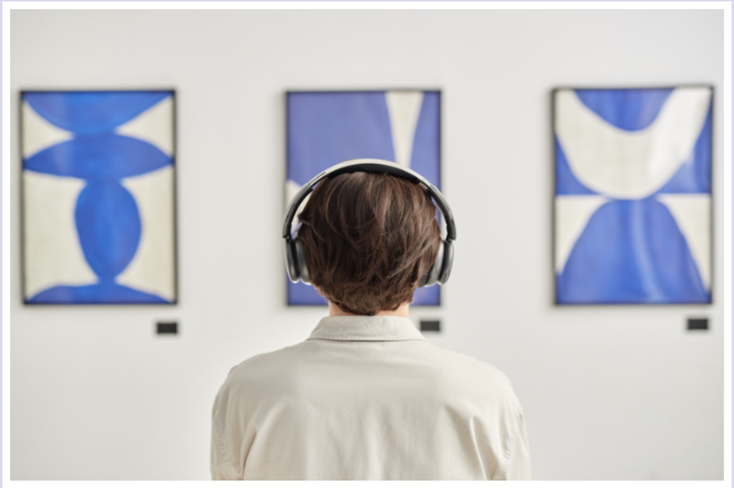
Ψηφιακά Εργαλεία και Εμβυθιστικές Τεχνολογίες ως Πύλη Πρόσβασης στον Πολιτισμό για Άτομα με Νοητική Αναπηρία

στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου Artistic Minds

ARTIT · ΚΩΔΙΚΟΣ ΕΡΓΟΥ: 101173645 · CREATIVE EUROPE

ΕΥΑ PLOUMISTOU (ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ)



Περίληψη

Η ψηφιοποίηση του πολιτιστικού τομέα αναδεικνύει νέες δυνατότητες πρόσβασης για ομάδες που παραδοσιακά αποκλείονται από αυτόν. Ο ερευνητικός και πολιτιστικός οργανισμός ARTIT, στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου Artistic Minds (101173645), διερευνά πώς τα ψηφιακά εργαλεία και οι εμβυθιστικές τεχνολογίες μπορούν να αποτελέσουν μέσα ενεργού συμμετοχής, δημιουργικής έκφρασης και ανάπτυξης ταλέντων για νέους καλλιτέχνες με νοητική αναπηρία σε έξι ευρωπαϊκές χώρες (Κύπρος, Ελλάδα, Ιταλία, Ισπανία, Πολωνία και Βέλγιο).

Το έργο αναπτύσσει τρία βασικά ψηφιακά εργαλεία: μια εφαρμογή πολιτιστικών διαδρομών με εξατομικευμένες ψηφιακές επισκέψεις σε μνημεία, μουσεία και γκαλερί, ένα εργαλείο δημιουργίας τρισδιάστατων κόμικς, προσβάσιμο μέσω VR, υπολογιστή ή εφαρμογής, όπου οι χρήστες δημιουργούν αφηγήσεις εμπνευσμένες από την πολιτιστική κληρονομιά, και ένα ψηφιακό εργαλείο χαρτογράφησης πολιτιστικών πρακτικών και χώρων.

Τα εργαλεία σχεδιάζονται με βάση τις ατομικές ανάγκες και δυνατότητες κάθε χρήστη, μέσα από μια διαδικασία συνδημιουργίας.

Παράλληλα, υιοθετείται μια διεπιστημονική προσέγγιση: επαγγελματίες ψυχικής υγείας, εκπαιδευτικοί και καλλιτέχνες συνεργάζονται για τον σχεδιασμό βιωματικών δράσεων και εργαστηρίων, ενώ έχει αναπτυχθεί εκπαιδευτικός οδηγός με υποστηρικτικό υλικό για τους επαγγελματίες που εργάζονται με τη συγκεκριμένη κοινωνική ομάδα.

Μέσα από τις παραπάνω δραστηριότητες αναδεικνύεται πώς οι εμβυθιστικές ψηφιακές εμπειρίες στον πολιτισμό δεν αποτελούν απλώς τεχνολογική καινοτομία, αλλά μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλεία κοινωνικής ένταξης και δημιουργικής ενδυνάμωσης, προτείνοντας παράλληλα ένα πλαίσιο για έναν πιο συμπεριληπτικό και ψηφιακά προσβάσιμο ευρωπαϊκό πολιτιστικό τομέα.

