ePublishing

ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
EKT
NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 1, No 1 (2020)

AFIMEC

Η θέση του animation ως μια παράμετρος συστήματος διασφάλισης ποιότητας σε προγράμματα χρηματοδότησης στο πεδίο του πολιτισμού-οπτικοακουστικά μέσα-οριοθέτηση πεδίου έρευνας

Λαμπρινή Τριβέλλα (Lamprini Trivella)

doi: 10.12681/afimec.24416

To cite this article:

Τριβέλλα (Lamprini Trivella) Λ. (2020). Η θέση του animation ως μια παράμετρος συστήματος διασφάλισης ποιότητας σε προγράμματα χρηματοδότησης στο πεδίο του πολιτισμού-οπτικοακουστικά μέσα-οριοθέτηση πεδίου έρευνας. *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, *1*(1). https://doi.org/10.12681/afimec.24416

https://epublishing.ekt.gr | **e-Publisher:** EKT | **Downloaded at:** 05/09/2026 23:54:03

«Η θέση του animation ως μια παράμετρος συστήματος διασφάλισης ποιότητας σε προγράμματα χρηματοδότησης στο πεδίο του πολιτισμού-οπτικοακουστικά μέσα- οριοθέτηση πεδίου έρευνας»

Λαμπρινή Τριβέλλα
Υποψ. διδάκτορας, ΠαΔΑ, Ασκληπιού 33, Ελευσίνα
ltrivella@uniwa.gr

Περίληψη

Το animation ως μέσο οπτικοακουστικής επικοινωνίας έχει χρησιμοποιηθεί σε πολλούς επιστημονικούς τομείς (εκπαίδευση, ιατρική, μηχανολογία, κατασκευαστική κλπ) βελτιώνοντας την ποιότητα της επικοινωνίας μιας πληροφορίας, μετατρέποντάς την σε εύληπτο, σαφές και ευρέως κατανοητό μήνυμα. Ένας άλλος τομέας είναι τα χρηματοδοτικά προγράμματα, που ευνοούν την πολιτιστική παραγωγή σε όλες τις εκφάνσεις της. Αυτά είναι υπηρεσίες που παρέχονται από φορείς, ιδιωτικούς και δημόσιους Οργανισμούς. Αυτά τα προγράμματα απευθύνονται σε μικρές ή μεγάλες εταιρείες δημιουργίας-παραγωγής- διανομής πολιτιστικών έργων, επιβάλλοντας κανονισμούς, κριτήρια και γραφειοκρατικές διαδικασίες, τις οποίες οι εταιρείες προσπαθούν να κατανοήσουν και να εφαρμόσουν όχι πάντοτε με επιτυχία. Στην παρούσα εργασία, οριοθετείται αυτό το πρόβλημα μέσω ποιοτικών μεθόδων όπως είναι η προσωπική συνέντευξη (πρωτογενή στοιχεία) και η ανάλυση κειμένου (δευτερογενή στοιχεία). Επίσης, αναδεικνύεται η αναγκαιότητα της έρευνας σε αυτό το πεδίο.

Λέξεις Κλειδιά

Animation, χρηματοδοτικά προγράμματα, ΕΕ, συστήματα διασφάλισης ποιότητας

1. Εισαγωγή

Στην εποχή της οικονομικής κρίσης αλλά και των τεχνολογιών πληροφόρησης και επικοινωνίας (ΤΠΕ) η χρήση του animation ως μέσο διευκόλυνσης της επικοινωνίας και της μετάδοσης σαφούς και κατανοητής πληροφορίας έχει χρησιμοποιηθεί ως ποιοτικός επικοινωνιακός παράγοντας, σε περιπτώσεις όπου ο συμβατικός τρόπος μετάδοσης της πληροφορίας δεν επαρκεί (βιβλία).

Σε αυτό το πλαίσιο, η χρηματοδότηση στον τομέα του πολιτισμού συρρικνώνεται και εμφανίζονται τα χρηματοδοτικά προγράμματα κυρίως από την ΕΕ αλλά και άλλους ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς για να βοηθήσουν και να προωθήσουν την πολιτιστική παραγωγή. Όμως, η περίπλοκη γραφειοκρατική διαδικασία και τα ποικίλα και διαφοροποιημένα κριτήρια ένταξης σε αυτά, δυσχεραίνουν την πρόσβαση σε αυτά.

Σε αυτές τις συνθήκες, ο στόχος αυτής της εργασίας είναι να οριοθετηθεί το πεδίο έρευνας και να επισημανθεί η αναγκαιότητα έρευνας σε αυτό.

