



Σχολή Κοινωνικών Επιστημών
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων

Διπλωματική Εργασία

**«Νέα Μέσα και Πολιτιστικοί Οργανισμοί: Το Παράδειγμα του Metaverse, των
NFTs και του TikTok»**

Γιαννακόπουλος Ιωάννης

A.M. 151153

Επιβλέπουσα καθηγήτρια:

Παπαδάκη Ειρήνη

Αμαλιάδα, Σεπτέμβριος 2023

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αυτή η μελέτη επιχειρεί να εξετάσει το ρόλο που θα μπορούσαν να διαδραματίσουν τα σύγχρονα ψηφιακά μέσα όπως το Metaverse, το NFT και το δημοφιλές TikTok στην επικοινωνιακή πολιτική ενός πολιτιστικού οργανισμού. Στο πρώτο κεφάλαιο, κάνουμε μια αναδρομή από την αρχή της ανθρώπινης συναναστροφής που οδήγησε στον σχηματισμό των πολιτισμών, μέχρι και τα σημερινά μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Για να περάσουμε στην συνέχεια, στο δεύτερο κεφάλαιο και στην μελέτη των οργανισμών που επιλέχτηκαν ως πρότυπα για την κατανόηση της σύγχρονης επικοινωνιακής πρακτικής τους. Η θεμελίωση της διατριβής της μελέτης βασίζεται στα παραδείγματα της Disneyland, του Βρετανικού Μουσείου, του Φεστιβάλ των Καννών και άλλων οργανισμών που ήδη εφαρμόζουν αυτά τα νέα τεχνολογικά μέσα στο χαρτοφυλάκιο επικοινωνίας τους.

Μέσα από ένα πλήθος βιβλιογραφικών πηγών, αλλά κυρίως της ποιοτικής έρευνας μέσω προσωπικών συνεντεύξεων που διεξήγαμε, επιχειρήθηκε μια συγκριτική μελέτη που παρουσιάζεται στο τρίτο κεφάλαιο της εργασίας μας, παρέα με τα μεθοδολογικά εργαλεία της. Προσπαθήσαμε έτσι να ερευνήσουμε, να αναλύσουμε αλλά και να κατανοήσουμε αν οι ανάλογες τεχνολογικές μεταρρυθμίσεις μπορούν να υιοθετηθούν άμεσα ή μεταγενέστερα στα εγχώρια πολιτιστικά ιδρύματα. Οι οργανισμοί αυτοί είναι η Στέγη-Ίδρυμα Ωνάση, το Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας και το Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους. Για να καταλήξουμε στο τέταρτο κεφάλαιο, όπου γίνεται μια προσπάθεια να εξαχθούν οι προτάσεις μας προς τους ίδιους τους οργανισμούς, αλλά και το συμπέρασμά μας περί αναγκαιότητας ή μη των νέων αυτών τεχνικών και λειτουργιών για τον επικοινωνιακό εκσυγχρονισμό των φορέων της χώρας.

Λέξεις -κλειδιά

Πολιτιστική επικοινωνία, The Metaverse, NFTs, TikTok, Στέγη-Ίδρυμα Ωνάση, Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας, Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Ολυμπίας για Παιδιά και Νέους.

ABSTRACT

This study attempts to examine the role that contemporary digital media such as the Metaverse, NFT, and the popular TikTok, could play in the communication policy of a cultural organization. In the first chapter, we take a look back from the beginning of human interaction that led to the formation of civilizations, up to today's social media. To move on to the second chapter and the study of the organizations chosen as models for understanding their contemporary communication practice. The foundation of the study's thesis is based on the examples of Disneyland, the British Museum, the Cannes Film Festival, and other organizations that already apply these new technological means in their communication portfolio.

Through a multitude of bibliographic sources, but mainly the qualitative research through personal interviews we conducted, a comparative study was attempted that is presented in the third chapter of our work, along with its methodological tools. Thus, this study tries to investigate, analyze, and also understand whether similar technological reforms can be adopted immediately or at a later date in the domestic cultural institutions. These organizations are the Onassis Foundation-Stegi, the Archaeological Museum of Olympia, and the Olympia International Film Festival for Children and Young People. In the concluding fourth chapter, an attempt is made to extract proposals from the practices of these foundations, but also to discuss the necessity or not of these new techniques and functions for the communication modernization of the country's agencies.