Πλαίσιο

Ένα δικαίωμα που δε διασφαλίζεται στην πράξη. Η Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρία υποχρεώνει τα κράτη να διασφαλίζουν ότι τα άτομα με αναπηρία μπορούν να αναπτύσσουν και να αξιοποιούν το δημιουργικό, καλλιτεχνικό και πνευματικό δυναμικό τους (United Nations, 2006). Στην Ευρώπη, αυτό αφορά έναν στους τέσσερις ενήλικες (Council of the European Union, 2025). Ωστόσο, σε κάθε χώρα της ΕΕ, τα άτομα με αναπηρία συμμετέχουν λιγότερο συχνά σε πολιτιστικές δραστηριότητες σε σύγκριση με τα άτομα χωρίς αναπηρία (Eurostat, 2024). Μελέτη σε 28 ευρωπαϊκές χώρες συνδέει αυτή την απόκλιση με αναποτελεσματικές νομοθεσίες και πολιτικές, ανεπαρκείς υπηρεσίες ή χρηματοδότηση, αρνητικές στάσεις, έλλειψη προσβασιμότητας και περιορισμένη συμμετοχή των ίδιων των ατόμων με αναπηρία στους πολιτιστικούς οργανισμούς (Leahy & Ferri, 2023).

Ο πολιτισμός ως μέσο φροντίδας. Η πανδημία ενίσχυσε ακόμη περισσότερο αυτή την ανάγκη. Σε αρκετές ευρωπαϊκές χώρες, το ποσοστό των νέων με συμπτώματα κατάθλιψης υπερδιπλασιάστηκε, ενώ περίπου οι μισοί νέοι Ευρωπαίοι ανέφεραν ότι δεν είχαν πρόσβαση στην ψυχολογική φροντίδα που χρειάζονταν (OECD/European Union, 2022). Οι τέχνες προσφέρουν μια ουσιαστική απάντηση: ανασκόπηση του Παγκόσμιου Οργανισμού Υγείας, βασισμένη σε περισσότερες από 3.000 μελέτες, ανέδειξε τον σημαντικό ρόλο των τεχνών στην πρόληψη προβλημάτων υγείας, την προαγωγή της υγείας και τη διαχείριση ασθενειών σε όλα τα στάδια της ζωής (Fancourt & Finn, 2019). Για τους νέους καλλιτέχνες με νοητική αναπηρία, η δημιουργική έκφραση αποτελεί τόσο δρόμο προς την ευημερία όσο και πιθανή επαγγελματική προοπτική. Ωστόσο, και οι δύο αυτές δυνατότητες συχνά παραμένουν απρόσιτες.

Ψηφιακές πύλες πρόσβασης. Ο ψηφιακός μετασχηματισμός μπορεί να ενισχύσει την ευημερία, καθιστώντας τον πολιτισμό πιο προσβάσιμο και συμπεριληπτικό (Fanea-Ivanovici & Pană, 2020). Το Artistic Minds βασίζεται ακριβώς σε αυτή την προσέγγιση. Σε έρευνα αναγκών με τη συμμετοχή 100 επαγγελματιών του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα στις πέντε χώρες υλοποίησης, η συμπερίληψη των νέων με νοητική αναπηρία αξιολογήθηκε ως περιορισμένη, ενώ αναδείχθηκε έντονη ανάγκη για ψηφιακή αναβάθμιση του τομέα. **Τα εργαλεία του έργου αποσκοπούν στη μετατροπή της ψηφιακής πρόσβασης σε ενεργό συμμετοχή, ώστε οι νέοι καλλιτέχνες να συμμετέχουν ως δημιουργοί και όχι μόνο ως θεατές.**

24% των ενηλίκων (16 ετών και άνω) στην ΕΕ ζουν με κάποια μορφή αναπηρίας: περίπου **90 εκατομμύρια άνθρωποι**. Πηγή: Council of the European Union, 2025.

27 ΑΠΟ ΤΙΣ 27 **χώρες της ΕΕ** καταγράφουν διαφορές στη συμμετοχή ατόμων με και χωρίς αναπηρία σε πολιτιστικές δραστηριότητες, όπως η επίσκεψη σε κινηματογράφους, ζωντανές παραστάσεις και πολιτιστικούς χώρους. Πηγή: Eurostat, 2024.

3.000+ μελέτες αναδεικνύουν τον ρόλο των τεχνών στην **υγεία και την ευημερία**. Πηγή: Fancourt & Finn, 2019.

