



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

# Πολιτιστική Επικοινωνία

Χειμερινό Εξάμηνο

Ακαδημαϊκό έτος 2020-2021



Δρ. Αγγελική Κίτσιου

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Τέσσερις σημαντικές αλλαγές

- Η εξ' αποστάσεως σχέση μεταξύ οργανισμού-κοινού
- Αλλαγές στους τρόπους και τα μέσα παραγωγής ψηφιακού πολιτιστικού περιεχομένου
- Μεταλλάξεις των οργανισμών
- Δημιουργία νέων προϊόντων

# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## ❖ *Χρήση των Ψηφιακών Τεχνολογιών*

- Το στερεότυπο «εξ' αποστάσεως»-Διάσταση που πρέπει να ληφθεί υπόψη για την προσαρμογή του οργανισμού
- Επένδυση στη σχέση εξ' αποστάσεως
- Συστηματικές αλλαγές & μεταλλάξεις ακόμα και στους πιο συντηρητικούς οργανισμούς για την αναβάθμισή τους
- Στρατηγικές περιλαμβάνουν τεχνολογικές εφαρμογές για τη διευκόλυνση της επικοινωνίας
- Η τεχνολογία δεν είναι αυτοσκοπός
- Αποτίμηση και αξιολόγηση των στρατηγικών που συνδέονται με την τεχνολογία
- Απαραίτητα τα μετρήσιμα αποτελέσματα

# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

- ❖ Η τεχνολογία ως έκθεμα και εμπειρία
  - Διαφοροποίηση πολιτιστικών βιομηχανιών ως προς την παραγωγή αγαθών
  - Διαφοροποίηση πολιτιστικών βιομηχανιών ως προς τις νέες κοινωνικές σχέσεις που επιφέρουν
  - Διαφοροποίηση πολιτιστικών βιομηχανιών ως προς τους εναλλακτικούς τρόπους πρόσληψης & επεξεργασίας του ψηφιακού περιεχομένου
  - Μεταμόρφωση παθητικών χρηστών σε παραγωγούς και δημιουργούς ψηφιακού περιεχομένου
  - Δυναμικές ανάδειξης καινοτομίας-ευρεσιτεχνίας

# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

- ❖ Η τεχνολογία ως προϊόν κατανάλωσης
  - Προσέλκυση προσοχής κοινού ως επίτευγμα της ανθρώπινης εφευρετικότητας
  - Συμβολή στη διαχείριση και προώθηση
  - Συνέργεια στο σχεδιασμό, δημιουργία & διακίνηση προϊόντων & υπηρεσιών
  - Τεχνολογία ως πόλος έλξης και έκθεμα



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

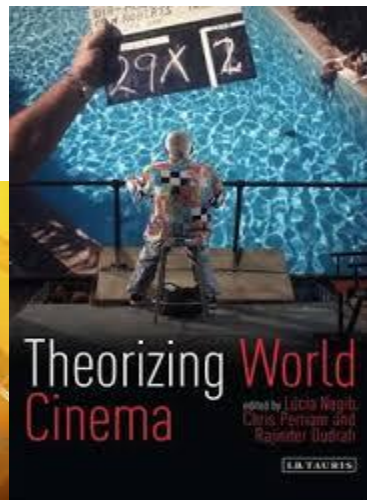
- ❖ Η τεχνολογία ως μέσο διαχείρισης του οργανισμού
- Χαρακτηριστικό όλων των πολιτιστικών οργανισμών
- Εξάρτηση από διαφορετικά συστήματα δικτυωμένων υπηρεσιών με το κοινό
- Διοικητική οργάνωση
- Προώθηση προϊόντων & υπηρεσιών
- Παραγωγική δυνατότητα εξαρτάται από την ποιότητα σχεδιασμού και την ευχρηστία των συστημάτων
- Ευελιξία στην αγορά εξαρτάται από την ποιότητα σχεδιασμού και την ευχρηστία των συστημάτων