Keywords

Cultural Communication, The Metaverse, NFTs, TikTok, Onassis Foundation-Stegi, Archaeological Museum of Olympia, Olympia International Film Festival for Children and Young People.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ελληνόγλωσση

- Babbie, E. (2011). *Εισαγωγή Στην Κοινωνική Έρευνα*. Αθήνα: Κριτική.
- Badie, B. (1995). *Κουλτούρα και Πολιτική*. Αθήνα: Πατάκης.
- Cinemagazine.gr. (2023). *Ταινίες Τσέπης! Ανοιχτό Κάλεσμα Για Ταινίες Γυρισμένες Με Κινητό*. Διαθέσιμο στο:
https://www.cinemagazine.gr/nea/arthro/tainies_tsepis_mobile_film_contest-131055866/?fbclid=IwAR0QoICRmi7H_ScHtvGvHv2yd4R14u1jwqm3NMI431rCeDmJg3fZZ6FMQJ0 (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).
- espa.gr. (2022). *Προδημοσίευση Δέσμης Δράσεων «Ψηφιακός Μετασχηματισμός ΜμΕ» του ΕΣΠΑ 2021-2027*. Διαθέσιμο στο:
<https://www.espa.gr/el/Pages/NewsFS.aspx?item=1567> (Πρόσβαση Μάιος 2023).
- Fiske, T. (1992). *Εισαγωγή στην Επικοινωνία*. Αθήνα: Αγκόκερος.
- Fortune Greece. (2022). *Γιατί η Wall Street Αγαπάει το Metaverse*. Διαθέσιμο στο:
<https://www.fortunegreece.com/article/giati-i-wall-street-agapai-to-metaverse/>
(Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *Σκέψεις για τη Μουσειακή Εκπαίδευση και Επικοινωνία στη Μεταμοντέρνα Εποχή*. Αθήνα: Αρχαιολογία & Τέχνες.
- HuffPost Greece. (2021). *Η Αρχαία Ολυμπία Όπως Ήταν Πριν Από 2.000 Χρόνια: Η Ψηφιακή Αναβίωση*. Διαθέσιμο στο: https://www.huffingtonpost.gr/entry/e-archaia-olempia-opos-etan-prin-apo-2000-chronia-e-psefiake-anaviose_gr_618bc641e4b0ad6f588b8efa (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).
- moneyreview.gr. (2022). *Metaverse: Ποιες Ελληνικές Start Ups «Κυνηγούν» Τις Ευκαιρίες Των 13 Τρισ. Δολαρίων*. Διαθέσιμο στο:
<https://www.moneyreview.gr/startup/73623/metaverse-poies-ellinikes-start-ups-kynigoun-tis-eykairies-ton-13-tris-dolarion/> (Πρόσβαση Μάιος 2022).
- Naftemporiki.gr. (2021). *Τι Είναι Το Web 3.0 Και Γιατί Το Καταγγέλλει Ο Ιδρυτής Του Twitter*. Διαθέσιμο στο: <https://www.naftemporiki.gr/techscience/1265757/ti-einai-to-web-3-0-kai-giati-to-katangellei-o-idrytis-tou-twitter/>
(Πρόσβαση Μάρτιος 2023).

news247. (2022). *Tim Burton Κατά Disney: "Δούλενα Σε Ένα Φρικτό Μεγάλο Τσίρκο - Εγώ Ήμουν Ο Dumbo"*. Διαθέσιμο στο: <https://www.news247.gr/celebrities/tim-burton-kata-disney-doyleya-se-ena-frikto-megalo-tsirko-ego-imoyn-o-dumbo.9803810.html> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

news247. (2022). *Ποιοι Χρησιμοποιούν Το TikTok Στην Ελλάδα*. Διαθέσιμο στο: <https://www.news247.gr/technologia/poioi-chrisimopoiouyn-to-tiktok-stin-ellada.9493857.html> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).

Onassis stegi/facebook. (2023). «*Circular Cultures: Η Περιφέρεια Στο Κέντρο*». Διαθέσιμο στο: <https://www.facebook.com/Onassis.Stegi/videos/1429874357821960> (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).

Onassis stegi/facebook. (2023). *Future N.O.W. Στη Στέγη*. Διαθέσιμο στο: https://www.facebook.com/Onassis.Stegi/videos/1060085682046727?raiprv=0&ea_v=AfYevlvKJNNIJKhTw1d5w5XrT_ZFviGOaD3PCFIPu_kRiMUysZW9qH9pOI_WQyXo5IhM&_rdr (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).

Onassis.org. (χ.χ.). *I AM (VR) | Susanne Kennedy & Markus Selg Σε Συνεργασία Με Τον Rodrik Biersteker*. Διαθέσιμο στο: https://www.onassis.org/el/whats-on/i-am-vr-susanne-kennedy-markus-selg-in-collaboration-with-rodrik-biersteker?fbclid=IwAR2aT5uJ4kNykxH-5wFtF2bYZ2rtE9VsYsfKRqZfF_LHBGuQxUIAdEoH9t8 (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).

Onassis.org. (χ.χ.). *ΣΤΕΓΗ*. Διαθέσιμο στο: <https://www.onassis.org/el/onassis-stegi> (Πρόσβαση Μάρτιος 2023).