Τι διαπιστώσαμε

6 ΧΩΡΕΣ + ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΕ

5 ΠΕΔΙΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

2/7 ΑΠΟ ΤΑ 7 ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΗΝ ΨΥΧΙΚΗ ΥΓΕΙΑ

Εταίροι από έξι χώρες χαρτογράφησαν περίπου δέκα βασικές πολιτικές σε κάθε χώρα, καθώς και πέντε πολιτικές σε επίπεδο ΕΕ, καλύπτοντας πέντε πεδία: συμπερίληψη, πρόσβαση, ψηφιοποίηση, υποστήριξη της ψυχικής υγείας και στήριξη νέων καλλιτεχνών που αντιμετωπίζουν εμπόδια συμμετοχής. Η εικόνα είναι ενθαρρυντική, αλλά παρουσιάζει σημαντικές διαφοροποιήσεις. Η συμπερίληψη και η πρόσβαση αποτελούν οριζόντιες προτεραιότητες σε όλα τα πλαίσια πολιτικής, σε στενή συνάφεια με τις προτεραιότητες της ΕΕ και τη Σύμβαση του ΟΗΕ, ενώ η ψηφιοποίηση αναδεικνύεται σε σημαντικό καταλύτη. **Ωστόσο, η υποστήριξη της ψυχικής υγείας και η στοχευμένη στήριξη νέων καλλιτεχνών που αντιμετωπίζουν εμπόδια συμμετοχής παραμένουν δευτερεύουσες ή έμμεσες προτεραιότητες σχεδόν παντού.** Τα ίδια εμπόδια επαναλαμβάνονται σε όλες τις χώρες: ανεπαρκείς μηχανισμοί παρακολούθησης, πολύπλοκες διαδικασίες χρηματοδότησης που αποκλείουν οργανώσεις βάσης, άνιση τοπική ικανότητα και περιορισμένη συνδιαμόρφωση πολιτικών με τα ίδια τα άτομα στα οποία αυτές απευθύνονται (ArtisticMinds Consortium, 2025).

Οι Δράσεις μας

1 Μαθαίνουμε μαζί

Η συμπερίληψη ξεκινά από όλους όσοι πλαισιώνουν τους νέους καλλιτέχνες: εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές, επαγγελματίες του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα, υπεύθυνους χάραξης πολιτικής και επαγγελματίες ψυχικής υγείας. Μέσα από τα εργαστήρια και τις συναντήσεις που έχουν ήδη πραγματοποιηθεί, καθώς και μέσω ενός εκπαιδευτικού οδηγού, μαθαίνουν πώς να δημιουργούν πολιτιστικούς χώρους όπου οι νέοι καλλιτέχνες με νοητική αναπηρία συμμετέχουν ως δημιουργοί. Η προσέγγιση βασίζεται σε ερευνητικά δεδομένα που αναδεικνύουν τη συμβολή της ενασχόλησης με τις τέχνες στην ευημερία (Fancourt & Finn, 2019), στην υποχρέωση καλλιέργειας του δημιουργικού δυναμικού (United Nations, 2006) και σε έρευνες σχετικά με τις πολιτικές που διευκολύνουν τη συμμετοχή των ατόμων με αναπηρία στις τέχνες (Leahy & Ferri, 2024).

2 Ψηφιακές Πολιτιστικές Διαδρομές

Οι εξατομικευμένες εικονικές επισκέψεις φέρνουν μνημεία, μουσεία και γκαλερί από όλη την Ευρώπη πιο κοντά στους χρήστες, με τον δικό τους ρυθμό. Έχει αποδειχθεί ότι τα εικονικά περιβάλλοντα διευρύνουν τις δυνατότητες ψυχαγωγίας για νέους ενήλικες με κινητικές και νοητικές αναπηρίες (Weiss et al., 2003), ενώ ο ψηφιακός πολιτισμός μπορεί να ενισχύσει την πρόσβαση και τη συμπερίληψη (Fanea-Ivanovici & Pană, 2020). Ωστόσο, η προσβασιμότητα πρέπει να συνδιαμορφώνεται με κύριο μέλημα την ενεργό συμμετοχή των ίδιων των ατόμων με αναπηρία (Del Bianco et al., 2024), μετατρέποντάς τους σε ισότιμους συνδημιουργούς.

3 Δημιουργός Τρισδιάστατων Κόμικς

Το παιχνίδι είναι μια ελεύθερη δραστηριότητα που διαμορφώνει τη δική της δομή (Huizinga, 1949). Το 3D Comic Creator είναι μια δωρεάν εφαρμογή, διαθέσιμη σε όλους, που δίνει στους χρήστες τη δυνατότητα να δημιουργούν τις δικές τους αφηγήσεις και κόμικς, αντλώντας έμπνευση από την πολιτιστική τους κληρονομιά και τις προσωπικές τους εμπειρίες.