2. Μεθοδολογία

Για την οριοθέτηση του πεδίου διενεργήθηκε πιλοτική έρευνα με μεικτές ποιοτικές μεθόδους συλλογής, επεξεργασίας και ερμηνείας δεδομένων. Συγκεκριμένα, αξιοποιήθηκε η ποιοτική μέθοδος με εργαλείο την τακτική της προσωπικής συνέντευξης με ανοικτού τύπου ερωτήματα, μέσα από τα οποία αναδύθηκαν οι αδυναμίες, τα προβλήματα και οι ελλείψεις πρόσβασης σε χρηματοδοτικά προγράμματα για να εντοπιστεί το κενό που έρχεται να καλύψει η παρούσα διατριβή. Στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκε η ανάλυση κειμένων - όπως είναι οι εκθέσεις και αναφορές αξιολόγησης προγραμμάτων ΕΕ, στατιστικές και αναλύσεις χρηματοδοτικών προγραμμάτων για οπτικοακουστικές δημιουργίες - για να τριγωνοποιηθούν αυτά τα δευτερογενή δεδομένα που αποκτήθηκαν μετά από διαδικτυακή και βιβλιογραφική έρευνα με τα πρωτογενή στοιχεία από τις συνεντεύξεις.

Οι ποικίλες μέθοδοι συλλογής, επεξεργασίας και ερμηνείας δεδομένων (ευέλικτη, μικτή μέθοδος) αποτελούν τις πλέον ενδεδειγμένες καθώς έχουν χρησιμοποιηθεί σε άλλες έρευνες όπως είναι στην ποιότητα animation media στην Ινδονησία (Muslina, 2018) και στην ποιοτική έρευνα στη χρήση cartoon animation (Mahfud M., 2017).

Αξιοποιείται μελέτη περίπτωσης κατά την οποία εξετάζονται στελέχη δημόσιων και ιδιωτικών πολιτιστικών φορέων, Μη-κερδοσκοπικών οργανισμών, Διευθυντές εταιρειών παροχής υπηρεσιών χρηματοδότησης από την Αργεντινή, τις Βρυξέλλες, τον Καναδά και την Ελλάδα. Επίσης, διενεργήθηκαν συνεντεύξεις με συντάκτες και Διευθυντές εταιρειών που έχουν εμπειρία κατάθεσης φακέλων για την ένταξή τους σε χρηματοδοτικά προγράμματα. Αυτό αποσκοπεί στην αποτύπωση των διαφορετικών οπτικών γωνιών αντίληψης και πολιτικών σε ζητήματα διασφάλισης και βελτίωσης της ποιότητας των χρηματοδοτικών προγραμμάτων οπτικοακουστικών προϊόντων.

3. Ανασκόπηση ερευνητικού πεδίου

Σύμφωνα με την πιλοτική έρευνα (συνεντεύξεις, διαδικτυακή έρευνα, βιβλιογραφία) παρατηρήθηκε ότι υπάρχουν πολλά εργαλεία χρηματοδότησης όσον αφορά τα οπτικοακουστικά μέσα σε παγκόσμιο, ευρωπαϊκό και εθνικό επίπεδο όπως είναι το πρόγραμμα χρηματοδότησης MEDIA της Ε.Ε., εθνικοί φορείς ΕΚΚ της Ελλάδας και άλλα.
Η πληθώρα των προγραμμάτων χρηματοδότησης οπτικοακουστικών μέσων αποδίδεται στην τάση για:

- συντήρηση της εγχώριας αγοράς δημιουργίας οπτικοακουστικών ταινιών (πχ. Ε.Ε. 400 ταινίες ετησίως)
- ώθηση δημιουργίας, ανάπτυξης και διανομής οπτικοακουστικών δημιουργιών
- στήριξη δραστηριοτήτων κατάρτισης και εκπαίδευσης ανθρώπινου δυναμικού στη χρήση νέων τεχνολογιών και τεχνικών στα οπτικοακουστικά μέσα
- ενίσχυση πολιτικής αναβάθμισης ταινιών δημιουργών σε εμπορεύσιμα προϊόντα (π.χ. Ε.Ε. δημιουργική Ευρώπη- MEDIA)
- προώθηση εξωστρέφειας αυτών των πολιτιστικών προϊόντων (πχ. ενίσχυση συμπαραγωγών, συνεργειών κλπ) για την οικονομική και πολιτιστική τους βιωσιμότητα
- ενδυνάμωση της ανταγωνιστικότητας των ευρωπαϊκών και δημιουργικών τομέων και κυρίως του οπτικοακουστικού τομέα με σκοπό την προώθηση της έξυπνης, βιώσιμης και περιεκτικής ανάπτυξης (EACEA)
- αύξησης ζήτησης οπτικοακουστικών εμπειριών από το κοινό

Αυτά τα προγράμματα χρηματοδότησης έχουν θεσπισμένα ορισμένα κριτήρια επιλεξιμότητας, τα οποία πρέπει να πληρούν οι οπτικοακουστικές δημιουργίες για να ενταχθούν σε αυτά. Σύμφωνα με στοιχεία από πιλοτική έρευνα (συνεντεύξεις), ο κάθε Οργανισμός που ασχολείται με προγράμματα χρηματοδότησης θέτει συγκεκριμένα κριτήρια, τα οποία ποικίλουν ανάλογα με τον Οργανισμό και τον στόχο του, καθώς δεν υπάρχει τυποποίηση σε αυτά.
Σε αυτές τις συνθήκες, η επικοινωνίας μεταξύ δημιουργών, παραγωγών και προγραμμάτων χρηματοδότησης παρουσιάζει προβλήματα, σύμφωνα με τους συνεντευξιαζόμενους, τις εκθέσεις και τις στατιστικές «2015-2018 Work plan for Culture» (2014), " Feasibility study on data collection and analysis in the cultural and creative sectors in the EU, 2015".
Συγκεκριμένα, τονίζεται ότι:

- παρατηρήθηκε έλλειψη εξορθολογισμού όσον αφορά την υποβολή αιτήσεων και ζητήθηκε να απλουστευθεί η διαδικασία στήριξης αιτούντων (https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/90b7f456-af71-11e8-99ee-01aa75ed71a1 7/1/2019)
- Στο εθνικό επίπεδο τα χρηματοδοτικά προγράμματα συρρικνώνονται και λιμνάζουν εξαιτίας της οικονομικής κρίσης, άλλων προτεραιοτήτων και δυσκολίας διαδικασιών επιχορήγησης. Για αυτό το λόγο οι ενδιαφερόμενοι στρέφονται σε υπερεθνικά προγράμματα.
- Υπάρχουν γεωγραφικές ανισορροπίες στον τομέα οπτικοακουστικών μέσων όσον αφορά στο ποσοστό έργων χωρών της ΕΕ, τα οποία εντάσσονται στα χρηματοδοτικά προγράμματα της Ε.Ε (Γαλλία, Ελλάδα)
- Τα πολιτιστικά και δημιουργικά οπτικοακουστικά μέσα παρουσιάζουν δυσκολία πρόσβασης στη χορήγηση δανείων
- δεν έχει προβλεφθεί κοινοποίηση επιτυχών παραδειγμάτων (καλών πρακτικών που εντάχθηκαν στα προγράμματα χρηματοδότησης) καθώς επίσης και βιώσιμη αξιοποίηση αυτών
- είναι ανεπαρκής η προσαρμογή στην ψηφιακή επανάσταση, δηλαδή δεν αξιοποιούνται οι ευκαιρίες που προσφέρει ο ψηφιακός μετασχηματισμός σε διάφορα στάδια όπως είναι η δημιουργία περιεχομένου υψηλής αξίας μέχρι τη χρήση νέων διαύλων επικοινωνίας για την ένταξη οπτικοακουστικών μέσων σε χρηματοδοτικά προγράμματα (δεν παρατηρήθηκε προσαρμογή στο νέο συγκείμενο των συνεχώς μεταβαλλόμενων νέων τεχνολογιών)
- δεν υπάρχουν μελέτες σχετικές με τα παραγόμενα αποτελέσματα αυτών των προγραμμάτων επειδή εντοπίστηκε έλλειψη αξιόπιστων δεικτών επιδόσεων, πράγμα που σημαίνει την ανεπαρκή τεκμηρίωση των αποτελεσμάτων των προγραμμάτων

Έχει παρατηρηθεί ότι στην Αμερική όπως στην Ευρώπη, οι ταινίες animation αυξάνονται ραγδαία την τελευταία δεκαετία. Όμως, στην Αμερική κυριαρχούν οι βιομηχανίες που δημιουργούν εμπορικές ταινίες ενώ στην Ευρώπη επικρατούν οι ταινίες δημιουργών, οι καλλιτεχνικές ταινίες (Παπαδόπουλος, 2018).

Σε αυτό το επίπεδο, η Ευρώπη έχει ως στόχο τον ισοσκελισμό της δικής της παραγωγής animation με την αμερικανική παραγωγή καθώς επίσης και την πολιτιστική βιωσιμότητα στην αγορά εργασίας και την κοινωνική συνοχή σε αυτό το πεδίο. Η ίδια στηρίζει, επενδύει και συντονίζει ευρωπαϊκά προγράμματα στον τομέα του πολιτισμού και κυρίως με το πολιτιστικό υπο-πρόγραμμα MEDIA εφαρμόζει την πολιτιστική πολιτική της για την ανάπτυξη ενιαίου χώρου στον οπτικοακουστικό τομέα. με αυτόν τον τρόπο, προσπαθεί να ενισχύσει τις χώρες με την λιγότερη δυνατή παραγωγή έργων, να παράγουν δημιουργίες σύμφωνα με τα ευρωπαϊκά πρότυπα. Μέσω του προγράμματος, έχει στηρίξει δραστηριότητες κατάρτισης ανθρώπινου δυναμικού, ανάπτυξης, έκθεσης και διανομής οπτικοακουστικού

υλικού, έχει συντηρήσει τη δημιουργία περίπου 400 ταινιών ετησίως καθώς και την αύξηση διαθεσιμότητας νομίμου περιεχομένου εγχώριου και μη.