Onassis.org. (χ.χ.). *Το White Dwarf Στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης Με Την Υποστήριξη Του Onassis Culture*. Διαθέσιμο στο: <https://www.onassis.org/el/news/the-white-dwarf-in-thessaloniki-international-film-festival-supported-by-onassis-culture> (Πρόσβαση Μάιος 2023).

Thompson, J. B. (1999). *Νεωτερικότητα και Μέσα Επικοινωνίας*. Αθήνα: Παπαζήσης.

Wasco, J. (2011). Κατανοώντας Το Σύμπαν Της Ντίσνεϊ. Στο Curran, J. & Gurevitch, M. (Επιμ.), *Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας και Κοινωνία*, (σσ. 487-515). Αθήνα: Πατάκη.

- Αθανασοπούλου, Α., Δάλλας, Κ., Μακρή, Α. & Χαμπούρη-Ιωαννίδου, Αικ. (2003). *Πολιτιστική Επικοινωνία. Μέσα Επικοινωνίας*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοιχτό Πανεπιστήμιο.
- Αρβανίτης, Κ. (2002). *Ψηφιακό, Εικονικό, Κυβερνομουσείο Ή Δικτυακό Μουσείο; Αναζητώντας Όρο Και Ορισμό*. Διαθέσιμο στο: <https://docplayer.gr/30649182-Psifiako-eikoniko-kyvernomyseio-i-iktyako-moyseio-anazitontas-oro-kai-orismo.html> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Αυδίκος, Β. (2014). *Οι Πολιτιστικές και Δημιουργικές Βιομηχανίες στην Ελλάδα*. Αθήνα: Επίκεντρο.
- Γιαννακόπουλος, Χ. (2010). *Εισαγωγή Στην Επικοινωνία Διαπροσωπική - Μαζική - Διαφημιστική - Φωτογραφία Και Μ.Μ.Ε.* Αθήνα: Ακαδημία Δημιουργικής Φωτογραφίας.
- Δημόπουλος, Η. (2023). *Απολαυστικός Ντέιβιντ Λιντς Απαντά Σε Ερώτηση Για Αυτούς Που Βλέπουν Ταινίες Στο Κινητό Τους*. Διαθέσιμο στο: https://www.cinemazine.gr/nea/arthro/lynch_on_watcing_films_on_the_phone-131056440/?fbclid=IwAR2Axp02ak3jYNxZ7SCdwR7_VwjnfDr0dwGZqG390f83aW6GYtzFSvsI6Ww (Πρόσβαση Μάιος 2023).
- Elc team. (2023). *Το Μουσείο Του Παρισιού Που Παλεύει Εδώ Και Χρόνια Με Την Υπερβολική Επισκεψιμότητα, Τώρα Θα Καταφέρει Να Ανακουφίσει Το «Πρόβλημα» Της Μόνα Λίζα*. Διαθέσιμο στο: <https://elculture.gr/to-mouseio-tou-lounrou-periorizei-ton-imerisio-arithmo-episkepton-anazitontas-ligo-aera/> (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).
- Εφορεία Αρχαιοτήτων Ηλείας. (2022). *Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας*. Διαθέσιμο στο: [Αρχαιολογικό Μουσείο Ολυμπίας - Εφορεία Αρχαιοτήτων Ηλείας \(ilia-olympia.org\)](http://ilia-olympia.org) (Πρόσβαση Μάρτιος 2023).
- Θεοδοσιάδης, Β. (2022). *Ο John Carmack Αποχωρεί Από Τη Meta*. Διαθέσιμο στο: <https://gr.ign.com/meta-quest/103311/news/o-john-carmack-apokhorei-apo-te-meta> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Ιωσηφίδης, Θ. (2008). *Ποιοτικής Μέθοδοι Έρευνας Στις Κοινωνικές Επιστήμες*. Αθήνα: Κριτική.