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Σημαντικές προκλήσεις στο χώρο του κινηματογράφου

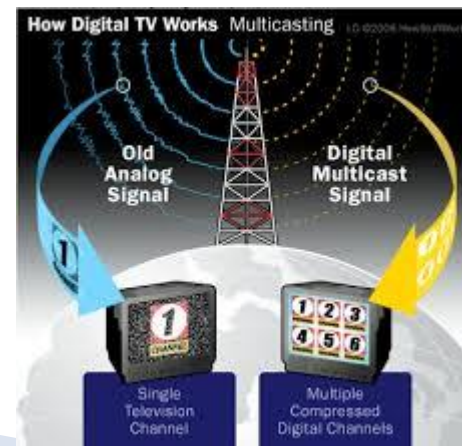
- ❖ Προσδοκίες στην παγκόσμια βιομηχανία του κινηματογράφου
- ❖ Σύνδεση με την επιβίωση της σύγχρονης βιομηχανίας
- ❖ Τα ψηφιακά μέσα λειτουργούν ανασταλτικά δεσμεύοντας το χώρο και το χρόνο, κυρίως των νέων ατόμων
- ❖ Σταθερή μείωση των εισιτηρίων την τελευταία δεκαετία
- ❖ Επένδυση χρόνου στο διαδίκτυο και τις κονσόλες



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Σημαντικές προκλήσεις για την τηλεόραση

- ❖ Φάση ψηφιακής ανασυγκρότησης
- ❖ Παρόλη τη μειωμένη τηλεθέαση παραμένει μέσο αιχμής λόγω της μεγάλης διασποράς και του χαμηλού κόστους για τους θεατές
- ❖ Εξέλιξη σε ψηφιακή τεχνολογία της πληροφορίας
- ❖ Η ψηφιακή τηλεόραση διαφοροποιείται από την τηλεόραση των προηγούμενων δεκαετιών

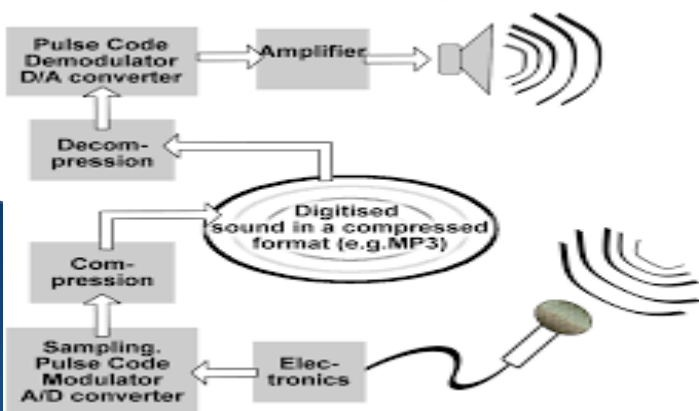




# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακός ήχος

- ❖ Παρελθόν- Αναπαραγωγή ήχου με «αναλογικό τρόπο»
- ❖ Παρελθόν-Αποθήκευση ήχου σε μαγνητικές ταινίες
- ❖ Παρελθόν-Αντιγραφή ήχου σε υποδεέστερη ποιότητα του πρωτοτύπου (μείωση παρεχόμενης ποιότητας από «γενιά σε γενιά»)
- ❖ Παρόν-Αποτύπωση ψηφιακού ήχου σε ψηφιακό κώδικα
- ❖ Παρόν-Αναπαραγωγή ψηφιακού ήχου σε άριστης ποιότητας αντίγραφα
- ❖ Παρόν-έμφαση στον «τρισδιάστατο ήχο»
- ❖ Παρόν-στόχος: ρεαλιστικότερες ηχητικές αναπαραστάσεις

