλλα ευρωπαϊκά χρηματοδοτικά προγράμματα στην ανάπτυξη του οπτικοακουστικού τομέα. Τα προγράμματα αυτά μπορεί να είναι είτε εξειδικευμένα στους πολιτιστικούς τομείς (π.χ. Δημιουργική Ευρώπη, Eurimages) είτε ευρύτερα, στα οποία μπορούν να ενταχθούν δράσεις του οπτικοακουστικού τομέα (π.χ. Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας, Digital Europe). Στις παρακάτω υποενότητες συνοψίζονται τα βασικά χαρακτηριστικά των κυριότερων ευρωπαϊκών χρηματοδοτικών προγραμμάτων που θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν οι φορείς του τομέα παραγωγής οπτικοακουστικών έργων.

Creative Europe – Δημιουργική Ευρώπη

Το Creative Europe αποτελεί το βασικό ευρωπαϊκό χρηματοδοτικό πρόγραμμα υποστήριξης των δημιουργικών τομέων από το 2014. Στην τρέχουσα προγραμματική περίοδο 2021-2027 έχει συνολικό προϋπολογισμό **€2,44 δισεκ.** και χωρίζεται σε δύο βασικούς πυλώνες α) Πολιτισμός και β) MEDIA, ενώ παράλληλα υπάρχει και ένα τρίτο διατομεακό σκέλος.

Διάγραμμα 3.8: Διάρθρωση προγράμματος Creative Europe - περίοδος 2021-2027

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ (33% του προϋπολογισμού)	MEDIA (58% του προϋπολογισμού)	ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΟ (9% του προϋπολογισμού)
■ Στηρίζει το σύνολο του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα, εκτός από την <u>οπτικοακουστική παραγωγή</u> (μεταξύ των κλάδων που ενισχύει είναι οι παραστατικές τέχνες, η λογοτεχνία, η αρχιτεκτονική, η μουσική και η πολιτιστική κληρονομιά)	■ Στηρίζει τους τομείς παραγωγής οπτικοακουστικών έργων στην Ευρώπη. Συγκεκριμένα έχει: ○ Ενισχύσει τη διακρατική διανομή ευρωπαϊκών ταινιών και σειρών ○ Συμβάλει στην παραγωγή ταινιών που κατάφεραν να κυκλοφορήσουν σε υψηλότερο ποσοστό (29%) σε σχέση με μη χρηματοδοτούμενες ταινίες ○ Αυξήσει τις ευρωπαϊκές συμπαραγωγές ■ Στον κλάδο των ψηφιακών παιχνιδιών σε ένα έτος (2024) χρηματοδότησε 41 παιχνίδια με €7,7 εκατ.	■ Στηρίζει κοινές προκλήσεις των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων με έμφαση σε καινοτόμες λύσεις ■ Η τεχνολογική αναβάθμιση αποτελεί μια από τις προκλήσεις των τομέων καθώς, με στοιχεία του 2025, μόνο το 30% των ευρωπαϊκών εταιρειών έχει υιοθετήσει μια στρατηγική ψηφιακού μετασχηματισμού, ενώ οι επενδύσεις σε AI αποτελούν μόνο το 1% των συνολικών επενδύσεων ■ Αυτή την πρόκληση στοχεύουν να υποστηρίξουν τα Εργαστήρια Καινοτομίας (Creative Innovation Labs) που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του διατομεακού σκέλους

Για την νέα προγραμματική περίοδο 2028-2034 εξετάζεται η συνένωση του Creative Europe με το πρόγραμμα «Πολίτες, Ισότητα, Δικαιώματα και Αξίες» (CERV) στο νέο πρόγραμμα AgoraEU. Ο υπό εξέταση προϋπολογισμός του είναι κατά 75% υψηλότερος σε σταθερές τιμές 2025 σε σχέση με τον υφιστάμενο, ενώ η συμμετοχή του στον συνολικό προϋπολογισμό προτείνεται να αυξηθεί από το 0,35% στο 0,43% (EPRS, 2026).

InvestEU - Μηχανισμός εγγυήσεων

Το InvestEU αποτελεί έναν ευρωπαϊκό μηχανισμό εγγυήσεων με προϋπολογισμό €26,2 δισεκ. για την περίοδο 2021-2027, που στοχεύει να κινητοποιήσει πάνω από €372 δισεκ. ιδιωτικών και δημόσιων επενδύσεων. Το πρόγραμμα υλοποιείται μέσω επιλεγμένων φορέων, με κύριο εταίρο τον Όμιλο της Ευρωπαϊκής Τράπεζας Επενδύσεων (EIB και EIF) και με συμμετοχή εθνικών

αναπτυξιακών τραπεζών. Η χρηματοδότηση διοχετεύεται στην αγορά και ιδίως στις μικρομεσαίες και τις μεσαίες επιχειρήσεις κυρίως μέσω εμπορικών τραπεζών και άλλων χρηματοπιστωτικών ενδιάμεσων.

Τα έργα που χρηματοδοτεί διαρθρώνονται σε 4 πυλώνες:

- 1) Βιώσιμες υποδομές
- 2) Έρευνα, καινοτομία και ψηφιοποίηση
- 3) Μικρομεσαίες επιχειρήσεις - SMEs
- 4) Κοινωνικές επενδύσεις

Στο πλαίσιο του τρίτου πυλώνα αναπτύχθηκε ένα **εξειδικευμένο εγγυητικό προϊόν για την ενίσχυση πολιτιστικών και δημιουργικών κλάδων** (Framework Operation #2 for Cultural and Creative Sector Guarantee). Διατέθηκε σε 8 ευρωπαϊκές χώρες (Ιταλία, Ισπανία, Γαλλία, Πορτογαλία, Ρουμανία, Δανία, Βέλγιο και Τσεχία) και σύμφωνα με ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής **κινητοποιήσε σχεδόν €2 δισεκ. σε δάνεια, μειώνοντας το έλλειμμα πρόσβασης σε δανειακή χρηματοδότηση έως και κατά 30%** (European Commission, 2025).

Το ευρωπαϊκό δίκτυο οργανισμών και φορέων του πολιτιστικού τομέα Culture Action Europe, σε ανακοίνωσή του αναφορικά με τον προϋπολογισμό της περιόδου 2028-2034, ανέφερε ότι είναι κρίσιμο να συνεχιστεί η διάθεση ενός εξειδικευμένου εγγυητικού προϊόντος για τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς, οι οποίοι θεωρούνται υψηλού κινδύνου από τις εμπορικές τράπεζες. Παράλληλα, επεσήμανε ότι στο πλαίσιο το νέου Ταμείου Ανταγωνιστικότητας (Competitiveness Fund) που αναμένεται τη νέα προγραμματική περίοδο σε συνέχεια του InvestEU είναι σκόπιμο να υπάρξει εξειδικευμένος πυλώνας για τον πολιτιστικό τομέα (Culture Action Europe, 2025).

MedialInvest - Επενδυτικό εργαλείο συμμετοχικού κεφαλαίου

Το MedialInvest αποτελεί ένα εξειδικευμένο επενδυτικό εργαλείο συμμετοχικού κεφαλαίου της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τον οπτικοακουστικό τομέα, που αποσκοπεί στην τόνωση των ιδιωτικών επενδύσεων. Ανακοινώθηκε το 2022 και τελεί υπό τη διαχείριση του Ευρωπαϊκού Ταμείου Επενδύσεων (EIF), ενώ οι πόροι του αντλούνται από το σκέλος MEDIA του Creative Europe και από το InvestEU. Το MedialInvest, **μέσω του EIF, επενδύει από κοινού με άλλους επενδυτές σε εξειδικευμένους επενδυτικούς οργανισμούς του οπτικοακουστικού τομέα**, οι οποίοι με τη σειρά τους χρηματοδοτούν ευρωπαϊκές επιχειρήσεις παραγωγής και διανομής οπτικοακουστικού περιεχομένου. Στόχος είναι **να στηριχθούν συνολικές επενδύσεις ύψους €400 εκατ. κατά την περίοδο 2022-2027**.

Την περίοδο 2024-2025 το MedialInvest έχει επεκτείνει το χαρτοφυλάκιό του συνάπτοντας συμφωνίες με τις παρακάτω εταιρείες:

- Το γαλλικό ταμείο εναλλακτικών επενδύσεων Logical Content Ventures (€25 εκατ.) που εστιάζει στη χρηματοδότηση παραγωγής περιεχομένου σε ολόκληρη την Ευρώπη
- Τη σουηδική εταιρεία επιχειρηματικών κεφαλαίων Behold Ventures (€20 εκατ.) που επικεντρώνεται σε εταιρείες ψηφιακών παιχνιδιών πρώιμου σταδίου
- Το ταμείο IPR.VC (€25 εκατ.) με έδρα τη Φινλανδία και έμφαση στη χρηματοδότηση ευρωπαϊκών ταινιών και τηλεοπτικών σειρών, καθώς και

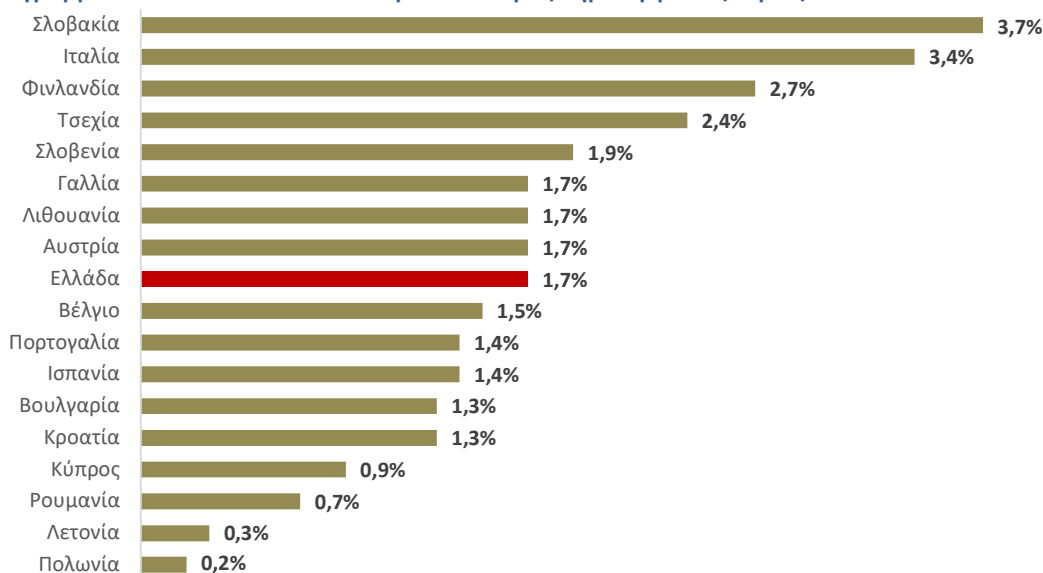
- Το πανευρωπαϊκό ταμείο ιδιωτικών επενδυτικών κεφαλαίων Together S.L.P. (€25 εκατ.) με έδρα τη Γαλλία και έμφαση στις μικρομεσαίες επιχειρήσεις και τις μικρές επιχειρήσεις μεσαίας κεφαλαιοποίησης που δραστηριοποιούνται στον οπτικοακουστικό τομέα.

Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας

Η πανδημία αποτέλεσε ισχυρό πλήγμα για τους περισσότερους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς, εξαιρώντας τον τομέα ψηφιακών παιχνιδιών, που όπως παρουσιάστηκε στην Ενότητα 2 συνέχισε να αναπτύσσεται. Παράλληλα, οι έντονες τεχνολογικές αλλαγές που επηρεάζουν ιδιαίτερα τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς καθιστούν αναγκαίες τις επενδύσεις ψηφιακού μετασχηματισμού για τις επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται σε αυτούς. Σε αυτό το πλαίσιο, το Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας (ΤΑΑ) αποτέλεσε ιδιαίτερα σημαντικό χρηματοδοτικό μηχανισμό, καθώς πολλές χώρες ενέταξαν στα Εθνικά Σχέδια Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητάς τους έργα υποστήριξης των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων.

Ειδικότερα, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 3.9, παρατηρείται σημαντική διαφοροποίηση μεταξύ των κρατών μελών ως προς το μερίδιο των συνολικών εθνικών πόρων του ΤΑΑ που δεσμεύθηκε για έργα με επίκεντρο τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς. Χώρες όπως η Σλοβακία και η Ιταλία δέσμευσαν πάνω από το 3% του ΤΑΑ για σχετικά έργα (3,7% και 3,4% αντίστοιχα), ενώ η Πολωνία και η Λετονία βρίσκονται στη βάση της κατάταξης με μόλις 0,2% και 0,3% αντίστοιχα.

Διάγραμμα 3.9: Ποσοστό εθνικών πόρων ΤΑΑ προς δημιουργικούς τομείς



Πηγή: European Commission, 2024. Recovery and Resilience Scoreboard, Thematic Analysis – Culture and Creative Industries

Στην Ελλάδα, ο προϋπολογισμός έργων για τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς ανήλθε στα €601 εκατ. ή στο 1,7% των συνολικών πόρων ΤΑΑ της χώρας, τοποθετώντας τη στη μέση της κατάταξης. Ειδικά για τη στήριξη του οπτικοακουστικού τομέα, χρηματοδοτήθηκαν μεταξύ άλλων τα εξής έργα (European Commission, 2024):

- Το έργο «Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου: Προγράμματα Ενίσχυσης της Κινηματογραφίας» με συνολικό προϋπολογισμό €9,5 εκατ.
- Το έργο «Εξωστρέφεια "ΑΓΟΡΑΣ" του Φεστιβάλ Κινηματογράφου και Ντοκιμαντέρ Θεσσαλονίκης» με συνολικό προϋπολογισμό €955 χιλ.

- Το έργο «Κρατική Σχολή Τεχνικών Κινηματογράφου και Οπτικοακουστικών Μέσων» που εστιάζει στην ερευνητική προετοιμασία που απαιτεί η ίδρυση σχετικής σχολής με συνολικό προϋπολογισμό περίπου € 330 χιλ.

Digital Europe

Με συνολικό προϋπολογισμό €8,1 δισεκ., το πρόγραμμα Digital Europe χρηματοδοτεί έργα για την υιοθέτηση στρατηγικών τεχνολογιών και την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων από επιχειρήσεις, πολίτες και από τον δημόσιο τομέα. Εστιάζει σε 6 κρίσιμους τομείς:

- Υπερυπολογιστές
- Τεχνητή νοημοσύνη (AI)
- Κυβερνοασφάλεια
- Ημιαγωγοί
- Προηγμένες ψηφιακές δεξιότητες
- Ευρεία χρήση ψηφιακών τεχνολογιών σε όλη την οικονομία

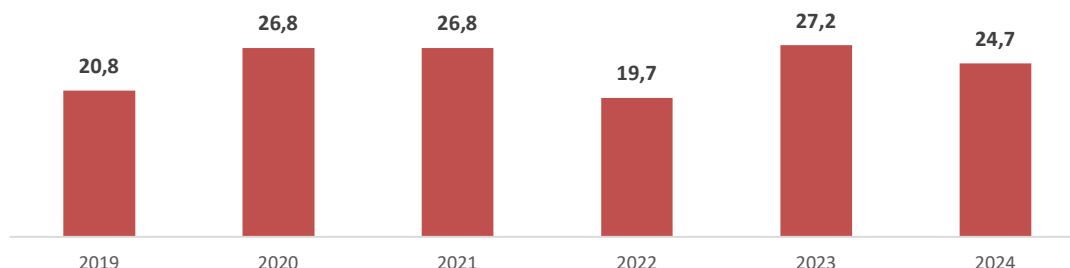
Οι πολιτιστικοί και δημιουργικοί τομείς μπορούν να αξιοποιήσουν το πρόγραμμα, στο πλαίσιο ψηφιακού εκσυγχρονισμού τους, για την απόκτηση καινοτόμων ψηφιακών τεχνολογιών και σχετικών δεξιοτήτων.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το έργο «Trusted European Media Data Spaces (TEMS)» με συνολικό προϋπολογισμό €16,5 εκατ., στο οποίο συμμετέχει και ελληνικός οργανισμός. Το έργο, μεταξύ άλλων, αποσκοπεί στη δημιουργία ενός κοινού και ασφαλούς ευρωπαϊκού χώρου ανταλλαγής δεδομένων για οργανισμούς του οπτικοακουστικού τομέα, ενώ συμβάλλει και στην αξιοποίηση εργαλείων AI με μεγαλύτερο έλεγχο και διαφάνεια. Παράλληλα, υπάρχουν προσκλήσεις και για άλλα έργα που σχετίζονται με τον οπτικοακουστικό τομέα, όπως το «Virtual worlds test beds», που στοχεύει στην ανάπτυξη τεχνολογιών εικονικών κόσμων και εικονικής πραγματικότητας. Η ανάπτυξη αυτών των υποδομών μπορεί να κινητοποιήσει την εμφάνιση νέων μορφών πολιτιστικής εμπειρίας και διαδραστικού περιεχομένου, συμβάλλοντας στον μετασχηματισμό και στην ανάπτυξη του τομέα.