- Καβατζικλής, Δ. (2022). *Πώς Το TikTok Άλλαξε Τη Μουσική Βιομηχανία*. Διαθέσιμο στο: <https://mikropragmata.lifo.gr/zoi/pos-to-tiktok-allakse-ti-mousiki-viomichania/> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Καπέλλα, Ν. (2022). *Γιατί Οι Pop Stars Στρέφονται Ξαφνικά Ενάντια Στο TikTok*. Διαθέσιμο στο: <https://www.oneman.gr/entertainment/giati-oi-pop-stars-strefontai-xafnika-enantia-sto-tiktok/> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Καπέλλα, Ν. (2022). *Ελένη Τομαδάκη, Τσως Η Πιο Επιτυχημένη Ελληνίδα NFT Artist*. Διαθέσιμο στο: <https://www.oneman.gr/synentefxeis/eleni-tomadaki-isos-i-rio-epitiximeni-ellinida-nft-artist/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Καστόρας, Σ. (2002). *Πολιτιστική Επικοινωνία. Αρχές και Μέθοδοι Επικοινωνίας*. Πάτρα: Ελληνικό Ανοιχτό Πανεπιστήμιο.
- Κοτζιάς, Ν. (2010). *Παγκοσμιοποίηση. Η Ιστορική Θέση, Το Μέλλον και Η Πολιτική Σημασία*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Κρύου, Μ. (2020). *Ψηφιακό Θέατρο: Μια Νέα Τέχνη Γεννιέται*; Διαθέσιμο στο: https://www.athinorama.gr/theatre/2541840/psifiako_theatro_mia_nea_texni_gen_nietai/ (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Κυπριανίδου, Ε. & Παπαδάκη, Ε. (2018). Πολιτιστικοί Οργανισμοί στον Ψηφιακό Κόσμο: Το Ψηφιακό Μάρκετινγκ σε Μουσεία Τέχνης και Οργανισμούς Παραστατικών Τεχνών. Στο Θεοδοσίου, Σ. & Παπαδάκη, Ε. (Επιμ.), *Πολιτιστικές Βιομηχανίες και Τεχνοπολιτισμός. Πρακτικές και Προκλήσεις*, (σσ. 171-198). Αθήνα: Νήσος.
- Μικρός, Γ. Κ. (2008). *Η Ποσοτική Ανάλυση Της Κοινωνιογλωσσολογικής Ποικιλίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Μουμούρης, Ν. (2023). *Η Τεχνητή Νοημοσύνη Καλπάζει, Οι Νομοθέτες Τρέχουν Να Την Προφτάσουν*. Διαθέσιμο στο: https://www.2045.gr/media/podcasts/i-techniti-noimosyni-kalpazei-oi-nomothetes-trechoun-na-tin-proftasoun/?fbclid=IwAR3auukesKgKOkZ5jdpFWesd7_t51RZuF2VhVwTp_0gxZiy8Qka1cK0GaH4 (Πρόσβαση Μάιος 2023).
- Μπαμπινιώτης, Γ. (1993). *Θεωρητική Γλωσσολογία*. Αθήνα: Ιδιωτική Έκδοση.

- Μπαμπινιώτης, Γ. (2002). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2020). *Γεώργιος Μπαμπινιώτης: Πολιτισμός = Παιδεία*. Διαθέσιμο στο: <https://www.tovima.gr/2020/11/18/opinions/politismos-paideia/> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Μπαντιμαρούδης, Φ. (2006). *Σύντομη Ιστορία της Επικοινωνίας. Μέσα και Πολιτισμός*. Αθήνα: Επίκεντρο.
- Μπαντιμαρούδης, Φ. (2011). *Πολιτιστική Επικοινωνία. Οργανισμοί, Θεωρίες, Μέσα*. Αθήνα: Κριτική.
- Μπούνια, Α. & Γκαζή, Α. (2012). *Εθνικά Μουσεία στην Νότια Ευρώπη*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο.
- Μυλωνάς, Γ. (2021). *Ανοιχτή Στο Κοινό Η Πώληση Έργων NFT Από Το Μουσείο Ερμιτάζ*. Διαθέσιμο στο: <https://www.liberal.gr/agores/anoihiti-sto-koino-i-polisi-ergon-nft-aro-mouyseio-ermitaz> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Νικονάνου, Ν., Μπούνια, Α., Φιλιππουπολίτη, Α., Χουρμουζιάδη, Α. & Γιαννούτσου, Ν. (2015). *Μουσειακή Μάθηση και Εμπειρία Στον 21ο Αιώνα*. Αθήνα: Κάλλιπος - Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.
- Οικονόμου, Μ. (2003). *Μουσείο: Αποθήκη ή Ζωντανός Οργανισμός; Μουσικολογικοί Προβληματισμοί και Ζητήματα*. Αθήνα: Κριτική.
- Οικονόμου, Μ. (2004). *Νέες Τεχνολογίες Και Μουσεία: Εργαλείο, Τροχοπέδη Ή Συρμός;* Διαθέσιμο στο: <https://docplayer.gr/16196617-Nees-tehnologies-kai-mouyseia-ergaleio-trohopedi-i-syruos.html> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Τσενέ, Λ. (2012). *Από Την Κρίση Των ΜΜΕ Στα Social Media. Ένα Νέο Μοντέλο Κοινωνικής Ευθύνης*. Αθήνα: Αιώρα.
- Φεστιβάλ Ολυμπίας. (2023). *Φεστιβάλ Ολυμπίας Κοινωνική Συνεταιριστική Επιχείρηση*. Διαθέσιμο στο: <https://koinsep.olympiafestival.gr/> (Πρόσβαση Μάρτιος 2023).
- Ψύλλα, Μ. (1991). *Η Επικοινωνία σαν Κοινωνική Διεργασία*. Αθήνα: Χαροκόπειος Ανώτατη Σχολή Οικιακής Οικονομίας.