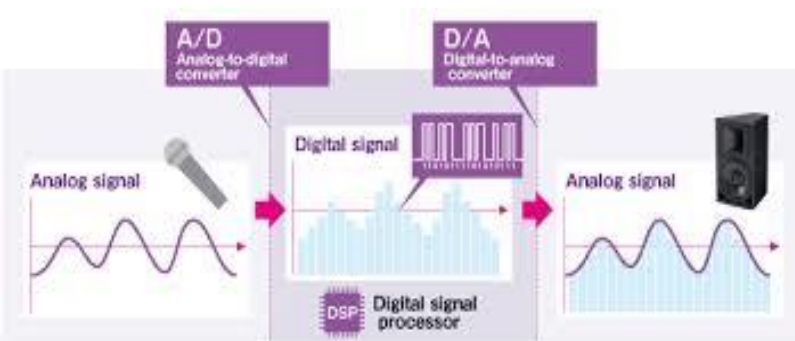


**DIGITAL**  
**dts**™  
**SOUND**  
IN SELECTED THEATERS

# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακός ήχος

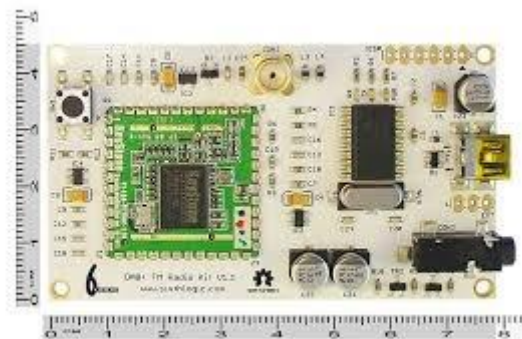
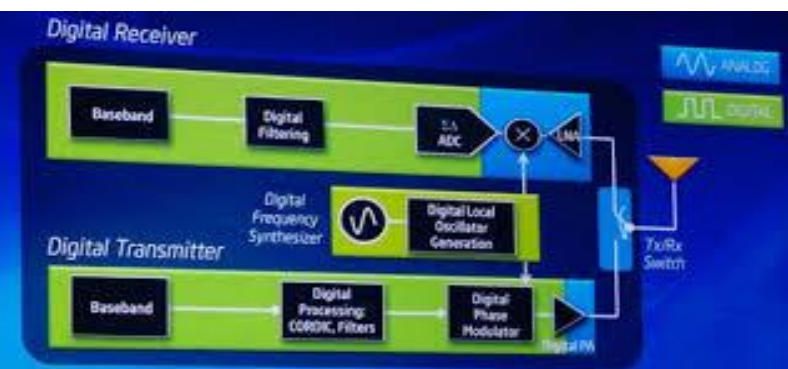
- ❖ Συνεργασία πλήθους εταιρειών για την παραγωγή ήχου ψηφιακής τεχνολογίας
- ❖ Απόλαυση παραγωγών πολυμέσων με ψηφιακό ήχο που ενισχύουν την ποιοτική ψηφιακή εικόνα
- ❖ Αξιοποίηση ψηφιακών μέσων από τη μουσική βιομηχανία
- ❖ Πρωτόγνωρες μεταλλάξεις για τη μουσική βιομηχανία
- ❖ «Σε ένα προφητικό άρθρο του ..., ο Max Mathews προείδε τη χρήση του 'ψηφιακού υπολογιστή σαν ένα μουσικό όργανο' που θα παράγει 'ήχους από αριθμούς'.
- ❖ Συνέπεια της χρήσης των ψηφιακών μέσων, είναι η συνεχόμενη μετάλλαξη της ίδιας της μουσικής δημιουργίας, του παραγόμενου έργου της, αλλά και της αποδοχής του, κυρίως μέσω του διαδικτύου, από ένα ετερόκλητο παγκόσμιο κοινό» (Λώτης, 2010).