Όσον αφορά το animation ως εργαλείο/ μέσο οπτικής επικοινωνίας έχει χρησιμοποιηθεί στους τομείς της εκπαίδευσης, της ιατρικής, της τεχνολογίας, της βιολογίας, της βιομηχανίας και άλλους, ως εικονική εκδοχή αφήγησης. Με αυτήν την ιδιότητα της οπτικής αφήγησης το animation κυριαρχεί έναντι του συμβατικού/παραδοσιακού πόρου άντλησης πληροφοριών (πχ.βιβλία) όπως διαφαίνεται μέσα από μελέτες βελτίωσης μάθησης (Baglama, 2018; Lopez, 2016; Lowe,2003; Λεκάκης 2013).
Επίσης, το animation μπαίνει ραγδαία στην παγκόσμια αγορά και γιγαντώνεται η βιομηχανία του κατά 8% ετησίως. Η τάση προτίμησης animation διαφαίνεται μέσα από τη ζήτηση του κοινού/καταναλωτών (ραγδαία αύξηση ωρών αναμετάδοσης) για εικονικές εμπειρίες, υψηλής ποιότητας παραγωγές ταινιών και υβριδικές ταινίες με ποικίλες τεχνικές animation. Επίσης, έχει παρατηρηθεί ότι ο χρόνος πρόσβασης και παραμονής σε περιεχόμενο ψηφιακού βίντεο ροής (streaming digital content) συνεχώς αυξάνεται.
Η ευκολία και ευελιξία πρόσβασης σε αυτές τις ταινίες μέσα από διάφορες συσκευές με χαμηλό κόστος (κινητά τηλέφωνα, τάμπλετ κλπ) προσελκύει ευρύ κοινό χρηστών νέων τεχνολογιών. Σε αυτό το πλαίσιο, παρατηρείται διεύρυνση πεδίου εφαρμογής animation. Η διαθεσιμότητα μικρού-κόστους συστημάτων πρόσβασης σε animation μεγαλώνει την αγορά σε αυτό το είδος και διευρύνει τις προοπτικές του ως εργαλείο πληροφόρησης του κοινού σε πολλούς επιστημονικούς τομείς (www.researchandmarkets.com/reports/4449895, 2018).

Όσον αφορά τον όρο σύστημα διασφάλισης ποιότητας, ως πρότυπο/πιστοποιητικό που παρέχει οδηγούς ή χαρακτηριστικά για να διασφαλίσει ότι τα προϊόντα, υπηρεσίες ή διαδικασίες επιτυγχάνουν τον σκοπό για τον οποίο προορίζονται (fit for their purpose), παρέχει ανταγωνιστικό πλεονέκτημα και προστιθέμενη αξία στο προϊόν και στις συνεργασίες.
Ο σκοπός του ποικίλει ανάλογα με τους στόχους αυτών που το εφαρμόζουν, και στη συγκεκριμένη διατριβή μελετώνται τα συστήματα διασφάλισης ποιότητας που αφορούν τη βελτίωση ποιότητας (ISO9004-4). Αυτά τα πρότυπα κωδικοποιούνται διαφορετικά σε διαφορετικά μέρη του κόσμου (πχ.ΗΠΑ: ANSI/ASQCQ90, Ε.Ε.:EN29000, B55750/ISO9000) www.asq.org/quality , www.eqa.gr , American Society of Quality, www.rta.gr , 24/04/2019).

Αυτά τα συστήματα διασφάλισης ποιότητας στηρίζονται στις στατιστικές μετρήσεις, οι οποίες στον τομέα του πολιτισμού δεν είναι πάντοτε εφικτές. Αυτό συμβαίνει αφενός μεν εξαιτίας της ιδιόμορφής φύσης των πολιτιστικών προϊόντων (υλική και άυλη) και αφετέρου εξαιτίας της έλλειψης διακριτών δεικτών ειδικά για κάθε κατηγορία οπτικοακουστικών μέσων. Η έλλειψη διακριτών δεικτών διακρίνεται μέσα από το σύστημα τυποποίησης δεικτών για την πιο αξιόπιστη αξιολόγηση, το οποίο είναι η κατηγοριοποίηση NACE (59.1: motion picture, video, production…). Σε αυτήν παρατηρείται ομαδοποίηση δημιουργιών που δυσχεραίνει την σαφή εικόνα στατιστικής για κάθε είδος ξεχωριστά ((Essnet-Culture, 2012).
Έτσι, ο τομέας οπτικοακουστικών και πολυμέσων (Audio Visual and Multimedia) εμπεριέχει τις δημιουργίες/φιλμ animation, οι οποίες αποτελούν τη μελέτη περίπτωσης της συγκεκριμένης έρευνας. Ωστόσο, η UNESCO, δημιουργεί και αναφέρει διεθνώς την κατηγοριοποίηση: οπτικοακουστικά και διαδραστικά Μέσα (FCS) στα οποία δεν υπάρχει κώδικας ειδικά για τις ταινίες animation αλλά για ομάδα οπτικοακουστικών δημιουργιών που εμπεριέχουν το συγκεκριμένο είδος (Essnet-Culture, 2012). Αυτές οι δύο κατηγοριοποιήσεις ουσιαστικά αφορούν τις ίδιες ομάδες αλλά έχουν διαφορετικές ονομασίες. Σε αυτές τις συνθήκες, ενώ ο επιχειρηματικός κόσμος βασίζεται στην δημιουργική οικονομία που οδηγεί στην βιώσιμη ανάπτυξη του animation ως σύγχρονου πολιτιστικού και εμπορικού προϊόντος,

οι στατιστικές δεν δίνουν μία ολοκληρωμένη εικόνα της κατάστασης, πράγμα που δυσκολεύει τη θέσπιση κατάλληλων πολιτικών σε αυτόν τον τομέα.
Η ποιότητα σε παραγωγές animation media έχει μελετηθεί σε επίπεδο μορφής (λειτουργικά χαρακτηριστικά) και κυρίως αισθητικής(Rizaldi, 2013; Ursyn, 2005; Uckan, 2016).