Ξενόγλωσση

admin_wmg. (2021). *Warner Music Group and Genies Sign Partnership to Bring WMG's Roster of Artists to Life as Avatars*. Διαθέσιμο στο: <https://www.wmg.com/news/warner-music-group-and-genies-sign-partnership-bring-wmgs-roster-artists-life-avatars-35396> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

admin_wmg. (2022). *Warner Music Group And OpenSea Join Forces To Expand Web3 Opportunities For Artists*. Διαθέσιμο στο: <https://www.wmg.com/news/warner-music-group-and-opensea-join-forces-to-expand-web3-opportunities-for-artists> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

Agnew, P. (2015). *Research: The Rapid Rise and Even More Rapid Fall of 3D Movies*. Διαθέσιμο στο: <https://www.brandwatch.com/blog/4-reasons-why-3d-films-have-failed/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

Ball, M. (2022). *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*. N.Y.: Liveright Publishing Corporation.

BBCnews. (2021). *Black Widow: Disney and Scarlett Johansson Settle Lawsuit*. Διαθέσιμο στο: <https://www.bbc.com/news/business-58757748> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

Beil, B., Freyermuth, G. S., Schmidt, H. C. & Rusch, R. (2022). *Playful Materialities. The Stuff That Games Are Made Of*. Bielefeld: Studies of Digital Media Culture.

Belenioti, Z-C, Tsourvakas, G. & Vassiliadis, C. A. (2018). Museums Brand Equity and Social Media: Looking into Current Research Insights and Future Research Propositions. Στο Kavoura, A., Kefallonitis, E. & Giovanis, A. (Επιμ.), *Strategic Innovative Marketing and Tourism*, (σσ. 1215-1222). Berlin: Springer.

Berghaus, S. & Back, A. (2016). *Stages in Digital Business Transformation: Results of an Empirical Maturity Study*. Paphos: Mediterranean Conference on Information Systems.

Berita. (2021). *The Met Collaborates With TikTok to Launch Official Account Celebrating Creativity Inspired By Its Artworks*. Διαθέσιμο στο: <https://newsroom.tiktok.com/in-id/the-met-collaborates-with-tiktok-to-launch->

- [official-account-celebrating-creativity-inspired-by-its-artworks](#)
(Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- BIMaking Engineering. (2021). *Perugia - Digital Twin of Historical Heritage Center*. Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=HqrwThX3TT0> (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).
- Boorsma, M. (2006). *A Strategic Logic for Arts Marketing. Integrating Customer Value and Artistic Objectives*. Oxford: Routledge.
- Briggs, C. L. (1986). *Learning How to Ask: A Sociolinguistic Appraisal of the Role of the Interview in Social Science Research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Burgess, J. & Green, J. (2009). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity.
- Cao, D., Meadows, M., Wong, D. & Xia, S. (2020). *Understanding Consumers' Social Media Engagement Behavior: An examination Of the Moderation Effect of Social Media Context*. Oxford: Elsevier.
- CBeebies. (2022). *Cbeebies Bedtime Stories*. Διαθέσιμο στο: https://www.youtube.com/watch?v=cW0Jfldl0lI&list=PLoOc9M0VgduON_PbVYOlgieLPyN_0VHIk (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).
- Chung, T-L., Marcketti, S. & Fiore, A. M. (2014). Use of Social Networking Services for Marketing Art Museums. Στο Bradburne, J. M. (Επιμ.), *Museum Management and Curatorship*, (σσ. 188-205). Iowa: Taylor & Francis.
- Clark, B. (2022). *The 10 Largest Record Labels in the World*. Διαθέσιμο στο: <https://www.musicianwave.com/largest-record-labels-in-the-world/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Clarke K. (2022). *Indie Filmmaking Embraces Film3 Crowdfunding at Cannes*. Διαθέσιμο στο: <https://medium.com/momentum6/indie-filmmaking-embraces-film3-crowdfunding-at-cannes-34f9b226992a> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Crespi-Vallbona, M. & Richards, G. (2007). *The Meaning of Cultural Festivals. Stakeholder Perspectives in Catalunya*. Oxford: Routledge.
- DeMarrais, K. B. & Lapan, S. D. (2003). *Foundations for Research: Methods of Inquiry in Education and the Social Sciences Vol. 1, Issue 1*. Oxford: Routledge.