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακό ραδιόφωνο

- ❖ Σημαντική βιομηχανία του ήχου
- ❖ Διαρκής εξέλιξη και μετάλλαξη
- ❖ Ραγδαία αύξηση εκπομπών στο διαδίκτυο
- ❖ Η ποιότητα του ψηφιακού ήχου εξαρτάται από πόσα «δείγματα» του σήματος έχουν κωδικοποιηθεί.
- ❖ Τρισδιάστατος ήχος



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακό ραδιόφωνο

- ❖ Στην Ελλάδα εμφανίζονται στα τέλη της δεκαετίας του '90.
- ❖ 53 διαδικτυακοί σταθμοί το 2002
- ❖ Πάνω από 500 σταθμοί σήμερα
- ❖ Ο Μπαλτζής (2010) παρατηρεί: «Μέχρι το 2000, περίπου 2.300 ραδιοσταθμοί έκαναν ταυτόχρονη εκπομπή ενώ περίπου 1.500 μετέδιδαν ηχογραφημένη μουσική».



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακά παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα

### ❖ Εικονική πραγματικότητα:

- Ο όρος χρησιμοποιείται για πρώτη φορά από τον Jaron Lanier, Αμερικανό επιχειρηματία, για την περιγραφή τεχνολογιών της NASA και της αμερικανικής αεροπορίας.
- Ο όρος καθιερώνεται τη δεκαετία του 1990 λόγω της εκτεταμένης κάλυψης από τα ΜΜΕ της Δύσης
- Η ανάπτυξη της συγκεκριμένης τεχνολογίας προήλθε κατόπιν έρευνας με στόχο στρατιωτικές εφαρμογές
- Πρώτες εφαρμογές: οι εξομοιωτές πτήσεων με σκοπό την έκθεση των πιλότων σε πλήθος καταστάσεων και συνθηκών



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακά παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα

### ❖ Εικονική πραγματικότητα:

- Σύνολο τεχνολογιών που συνδυάζουν την προβολή τρισδιάστατων γραφικών, τεχνικές εξομοίωσης και τη χρήση διαφόρων μέσων για τη δημιουργία της ψευδαίσθησης ενός πλαστού περιβάλλοντος.
- Εμπειρία της έκθεσης σε κάποιον διαφορετικό χώρο που δεν είναι πραγματικός
- Η επιτυχία βασίζεται στην αίσθηση της ρεαλιστικότητας του εικονικού περιβάλλοντος, όπου η συμμετοχή είναι απαραίτητη.



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακά παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα

### ❖ Εικονική πραγματικότητα:

- Τα πιο προηγμένα συστήματα εικονικής πραγματικότητας είναι εκείνα που «αιχμαλωτίζουν» τις αισθήσεις (Immersive VR).
- Εξοπλισμός
- Κράνη
- Γάντια με (Sensors),
- Γυαλιά με αισθητήρες
- Ειδικά διαμορφωμένοι θάλαμοι.

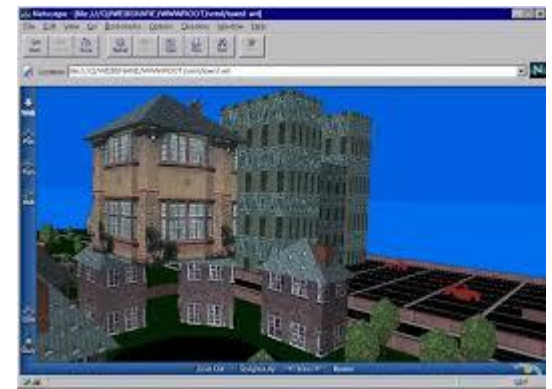
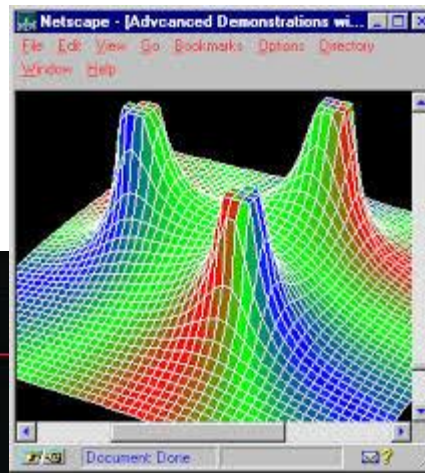


# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακά παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα

### ❖ Εικονική πραγματικότητα:

- Καταλυτική επίδραση η εξέλιξη του διαδικτύου
- Παραγωγή τρισδιάστατων αναπαραστάσεων σε διαδικτυακούς τόπους
- Σταθμός: η ανάπτυξη του κώδικα Virtual Reality Modeling Language
- Συμπεριλαμβάνεται σε διάφορους επαγγελματικούς τομείς (σχεδιασμός προϊόντων, εξομοίωση περιβάλλοντος & προώθηση προϊόντων πριν την κατανάλωση)
- Ενισχύει την εκπαίδευση και την παραγωγή της γνώσης



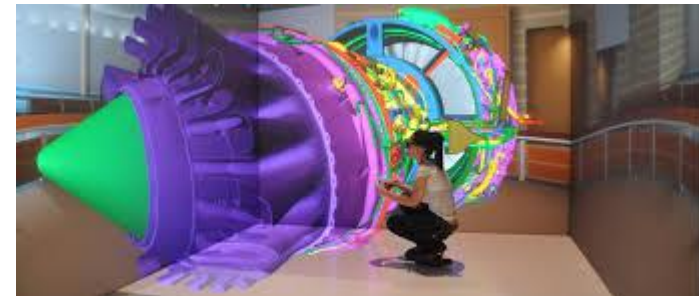


# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακά παιχνίδια και εικονική πραγματικότητα

### ❖ Εικονική πραγματικότητα:

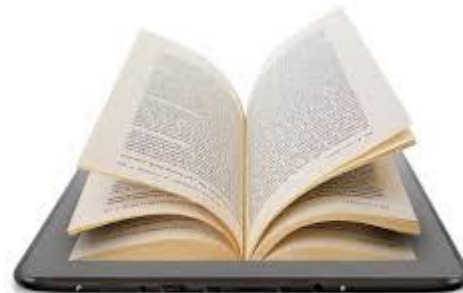
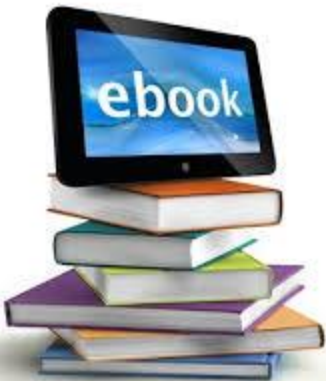
- Βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών ως μία από τις σημαντικότερες νέες πολιτιστικές βιομηχανίες
- «Μετά το 2000, παρατηρείται η επάνοδος της κονσόλας ως πολύπλευρο σύστημα οικιακής διασκέδασης. Ειδικά, τα τελευταία χρόνια με τη διάδοση του internet και την βελτίωση της ευρυζωνικότητας, το θέμα της οικιακής ψυχαγωγίας γίνεται πιο σύνθετο, καθώς ο χρήστης, εκτός των άλλων μέσων, έχει τη δυνατότητα και για παιχνίδια online, μια τάση που φαίνεται να κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος» (Κοκκώνης, 2010).



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Το έντυπο στην ψηφιακή εποχή

- ❖ Τα βιβλία συνεχίζουν να τυπώνονται σε χαρτί, παρά τις προβλέψεις περί του αντιθέτου.
- ❖ Η κατανάλωση χαρτιού αυξήθηκε παγκοσμίως δραματικά
  - Ο Bill Gates, ισχυρίζεται ότι «ότι το να διαβάζει κανείς από μια οθόνη είναι ασύγκριτα υποδεέστερο από το να διαβάζει από το χαρτί. Ακόμη και εγώ που έχω τις ακριβότερες οθόνες και θεωρώ τον εαυτό μου ως πρωτεργάτη ενός δικτυακού τρόπου ζωής, όταν πρόκειται να διαβάσω ένα κείμενο μεγαλύτερο από 4 ή 5 σελίδες, το τυπώνω» (Darnton, 2009, σελ. 69).