Eurimages

Το Eurimages αποτελεί από το 1989 το βασικό χρηματοδοτικό πρόγραμμα του Συμβουλίου της Ευρώπης για την υποστήριξη ταινιών, ντοκιμαντέρ και κινούμενων σχεδίων. Αποσκοπεί αφενός στην υποστήριξη καλλιτεχνικών έργων που αντικατοπτρίζουν την πολυμορφία της ευρωπαϊκής κοινωνίας και αφετέρου στην ενίσχυση επενδύσεων σε έναν κλάδο που δημιουργεί θέσεις εργασίας και επηρεάζεται από δυνάμεις της αγοράς. Όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 3.10 η ετήσια χρηματοδότηση που προσφέρει κυμαίνεται από €20 εκατ. έως €27 εκατ. τα τελευταία χρόνια.

Διάγραμμα 3.10: Εξέλιξη χρηματοδότησης από το πρόγραμμα Eurimages 2019-2024, σε εκατ. €

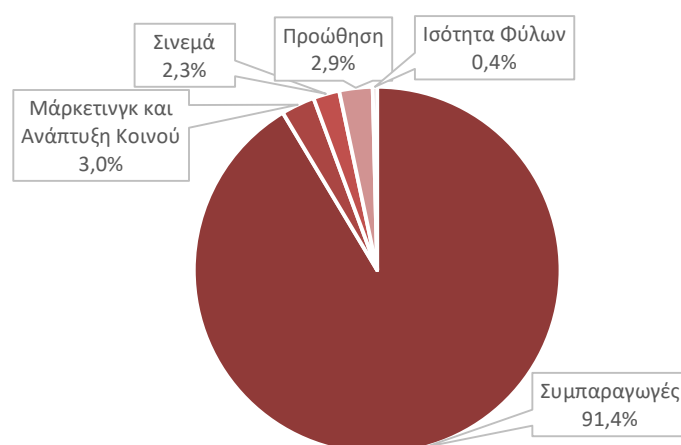


Πηγή: Eurimages Annual Activity Results 2019-2024. **Επεξεργασία στοιχείων:** IOBE

Το πρόγραμμα απαρτίζεται από 5 βασικά χρηματοδοτικά σκέλη:

- ❑ **Συμπαγωγές:** Ενθαρρύνει διεθνείς συμπαραγωγές μεταξύ των κρατών-μελών του Eurimages
- ❑ **Μάρκετινγκ και Ανάπτυξη Κοινού:** Στηρίζει ταινίες που έχουν ήδη λάβει ενίσχυση συμπαραγωγής, ώστε να αυξήσουν τη διεθνή προβολή τους και να προσεγγίσουν ευρύτερο κοινό με στοχευμένες και καινοτόμες δράσεις μάρκετινγκ
- ❑ **Σινεμά:** Ενισχύει τον προγραμματισμό και την προώθηση επιλέξιμων ταινιών σε αίθουσες χωρών-μελών που δεν καλύπτονται από το Creative Europe MEDIA
- ❑ **Πρωώθηση:** Προβάλλει τις διεθνείς συμπαραγωγές μέσω συνεργασιών με φεστιβάλ και αγορές, χορηγιών και ειδικών βραβείων ανάπτυξης και καινοτομίας
- ❑ **Ισότητα Φύλων:** Προωθεί την ισότητα των φύλων, καθώς και τη διαφορετικότητα και τη συμπερίληψη, τόσο στις δράσεις του όσο και συνολικά στη βιομηχανία του κινηματογράφου

Διάγραμμα 3.11: Επιμερισμός χρηματοδότησης Eurimages ανά σκέλος, 2024



Πηγή: Eurimages Annual Activity Results 2019-2024

Το μεγαλύτερο μέρος της χρηματοδότησης το 2024, αλλά και τα προηγούμενα έτη όπως φαίνεται στους ετήσιους απολογισμούς του προγράμματος, προορίζεται για τη στήριξη συμπαραγωγών. Ακολούθησαν οι δράσεις προώθησης συμπαραγωγών καθώς και ανάπτυξης κοινού με μερίδιο 3% έκαστη, ενώ περίπου 2% διατέθηκαν για την προώθηση επιλέξιμων ταινιών στο σινεμά. Τέλος,

στον πυλώνα ισότητας φύλων, ο οποίος περιλαμβάνει κυρίως βραβεία, υποτροφίες και δράσεις ευαισθητοποίησης, κατευθύνθηκε το 0,4% της συνολικής χρηματοδότησης το 2024.

4 ΤΟ ΑΠΟΤΥΠΩΜΑ ΤΟΥ ΚΛΑΔΟΥ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑ

4.1 Μεθοδολογία

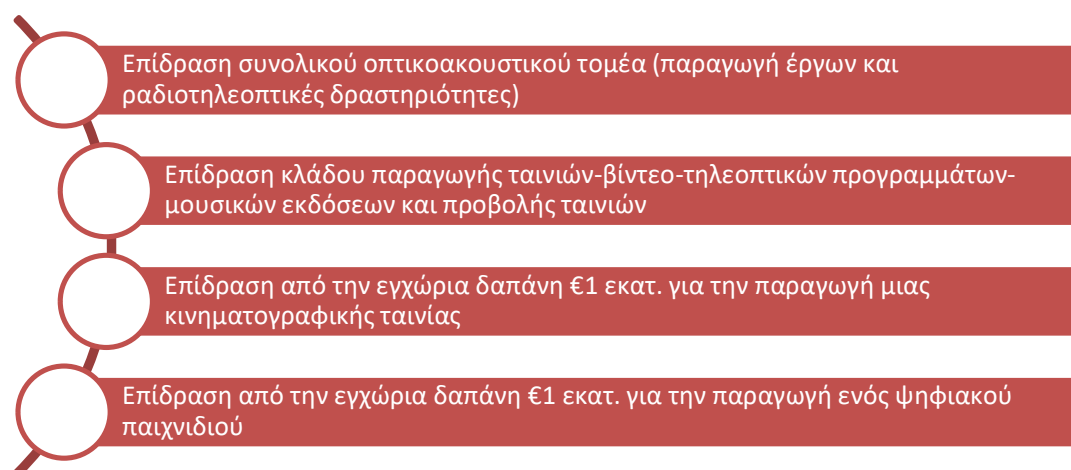
Σκοπός της παρούσας ενότητας είναι η εκτίμηση του συνολικού αποτυπώματος του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων στην ελληνική οικονομία. Η ανάλυση δεν περιορίζεται στις άμεσες οικονομικές επιδράσεις από τη δραστηριότητα του τομέα, αλλά συνυπολογίζει και τις πολλαπλασιαστικές επιδράσεις που αναπτύσσονται στους υπόλοιπους κλάδους, λόγω των μεταξύ τους διασυνδέσεων. Μεθοδολογικά, η εκτίμηση βασίζεται στο υπόδειγμα εισροών-εκροών (Input-Output) που ανέπτυξε ο οικονομολόγος Wassily Leontief και έχει προσαρμόσει το IOBE για την ελληνική οικονομία, επικαιροποιώντας το με τα πλέον πρόσφατα διαθέσιμα στατιστικά στοιχεία οικονομικής δραστηριότητας για το έτος 2024.

Στο πλαίσιο του υποδείγματος, η συνεισφορά μιας οικονομικής δραστηριότητας σε βασικά μεγέθη όπως το ΑΕΠ, η απασχόληση και τα δημόσια έσοδα μπορεί να αναλυθεί σε άμεση, έμμεση και προκαλούμενη, το άθροισμα των οποίων αποτελεί τη συνολική της επίδραση. Συγκεκριμένα:

- Η **άμεση επίδραση** αντικατοπτρίζει την άμεση συνεισφορά της ίδιας της δραστηριότητας σε βασικά οικονομικά μεγέθη
- Η **έμμεση επίδραση** αποτυπώνει τη δραστηριότητα που δημιουργείται στους άμεσους προμηθευτές αγαθών και υπηρεσιών της υπό εξέταση δραστηριότητας, καθώς και στους προμηθευτές αυτών και ούτω καθεξής, κατά μήκος της αλυσίδας εφοδιασμού
- Η **προκαλούμενη επίδραση** εκφράζει την οικονομική δραστηριότητα που προκύπτει από την κατανάλωση των νοικοκυριών, χρησιμοποιώντας τα εισοδήματα που έλαβαν κατά μήκος της αλυσίδας αξίας

Η παραπάνω ανάλυση οικονομικού αποτυπώματος πραγματοποιείται σε τέσσερα διακριτά επίπεδα, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4.1 προκειμένου να εκτιμηθούν τόσο η συνολική συμβολή του τομέα στην ελληνική οικονομία όσο και οι επιδράσεις που προκύπτουν από επιμέρους παραγωγικές δραστηριότητες.

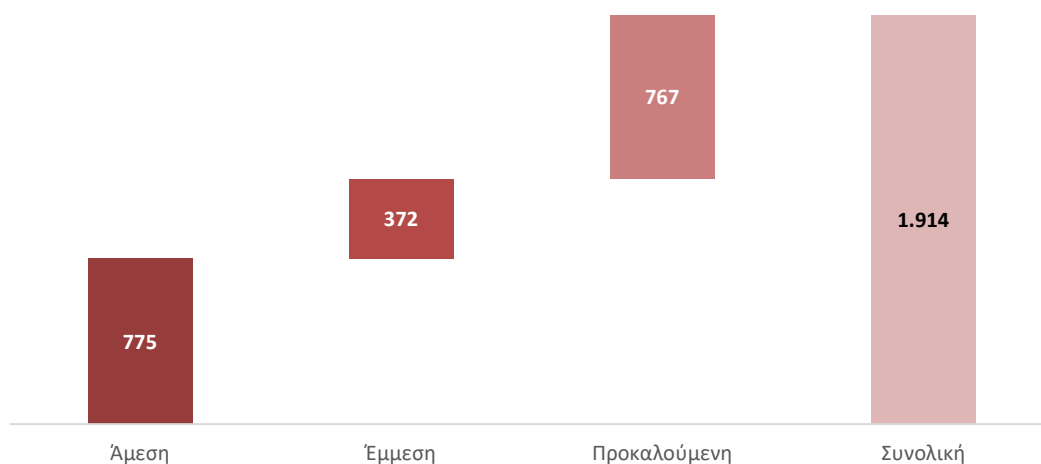
Διάγραμμα 4.1: Επίπεδα εκτίμησης οικονομικού αποτυπώματος



4.2 Επίδραση συνολικού οπτικοακουστικού τομέα

Ο συνολικός οπτικοακουστικός τομέας, όπως περιγράφεται από τους κλάδους 59 και 60 της στατιστικής ταξινόμησης των οικονομικών δραστηριοτήτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, περιλαμβάνει την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων (ταινιών, βίντεο τηλεοπτικών εκπομπών και μουσικών εκδόσεων), την προβολή ταινιών και τις ραδιοτηλεοπτικές δραστηριότητες. Όπως μπορούμε να δούμε στο Διάγραμμα 4.2 η συνολική συνεισφορά του τομέα στο ΑΕΠ της ελληνικής οικονομίας εκτιμάται στα €1,9 δισεκ., δηλαδή περίπου στο 0,81% του ΑΕΠ για το 2024. Συγκεκριμένα, €775 εκατ. αποτελούν την άμεση συνεισφορά του, €372 εκατ. αφορούν την έμμεση επίδραση από τη δραστηριότητα των προμηθευτών του, ενώ ιδιαίτερα σημαντική είναι η προκαλούμενη επίδραση, η οποία ανέρχεται στα €767 εκατ. και προκύπτει από τη δαπάνη των εισοδημάτων των νοικοκυριών που σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με τον τομέα. Συνεπώς, για κάθε €1 άμεσης συνεισφοράς του τομέα δημιουργούνται άλλα €1,47 στην οικονομία (δηλαδή η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται στα €2,47), με σημαντικό μέρος των πολλαπλασιαστικών επιδράσεων να προέρχεται από την καταναλωτική δαπάνη των νοικοκυριών.

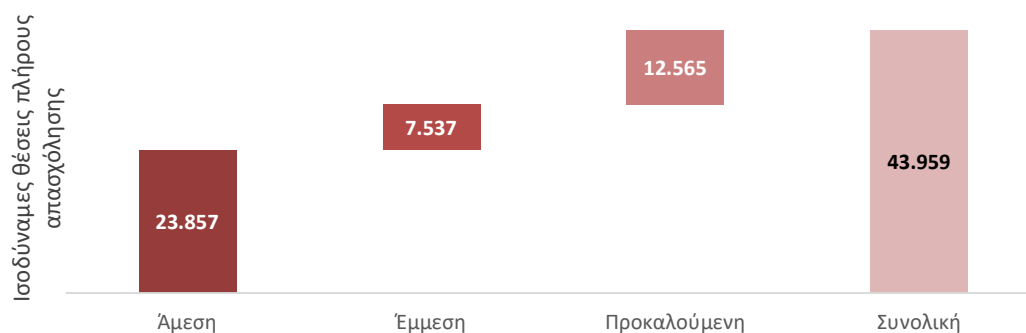
Διάγραμμα 4.2: Επίδραση στο ΑΕΠ από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε εκατ. €



Πηγή: IOBE

Σε επίπεδο απασχόλησης, η άμεση συνεισφορά του τομέα εκτιμάται σε περίπου 24 χιλ. ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4.3. Παράλληλα, ο τομέας στηρίζει 7,5 χιλ. θέσεις εργασίας κατά μήκος της αλυσίδας εφοδιασμού, ενώ 12,6 χιλ. θέσεις εργασίας σχετίζονται με την προκαλούμενη επίδρασή του. Μπορεί να παρατηρηθεί ότι αν και η προκαλούμενη επίδραση παραμένει ιδιαίτερα σημαντική, σε όρους απασχόλησης έχει μικρότερο βάρος σε σύγκριση με την αντίστοιχη επίδραση στο ΑΕΠ, γεγονός που μεταξύ άλλων αναδεικνύει το έντονο αποτύπωμα της άμεσης δραστηριότητας του τομέα στην απασχόληση. Συνολικά, η συμβολή του οπτικοακουστικού τομέα εκτιμάται σε περίπου 44 χιλ. ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης, δηλαδή περίπου στο 0,88% της συνολικής απασχόλησης στη χώρα.