- Disney. (χ.χ.). *Get Ready to Unleash the Magic of Disney Genie Service**. Διαθέσιμο στο: <https://www.disneyworld.eu/genie/information/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Downes, C. (2011). *Analyzing Characteristics of Social Media in Cultural Communication: An Investigation of Social Media Use at Museum Victoria. Melbourne: School Of Media and Communication*. Melbourne: School of Media and Communication, RMIT University.
- Eon Reality. (2020). *Explore the British Museum in 360° Immersion*. Διαθέσιμο στο: <https://eonreality.com/explore-the-british-museum-in-360o-immersion/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Epic Games. (2022). *KAWS and Serpentine Team Up with Fortnite to Bring Art to the Metaverse*. Διαθέσιμο στο: <https://www.epicgames.com/site/en-US/news/kaws-and-serpentine-team-up-with-fortnite-to-bring-art-to-the-metaverse> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Erl, J. (2022). *Disney No Longer Wants To Use The “M Word”*. Διαθέσιμο στο: <https://mixed-news.com/en/disney-no-longer-wants-to-use-the-m-word/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Everett, M. & Barrett, M. S. (2009). Investigating Sustained Visitor/Museum Relationships: Employing Narrative Research in the Field Of Museum Visitor Studies. Στο *Visitor Studies Vol. 12, Issue1*, (σσ. 2-15). Oxford: Routledge.
- Finnis, J., Chan, S. & Clements, R. (2011). *How to Evaluate Online Success?* Διαθέσιμο στο: <https://www.culturehive.co.uk/resources/lets-get-real-how-to-evaluate-online-success/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Fontana, A., & Frey, J. H. (2005). The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement. Στο Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (Επιμ.), *The Sage Handbook of Qualitative Research* (σσ. 695-727). London: Sage Publications Ltd.
- Forristal, L. (2022). *Warner Bros. Discovery and HBO announce plans for ‘Game of Thrones’ NFTs*. Διαθέσιμο στο: https://techcrunch.com/2022/11/02/warner-bros-discovery-and-hbo-announce-plans-for-game-of-thrones-nfts/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&gu

ce_referrer_sig=AQAAAL6Bg25i6wj10eCl49PuMwLEILVaU3jjKq6zao3RPe6cIoi9Zz5G5jx2WMGnDIxN5VI2c9Ws2rdz0TOdsfHdRfcuqOwTr3nuSKg0jxpHWuZiVWY2Se4A2W7gPIz2Xi4uu4RUaB3ZKjG5f2OC7mub8Uvg4Xy3fRAG7x6Ru6mDmtG7 (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

Fortis, S. (2023). *69% Users Bet Metaverse Entertainment Will Reshape Social Lifestyle: Data*. Διαθέσιμο στο: <https://cointelegraph.com/news/69-users-bet-metaverse-entertainment-will-reshape-social-lifestyle-data> (Πρόσβαση Μάρτιος 2023).

Fortnite Team. (2021). *Fortnite Presents... The Rift Tour Featuring Ariana Grande*. Διαθέσιμο στο: <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/fortnite-presents-the-rift-tour-featuring-ariana-grande> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

Francis, K. (2022). *Next-Gen Storytelling May Use Disney+ to Bring Theme Park Experiences to Your Home*. Διαθέσιμο στο: <https://wdwnt.com/2022/09/next-gen-storytelling-may-use-disney-to-bring-theme-park-experiences-to-your-home/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

Fremaux, T. (2022). *ABOUT US*. Διαθέσιμο στο: <https://www.festival-cannes.com/en/qui-sommes-nous/festival-de-cannes-1> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

Giannini, T. & Bowen, J. P. (2022). Digital Experience in Art and Identity: The Metaverse Calls. Στο Giannini, T., Bowen, J. P., Gannis, C., Wands, B., Polmeer, G. & Chan, S. (Επιμ.), *Museums and Digital Culture*, (σφ. 1-8). Florence: EVA 2022 Florence.

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. N.Y.: Ace.

Gilbert, S. (2022). *Crypto, Web3, and the Metaverse*. Cambridge: Bennett Institute for Public Policy.

Grosvenor, B. (2022). *The British Museum Demeans Itself by Selling Its Works as NFTs-And Will Probably Live to Regret It*. Διαθέσιμο στο: <https://www.theartnewspaper.com/2022/02/09/the-british-museum-demeans-itself-by-selling-its-works-as-nftsand-will-probably-live-to-regret-it> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