4. Η αναγκαιότητα της διατριβής

Σύμφωνα με τις εκθέσεις «2015-2018 Work plan for Culture» (2014), " Feasibility study on data collection and analysis in the cultural and creative sectors in the EU, 2015", τις στατιστικές καθώς επίσης και τα στοιχεία από τις συνεντεύξεις σε πιλοτικό επίπεδο τόσο στην Ελλάδα όσο και στην ΕΕ, στον τομέα των πολιτιστικών οπτικοακουστικών δημιουργιών, διαφαίνεται δυσκολία εφαρμογής πολιτικών εξαιτίας της ανεπάρκειας δεδομένων και της έλλειψης κατανόησης διαδικασιών ένταξης των οπτικοακουστικών δημιουργιών στα προγράμματα χρηματοδότησης. Σε αυτό συμβάλλει και η φύση των οπτικοακουστικών δημιουργιών ως πολιτιστικά αγαθά/προϊόντα, τα οποία πρέπει να προσαρμοστούν στο συγκείμενό τους και κατ'επέκταση να πληρούν προϋποθέσεις ένταξης σε πρόγραμμα χρηματοδότησης. Σε αυτό το πλαίσιο, ένας σημαντικός λόγος για να αλλάξει αυτή η κατάσταση είναι η παραγωγή επιστημονικής γνώσης που αφορά την Ελλάδα.

Προκειμένου να αλλάξει η κατά κόρον αντίληψη για τη χρήση του animation, (σύμφωνα με την οποία το animation χρησιμοποιείται ως ένα από τα οπτικοακουστικά μέσα για δημιουργία ταινιών και είναι είτε εμπορεύσιμα μη-ποιοτικά προϊόντα - που αποφέρουν κέρδος και έχουν μεγάλο κόστος δημιουργίας και δεν έχουν σχέση με τον πολιτισμό- είτε καλλιτεχνικά ποιοτικά πολιτιστικά προϊόντα - που δεν είναι οικονομικά και κοινωνικά βιώσιμα) και να ενταχθεί το animation ως παράμετρος διασφάλισης ποιότητας στα προγράμματα χρηματοδότησης οπτικοακουστικών μέσων, χρειάζεται επιστημονική έρευνα σε αυτό το πεδίο. Οι έρευνες που έχουν διεξαχθεί (ΕΚΤ, 2019), επικεντρώνονται κυρίως σε μεθόδους, μοντέλα εφαρμογών στην εκπαίδευση με χρήση animation. Ενώ, οι δείκτες διασφάλισης ποιότητας που παρατηρούνται σε ευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο περιορίζονται στα λειτουργικής φύσης δεδομένα και σε γενικά κριτήρια επιλεξιμότητας για χρηματοδοτικά προγράμματα που αφορούν όλες τις κινηματογραφικές παραγωγές.

Επιπροσθέτως, η τριτοβάθμια εκπαίδευση εφοδιάζει με τις απαραίτητες γνώσεις τους φοιτητές αλλά δεν τους προετοιμάζει για μία ομαλή εισαγωγή στην παγκόσμια αγορά (χάσμα εκπαίδευσης και αγοράς εργασίας). Η ποιότητα σε αυτές τις δημιουργίες συνήθως είναι υποκειμενική και τα κριτήρια αξιολόγησης δεν είναι σταθερά αλλά ανάλογα με τις επιδιώξεις του κάθε ενδιαφερόμενου ιδιωτικού φορέα ή γενικά σύμφωνα με τις προδιαγραφές ένταξης στα ευρωπαϊκά προγράμματα.

Ένα συνεκτικό πλαίσιο συστήματος διασφάλισης ποιότητας, στο οποίο ένας από τις παραμέτρους του να είναι η χρήση animation για την καλύτερη κατανόηση των κριτηρίων ένταξης οπτικοακουστικών δημιουργιών σε προγράμματα χρηματοδότησης δεν υφίσταται, πράγμα που καθιστά αναγκαία τη διεξαγωγή ερευνών με στόχο τον προσδιορισμό παραγόντων που συντελούν στην ένταξη των δημιουργιών στο πλαίσιο της χρηματοδότησης και στην διεθνή αγορά. Το θέμα που αποτελεί σημείο αντιπαραθέσεων, προβληματισμών και συζητήσεων, είναι η κατανόηση των κριτηρίων ένταξης σε χρηματοδοτικά προγράμματα και διαπραγματεύεται η συνεισφορά του animation σε αυτόν τον προβληματισμό.