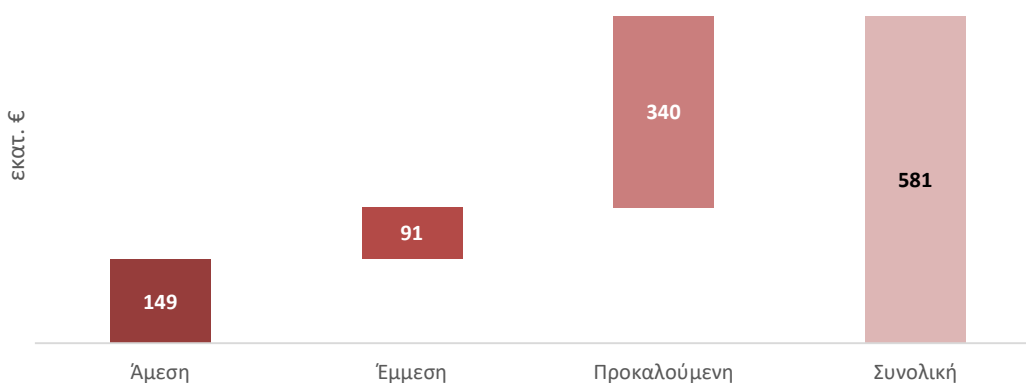
Διάγραμμα 4.3: Επίδραση στην απασχόληση από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης



Πηγή: IOBE

Το Διάγραμμα 4.4 δείχνει την επίδραση του οπτικοακουστικού τομέα στα έσοδα του δημοσίου. Η συνολική επίδραση του τομέα εκτιμάται σε €581 εκατ., δηλαδή περίπου στο 0,85% των συνολικών δημοσίων εσόδων για το 2024. Συγκεκριμένα, €149 εκατ. αποτελούν την άμεση συνεισφορά, €91 εκατ. την έμμεση και €340 εκατ. την προκαλούμενη. Συνεπώς, για κάθε €1 άμεσης συνεισφοράς του τομέα στα δημόσια έσοδα δημιουργούνται άλλα €2,89 (δηλαδή η συνολική επίδραση ανέρχεται στα €3,89), με την προκαλούμενη επίδραση να είναι υπερδιπλάσια της άμεσης και να αντιπροσωπεύει το μεγαλύτερο μέρος της συνολικής επίδρασης.

Διάγραμμα 4.4: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου από τον συνολικό οπτικοακουστικό τομέα, σε εκατ. €



Πηγή: IOBE

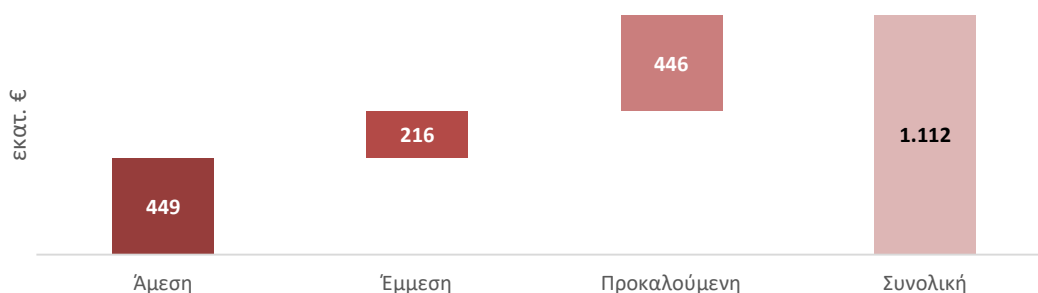
4.3 Επίδραση κλάδου παραγωγής ταινιών, βίντεο-τηλεοπτικών προγραμμάτων, μουσικών εκδόσεων και προβολής ταινιών

Το δεύτερο επίπεδο ανάλυσης εστιάζει στον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων, όπως περιγράφεται από τον κλάδο 59 της στατιστικής ταξινόμησης οικονομικών δραστηριοτήτων της Ευρωπαϊκής Ένωσης, δηλαδή εξαιρώντας τις ραδιοτηλεοπτικές δραστηριότητες (κλάδος 60). Καθώς οι πίνακες εισροών-εκροών παρέχουν στοιχεία για το σύνολο του οπτικοακουστικού τομέα, για την παρούσα εκτίμηση έγινε η υπόθεση ότι η κλαδική διάρθρωση των εισροών του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων είναι αντίστοιχη με αυτή του συνολικού τομέα.

Συνεπώς, η δομή των πολλαπλασιαστικών επιδράσεων που προκύπτει στα διάφορα οικονομικά μεγέθη είναι παρόμοια, ενώ το ύψος της επίδρασης εκτιμάται με βάση το επίπεδο οικονομικής δραστηριότητας του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων.

Στο Διάγραμμα 4.5 παρουσιάζονται οι επιδράσεις του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων στο ΑΕΠ της χώρας. Η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ εκτιμάται ότι ανέρχεται σε €1,1 δισεκ., δηλαδή στο 0,5% του συνολικού ΑΕΠ. Περίπου το 40% αυτής της επίδρασης προκύπτει από την άμεση δραστηριότητα του κλάδου (€449 εκατ.) ενώ σχεδόν ίση είναι και η προκαλούμενη επίδραση (€446 εκατ.). Τέλος, η οικονομική δραστηριότητα των προμηθευτών του κλάδου συμβάλλει στο ΑΕΠ κατά περίπου €216 εκατ. (έμμεση επίδραση).

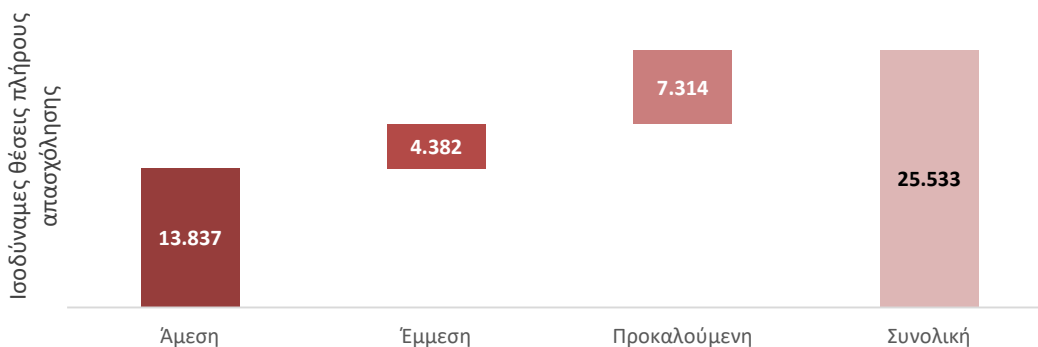
Διάγραμμα 4.5: Επίδραση στο ΑΕΠ κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε εκατ. €



Πηγή: IOBE

Η άμεση συνεισφορά του κλάδου στην απασχόληση εκτιμάται σε περίπου 13,8 χιλ. ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης, στην οποία προστίθενται περίπου 4,4 θέσεις κατά μήκος της αλυσίδας εφοδιασμού (έμμεση επίδραση) ενώ η καταναλωτική δαπάνη των νοικοκυριών που λαμβάνουν εισοδήματα από τη δραστηριότητα του τομέα (προκαλούμενη επίδραση) στηρίζει περίπου 7,3 χιλ. θέσεις. Συνεπώς, η συνολική επίδραση του κλάδου ανέρχεται σε περίπου 25,5 χιλ. θέσεις απασχόλησης ή περίπου στο 0,51% της συνολικής απασχόλησης της χώρας (Διάγραμμα 4.6).

Διάγραμμα 4.6: Επίδραση στην απασχόληση κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης

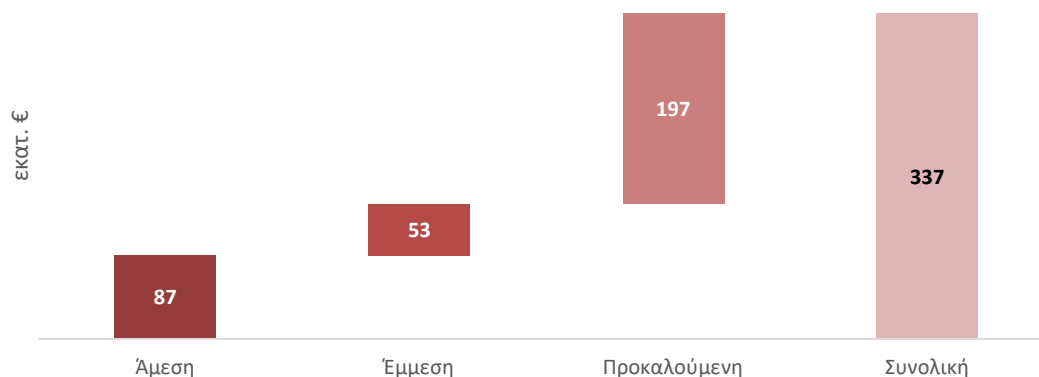


Πηγή: IOBE

Τέλος, ο κλάδος παραγωγής οπτικοακουστικών έργων συμβάλλει ετησίως €337 εκατ. στα έσοδα του δημοσίου, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4.7. Συγκεκριμένα, η άμεση συνεισφορά εκτιμάται

σε €87 εκατ., η έμμεση επίδραση σε €53 εκατ., ενώ η προκαλούμενη επίδραση προσεγγίζει τα €200 εκατ. δηλαδή περίπου το 59% της συνολικής συμβολής του κλάδου.

Διάγραμμα 4.7: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών, σε εκατ. €

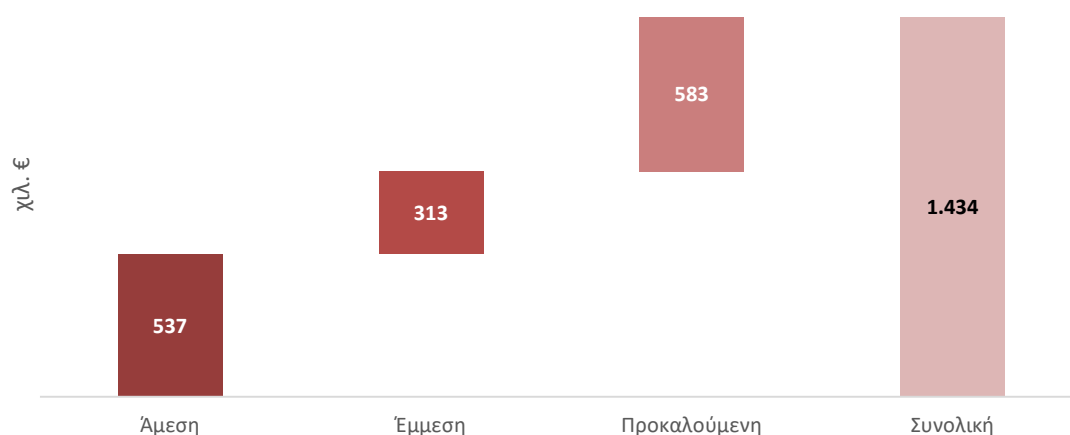


Πηγή: IOBE

4.4 Επίδραση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας

Η παρούσα ενότητα εξετάζει τις συνολικές επιδράσεις που θα επέφερε στην οικονομία η πραγματοποίηση εγχώριας δαπάνης ύψους €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας. Η κατανομή της συνολικής δαπάνης σε επιμέρους κλάδους (π.χ. μεταφορές, ηλεκτρονικός εξοπλισμός, ρεύμα κλπ.) βασίστηκε σε δεδομένα που παρασχέθηκαν από το ΕΚΚΟΜΕΔ.

Διάγραμμα 4.8: Επίδραση στο ΑΕΠ από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε χιλ. €



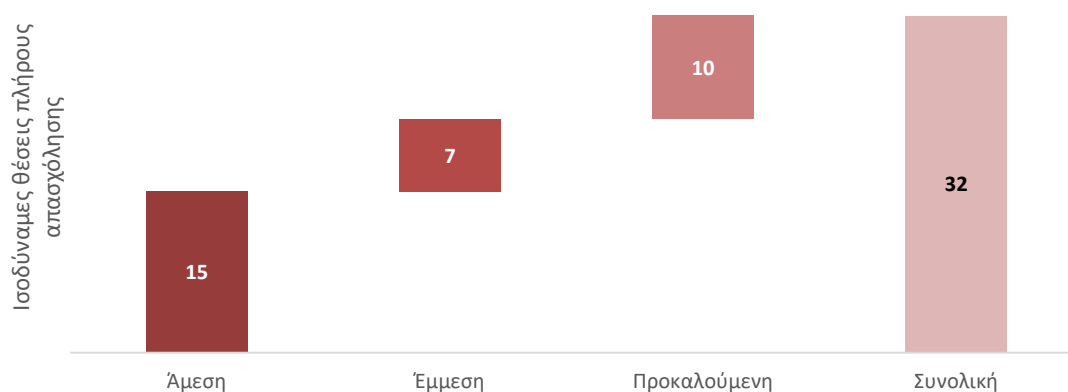
Πηγή: IOBE

Όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4.8, η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €1,4 εκατ. Από αυτά, οι €537 χιλ. αποτελούν την άμεση επίδραση, από τη λειτουργία των κλάδων στους οποίους κατευθύνθηκε η αρχική δαπάνη, ενώ €313 χιλ. συνιστούν την έμμεση επίδραση από τη λειτουργία

των προμηθευτών αυτών των κλάδων. Τέλος, ιδιαίτερα υψηλή είναι η προκαλούμενη επίδραση, ύψους €583 χιλ. από τη δαπάνη των νοικοκυριών που απασχολούνται σε κλάδους που άμεσα ή έμμεσα σχετίζονται με την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας. Συνεπώς, για κάθε €1 άμεσης συνεισφοράς δημιουργούνται άλλα €1,67 στην οικονομία, δηλαδή η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €2,67.

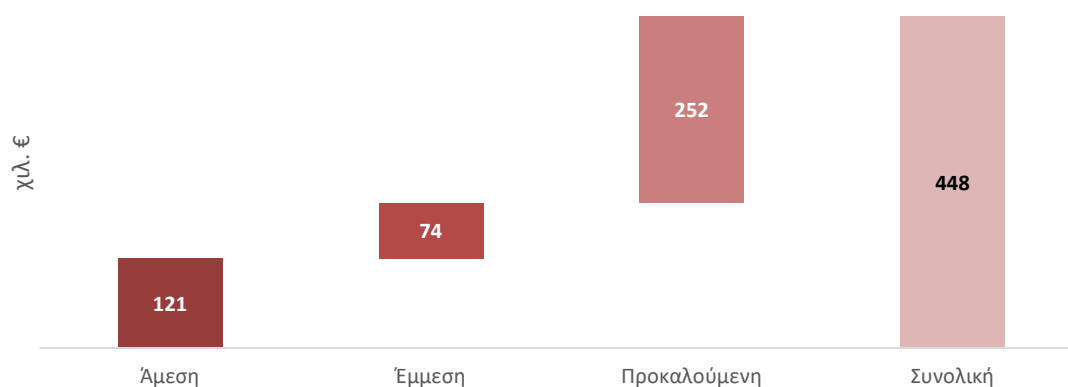
Σε επίπεδο απασχόλησης, η εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας στηρίζει συνολικά περίπου 32 ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης (Διάγραμμα 4.9). Άμεσα στηρίζονται 15 περίπου θέσεις, ενώ σχεδόν 7 θέσεις σχετίζονται με τους κλάδους που προμηθεύουν τους κύριους κλάδους στους οποίους προορίζεται η δαπάνη. Τέλος σχεδόν 10 θέσεις εργασίας αποτελούν την προκαλούμενη επίδραση της δαπάνης.

Διάγραμμα 4.9: Επίδραση στην απασχόληση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης



Πηγή: IOBE

Διάγραμμα 4.10: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε χιλ. €



Πηγή: IOBE

Τέλος, σε επίπεδο δημοσίων εσόδων, η εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας αποδίδει στο δημόσιο συνολικά €448 χιλ. Όπως και στις προηγούμενες αναλύσεις το μεγαλύτερο μέρος αυτής της συνεισφοράς προέρχεται από τη δαπάνη των νοικοκυριών (προκαλούμενη επίδραση) η οποία αποδίδει στο δημόσια έσοδα ύψους €252 χιλ.