Τα κόμικς συνδυάζουν εικόνα και λόγο σε μια διαδοχική αφήγηση (McCloud, 1993), δημιουργώντας πολυτροπικές ιστορίες που δεν περιορίζονται στις λέξεις. Η αποτύπωση προσωπικών βιωμάτων μέσα από διαδοχικά καρέ μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο αφηγηματικής ενδυνάμωσης για τα άτομα με νοητική αναπηρία, αλλά και για όλους όσοι επιθυμούν να εκφραστούν δημιουργικά (Sklar, 2012).

Επόμενα Βήματα

Το 2027, θα πραγματοποιηθούν εργαστήρια με νέους καλλιτέχνες με αναπηρία σε όλες τις χώρες των εταίρων, με στόχο την πρακτική αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων. Παράλληλα, θα διοργανωθούν πολιτιστικές εξορμήσεις και εκπαιδευτικές επισκέψεις, ενώ οι καλλιτεχνικές δημιουργίες των συμμετεχόντων θα παρουσιαστούν σε μια τελική έκθεση. Μέσα από την τέχνη, το παιχνίδι και την τεχνολογία, το Artistic Minds επιδιώκει να καταστήσει τον πολιτισμό προσβάσιμο σε όλους και να διαμορφώσει ένα πιο συμπεριληπτικό πλαίσιο, σε συνεργασία με τους ίδιους τους νέους καλλιτέχνες, δίνοντάς τους ενεργό ρόλο στη συνδιαμόρφωσή του.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ArtisticMinds Consortium. (2025). *Policies analysis report* [Project report].

Council of the European Union. (2025). *Disability in the EU: Facts and figures* [Infographic]. https://www.consilium.europa.eu/en/infographics/disability-eu-facts-figures/

Del Bianco, N., D'Angelo, I., Caldarelli, A., & Giaconi, C. (2024). Co-designing inclusive museums with people with intellectual disabilities: A pilot study in immersive virtual environments. *The International Journal of the Inclusive Museum*.

Eurostat. (2024). *Disability statistics – leisure and social participation*. Statistics Explained.

Fancourt, D., & Finn, S. (2019). *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review* (HEN synthesis report 67). WHO Regional Office for Europe.

Fanea-Ivanovici, M., & Pană, M.-C. (2020). From culture to smart culture: How digital transformations enhance citizens' well-being through better cultural accessibility and inclusion. *IEEE Access, 8*, 37988–38000. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2975542

Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.

Leahy, A., & Ferri, D. (2023). Barriers to cultural participation by people with disabilities in Europe: A study across 28 countries. *Disability & Society*. https://doi.org/10.1080/09687599.2023.2222898

Leahy, A., & Ferri, D. (2024). Cultural policies that facilitate the participation of persons with disabilities in the arts: Findings from a qualitative multi-national study. *Disabilities, 4*(3), 539–555.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Tundra Publishing.

OECD/European Union. (2022). *Health at a glance: Europe 2022*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/507433b0-en

Sklar, H. (2012). Narrative empowerment through comics storytelling: Facilitating the life stories of the intellectually disabled. *Storyworlds, 4*, 123–149.

United Nations. (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*.

Weiss, P. L., Bialik, P., & Kizony, R. (2003). Virtual reality provides leisure time opportunities for young adults with physical and intellectual disabilities. *CyberPsychology & Behavior, 6*(3), 335–342.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΕΡΓΟ

Το Artistic Minds (101173645) είναι ένα έργο συνεργασίας του προγράμματος Creative Europe, το οποίο υλοποιείται από μια σύμπραξη φορέων από την Κύπρο (Christos Stelios Ioannou Foundation & Emphasys Centre), την Ελλάδα (ARTIT & Εργαστήρι Ειδικής Αγωγής «Μαργαρίτα»), την Ιταλία (AIAS Bologna-ETS & Fondazione AIDA ETS), την Ισπανία (UP Project Gestión de Proyectos S.L. & Institute of Cultural Managers of the Region of Murcia), την Πολωνία (CRAVE Music Agency) και το Βέλγιο (CONNECT International A.I.S.B.L.).

artisticminds.eu

Co-funded by the European Union

Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.
Project Number: 101173645

ARTIT Artistic Minds