- Gu, M. (2012). *Engaging Museum Visitors through Social Media: Multiple Case Studies of Social Media Implementation in Museums* [Master's thesis, Ohio State University]. Διαθέσιμο στο:
http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu1325275682
(Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Hazen, K. (1999). *Identity and Ethnicity in the Rural South: A Sociolinguistic View Through Past and Present Be*. North Carolina: Duke University Press Books.
- Hennig-Thurau, T., Gwinner, K. P., Walsh, G. & Gremler, D. D. (2004). Electronic Word-Of-Mouth Via Consumer-Opinion Platforms: What Motivates Consumers To Articulate Themselves On The Internet? Στο *Journal of Interactive Marketing Volume 18, Issue 1*, (σσ. 38-52). Chicago: Elsevier.
- Hernandez, J. & Gilbert, O. (2022). *How NFT Royalties Work – And Sometimes Don't*. Διαθέσιμο στο: <https://blockworks.co/news/nft-royalties-sometimes-they-work-sometimes-they-dont> (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).
- Hill, L., O'Sullivan, T., O'Sullivan, C. & Whitehead, B. (2012). *Creative Arts Marketing*. Oxford: Routledge.
- Hudson, S., Huang, L., Roth, M. S. & Madden, T. J. (2016). The Influence of Social Media Interactions on Consumer–Brand Relationships: A Three-Country Study of Brand Perceptions and Marketing Behaviors. Στο *International Journal of Research in Marketing Vol. 33, Issue 1*, (σσ. 27-41). Amsterdam: Elsevier.
- Hutchinson, A. (2022). *New Report Highlights the Decline of Facebook and IG, as TikTok Becomes the New Home of Entertainment*. Διαθέσιμο στο: <https://www.socialmediatoday.com/news/new-report-highlights-the-decline-of-facebook-and-ig-as-tiktok-becomes-the/631694/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- jwi-global. (2021). *The Rise of TikTok During COVID-19*. Διαθέσιμο στο: <https://jwi-global.com/jwi-insight/the-rise-of-tiktok-during-covid-19/>
(Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Kamim, K. (2021). *Investors Snap up Metaverse Real Estate in a Virtual Land Boom*. Διαθέσιμο στο: <https://www.nytimes.com/2021/11/30/business/metaverse-real-estate.html> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

- Kimani, D. (2022). *Lionsgate Files NFT Patents - Plans To Offer Its Film Experience In Metaverse*. Διαθέσιμο στο: <https://www.business2community.com/nft-news/lionsgate-files-nft-patents-plans-to-offer-its-film-experience-in-metaverse-02578235> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Knibbs, K. (2022). *The Metaverse Doesn't Have a Leg to Stand On*. Διαθέσιμο στο: <https://www.wired.com/story/fake-metaverse-good-real-metaverse-bad/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Kristi. (2022). *How Many Disney Parks Are There In the World?* Διαθέσιμο στο: <https://www.disneyinsidertips.com/disney-parks-in-the-world/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Kunjir, A., Patil, K. R. (2020). Effectiveness of Practicing Social Distancing in Museums and Art Galleries for Visitors Using Mobile Augmented Reality (MAR): S.M.A.R.T. - Social Distancing Using Mobile Augmented Reality Technology. Στο Morris, J. M. (Επιμ.), *International Journal of Art, Culture and Design Technologies Volume 9, Issue 1*, (σσ. 1-14). Pennsylvania: IGI Publishing.
- Kvale, S. (1996). *Interviews, an Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks: Sage Publications Inc.
- Layne, M. (2017). *This Is What The Original Walt Disney Business Plan Looked Like*. Διαθέσιμο στο: <https://medium.com/@marcelalayne/original-walt-disney-business-plan-ecf2532d6803> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Lazzeretti, L., Sartori, A. & Innocenti, N. (2015). Museums and Social Media: The Case of the Museum Of Natural History of the University Of Florence. Στο Alves, H. M. (Επιμ.), *International Review on Public and Nonprofit Marketing 12*, (σσ. 267-283). Berlin: Springer.
- Leah. (2022). *Disney Magic Band 101: Everything You Need To Know*. Διαθέσιμο στο: <https://www.thefrugalsouth.com/disney-magicbands-101-plus-a-peek-at-the-new-magicband-2-0s/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Ledbetter, V. (2022). *Sorry, The 'Metaverse' Is The Word Of The Year Whether You Like It Or Not*. Διαθέσιμο στο: <https://crast.net/235520/sorry-the-metaverse-is-the-word-of-the-year-whether-you-like-it-or-not/> (Πρόσβαση Μάρτιος 2023).

- Ledger Insights. (2022). *Would You Trade a Picasso for NFTs? The Museum Of Modern Art Might*. Διαθέσιμο στο: <https://www.ledgerinsights.com/picasso-for-nfts-museum-of-modern-art-moma/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Lin, F. S. & Cassidy, T. (2008). *Affective Textile and Costume Museum Website Design*. Oxford: Taylor & Francis.
- Mäki, J. (2023). *Meta Reportedly Cancels All Its Metaverse Plans*. Διαθέσιμο στο: <https://www.gamereactor.eu/meta-reportedly-cancels-all-its-metaverse-plans-1260233/> (Πρόσβαση Μάιος 2023).
- Marling, K. A. (1998). *Designing Disney's Theme Parks: The Architecture of Reassurance*. Paris: Flammarion.
- MCCS Goldsmiths. (2021). *Dancing into the Metaverse: a Real-Time Virtual Dance Experience*. Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=aNg-gqZNYR0> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- McLuhan, M. (1967). *The Medium Is the Massage*. London: Penguin Books.
- MET. (χ.χ.). *Welcome To the Met*. Διαθέσιμο στο: <https://www.metmuseum.org/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Meta. (2022). *Let's connect at Meta Beach*. Διαθέσιμο στο: <https://www.facebook.com/business/events/cannes> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Meta. (2022). *The Possibilities of the Metaverse*. Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=L4pnQFLmHds> (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A Peer-To Peer Electronic Cash System*. Διαθέσιμο στο: <https://nakamotoinstitute.org/bitcoin/> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- nftartgreece.com. (2022). *Meet NFT Art Greece*. Διαθέσιμο στο: <https://nftartgreece.com/aboutus> (Πρόσβαση Μάιος 2022).
- O'Reilly Media. (2005). *What Is Web 2.0*. Διαθέσιμο στο: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Pimentel, J. (2022). *U.S. Grants Disney Patent for Virtual World Simulator for Theme Parks*. Διαθέσιμο στο: <https://spectrumnews1.com/ca/orange->