Ακολουθεί η άμεση συνεισφορά των κλάδων με €121 χιλ. και η έμμεση επίδραση από τους προμηθευτές στις €74 χιλ. Συνεπώς, για κάθε €1 δημοσίων εσόδων που απορρέουν από τους άμεσα επηρεαζόμενους κλάδους στο πλαίσιο μιας κινηματογραφικής εγχώριας παραγωγής ύψους 1 εκατ., η συνολική επίδραση ανέρχεται στα €3,70.

4.5 Επίδραση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού

Το τελευταίο σκέλος της ανάλυσης οικονομικού αποτυπώματος εστιάζει στην παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών. Ελλείψει διαθέσιμων στοιχείων για την κλαδική κατανομή μιας τυπικής εγχώριας παραγωγής, η εκτίμηση βασίστηκε σε υποθέσεις που διαμορφώθηκαν αξιοποιώντας δημόσιες πηγές σχετικά με τη δομή κόστους ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών διεθνώς (Questlogic, 2025 and Moskowitz, 2025).

Συγκεκριμένα, όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4.11 αναπτύχθηκε η υπόθεση ότι 40% της δαπάνης κατευθύνεται σε δραστηριότητες προγραμματισμού Η/Υ, 25% σε καλλιτεχνικές δραστηριότητες (για την ανάπτυξη σεναρίου, μουσικής, voiceover από ηθοποιούς κλπ.), 15% σε δραστηριότητες έκδοσης λογισμικού, υποθέτοντας ότι συμβάλλουν και σε ορισμένες δραστηριότητες παραγωγής (π.χ. ποιοτικός έλεγχος και δοκιμές λειτουργικότητας), 15% σε δραστηριότητες σχεδιασμού (design) και τέλος 5% στον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων (π.χ. για την παραγωγή μουσικής).

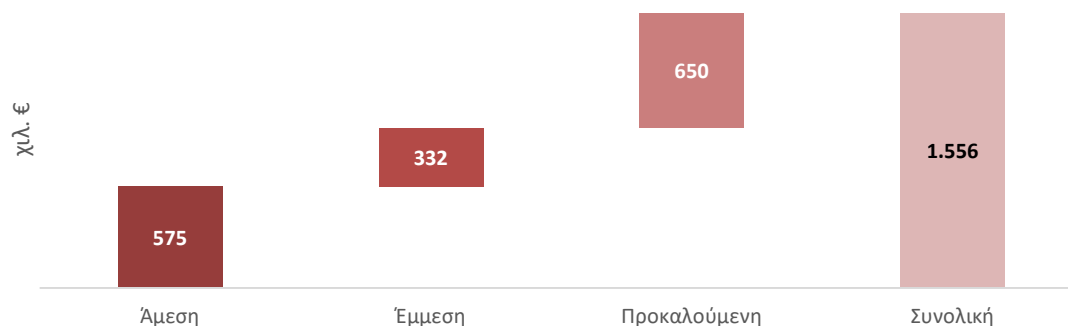
Διάγραμμα 4.11: Εκτιμώμενη κλαδική κατανομή δαπανών παραγωγής ψηφιακού παιχνιδιού



Πηγή: IOBE

Με βάση τις παραπάνω υποθέσεις και με δεδομένες τις διασυνδέσεις των κλάδων στην ελληνική οικονομία, εκτιμάται ότι η πραγματοποίηση εγχώριας δαπάνης ύψους €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού συνεισφέρει στο ΑΕΠ συνολικά €1,6 εκατ. Το 37% περίπου της συνολικής συνεισφοράς, δηλαδή €575 χιλ., αποτελεί την άμεση επίδραση της δραστηριότητας που αναπτύσσεται στους κλάδους στους οποίους κατευθύνεται η δαπάνη, όπως παρουσιάστηκαν στο Διάγραμμα 4.11. Σε αυτό το ποσό προστίθενται €332 χιλ. που αποτελούν την έμμεση επίδραση και €650 χιλ. που αποτελούν την προκαλούμενη επίδραση (Διάγραμμα 4.12). Και σε αυτή την περίπτωση αναδεικνύεται η σημασία των εισοδημάτων που δημιουργούνται άμεσα ή έμμεσα από την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού και της κατανάλωσης που αυτά τροφοδοτούν. Συνεπώς, για κάθε €1 που προστίθεται στο ΑΕΠ από τους κλάδους που συμμετέχουν στην παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, δημιουργούνται άλλα €1,71 στην οικονομία, διαμορφώνοντας τη συνολική επίδραση στα €2,71.

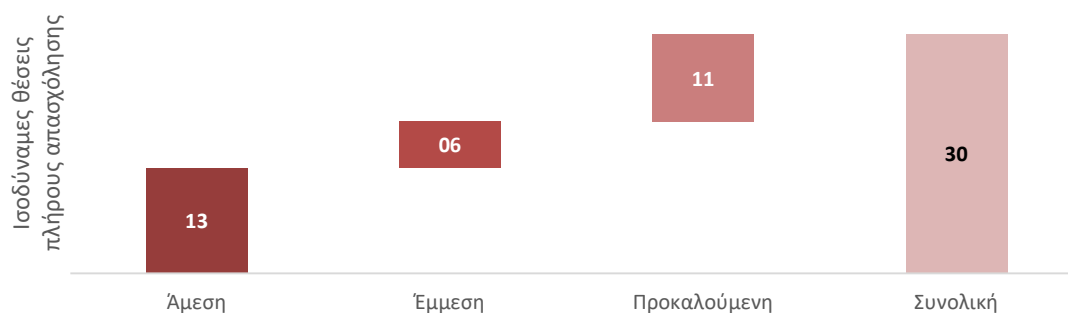
Διάγραμμα 4.12: Επίδραση στο ΑΕΠ από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε χιλ. €



Πηγή: IOBE

Σε επίπεδο απασχόλησης, η εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού στηρίζει συνολικά 30 ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης (Διάγραμμα 4.13). Από αυτές, 13 αποτελούν την άμεση επίδραση των κλάδων που σχετίζονται με την ανάπτυξη του παιχνιδιού, 6 αποτελούν έμμεση επίδραση μέσω της δραστηριότητας που αναπτύσσεται στην αλυσίδα εφοδιασμού, ενώ 11 θέσεις σχετίζονται με την οικονομική δραστηριότητα που αναπτύσσεται από την ενίσχυση των εισοδημάτων και συνεπώς της κατανάλωσης.

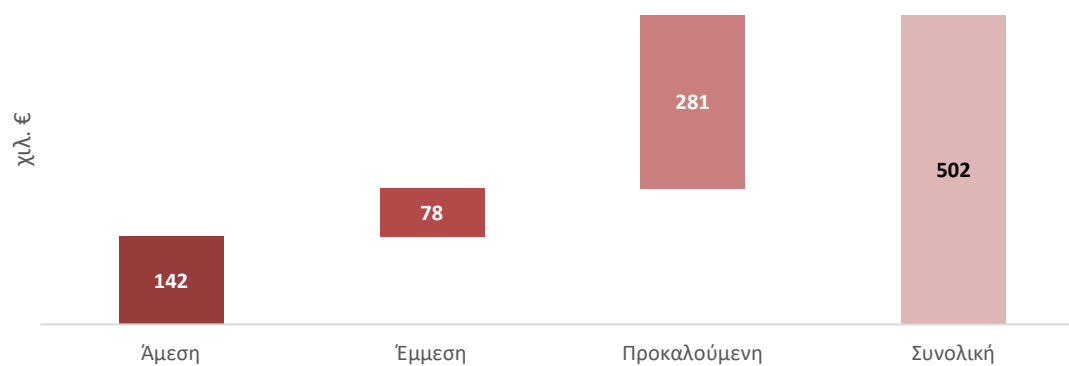
Διάγραμμα 4.13: Επίδραση στην απασχόληση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης



Πηγή: IOBE

Τέλος, σε επίπεδο δημοσίων εσόδων, η εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού αποδίδει στο δημόσιο συνολικά €502 χιλ. όπως φαίνεται στο Διάγραμμα 4.14. Η άμεση συνεισφορά ανέρχεται σε €142 χιλ., η έμμεση επίδραση σε €78 χιλ., ενώ η προκαλούμενη επίδραση φτάνει τα €281 χιλ., αντιπροσωπεύοντας περίπου το 56% της συνολικής επίδρασης.

Διάγραμμα 4.14: Επίδραση στα έσοδα δημοσίου από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού, σε χιλ. €



Πηγή: IOBE

5 ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΔΗΜΟΦΙΛΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΠΑΡΑΓΩΓΩΝ ΣΤΟΝ ΕΓΧΩΡΙΟ ΤΟΥΡΙΣΜΟ

5.1 Εισαγωγή

Στο παρόν τμήμα της ανάλυσης, εξετάζεται η επίδραση που είχε η προσέλκυση οπτικοακουστικών παραγωγών, μέσω της παρεχόμενης επιστροφής στις δαπάνες παραγωγής (cash rebate), στον εγχώριο τουρισμό. Αρχικά, παρουσιάζονται κάποια περιγραφικά στοιχεία για τον αριθμό των διεθνών παραγωγών που πραγματοποιήθηκαν στην Ελλάδα ανά περιφερειακή ενότητα και έτος προβολής, καθώς και των διεθνών τουριστικών ροών στη χώρα ανά έτος. Στη συνέχεια, εξετάζεται η επίδραση των γυρισμάτων διεθνών παραγωγών στις εγχώριες τουριστικές ροές, μέσω της εφαρμογής οικονομετρικών μεθόδων, προκειμένου να εξακριβωθεί κατά πόσον η παρατηρούμενη ενίσχυση των τουριστικών ροών μπορεί να αποδοθεί, έστω σε κάποιο βαθμό, και στην προσέλκυση διεθνών παραγωγών στη χώρα μετά τη θέσπιση του rebate.

Υπάρχει εκτεταμένη βιβλιογραφία που συνδέει την παραγωγή δημοφιλών οπτικοακουστικών παραγωγών σε μια περιοχή με ενίσχυση της τοπικής τουριστικής δραστηριότητας. Πιο χαρακτηριστικό πρόσφατο παράδειγμα είναι τα γυρίσματα της σειράς *Game of Thrones* στην πόλη Dubrovnik της Κροατίας, η οποία έχει βιώσει σημαντική τουριστική ανάπτυξη την τελευταία δεκαετία, περίοδο που συμπίπτει με την προβολή της δημοφιλούς σειράς. Μια σειρά μελετών⁷ έχει εξετάσει την επίδραση των γυρισμάτων στην τουριστική ανάπτυξη της πόλης, βρίσκοντας θετικές επιδράσεις στον αριθμό αφίξεων και διανυκτερεύσεων, και μάλιστα με επιμήκυνση της τουριστικής περιόδου, συγκρινόμενη με άλλους τουριστικούς προορισμούς της Κροατίας.

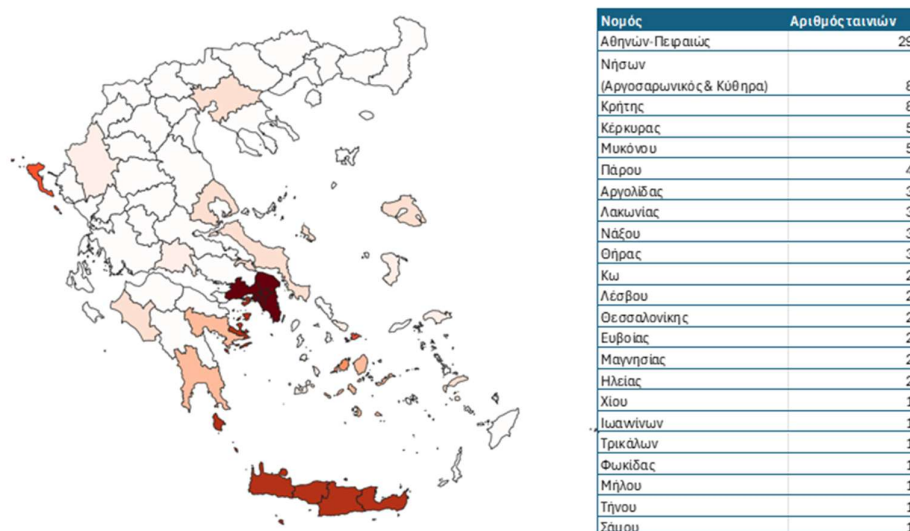
5.2 Περιγραφικά στοιχεία διεθνών παραγωγών στην Ελλάδα την τελευταία εξαετία

Στο Διάγραμμα 5.1 παρουσιάζεται η κατανομή των διεθνών παραγωγών που επιδοτήθηκαν με το σύστημα κινήτρων του rebate ανά περιφερειακή ενότητα που έγιναν τα γυρίσματα, μεταξύ 2019 και 2024, ενώ στα Διάγραμμα 8.1 έως Διάγραμμα 8.6 του Παραρτήματος παρατίθεται πιο αναλυτικά η γεωγραφική κατανομή των παραγωγών ανά έτος. Παρατηρείται αύξηση του συνολικού αριθμού διεθνών παραγωγών που έλαβαν την επιδότηση, καθώς και του συνολικού ποσού που έχει δοθεί (όπως έχει καταγραφεί και στο Διάγραμμα 3.7), ιδιαίτερα κατά τις χρονιές 2022 και 2023. Όσον αφορά την γεωγραφική κατανομή τους, οι περισσότερες έχουν γυριστεί στην Αττική, καθώς εκεί πραγματοποιούνται σχεδόν κατ' αποκλειστικότητα παραγωγές που απαιτούν τη χρήση studio για εσωτερικά γυρίσματα, ενώ οι εκτός Αττικής παραγωγές πραγματοποιήθηκαν κυρίως σε δημοφιλείς τουριστικούς προορισμούς, όπως οι Κυκλάδες, η Κρήτη και η Κέρκυρα.

Στο Διάγραμμα 5.2 παρουσιάζεται η πορεία των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών κατά το ίδιο χρονικό διάστημα, οι οποίες παρουσίασαν αντίστοιχα αυξητική τάση. Εξάιρεση αποτελούν τα έτη 2020 και 2021, όταν η πανδημία Covid-19 οδήγησε σε μια προσωρινή παύση των παγκόσμιων τουριστικών ροών λόγω των lockdown που είχαν επιβληθεί.

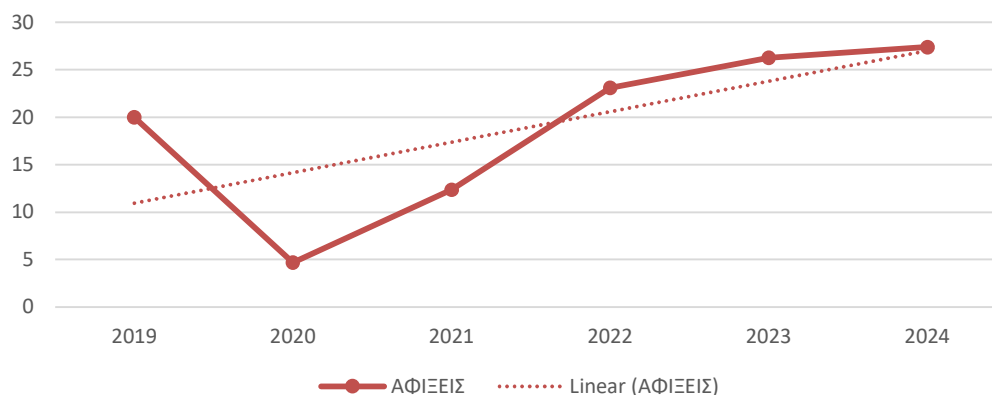
⁷ Βλ. ενδεικτικά (Tkalec, Zilić, & Recher, 2017), (Depken II, Globan, & Kožić, 2020) και (Contu & Pau, 2022).