Η συγκεκριμένη διατριβή προσπαθεί να καλύψει κυρίως αυτό το κενό μελετώντας τη θέση του animation ως παράγοντα συστήματος διασφάλισης ποιότητας σε αυτά τα προγράμματα. Επίσης, καλύπτει την αναγκαιότητα διερεύνησης διακριτών αντιλήψεων των διαφορετικών εμπλεκόμενων σχετικά με την ποιότητα σε αυτές τις δημιουργίες οπτικοακουστικής

επικοινωνίας, καθώς οι εννοιολογήσεις αυτές περιλαμβάνουν τον προσδιορισμό δεικτών σε σχέση με τον όρο «ποιότητα» και την καταγραφή των ιδιοτήτων του.

Οι διαφορετικές οπτικές της νοηματοδότησης της ποιότητας, καθώς και τα συστήματα διασφάλισής της είναι σημαντικές καθώς με αυτές παίρνονται αποφάσεις και σχεδιάζονται πολιτικές για να εφαρμοστούν και να επιτύχουν τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα σύμφωνα με τους στόχους που έχουν τεθεί εκ των προτέρων και είναι ακριβέστερες από αντικειμενικές βιβλιογραφικές αποτυπώσεις της έννοιάς της.

Στο εμπειρικό επίπεδο, θα διερευνηθεί ο τρόπος συσχέτισης των θεωρήσεων που αποδίδονται στην ποιότητα των οπτικοακουστικών δημιουργιών και θα δημιουργηθεί υλικό με τεχνικές animation με στόχο την γεφύρωση του επικοινωνιακού χάσματος κατανόησης των κριτηρίων ένταξης οπτικοακουστικών μέσων σε προγράμματα χρηματοδότησης. Κατόπιν, αξιολογείται και τεκμηριώνεται η θέση του animation ως ένας από τους παράγοντες συστήματος διασφάλισης ποιότητας ένταξης οπτικοακουστικών δημιουργιών σε προγράμματα χρηματοδότησης.

Άρα, τα αποτελέσματα από αυτό το εγχείρημα διερεύνησης και προσδιορισμού συνεισφοράς animation ως ποιοτικός παράγοντας προγραμμάτων χρηματοδότησης είναι σημαντικά επειδή:

1. Το animation μέσω των επικοινωνιακών δυνατοτήτων του επιτυγχάνει την βελτίωση της επικοινωνίας μεταξύ δημιουργών, παραγωγών και προγραμμάτων
2. επιτυγχάνεται η παραγωγή βέλτιστου υλικού ικανού να μπει στην παγκόσμια αγορά
3. Προσδίδεται προστιθέμενη αξία και ανταγωνιστικό και συγκριτικό πλεονέκτημα όσον αφορά στην αξιοποίηση των αποτελεσμάτων για την βελτίωση του παραγόμενου υλικού animation
4. προτάσσεται η δημιουργία ποιοτικού εκπαιδευτικού υλικού με εργαλείο το animation και με ποικίλες τεχνικές δημιουργίας του
5. εκτιμάται με ακρίβεια η επιστροφή επένδυσης (Return of Investment) σχετικά με τους πόρους που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια παραγωγής, προώθησης και διανομής του εκπαιδευτικού υλικού μέσα από τους φορείς ΑΕΙ που το αξιοποιούν.
6. Υπολογίζεται με ακρίβεια η διεύρυνση χρηματοδοτικών πόρων για την ένταξη των δημιουργιών αυτών στην αγορά εργασίας σε εθνικό και διεθνές επίπεδο.
7. βελτιώνεται η κατανόηση κριτηρίων ένταξης σε χρηματοδοτικά προγράμματα, πράγμα που σημαίνει εκδημοκρατισμός της πρόσβασης στην παγκόσμια αγορά
8. Εναρμονίζονται/ευθυγραμμίζονται/ συγκλίνουν οι φορείς παροχής γνώσης (ΑΕΙ) με την αγορά εργασίας σε παγκόσμιο επίπεδο εφόσον αξιοποιείται η παραγόμενη επιστημονική τεχνογνωσία για την αναβάθμιση παροχής υπηρεσιών και συγκεκριμένα για την κατάρτιση και προετοιμασία των σπουδαστών με σκοπό να απορροφηθεί όσο το δυνατόν μεγαλύτερος αριθμός αποφοίτων στην αγορά εργασίας. Εξάλλου, η αναβάθμιση όλων των τύπων ΑΕΙ σε όλα τα επίπεδα παροχής υπηρεσιών στηρίζεται τόσο στη διδασκαλία όσο και στην έρευνα (Erasmus School of Economics, University of Rotterdam, 2019; Anadolu, 2019; HOU, 2018; OUC,2018; UNISA; HESA 2016-2017; EURYDICE, Modernization of Higher Education in Europe, 2017).

5. Αποτέλεσμα και συζήτηση

Αυτή η πιλοτική έρευνα, κατέδειξε τα κενά, τις ελλείψεις και τα προβλήματα που εμφανίζονται στην προσπάθεια κατάθεσης φακέλου για ένταξη των πολιτιστικών οπτικοακουστικών έργων σε χρηματοδοτικά προγράμματα είτε σε ιδιωτικό είτε σε δημόσιο φορέα. Σε αυτό το πλαίσιο, γεννάται το ερώτημα εάν και σε ποιο βαθμό το animation ως

μέσο μετάδοσης πληροφοριών βελτιώνει την επικοινωνία μεταξύ χρηματοδοτών και χρηματοδοτούντων αμβλύνοντας τις δυσκολίες, εξαλείφονται τα προβλήματα και τα κενά.