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Το έντυπο στην ψηφιακή εποχή

- ❖ Σύμφωνα με τον Darnton (2009), τα ηλεκτρονικά βιβλία, προς το παρόν, παρουσιάζουν ενδιαφέρον κυρίως στον τομέα των ακαδημαϊκών εκδόσεων (βιβλία και επιστημονικά περιοδικά) και όχι τόσο σε βιβλία γενικότερου ενδιαφέροντος.
- ❖ Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η πρωτοβουλία της Google για την ψηφιοποίηση βιβλίων των μεγάλων βιβλιοθηκών του πλανήτη και τη διάθεσή τους στο διαδίκτυο.
- ❖ Θετικές και Αρνητικές αντιδράσεις
- ❖ Εκδημοκρατισμός της γνώσης;
- ❖ Παραβίαση πνευματικών δικαιωμάτων;
- ❖ Μονοπώλιο στη διαχείριση του ψηφιακού περιεχομένου;



**EBOOK**  
Free Downloads



**eBooks**  
& Audiobooks  
Now available!

# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## *Το Μουσείο στην ψηφιακή εποχή*

- ❖ Πρωτεργάτες της εισαγωγής των πληροφοριακών τεχνολογιών στα μουσεία διεθνούς εμβέλειας οργανισμοί (Smithsonian)
- ❖ Επανάσταση στη διαχείριση πολιτιστικών συλλογών και στην επικοινωνία με το κοινό
- ❖ Αλλαγή δεδομένων σε τρεις θεμελιακές λειτουργίες των μουσείων
  - Διαχείριση (μετεξέλιξη σε σύγχρονη πολιτιστική βιομηχανία)
  - Εκπαίδευση (Εξέλιξη Μουσειοπαιδαγωγικής)
  - Επικοινωνία (Προσέλκυση νέων κατηγοριών κοινού)



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## *Το Μουσείο στην ψηφιακή εποχή*

- ❖ Σύμφωνα με τις Μπούνια και Νικονάνου (2008), έχουν καθιερωθεί διαφορετικές κατηγορίες βίντεο για χρήση από τα μουσεία όπως:
  - ❖ (α) το εισαγωγικό βίντεο
  - ❖ (β) το βίντεο μέσα στην έκθεση
  - ❖ (γ) βίντεο μέσα στην έκθεση αλλά και έξω από αυτήν
  - ❖ (δ) το μουσείο έξω από το μουσείο
  - ❖ (ε) τα εκπαιδευτικά βίντεο



# Επίδραση της Ψηφιακής Τεχνολογίας στη Δομή των Πολιτιστικών Οργανισμών

## Ψηφιακή τεχνολογία στους πολιτιστικούς οργανισμούς

- ❖ Ρευστό περιβάλλον
- ❖ Αναγκαιότητα χάραξης τεχνολογικής στρατηγικής
- ❖ Στο 2010, για πρώτη φορά τα διαφημιστικά έσοδα στο διαδίκτυο ξεπέρασαν τα διαφημιστικά έσοδα των εφημερίδων.
- ❖ Σύμφωνα με τους αναλυτές για το 2014, τα έσοδα από διαφημίσεις στο διαδίκτυο προβλέφθηκε να φτάσουν κοντά στα 35 δισεκατομμύρια δολάρια, ενώ αντίθετα τα διαφημιστικά έσοδα των εφημερίδων να περιοριστούν στα 22 δισεκατομμύρια δολάρια (Goode, 2010).
- ❖ Μέσο Κοινωνικής Δικτύωσης Facebook ξεπερνά τον αριθμό των επισκεπτών της Google
- ❖ Προκλήσεις για το μέλλον κάθε οργανισμού