Διάγραμμα 5.1: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2019-2024



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

Διάγραμμα 5.2: Αφίξεις Αλλοδαπών Τουριστών, ανά έτος, σε εκατ.



Πηγή: ΕΛΣΤΑΤ

5.3 Μεθοδολογική προσέγγιση

Στο παρόν τμήμα παρουσιάζεται η οικονομετρική εκτίμηση της επίδρασης των γυρισμάτων διεθνών παραγωγών στον εγχώριο τουρισμό, προκειμένου να εξακριβωθεί εάν η παρατηρούμενη ενίσχυση των τουριστικών ροών στη χώρα τα τελευταία χρόνια μπορεί να αποδοθεί στην προσέλκυση διεθνών παραγωγών μέσω της θέσπισης του κινήτρου cash rebate.

Για αυτόν τον λόγο, εκτιμήθηκε ένα οικονομετρικό μοντέλο με την εξής γενική μορφή:

$$Y_{it} = \beta F_{it} + \gamma X_{it} + \alpha_i + \lambda_t + \varepsilon_{it},$$

όπου Y_{it} είναι η εξαρτημένη μεταβλητή ενδιαφέροντος για τις τουριστικές ροές στην περιφερειακή ενότητα i το έτος t (π.χ. αφίξεις αλλοδαπών), F_{it} είναι μια ανεξάρτητη μεταβλητή που περιγράφει τις διεθνείς παραγωγές που γυρίστηκαν στην περιφερειακή ενότητα i και

προβλήθηκαν το έτος t (π.χ. συνολικός αριθμός ψήφων χρηστών στην πλατφόρμα IMDb), β είναι η βασική παράμετρος ενδιαφέροντος που μετράει την επίδραση των γυρισμάτων διεθνών παραγωγών στις τουριστικές ροές, X_{it} είναι ένα διάνυσμα πρόσθετων μεταβλητών ελέγχου (Controls - π.χ. δυναμικότητα καταλυμάτων), γ είναι ένα διάνυσμα συντελεστών της επιρροής αυτών των μεταβλητών στις τουριστικές ροές και ε_{it} είναι ένα σφάλμα που περιλαμβάνει όλους τους μη μετρήσιμους από το μοντέλο παράγοντες που μπορεί να επηρεάζουν τις τουριστικές ροές στην περιφερειακή ενότητα i το έτος t .

Στο μοντέλο επίσης συμπεριλήφθηκαν σταθερές επιδράσεις (fixed effects) ανά περιφερειακή ενότητα και έτος, οι οποίες συμβολίζονται με τους όρους α_i και λ_t της παραπάνω εξίσωσης, αντίστοιχα. Με αυτό τον τρόπο το μοντέλο λαμβάνει υπόψη τις συστηματικές διαφορές στις τουριστικές ροές μεταξύ περιφερειακών ενοτήτων ή μεταξύ διαφορετικών ετών, π.χ. η Π.Ε. Μυκόνου θα έχει υψηλό συντελεστή α , μιας και δέχεται διαχρονικά υψηλό αριθμό τουριστών, και αντίστοιχα το 2020 θα έχει χαμηλό συντελεστή λ , λόγω της κάμψης των τουριστικών ροών που επέφερε η πανδημία. Επομένως, αποφεύγεται η λανθασμένη απόδοση των διαφορών στις τουριστικές ροές μεταξύ περιφερειακών ενοτήτων ή ετών ως επίδραση των διεθνών παραγωγών που έχουν γυριστεί εκεί.

Πιο αναλυτικά, οι μεταβλητές που εξετάστηκαν είναι οι εξής:

Εξαρτημένες μεταβλητές

- Αφίξεις και διανυκτερεύσεις αλλοδαπών τουριστών (βάσει στοιχείων της ΕΛΣΤΑΤ)

Ανεξάρτητες μεταβλητές

- Συνολικός αριθμός ψήφων κάθε ταινίας/σειράς στο IMDb – ως βασικό μέτρο δημοφιλίας
- Το moviemeter score⁸ κάθε ταινίας στο IMDb – ως εναλλακτικό μέτρο δημοφιλίας
- Το ποσό του cash rebate που έλαβε η κάθε ταινία (όπως παρουσιάζεται στο Παρατηρητήριο Δεδομένων του ΕΚΚΟΜΕΔ)

Μεταβλητές ελέγχου (controls)

- Δυναμικότητα και ποσοστό πληρότητας καταλυμάτων – ως βασικά μέτρα επιπέδου τουριστικής ανάπτυξης (βάσει στοιχείων της ΕΛΣΤΑΤ)
- Ακαθάριστη προστιθέμενη αξία και ποσοστό απασχόλησης στον τουριστικό κλάδο – ως εναλλακτικά μέτρα επιπέδου τουριστικής ανάπτυξης
- Κατά κεφαλήν ΑΕΠ

Σχετικά με τις ανεξάρτητες μεταβλητές που αφορούν τις ταινίες και τις σειρές, πρέπει να σημειωθεί ότι αθροίστηκαν σε επίπεδο περιφερειακής ενότητας και έτους (μέχρι το εκάστοτε έτος αναφοράς⁹), ούτως ώστε να μετρηθεί η συνολική επίδραση των ταινιών και σειρών που είχαν

⁸ Το moviemeter score μετράει το υψηλότερο σημείο που έχει βρεθεί μια ταινία/σειρά στην κατάταξη πρόσφατα προβεβλημένων ταινιών/σειρών του IMDb, με βάση τη συνολική δημοφιλία τους μεταξύ των χρηστών, τόσο σε αριθμό ψήφων όσο και σε βαθμολογία. Για ευκολότερη ερμηνεία των αποτελεσμάτων, χρησιμοποιήθηκε η αντίστροφη τιμή της, προκειμένου και σε αυτή τη μεταβλητή, υψηλότερες τιμές να αντιπροσωπεύουν αυξημένη δημοφιλία.

⁹ Ενδεικτικά, ο αριθμός ψήφων που χρησιμοποιήθηκε για μια περιφερειακή ενότητα το έτος 2023 περιλαμβάνει τις ψήφους όλων των ταινιών/σειρών που γυρίστηκαν στην περιοχή και προβλήθηκαν την περίοδο 2019-2023.

προβληθεί μέχρι εκείνη τη χρονική στιγμή στις τουριστικές ροές της περιφερειακής ενότητας που γυρίστηκαν.

Όσον αφορά τις μεταβλητές ελέγχου (controls), συμπεριλήφθηκαν κυρίως μεταβλητές σχετικές με το επίπεδο τουριστικής ανάπτυξης. Με αυτό τον τρόπο περιορίζεται ο κίνδυνος της αντίστροφης αιτιότητας (reverse causality), μιας και θα μπορούσε να υποτεθεί ότι οι παραγωγές γυρίστηκαν σε ήδη δημοφιλείς προορισμούς, και όχι το αντίστροφο. Ελέγχοντας για το επίπεδο τουριστικής ανάπτυξης μειώνουμε τον σχετικό κίνδυνο, αφού, εάν μεταξύ περιοχών με αντίστοιχο επίπεδο τουριστικής ανάπτυξης, καταγράφηκε ισχυρότερη αύξηση τουριστικών ροών σε αυτές που γυρίστηκαν διεθνείς παραγωγές, αυτό αποτελεί ένδειξη πραγματικής επίδρασής τους στον τουρισμό της περιοχής. Επίσης, εκτός από τα controls που αφορούν συγκεκριμένα τον τουρισμό, χρησιμοποιήθηκε και το κατά κεφαλήν ΑΕΠ, καθώς η σχετική βιβλιογραφία έχει δείξει ότι είναι καλός προβλεπτής (predictor) των τουριστικών ροών μιας περιοχής.

Τα δεδομένα που χρησιμοποιήθηκαν στην ανάλυση αφορούν το χρονικό διάστημα από το 2019, έτος που ξεκίνησαν να προβάλλονται παραγωγές που είχαν επιδοτηθεί με το σύστημα κινήτρων του rebate, έως το 2024, τελευταίο έτος για το οποίο υπάρχουν διαθέσιμα αναλυτικά στοιχεία για τις τουριστικές ροές στη χώρα. Τα προ του 2019 έτη εξαιρέθηκαν λόγω μη διαθεσιμότητας στοιχείων για τις διεθνείς παραγωγές εκείνης της περιόδου. Επίσης, εξαιρέθηκαν παραγωγές που προβλήθηκαν μετά την άνοιξη του 2024, καθώς είναι απίθανο να πρόλαβαν να επηρεάσουν τις τουριστικές ροές του συγκεκριμένου έτους, οι οποίες παραδοσιακά στην Ελλάδα είναι συγκεντρωμένες τη θερινή περίοδο, ενώ δεν λήφθηκαν υπ' όψη τα γυρίσματα σε εσωτερικούς χώρους (studio), μιας και αυτά δεν αναμένεται να έχουν κάποια επίδραση στις τουριστικές ροές.

Επίσης, οι περιφερειακές ενότητες της Αττικής εξετάστηκαν από κοινού, καθώς μπορούν να θεωρηθούν μια ενιαία τουριστική αγορά, εστιασμένη στην πόλη των Αθηνών, πέραν της ΠΕ Νήσων, της οποίας το τουριστικό προφίλ είναι αρκετά διαφορετικό, αποτελώντας έναν παραδοσιακό τουριστικό προορισμό εστιασμένο σε υπηρεσίες ήλιου και θάλασσας. Συνολικά, το δείγμα αποτελείται από 408 παρατηρήσεις (68 ΠΕ x 6 έτη), αν και σε κάποιες εξειδικεύσεις (specifications) η έλλειψη διαθέσιμων στοιχείων για το κατά κεφαλήν ΑΕΠ το 2024 οδηγεί στη συρρίκνωση του δείγματος στις 340 παρατηρήσεις.

5.4 Αποτελέσματα της οικονομετρικής εκτίμησης

Προχωρώντας στα αποτελέσματα της οικονομετρικής ανάλυσης, για να απαντηθεί το ερώτημα κατά πόσο η προσέλκυση διεθνών παραγωγών, μετά τη θέσπιση του cash rebate, ενίσχυσε το διεθνές τουριστικό προφίλ της χώρας και κατ' επέκταση οδήγησε σε ενίσχυση των τουριστικών ροών, αρχικά εξετάστηκε η επίδραση της δημοφιλίας των παραγωγών που έχουν γυριστεί σε μια περιφερειακή ενότητα στις αφίξεις αλλοδαπών τουριστών. Παρότι εξετάστηκαν και οι δύο ανεξάρτητες μεταβλητές που σχετίζονται με τη δημοφιλία των ταινιών/σειρών (αριθμός ψήφων και moviemeter score), επιδεικνύοντας και οι δύο ισχυρή επίδραση στις τουριστικές ροές, στον Πίνακα 5.1 παρουσιάζονται τα αποτελέσματα που αφορούν το πλήθος συνολικών ψήφων, καθώς η ερμηνεία των αποτελεσμάτων με βάση αυτή τη μεταβλητή είναι απλούστερη.

Στις 3 στήλες του πίνακα παρουσιάζονται οι εκτιμήσεις της επίδρασης μέσω 3 διαφορετικών εξειδικεύσεων (specifications) του μοντέλου: στην πρώτη στήλη μέσω ενός απλού μοντέλου, που περιλαμβάνει μόνο σταθερές επιδράσεις (fixed effects) ανά περιφερειακή ενότητα και έτος, στη δεύτερη στήλη προστίθενται η δυναμικότητα και το ποσοστό πληρότητας καταλυμάτων ως

μεταβλητές ελέγχου (controls) για το επίπεδο τουριστικής ανάπτυξης και στην τρίτη στήλη προστίθεται ως μεταβλητή ελέγχου και το κατά κεφαλήν ΑΕΠ.

Παρατηρείται ότι, ανάλογα με τον αριθμό των επεξηγηματικών μεταβλητών που περιλαμβάνονται στο μοντέλο, μια αύξηση του συνολικού αριθμού ψήφων των παραγωγών που έχουν γυριστεί σε μια περιφερειακή ενότητα κατά 1000 συσχετίζεται με μια αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών από περίπου 500 (στο πιο σύνθετο μοντέλο με τον μεγαλύτερο αριθμό controls) έως 770 (στο απλό μοντέλο που περιλαμβάνει μόνο fixed effects).

Πίνακας 5.1: Επίδραση δημοφιλίας παραγωγών στις αφίξεις αλλοδαπών τουριστών

	Αφίξεις Αλλοδαπών	Αφίξεις Αλλοδαπών	Αφίξεις Αλλοδαπών
Αριθμός Ψήφων	0,7734 (***)	0,5821 (***)	0,512 (**)
FE ανά Π.Ε. & έτος	Ναι	Ναι	Ναι
Κατά Κεφαλή ΑΕΠ	Όχι	Ναι	Ναι
Άλλα Controls	Όχι	Όχι	Ναι
Μέγεθος Δείγματος	408	408	340
R ²	0,864	0,931	0,927

Σημ.: Οι αστερίσκοι αφορούν τον έλεγχο στατιστικής σημαντικότητας των υπό εξέταση παραμέτρων, και ερμηνεύονται με βάση τα σχετικά p-values ως εξής: * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001.

Στη συνέχεια η ανάλυση εστίασε στην εκτίμηση της επίδρασης των ίδιων των δαπανών cash rebate στις εγχώριες τουριστικές ροές. Συγκεκριμένα, στους Πίνακας 5.2 και Πίνακας 5.3 παρουσιάζεται η επίδραση του συνολικού cash rebate που έλαβαν οι διεθνείς παραγωγές που έχουν γυριστεί σε μια περιφερειακή ενότητα, στις αφίξεις και διανυκτερεύσεις αλλοδαπών τουριστών, αντίστοιχα.

Όπως και προηγουμένως, στις 3 στήλες των πινάκων παρουσιάζονται οι εκτιμήσεις της επίδρασης μέσω 3 διαφορετικών specifications του μοντέλου: στην πρώτη στήλη περιλαμβάνονται μόνο fixed effects ανά περιφερειακή ενότητα και έτος, στη δεύτερη στήλη προστίθενται η δυναμικότητα και το ποσοστό πληρότητας καταλυμάτων ως controls για το επίπεδο τουριστικής ανάπτυξης και στην τρίτη στήλη προστίθεται ως control και το κατά κεφαλήν ΑΕΠ.

Μπορεί να παρατηρηθεί ότι, ανάλογα με τον αριθμό των επεξηγηματικών μεταβλητών που περιλαμβάνονται στο μοντέλο, μια αύξηση της συνολικής δαπάνης cash rebate για διεθνείς παραγωγές που έχουν γυριστεί σε μια περιφερειακή ενότητα κατά €1000 συσχετίζεται με αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών που κυμαίνεται από 31 άτομα (στο πιο σύνθετο μοντέλο με τον μεγαλύτερο αριθμό controls) έως 43 (στο απλό μοντέλο που περιλαμβάνει μόνο fixed effects). Αντίστοιχα, η αύξηση που παρατηρείται στις διανυκτερεύσεις αλλοδαπών τουριστών κυμαίνεται από 45 έως 105 στα αντίστοιχα υποδείγματα.

Πίνακας 5.2: Επίδραση ποσού επιστροφής δαπανών (rebate) στις αφίξεις αλλοδαπών τουριστών

	Αφίξεις Αλλοδαπών	Αφίξεις Αλλοδαπών	Αφίξεις Αλλοδαπών
Ποσό Επιστροφής	0,0429 (***)	0,0327 (***)	0,0309 (***)
FE ανά Π.Ε. & έτος	Ναι	Ναι	Ναι

Controls Τουρισμού	Όχι	Ναι	Ναι
Κατά Κεφαλή ΑΕΠ	Όχι	Όχι	Ναι
Μέγεθος Δείγματος	408	408	340
R ²	0,896	0,949	0,942

Σημ.: Οι αστερίσκοι αφορούν τον έλεγχο στατιστικής σημαντικότητας των υπό εξέταση παραμέτρων, και ερμηνεύονται με βάση τα σχετικά p-values ως εξής: * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001.