6. Συμπέρασμα

Η ανασκόπηση πεδίου έρευνας όσον αφορά στα χρηματοδοτικά προγράμματα, τα συστήματα διασφάλισης ποιότητας και το animation ως μέσο βελτίωσης της επικοινωνίας και μετάδοσης σαφών, κατανοητών πληροφοριών, κατέδειξε την ανάγκη διερεύνησης του animation ως μία παράμετρο συστήματος διασφάλισης ποιότητας σε χρηματοδοτικά προγράμματα. Αυτή η έρευνα διαφωτίζει και άλλες πτυχές του τομέα που δεν έχουν μελετηθεί ακόμα όπως είναι η χαρτογράφηση της πορείας του animation από το 2006 έως σήμερα.

Βιβλιογραφικές αναφορές

http://www.karagkiozis.com/istorika-page.htm. (n.d.).

AIDA. (2016). *https://en.wikipedia.org.* Retrieved 2 6, 2016, from https://en.wikipedia.org: https://en.wikipedia.org

Allal-Cherif, O. B. (2017). Collaborative open training with serious games: relations, culture, knowledge, innovation and desire. *Journal of Innovation & Knowledge* , pp. 31-38.

ASIFA HELLAS (2019). Απολογισμός πεπραγμένων Annecy 2019, EKOME

Babbie, E. (2011). *Εισαγωγή στην Κοινωνική Έρευνα.* Αθήνα : Κριτική .

Baglama, B. Y. (2018, 8 11). Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Needs. *tem journal* , pp. 670-677.

Barraclough, S. (2019). *spain animation*.

Cook, M. (2018). *The British animation.* UK: Mackmillan https://doi.org/10.1007/978-3-319-73429-3 .

Crafton, D. (2011). The veiled genealogies of animation and cinema. *journals.sagepub.com* .

creative-europe, e. p. (n.d.). *https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/about_en*. Retrieved 02 10, 2019, from https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/about_en: https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/about_en

culture, E. E. (2014). *2015-2018 work plan for culture*. Retrieved 2 11, 2019, from https://eacea.ec.europa.eu/search/site/2018-2018%20work%20plan%20for%20culture_en:

eacea action documents, E. (n.d.). Retrieved 11 28, 2018, from https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/actions

e-book feasibility, e. E. (2015). Retrieved from https://eacea.ec.europa.eu/search/site/Feasibility%20study%20on%20data%20selection%20and%20analysis%20in%20the%20cultural%20and%20creative%20sectors%20in%20the%20EU%2C%202018_en

e-dictionary. (n.d.). *video-streaming definition*. Retrieved 2 10, 2019, from https://www.techopedia.com/definition/9927/video-streaming

e-dictionary, m. d. (2019, 10 2). https://www.lexigram.gr/lex/enni/%CE%BC%CE%AF%CE%BD%CF%84%CE%B9%CE%B1#Hist0.

Essnet-Culture. (2012). *European Statistical System Network on Culture Final report 2012*. Retrieved 11 18, 2018, from http://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/ess-net-report_en.pdf: http://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/ess-net-report_en.pdf

European Programs, E. (2016). *European programs.* Retrieved 1 24, 2016, from eacea.ec.europa.eu/ilp

EuropeanAudiovisualObservatory, E. (2015). *Focus on Animation.* EU: EC.

eurostat statistics, E. (2018, 12 26). *Key Indicators on cultural enterprises.* Retrieved from https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=File:Tab02_Key_indicators_on_cultural_enterprises_and_those_in_total_business_economy.png

Gagliesi, L. (2019, 6 12). animation clusters in Argentina. (L. Trivella, Interviewer)

gameffective. (n.d.). e-learning and enterprise gamification- the perfect match.

Gran Canaria, f. c. (2019). Retrieved from www.grancanariafilm.com

Griffin, C. (2007). *This way up. A flat-pack guide to marketing the arts.* Cambridge: Arts Marketing Association, Arts Council England.

Hill, L. O. (2011). *Creative Arts Marketing.* USA: Routledge.

history, a. (n.d.). *Η ιστορία του κινουμένου σχεδίου.* Retrieved 09 26, 2019, from the world of animation: https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html

Hoyle, D. (1994). *Quality Systems Handbook.* London: Butterworth, Heinemann, Elsevier.

http://www.cais-soas.com/News/2008/March2008/04-03.htm. (n.d.).

Jain, A. (2010). *Analysis of film and animation industry in India.* Retrieved 2019, from University of Singapore, department of management: https://www.scribd.com/doc/28337429/PESTLE-analysis-of-Film-and-Animation-Industry

Ka-nin, K. C. (2009). The spiritual-functional loop: animation redefined in the digital age. *journals. sagepub.com* .