Πίνακας 5.3: Επίδραση ποσού επιστροφής δαπανών (rebate) στις διανυκτερεύσεις αλλοδαπών τουριστών

	Διανυκτερεύσεις Αλλοδαπών	Διανυκτερεύσεις Αλλοδαπών	Διανυκτερεύσεις Αλλοδαπών
Ποσό Επιστροφής	0,1048 (***)	0,0438 (***)	0,0449 (***)
FE ανά Π.Ε. & έτος	Ναι	Ναι	Ναι
Controls Τουρισμού	Όχι	Ναι	Ναι
Κατά Κεφαλή ΑΕΠ	Όχι	Όχι	Ναι
Μέγεθος Δείγματος	408	408	340
R ²	0,878	0,966	0,968

Σημ.: Οι αστερίσκοι αφορούν τον έλεγχο στατιστικής σημαντικότητας των υπό εξέταση παραμέτρων, και ερμηνεύονται με βάση τα σχετικά p-values ως εξής: * p < 0,05, ** p < 0,01, *** p < 0,001

Εάν στα παραπάνω συνυπολογιστεί ότι η Μέση Κατά Κεφαλή Δαπάνη του εισερχόμενου τουρισμού στην Ελλάδα εκτιμάται σύμφωνα με στοιχεία του INΣΕΤΕ (2026) για το 2024 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.

Αξίζει να τονιστεί ότι, ακόμα και στα πιο σύνθετα μοντέλα, με πλουσιότερο σύνολο controls, στα οποία η εκτιμώμενη επίδραση είναι ηπιότερη (ειδικά για την περίπτωση των διανυκτερεύσεων στον Πίνακα 5.3), οι παραπάνω σχέσεις είναι στατιστικά σημαντικές σε επίπεδο 5%, ενώ όλες οι παλινδρομήσεις εμφανίζουν υψηλούς συντελεστές R², πάνω από 85%, δείγμα ότι οι σταθερές επιδράσεις και οι διαφορές στα χαρακτηριστικά των διεθνών παραγωγών, ακόμα και στα απλούστερα μοντέλα, εξηγούν ένα πολύ μεγάλο ποσοστό της παρατηρούμενης διακύμανσης στις τουριστικές ροές. Επίσης, τα αποτελέσματα παρέμειναν ποιοτικά ισοδύναμα ακόμα και όταν εξετάστηκε το εναλλακτικό μέτρο για τη δημοφιλία ταινιών/σειρών (IMDb moviemeter score) και για το επίπεδο τουριστικής ανάπτυξης, όπως περιγράφηκαν παραπάνω.

Συνοψίζοντας, τα αποτελέσματα της οικονομετρικής ανάλυσης δείχνουν ότι η αυξημένη δημοφιλία των διεθνών παραγωγών, καθώς και το υψηλότερο ποσό επιστροφής δαπανών, συσχετίζονται με αυξημένες τουριστικές ροές. Τα ευρήματα αυτά παρέχουν ενδείξεις ότι η αυξημένη προβολή της χώρας μέσω των παραγωγών που προσελκύθηκαν μετά τη θέσπιση του συστήματος cash rebate, έχει επιδράσει θετικά στην τουριστική ανάπτυξη των περιοχών που πραγματοποιήθηκαν γυρίσματα.

6 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

6.1 Συμπεράσματα μελέτης

Στην παρούσα μελέτη παρουσιάστηκε η υφιστάμενη κατάσταση καθώς και τάσεις βασικών οικονομικών δεικτών του εγχώριου οπτικοακουστικού τομέα και ειδικότερα του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και του κλάδου ψηφιακών παιχνιδιών. Αναλύθηκε επίσης το σχετικό θεσμικό πλαίσιο με έμφαση στα εγχώρια επενδυτικά κίνητρα και πώς αυτά συγκρίνονται με καθεστώτα άλλων χωρών.

Οι οικονομικές επιδράσεις εξετάστηκαν μέσα από δύο προσεγγίσεις. Αρχικά εκτιμήθηκε το συνολικό αποτύπωμα στην οικονομία, λαμβάνοντας υπόψη τις πολλαπλασιαστικές επιδράσεις, τόσο σε επίπεδο συνολικού κλάδου όσο και για επιμέρους δραστηριότητες παραγωγής έργων. Στη συνέχεια αναπτύχθηκε ένα οικονομετρικό μοντέλο που στόχο είχε να εκτιμήσει κατά πόσο τα αυξανόμενα γυρίσματα διεθνών ταινιών στη χώρα την τελευταία πενταετία επέδρασαν στον εγχώριο τουρισμό.

Υφιστάμενη κατάσταση και τάσεις του εγχώριου κλάδου

Η ορθή μέτρηση και στατιστική απεικόνιση του κλάδου ενέχει δυσκολίες, αφενός λόγω της ετερογένειάς του και αφετέρου επειδή οι δραστηριότητες που απαιτούνται για την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων συχνά καταγράφονται σε διαφορετικούς κλάδους. Ωστόσο, ο συνδυασμός πολιτιστικής, κοινωνικής και οικονομικής αξίας που φέρουν τα οπτικοακουστικά έργα, καθώς και η ανάγκη διαμόρφωσης αποτελεσματικών πολιτικών για την ανάπτυξη του κλάδου, καθιστούν αναγκαία την τεκμηριωμένη αποτύπωση τάσεων, ευκαιριών και προκλήσεων. Ορισμένες από τις βασικές διαπιστώσεις της μελέτης σχετικά με βασικά οικονομικά μεγέθη του κλάδου είναι οι κάτωθι:

- Η Ακαθάριστη Προστιθέμενη Αξία (ΑΠΑ) του **συνολικού εγχώριου οπτικοακουστικού τομέα**, που περιλαμβάνει την παραγωγή και προβολή οπτικοακουστικών έργων και τις ραδιοηλεκτρονικές δραστηριότητες, έχει σημειώσει ισχυρή αύξηση την περίοδο 2013-2024 τόσο σε τρέχουσες όσο και σε σταθερές τιμές (+78% και +36% αντίστοιχα).
- Το 2024, η ΑΠΑ του συνολικού τομέα ανήλθε σε €756 εκατ., ενώ η συμμετοχή της στο ΑΕΠ έχει συγκλίνει από το 2021 με τον μέσο όρο της ΕΕ27, προσεγγίζοντας το 0,4% το 2023.
- Ειδικότερα, στον **κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων** και προβολής ταινιών, παρατηρούνται τάσεις ισχυρής ανάπτυξης αφού τόσο ο κύκλος εργασιών των επιχειρήσεων του κλάδου όσο και η απασχόληση σε αυτές έχουν υπερδιπλασιαστεί την τελευταία δεκαετία (+137% και +147% αντίστοιχα την περίοδο 2013-2024). Παράλληλα, σημαντική αύξηση σημειώνεται και στον αριθμό επιχειρήσεων οι οποίες το 2024 ανήλθαν σε περίπου 3 χιλ.
- Αναφορικά με την κατανομή των εργαζομένων του κλάδου παραγωγής ταινιών, βίντεο και τηλεοπτικών προγραμμάτων σε επιμέρους δραστηριότητες, στην Ελλάδα παρατηρείται σημαντικά υψηλότερο ποσοστό εργαζομένων σε δραστηριότητες παραγωγής σε σύγκριση με τον ευρωπαϊκό μέσο όρο (77,5% σε σχέση με 65% στην ΕΕ27). Αντίθετα, χαμηλότερο είναι το εγχώριο ποσοστό σε δραστηριότητες μετά την παραγωγή (post-production) και στην προβολή ταινιών.

- Σημαντική είναι η αναπτυξιακή δυναμική που παρουσιάζει και η **αγορά ψηφιακών παιχνιδιών** σε ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο. Στην Ευρώπη συγκεκριμένα, η αγορά το 2024 εκτιμάται σε περίπου €27 δισεκ. από €21 δισεκ. το 2021.
- Περιορισμένα είναι τα διαθέσιμα στοιχεία για τον κλάδο παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών σε εγχώριο επίπεδο. Ωστόσο, βάσει δεικτών όπως ο αριθμός στούντιο ανάπτυξης παιχνιδιών και οι απασχολούμενοι, φαίνεται να είναι σε πρώιμο στάδιο σε σύγκριση με άλλες χώρες. Συγκεκριμένα, το 2023 κατεγράφησαν 18 στούντιο, κατατάσσοντας τη χώρα προτελευταία ανάμεσα στις χώρες του δείγματος, και 90 απασχολούμενοι, έχοντας σημειώσει ωστόσο σημαντική αύξηση σε σχέση με το 2021, όταν ανέρχονταν σε μόλις 32.
- Ενθαρρυντικό είναι επίσης το γεγονός ότι στη χώρα κατεγράφησαν το 2023 5 ιδρύματα τυπικής εκπαίδευσης και 1 μη τυπικής που προσφέρουν προγράμματα σχετικά με τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών.

Θεσμικό πλαίσιο, επενδυτικά κίνητρα και δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης

Τα επενδυτικά κίνητρα και ευρύτερα οι δημόσιοι πόροι χρηματοδότησης αποτελούν σημαντική πηγή στήριξης των οπτικοακουστικών παραγωγών. Η εφαρμογή τους, ιδίως στα κράτη μέλη της ΕΕ27, ρυθμίζεται τόσο από τα εθνικά θεσμικά πλαίσια όσο και από το σχετικό ενωσιακό πλαίσιο Οδηγιών και Κανονισμών.

Συγκεκριμένα, αναφορικά με το εγχώριο και ευρωπαϊκό θεσμικό πλαίσιο, η μελέτη συνοψίζει ότι:

- Στην Ελλάδα οργανωμένα βήματα για τη θεσμική στήριξη του κινηματογράφου ξεκινούν ήδη από το 1986, τόσο με την επιφόρτιση του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου (ΕΚΚ) με αρμοδιότητες ανάπτυξης του εγχώριου τομέα, όσο και με τη θέσπιση οικονομικών μέτρων ενίσχυσης του κλάδου.
- Το 2015 ιδρύεται το Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ), αναδεικνύοντας τη σημασία ανάπτυξης του ευρύτερου κλάδου οπτικοακουστικών μέσων, ενώ το 2017 θεσπίζεται το πρώτο εγχώριο επενδυτικό κίνητρο με τη μορφή άμεσης επιχορήγησης (cash rebate), ύψους 25% επί των επιλέξιμων δαπανών. Έκτοτε, ο μηχανισμός έχει υποστεί διαδοχικές προσαρμογές, μεταξύ των οποίων και αυξήσεις του ποσοστού ενίσχυσης, το οποίο διαμορφώθηκε στο σημερινό επίπεδο του 40%, το 2020.
- Το 2024 συγχωνεύεται το ΕΚΟΜΕ και το ΕΚΚ στον νέο ενιαίο φορέα «Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας» (ΕΚΚΟΜΕΔ). Στο πλαίσιο του ίδιου νόμου, αναδείχθηκε περαιτέρω και η παραγωγή ψηφιακών παιχνιδιών, με τον μηχανισμό του cash rebate να αποκτά εξειδικευμένο πυλώνα για αυτά.
- Σε ευρωπαϊκό επίπεδο το ρυθμιστικό πλαίσιο που επηρεάζει τον τομέα μπορεί να διαχωριστεί σε δύο κατηγορίες: α) ρυθμίσεις που αφορούν τους ραδιοτηλεοπτικούς οργανισμούς και παρόχους υπηρεσιών οπτικοακουστικών μέσων κατά παραγγελία (on demand) που στόχο έχουν να ενισχυθούν οι επενδύσεις και η παραγωγή ευρωπαϊκών οπτικοακουστικών έργων, και β) ρυθμίσεις σχετικά με τις κρατικές ενισχύσεις.
- Ειδικά σε ό,τι αφορά τις κρατικές ενισχύσεις βασικό θεσμικό κείμενο της ΕΕ αποτελεί η σχετική Ανακοίνωση για ενισχύσεις ταινιών και λοιπών οπτικοακουστικών έργων, ενώ παράλληλα στον Γενικό Απαλλακτικό Κανονισμό προβλέπεται ότι τα καθεστώτα ενισχύσεων για την ανάπτυξη και προώθηση οπτικοακουστικών έργων είναι συμβατά με την εσωτερική αγορά και απαλλάσσονται από την υποχρέωση κοινοποίησης, εφόσον

πληρούνται οι απαραίτητες προϋποθέσεις. Ωστόσο, οι ενισχύσεις για ψηφιακά παιχνίδια δεν καλύπτονται από τη σχετική διάταξη του Κανονισμού.

Τα επενδυτικά κίνητρα εφαρμόζονται σε αρκετές χώρες ως πρόσθετη μορφή δημόσιας στήριξης για την παραγωγή οπτικοακουστικών έργων. Συνήθως λαμβάνουν τη μορφή επιστροφής δαπανών είτε άμεσα (cash rebate) είτε ως πίστωση ή επιστροφή φόρου (tax credit or rebate). Βασικά συμπεράσματα της μελέτης αναφορικά με τα επενδυτικά κίνητρα είναι τα εξής:

- Τα ποσοστά επιστροφής δαπανών cash rebate, στις περισσότερες χώρες που εξετάστηκαν, κυμαίνονται από 25% έως 40%. Συνεπώς, το εγχώριο ποσοστό ύψους 40% κατατάσσεται μεταξύ των πιο ανταγωνιστικών.
- Αντίστοιχα, και στις πιστώσεις ή επιστροφές φόρου τα ποσοστά ενίσχυσης κυμαίνονται στις περισσότερες περιπτώσεις μεταξύ 30%-40%. Στην Ελλάδα το αντίστοιχο φορολογικό κίνητρο, δεν έχει τη μορφή tax credit που μειώνει απευθείας τον οφειλόμενο φόρο, αλλά το 30% των επιλέξιμων δαπανών εκπίπτει από τα καθαρά φορολογητέα αποτελέσματα των χρηματοδοτών του (tax deduction).
- Στην Ελλάδα από το 2019 έως τα μέσα Μαΐου 2026 είχαν δοθεί περισσότερα από €307 εκατ. δημόσιας χρηματοδότησης για την παραγωγή και προώθηση οπτικοακουστικών έργων. Από αυτά το 81% αφορά έργα που έλαβαν το cash rebate ενώ περίπου το 14% αφορά έργα που χρηματοδοτήθηκαν από πολλαπλές πηγές, μεταξύ των οποίων τα επιλεκτικά προγράμματα Ανάπτυξης και Παραγωγής και το Ταμείο Ανάκαμψης και Ανθεκτικότητας.
- Σε ευρωπαϊκό επίπεδο, βάσει δείγματος ευρωπαϊκών ταινιών για το 2023, προκύπτει ότι η αθροιστική συμμετοχή των δημόσιων πηγών χρηματοδότησης, που περιλαμβάνουν τόσο τα επενδυτικά κίνητρα όσο και την άμεση δημόσια χρηματοδότηση, στη συνολική χρηματοδότηση κυμαίνεται μεταξύ 47%-51%.

Οικονομικό αποτύπωμα του εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων

Η ανάλυση οικονομικού αποτυπώματος πραγματοποιήθηκε σε τέσσερα διακριτά επίπεδα, με στόχο να παρουσιαστούν οι επιδράσεις του κλάδου τόσο σε συνολικό επίπεδο όσο και μέσα από ενδεικτικά σενάρια παραγωγής συγκεκριμένων οπτικοακουστικών έργων:

- Επίδραση συνολικού οπτικοακουστικού τομέα (παραγωγή και προβολή έργων και ραδιοτηλεοπτικές δραστηριότητες)
- Επίδραση κλάδου παραγωγής ταινιών-βίντεο-τηλεοπτικών προγραμμάτων-μουσικών εκδόσεων και προβολής ταινιών
- Επίδραση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας
- Επίδραση από την εγχώρια δαπάνη €1 εκατ. για την παραγωγή ενός ψηφιακού παιχνιδιού

Σε κάθε επίπεδο εκτιμήθηκαν τόσο οι άμεσες επιδράσεις του κλάδου ή της δραστηριότητας όσο και οι πολλαπλασιαστικές επιδράσεις που προκύπτουν μέσω της αλυσίδας εφοδιασμού και της κατανάλωσης των νοικοκυριών. Ορισμένα βασικά συμπεράσματα που προκύπτουν είναι τα κάτωθι:

- Η συνολική επίδραση του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών στο ΑΕΠ εκτιμάται ότι ανέρχεται σε €1,1 δισεκ., δηλαδή στο 0,5% του συνολικού

ΑΕΠ. Περίπου το 40% αυτής της επίδρασης προκύπτει από την άμεση δραστηριότητα του κλάδου (€449 εκατ.) ενώ σχεδόν ίση είναι και η προκαλούμενη επίδραση. Συνεπώς, για κάθε €1 άμεσης συνεισφοράς του κλάδου στο ΑΕΠ, δημιουργούνται άλλα €1,47 στην οικονομία (δηλαδή η συνολική επίδραση στο ΑΕΠ ανέρχεται στα €2,47).

- Αναφορικά με τη συνολική επίδραση του κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και προβολής ταινιών στην απασχόληση, αυτή εκτιμάται σε περίπου 25,5 χιλ. ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης, ενώ η συνολική επίδραση στα δημόσια έσοδα ανέρχεται στα €337 εκατ.
- Η συνολική επίδραση μιας εγχώριας δαπάνης ύψους €1 εκατ. για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας στο ΑΕΠ ανέρχεται σε €1,4 εκατ., ενώ παράλληλα στηρίζει 32 ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης και συνεισφέρει €0,45 εκατ. στα δημόσια έσοδα.
- Αντίστοιχα, μια εγχώρια δαπάνη ύψους €1 εκατ. για την παραγωγή ψηφιακού παιχνιδιού συνεισφέρει περίπου €1,6 εκατ. στο ΑΕΠ, ενώ στηρίζει 30 ισοδύναμες θέσεις πλήρους απασχόλησης και προσθέτει περίπου μισό εκατομμύριο στα έσοδα δημοσίου.

Επίδραση διεθνών κινηματογραφικών παραγωγών στον τουρισμό

Τέλος, στο πλαίσιο της μελέτης εξετάστηκε η επίδραση που είχε η προσέλκυση διεθνών οπτικοακουστικών παραγωγών, μέσω του παρεχόμενου cash rebate, στον εγχώριο τουρισμό. Προκειμένου να εξακριβωθεί κατά πόσο η παρατηρούμενη αύξηση των τουριστικών ροών στη χώρα τα τελευταία χρόνια μπορεί να αποδοθεί και στην προσέλκυση διεθνών παραγωγών μέσω του επενδυτικού κινήτρου, αναπτύχθηκε ένα οικονομετρικό μοντέλο από το οποίο προκύπτει ότι:

- Μια αύξηση του συνολικού αριθμού IMDb ψήφων, ως μέτρο δημοφιλίας, που έχουν λάβει οι διεθνείς ταινίες/σειρές που γυρίστηκαν ανά περιφερειακή ενότητα κατά 1000 συσχετίζεται με μια αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών από περίπου 500 έως 770 άτομα.
- Αντίστοιχα, μια αύξηση της συνολικής δαπάνης cash rebate για διεθνείς παραγωγές κατά €1000 συσχετίζεται με αύξηση των αφίξεων αλλοδαπών τουριστών που κυμαίνεται από 31 έως 43 άτομα και μια αύξηση των διανυκτερεύσεων από 45 έως 105.
- Εάν στην παραπάνω εκτιμώμενη αύξηση των αφίξεων, συνυπολογιστεί ότι η Μέση Κατά Κεφαλή Δαπάνη του εισερχόμενου τουρισμού στην Ελλάδα εκτιμάται για το 2024 στα €573, προκύπτει ότι μια αύξηση της δαπάνης cash rebate κατά €1000 για διεθνείς παραγωγές συνδέεται με αύξηση της τουριστικής δαπάνης από €17,7 χιλ. έως €24,6 χιλ.

6.2 Προτάσεις πολιτικής

Η περαιτέρω ανάπτυξη του εγχώριου κλάδου παραγωγής οπτικοακουστικών έργων απαιτεί ένα ολοκληρωμένο πλέγμα παρεμβάσεων προσανατολισμένο στην αξιοποίηση των αναδυόμενων ευκαιριών, την αντιμετώπιση των υφιστάμενων αδυναμιών και την αποτελεσματική χρήση των διαθέσιμων πόρων. Σε αυτό το πλαίσιο, οι προτάσεις πολιτικής οργανώνονται γύρω από 5 βασικούς άξονες, όπως φαίνεται στη Διάγραμμα 6.1, που στόχο έχουν αφενός να ενισχύσουν την εγχώρια παραγωγική ικανότητα και αφετέρου να μεγιστοποιήσουν τις ευρύτερες θετικές κοινωνικοοικονομικές επιδράσεις του κλάδου.

Διάγραμμα 6.1: Σύνοψη προτάσεων 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 τεχνολογίας 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

Συστηματική συλλογή και παρακολούθηση δεδομένων για τον κλάδο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων και ειδικότερα για τον κλάδο ψηφιακών παιχνιδιών

Η τεκμηριωμένη χάραξη πολιτικής προϋποθέτει την οργανωμένη συλλογή στοιχείων για βασικά οικονομικά μεγέθη του κλάδου που αναδεικνύουν τάσεις, ευκαιρίες και προκλήσεις. Η δημιουργία του Παρατηρητηρίου Στατιστικών Δεδομένων και Ερευνών του Ελληνικού Οπτικοακουστικού Δημιουργικού Τομέα αποτελεί πολύ καλή βάση, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά στοιχεία χρηματοδοτήσεων έργων. Σταδιακά, θα μπορούσε να εμπλουτιστεί, αξιοποιώντας και διεθνείς καλές πρακτικές, με στοιχεία όπως η κατανομή παραγωγικών δαπανών ανά είδος έργου, η περιφερειακή κατανομή των δαπανών και στοιχεία εξωστρέφειας ελληνικών παραγωγών. Ειδικά αναφορικά με τα ψηφιακά παιχνίδια, κρίνεται αναγκαίος ο εμπλουτισμός της υφιστάμενης Βάσης Δεδομένων Ελληνικών Παιχνιδιών, ώστε να παρέχει πιο ολοκληρωμένη εικόνα για το μέγεθος, τη δυναμική, τις δεξιότητες και τις χρηματοδοτικές ανάγκες του εγχώριου οικοσυστήματος.

Αξιολόγηση του μείγματος χρηματοδοτικών εργαλείων και της κατανομής πόρων ανά μορφή οπτικοακουστικού έργου

Η αποτελεσματική αξιοποίηση των δημόσιων πόρων προϋποθέτει συστηματική αξιολόγηση τόσο των επιμέρους χρηματοδοτικών εργαλείων (π.χ. cash rebate, φορολογικό κίνητρο, επιλεκτικά προγράμματα ενίσχυσης) όσο και της κατανομής της χρηματοδότησης μεταξύ διαφορετικών μορφών έργων, όπως εγχώριες και διεθνείς παραγωγές ταινιών, ψηφιακά παιχνίδια και κινούμενα σχέδια. Η αξιολόγηση αυτή θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη όχι μόνο την απορρόφηση πόρων, αλλά και την επίτευξη διαφορετικών στόχων πολιτικής, όπως η προσέλκυση διεθνών παραγωγών, η ενίσχυση της εγχώριας δημιουργίας και παραγωγικής βάσης, η ανάπτυξη δεξιοτήτων καθώς και οι πολλαπλασιαστικές επιδράσεις στην οικονομία.

Ενίσχυση της εγχώριας ανταγωνιστικότητας σε όλα τα στάδια οπτικοακουστικής παραγωγής

Αξιοποιώντας το συγκριτικό πλεονέκτημα της Ελλάδας στα εξωτερικά γυρίσματα, είναι σημαντικό να ενισχυθούν περαιτέρω και άλλοι κρίκοι της οπτικοακουστικής αλυσίδας, όπως τα studios και η μεταπαραγωγή (post-production). Η αναβάθμιση των σχετικών υποδομών και δεξιοτήτων μπορεί να καταστήσει την Ελλάδα πιο ανταγωνιστική όχι μόνο ως τόπο γυρισμάτων, αλλά και ως προορισμό ολοκληρωμένων υπηρεσιών παραγωγής, αυξάνοντας το ποσοστό της δαπάνης διεθνών παραγωγών που πραγματοποιείται εγχωρίως.

Αξιοποίηση της τεχνογνωσίας διεθνών παραγωγών για την ενίσχυση του εγχώριου κλάδου

Η προσέλκυση διεθνών παραγωγών μπορεί να λειτουργήσει όχι μόνο ως πηγή άμεσης δαπάνης, αλλά και ως μηχανισμός μεταφοράς τεχνογνωσίας προς τον εγχώριο κλάδο. Μέσω της συμμετοχής ελληνικών συνεργείων και εταιρειών παραγωγής σε διεθνή έργα, μπορούν να ενισχυθούν οι τοπικές δεξιότητες, να αναβαθμιστούν οι επαγγελματικές πρακτικές και να δημιουργηθούν προϋποθέσεις για την ανάπτυξη μιας πιο ανταγωνιστικής εγχώριας παραγωγής. Σε αυτό το πλαίσιο, όπως αναφέρει και η πρόσφατη μελέτη της Oslberg SPI για το ελληνικό cash rebate, η Ελλάδα θα μπορούσε να ενσωματώσει, όπως και άλλες χώρες, είτε ως απαίτηση είτε ως κίνητρο για επιπρόσθετη χρηματοδότηση, στον υφιστάμενο μηχανισμό του κινήτρου την κατάρτιση νέων επαγγελματιών και τεχνικών της χώρας.

Διασφάλιση αξιοπιστίας και προβλεψιμότητας επενδυτικών κινήτρων

Η έγκαιρη καταβολή των ενισχύσεων του cash rebate και ο μακροπρόθεσμος σχεδιασμός του προγράμματος, αποτελούν κρίσιμες προϋποθέσεις για την ενίσχυση της αξιοπιστίας και ανταγωνιστικότητας της χώρας. Ειδικά σε ό,τι αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια, η άμεση ενεργοποίηση του εξειδικευμένου προγράμματος CRGR-VGD κρίνεται απαραίτητη, ώστε να δοθεί ώθηση στην ανάπτυξη του εγχώριου οικοσυστήματος και να καταστεί δυνατή η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας του εργαλείου.

Ενίσχυση της πρόσβασης των επιχειρήσεων του κλάδου σε ιδιωτική χρηματοδότηση

Οι επιχειρήσεις των πολιτιστικών και δημιουργικών τομέων, και ειδικότερα του οπτικοακουστικού κλάδου, αντιμετωπίζονται συχνά ως υψηλότερου ρίσκου από τις τράπεζες, δυσχεραίνοντας την εξασφάλιση χρηματοδότησης. Στη χώρα έχουν ήδη υπάρξει σχετικές παρεμβάσεις, όπως το Ταμείο Εγγυοδοσίας Δανείων Επιχειρήσεων Παραγωγής Οπτικοακουστικών Έργων που ξεκίνησε να υλοποιείται το 2021, ενώ στο νέο πενταετές Σχέδιο Δράσης *Greece On Screen* έχει ανακοινωθεί η δέσμευση πόρων για ένα νέο πρόγραμμα εγγυοδοσίας. Με δεδομένη τη σχετικά χαμηλή απορρόφηση του παλαιότερου προγράμματος, κρίνεται σκόπιμο να διερευνηθούν τα βασικά εμπόδια που περιόρισαν τη χρήση του εργαλείου, ώστε το νέο πρόγραμμα να σχεδιαστεί αποτελεσματικά με βάση τις ανάγκες των επιχειρήσεων του κλάδου.

Παράλληλα, θα μπορούσε να εξεταστεί η συστηματικότερη αξιοποίηση αντίστοιχων ευρωπαϊκών εγγυοδοτικών και επενδυτικών εργαλείων για τους πολιτιστικούς και δημιουργικούς τομείς, ώστε οι εγχώριες επιχειρήσεις να έχουν πρόσβαση σε μεγαλύτερο εύρος πηγών χρηματοδότησης.

Ενίσχυση των δεξιοτήτων παραγωγής οπτικοακουστικών μέσων και σύνδεση με τις ανάγκες της εγχώριας και διεθνούς αγοράς

Καθώς η εγχώρια παραγωγική δραστηριότητα οπτικοακουστικών έργων αυξάνεται, εντείνεται και η ανάγκη για ενίσχυση του διαθέσιμου ανθρώπινου δυναμικού και εξειδικευμένων τεχνικών δεξιοτήτων. Προς αυτή την κατεύθυνση, η δρομολόγηση της νέας Σχολής Τεχνικών Κινηματογράφου και Οπτικοακουστικών Μέσων, όπως ανακοινώθηκε πρόσφατα, αποτελεί θετικό βήμα. Η αποτελεσματικότητά της μπορεί να ενισχυθεί μέσα από την οργανωμένη σύνδεση των προγραμμάτων με τις ανάγκες της εγχώριας και διεθνούς αγοράς, την υλοποίηση προγραμμάτων πρακτικής άσκησης σε παραγωγές καθώς και συνεργασίες με studios, εταιρείες post-production και επαγγελματίες του κλάδου.

Ειδικά σε ό,τι αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια η ύπαρξη προγραμμάτων τυπικής και μη τυπικής εκπαίδευσης αποτελεί σημαντική βάση για την ανάπτυξη του εγχώριου οικοσυστήματος. Ωστόσο, δεδομένου ότι ο κλάδος βρίσκεται ακόμη σε πρώιμη φάση ανάπτυξης, είναι σκόπιμη η στενότερη διασύνδεση των εκπαιδευτικών φορέων με την αγορά, ώστε οι αποκτώμενες δεξιότητες να μεταφράζονται πιο άμεσα σε παραγωγή νέων έργων και ανάπτυξη επιχειρηματικής δραστηριότητας.

Προς αυτή την κατεύθυνση μπορεί να συμβάλει η συστηματικότερη αξιοποίηση πρωτοβουλιών όπως η πρακτική άσκηση ή η υλοποίηση κοινών έργων φοιτητών με εταιρείες ανάπτυξης παιχνιδιών, η καθοδήγηση από επαγγελματίες του κλάδου και η οργάνωση εντατικών προγραμμάτων κατάρτισης (bootcamps). Παράλληλα, η ενθάρρυνση συνεργασιών με διεθνή οικοσυστήματα ανάπτυξης παιχνιδιών μπορεί να ενισχύσει τη μεταφορά τεχνογνωσίας, την έκθεση των νέων δημιουργών σε πιο ώριμες αγορές και, συνολικά, την επιτάχυνση της ανάπτυξης του εγχώριου οικοσυστήματος.