Labesse, S. (2019, 6 12). animation funding in Canada. (L. Trivella, Interviewer)

Leslie E. and McKim, J. (2017). Life remade: critical animation in the digital age. *animation and interdisciplinary journal, SAGE* , pp. 207-213.

Lowe, R. (2003). Animation and learning: selective processing of information in dynamic graphics. *Elsevier* , pp. 157-176.

Masterman, G. W. (2005). *Innovative Marketing Communications. Strategies for the events industries.* Elsevier.

Musburger, R. (2018). *Animation production* . Tailor & Francis.

Pumarez, M. S. (2015). *Mapping the animation industry in Europe.* Strasbourg: Council of Europe.

qualitystandards. (n.d.). *https://asq.org/quality-resources/learn-about-standards*. Retrieved 02 10, 2019, from https://asq.org/quality-resources/learn-about-standards: https://asq.org/quality-resources/learn-about-standards

Reynaert, P. (2019, 6 12). animation funding in Brussels. (L. Trivella, Interviewer)

Rizaldi, M. M. (2013). Kajian Potensi Pendidikan formal animasi di sekolah menengah kejuruan kota cimahi. *journal of visual art and design* .

SWOT & PESTLE.COM, S. (2018). *SWOT & PESLTLE ANALYSIS.* Retrieved 2019, from https://www.swotandpestle.com/walt-disney-company/

Taylor, G. (2005). *Integrating quantitative and qualitative methods in research.* America: University Press.

Uckan, T. D. (2016). Image quality improvement on openGLbased animations by using CUDA architecture. *Uludag University journal of the faculty of engineering* , pp. 79-96.

Ursyn, A. (2005). do you make art because you are an artist or you are an artist because you make art? *Body, Space & Technology journal* .

Vyong, t. (2016, 6, 6). *Animation and learning, an e learning profile.* Retrieved 2019, from vyong com: https://www.vyong.com

W.Duiker&J.Spielvogel. (2016). *world history.* Boston, USA: Centage learning.

www.researchandmarkets.com/reports/4449895. (2018). *global animation, VFX & games industry: strategies, trends & opportunities, 2018*. Retrieved 12 16, 2018, from www.researchandmarkets.com/reports/4449895: www.researchandmarkets.com/reports/4449895

Βασιλειάδης, Γ. (2006). *Ιστορία και Αισθητική του κινούμενου σχεδίου* . Αθήνα: Αιγόκερως.

Γκαντζιάς, Γ. (2010). *Πολιτιστική Πολιτική, Χορηγία και Εταιρική Κοινωνική Ευθύνη* . Αθήνα: Παπασωτηρίου.

ΕΕ. (2014). Δημιουργική Ευρώπη. Τι μπορεί να μου προσφέρει; οπτικοακουστικός και πολιτιστικός τομέας. Βρυξέλλες.

ΕΚ1295, Κ. Ε. (2013). θέσπιση προγράμματος "Δημιουργική Ευρώπη" (2014 έως 2020). *Επίσημη Εφημερίδα της Ευρωπαϊκής Ένωσης* .

ΕΚΚ. (2018, 11 29). Δελτίο τύπου . Αθήνα, Αττική , Ελλάδα.

ΕΚΚ. (2013). Κανονισμός χρηματοδότησης δημιουργιών. Αθήνα, Αττική , Ελλάδα.

ΕΚΚ, Γ. Δ. (2019, 1 22). MEDIA, CULTURE και προβλήματα που προκύπτουν . (Λ.Τριβέλλα, Interviewer)

ΕΚΤ. (n.d.). *http://www.ekt.gr/el/library/didaktorika*. Retrieved 2 11, 2019, from http://www.ekt.gr/el/library/didaktorika: http://www.ekt.gr/el/library/didaktorika

Ένωση, Ε. (2014). Δημιουργική Ευρώπη Τι μπορεί να μου προσφέρει;. Βρυξέλλες .

Ζαφειρόπουλος, Κ. (2015). *Πως γίνεται μια επιστημονική εργασία;.* Αθήνα : Κριτική.

Κασιμάτη, Α. (2019, 1 19). ανασκόπιση ερευνητικού τοπίου ανιματιον. (Λ. Τριβέλλα, Interviewer)

Καστανίδης, Μ. (2018, 12 29). ανασκόπιση έρευνας πεδίου ανιματιον. (Λ. Τριβέλλα, Interviewer)

Λεκάκης. (2013). Η εικόνα ως πηγή επικοινωνίας. ΕΚΤ.

Μούρη, Ε. (2009). *Frame by Frame.* Nexus publications.

Νόμος 3905, α. (2010). ενίσχυση και ανάπτυξη της κινηματογραφικής τέχνης. *Εφημερίς της Κυβερνήσεως της Ελληνικής Δημοκρατίας* .

Παπαδόπουλος, Α. (2018, Δεκέμβριος). ανασκόπηση έρευνας πεδίου ανιματιον. (Λ. Τριβέλλα, Interviewer)

Πασκάλ, Φ. (2017). *Η Ευρώπη σε 12 μαθήματα.* Βρυξέλλες : ΕΕ.