Περιφερειακή χαρτογράφηση δεξιοτήτων και ενίσχυση των τοπικών συνεργειών παραγωγής

Παράλληλα, η αύξηση των γυρισμάτων σε διαφορετικές περιοχές της χώρας καθιστά σημαντική τη διάθεση καταρτισμένου ανθρώπινου δυναμικού και σε περιφερειακό επίπεδο. Μέσα από την περιφερειακή χαρτογράφηση ειδικοτήτων, στοχευμένα προγράμματα κατάρτισης και σύνδεση των τοπικών επαγγελματιών με τις παραγωγές που πραγματοποιούνται στην περιοχή τους, μπορεί να αυξηθεί η εγχώρια απορρόφηση δαπάνης και να ενισχυθεί το αποτύπωμα των διεθνών παραγωγών στις τοπικές οικονομίες.

Ανάπτυξη δεξιοτήτων για την ορθή αξιοποίηση της τεχνητής νοημοσύνης

Καθώς η τεχνητή νοημοσύνη αναπτύσσεται ραγδαία, η εποικοδομητική ένταξή της στην παραγωγική διαδικασία αποτελεί κρίσιμη προϋπόθεση για την ενίσχυση της παραγωγικότητας και της ανταγωνιστικότητας του κλάδου. Σε αυτό το πλαίσιο, προτείνεται η ανάπτυξη στοχευμένων προγραμμάτων κατάρτισης για επαγγελματίες και επιχειρήσεις του οπτικοακουστικού κλάδου. Τα προγράμματα αυτά μπορούν να εστιάζουν τόσο σε πρακτικές εφαρμογές και δεξιότητες όσο και σε πιο ρυθμιστικά ζητήματα, όπως η προστασία πνευματικών δικαιωμάτων. Δεδομένου ότι τα ψηφιακά παιχνίδια πρωτοπορούν στη χρήση τεχνητής νοημοσύνης διεθνώς και παρουσιάζουν εντονότερη ανάγκη πρόσβασης σε εξειδικευμένο ανθρώπινο δυναμικό, προτείνεται η προτεραιοποίηση του κλάδου σε δράσεις κατάρτισης και πιλοτικές εφαρμογές.

Ανάπτυξη στρατηγικής screen tourism για διαφοροποίηση του τουριστικού προϊόντος και άμβλυνση της εποχικότητας

Η προώθηση και προβολή λιγότερο αναγνωρισμένων ελληνικών περιοχών, πέρα από τους καθιερωμένους τουριστικούς προορισμούς, μπορεί να συμβάλει στη διαφοροποίηση του εγχώριου τουριστικού προϊόντος και στη στήριξη άλλων μορφών τουρισμού, πέρα από το “Sun and Sea”. Αξιοποιώντας τις δυνατότητες των περιφερειακών γραφείων εξυπηρέτησης κινηματογραφικών παραγωγών (film offices) τόσο για την προσέλκυση όσο και για τη διευκόλυνση των παραγωγών οπτικοακουστικών μέσων σε διάφορα διαδικαστικά ζητήματα, ο οπτικοακουστικός τομέας μπορεί να λειτουργήσει ως δίαυλος προβολής νέων προορισμών, ενισχύοντας τη γεωγραφική διασπορά της τουριστικής δραστηριότητας και την άμβλυνση της εποχικότητας.

Σύνδεση της στρατηγικής screen tourism με την πολιτιστική κληρονομιά και την ανάπτυξη ολοκληρωμένων τουριστικών εμπειριών

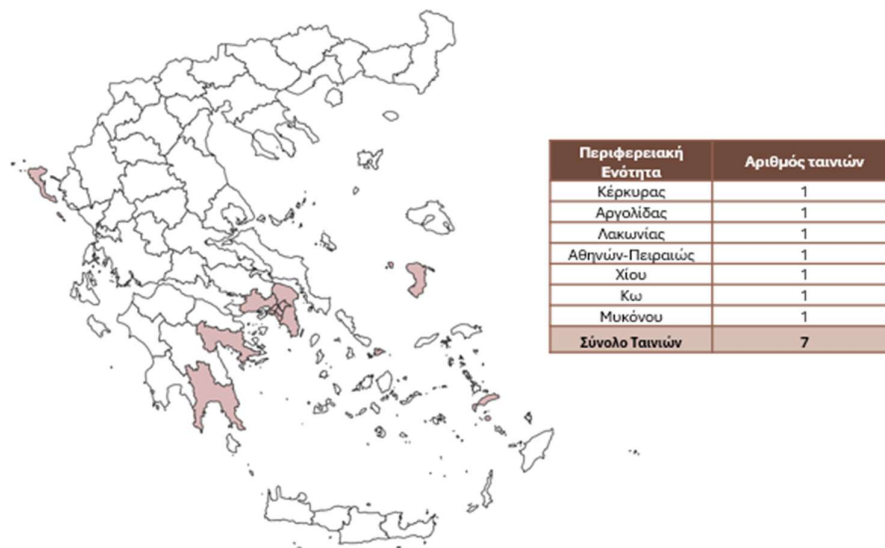
Ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη συμπληρωματικών τουριστικών προϊόντων, που αναδεικνύουν την τοπική ταυτότητα και πολιτιστική κληρονομιά των περιοχών που προβάλλονται μέσα από οπτικοακουστικές παραγωγές, μπορούν να αναβαθμίσουν την εμπειρία των επισκεπτών και να δημιουργήσουν πρόσθετα οφέλη για την τοπική οικονομία. Ενδεικτικά, θεματικές διαδρομές, ψηφιακοί χάρτες, ξεναγήσεις και άλλες πολιτιστικές ή τουριστικές εμπειρίες μπορούν αφενός να προσελκύσουν περισσότερους επισκέπτες και αφετέρου να αξιοποιήσουν αποτελεσματικότερα την προβολή που δημιουργείται μέσω των ξένων οπτικοακουστικών παραγωγών.

7 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Contu, G., & Pau, S. (2022). The impact of TV series on tourism performance: the case of Game of Thrones. *Empirical Economics*, 63:3313–3341.
- Culture Action Europe. (2025). *Culture Action Europe's position on the first European Commission's proposal for the Multiannual Financial Framework 2028–2034 package*. Culture Action Europe.
- Depken II, C. A., Globan, T., & Kožić, I. (2020). Television-Induced Tourism: Evidence from Croatia. *Atlantic Economic Journal*, 48:253-262.
- EPRS. (2026). *AgoraEU 2028–2034. Funding for culture: media and EU values in the new multiannual financial framework*.
- European Centre for International Political Economy. (2026). *Audiovisual Services: A Neglected Area of EU Competitiveness*.
- European Commission. (2022). *Opportunities and challenges of artificial intelligence technologies for the cultural and creative sectors*.
- European Commission. (2024). *Recovery and Resilience Scoreboard, Thematic Analysis – Culture and Creative Industries*.
- European Commission. (2025, December 17). *Creative Europe drives billions in investments and boosts visibility of EU works*. Retrieved from <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/creative-europe-drives-billions-investments-and-boosts-visibility-eu-works>
- European Games Developer Federation. (2025). 2023 European Video Games Industry Report.
- European Games Developer Federation. (2026, February 18). *WE MUST FIGHT FORWARD – THE STATE OF THE EUROPEAN GAMES INDUSTRY IN 2026*. Retrieved from [egdf.eu: https://www.egdf.eu/we-must-fight-forward-the-state-of-the-european-games-industry-in-2026/](https://www.egdf.eu/we-must-fight-forward-the-state-of-the-european-games-industry-in-2026/)
- González-Piñero, M. (2017). Redefining The Value Chain Of The Video Games Industry. *Knowledge Works (National Centre for Cultural Industries)*
- Ma, J. (2025). From the Atari Shock to a Modern Crisis: Analyzing Mass Layoffs in the Post-Pandemic U.S. Video Game Industry. *ACM Games: Research and Practice*.
- Moskowitz, D. (2025, October 28). *AI Impact on Gaming and Media Tooling*. Retrieved from Thirdpointventures.com: <https://www.thirdpointventures.com/currents/AI-impact-on-gaming-and-media-tooling/>
- Olsberg SPI. (2026). *The Economic Impact of Greece's Film and Television Production Incentive and Roadmap for Future Growth*.
- Questlogic. (2025, May 20). *How Much Does Unity Game Development in 2025 Cost?* Retrieved from <https://questlogic.com/how-much-does-unity-game-development-in-2025-cost/>
- Tkalec, M., Zilić, I., & Recher, V. (2017). The effect of film industry on tourism: Game of Thrones and Dubrovnik. *International Journal of Tourism Research*, 6:705-714.
- INΣETE. (2026). *Η Μέση κατά Κεφαλή Δαπάνη των εισερχόμενων τουριστών στην Ελλάδα, 2015-2024*.

8 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Διάγραμμα 8.1: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2019



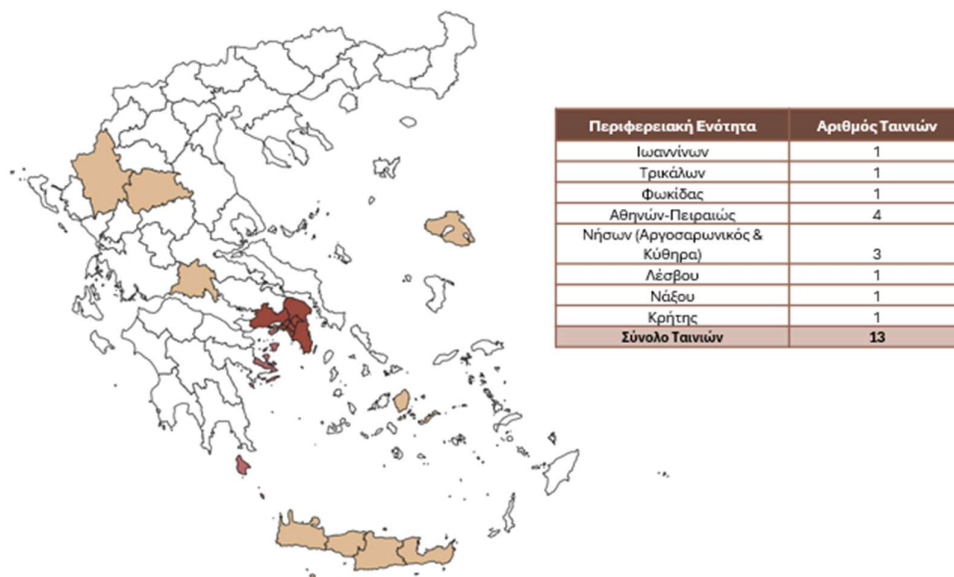
Πηγή: Ekkomed.gr & IMDbPro. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

Διάγραμμα 8.2: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2020



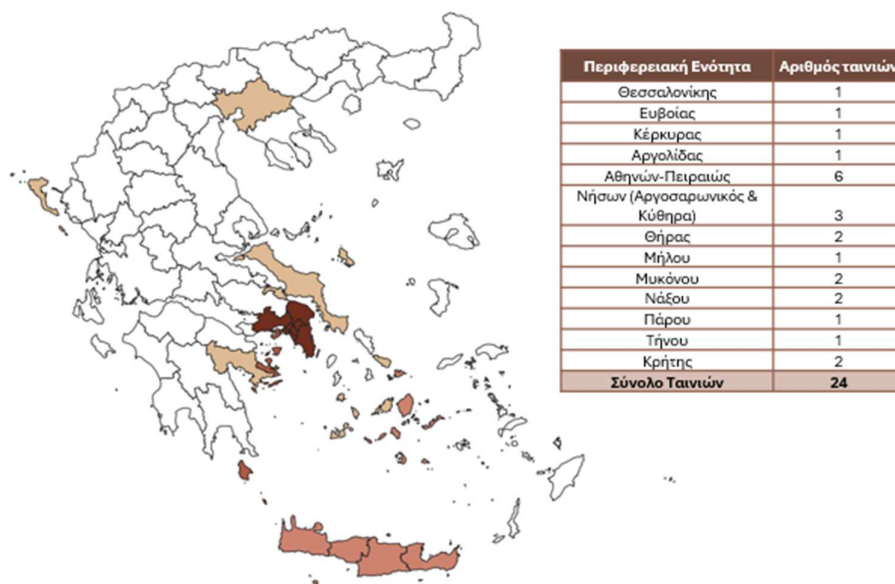
Πηγή: Ekkomed.gr & IMDbPro. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

Διάγραμμα 8.3: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2021



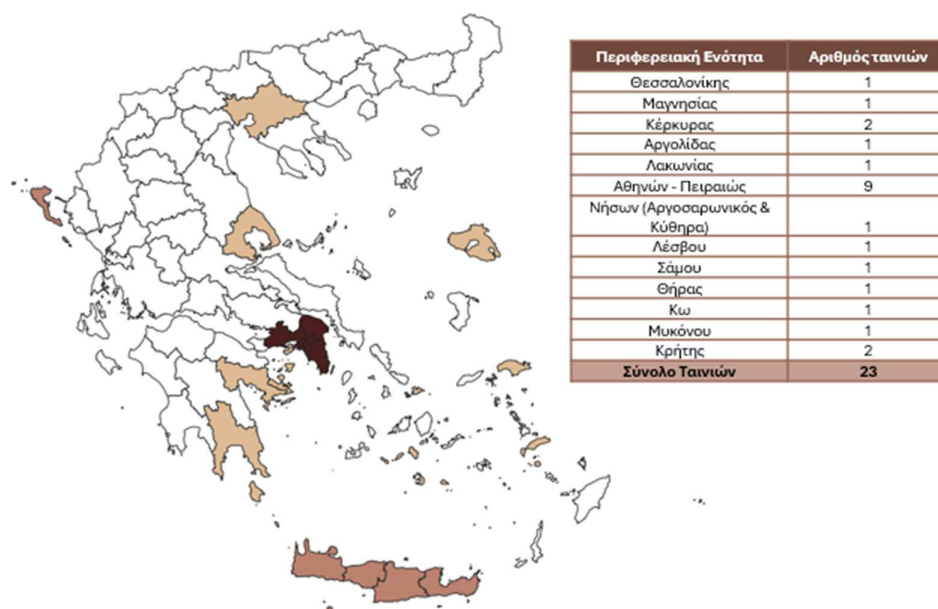
Πηγή: Ekkomed.gr & IMDbPro. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

Διάγραμμα 8.4: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2022



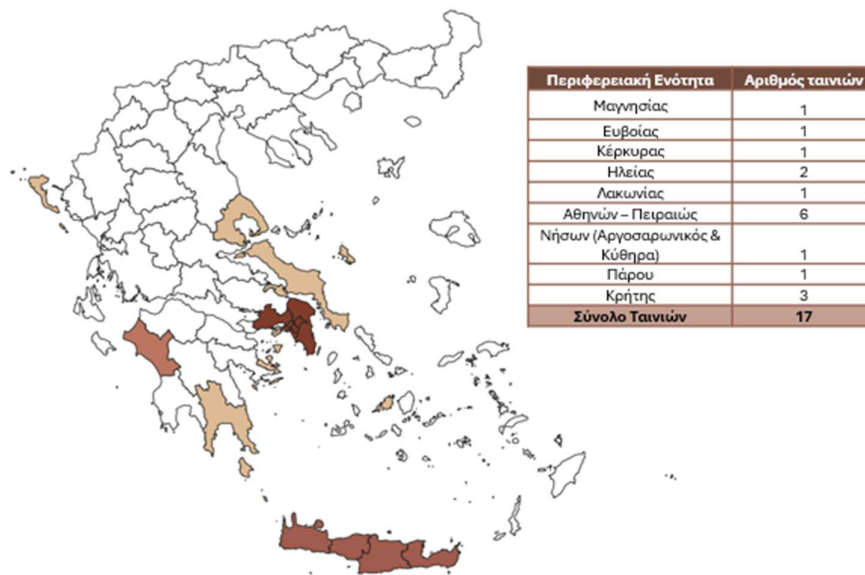
Πηγή: Ekkomed.gr & IMDbPro. Επεξεργασία στοιχείων: IOBE

Διάγραμμα 8.5: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2023



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

Διάγραμμα 8.6: Αριθμός διεθνών παραγωγών ανά Περιφερειακή Ενότητα της χώρας, 2024



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