- [county/technology/2022/01/03/u-s--grants-disney-patent-for-virtual-world-simulator-for-theme-parks](#) (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Pollack, H. & Perlstein, R. (2022). *Spike Lee's Outrageous Crypto Pitch Makes Us Want to Avoid His Movies*. Διαθέσιμο στο: https://observer.com/2022/12/spike-lees-outrageous-crypto-pitch-makes-us-want-to-avoid-his-movies/?fbclid=IwAR2b0OuO_94R2o3DiEVMxGWlGRzhh330O4s3Zwu0_SsXHxPXwb9Gclub8DqU (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Poole, D. & Le-Phat, H. (2011). *Digital Transitions and the Impact of New Technology on the Arts*. Ottawa: Canadian Public Arts Funders Network.
- Rabkin, J. (2017). *Hearts and Minds: The Arts and Civic Engagement*. San Francisco: The James Irvine Foundation.
- Ramachandran, N. (2022). *Simon Cowell Teams With TikTok, Universal Music for Music Incubator StemDrop*. Διαθέσιμο στο: [Simon Cowell Teams With TikTok, Universal Music for Music Incubator - Variety](#) (Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).
- Roberts, S. (2023). *Federal Funding Demands Museum Accessibility & Can Also Pay For It*. Διαθέσιμο στο: <https://verbit.ai/federal-funding-demands-museum-accessibility/> (Πρόσβαση Μάιος 2023).
- Robson, C. (2002). *Real World Research*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Russo, A., Watkins, J., Kelly, L. & Chan, S. (2007). Social Media and Cultural Interactive Experiences in Museums. Στο Larsen, A. H. (Επιμ.), *Nordisk Museologi No.1*, (σσ. 19-29). Oslo: University of Oslo Library.
- Shannon, C. E. (1948). *A Mathematical Theory of Communication*. N.Y.: Bell System Technical Journal.
- Sharf, Z. (2023). 'Avengers' Director Joe Russo Predicts AI Could Be Making Movies In 'Two Years': It Will 'Engineer And Change Storytelling'. Διαθέσιμο στο: <https://variety.com/2023/film/news/joe-russo-artificial-intelligence-create-movies-two-years-1235593319/> (Πρόσβαση Απρίλιος 2023).

- Sheurich, J. J. (1995). A Postmodernist Critique of Research Interviewing. Στο *International Journal of Qualitative Studies in Education Volume 8, Issue 3* (σσ. 239-252). Oxford: Routledge.
- Shutler, A. (2022). *Twenty One Pilots' Concert Was One Of 'Roblox's' Most Popular Events in 2021*. Διαθέσιμο στο: <https://www.nme.com/news/gaming-news/twenty-one-pilots-concert-was-one-of-robloxs-most-popular-events-in-2021-3147051> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Sinha, D. (2022). *This Time, Crypto and Metaverse Partially Rules the Cannes Runway*. Διαθέσιμο στο: <https://www.analyticsinsight.net/this-time-crypto-and-metaverse-partially-rules-the-cannes-runway/> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Sintas, J. L., De Francisco, L. R. & Álvarez, E. G. (2015). The Nature of Leisure Revisited. An Interpretation of Digital Leisure. Στο *Journal of Leisure Research Vol. 47, No. 1*, (σσ. 79-101). Virginia: Taylor & Francis.
- Sirisha. (2022). *Want To Shop In TikTok? Well, The Wait Is Now Finally Over!* Διαθέσιμο στο: <https://www.analyticsinsight.net/want-to-shop-in-tiktok-well-the-wait-is-now-finally-over/?fbclid=IwAR1VS6NfolKp4hC8x3cTOjhqDqCDWTKN-yUnEvr6FfuUyOVOxNL7QF-ZQ-4> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).
- Snap Inc. (2021). *Snap Inc. Announces New Partnerships and Developer Tools Across Snap Kit, Games, Minis, Bitmoji and Snap Map*. Διαθέσιμο στο: <https://investor.snap.com/news/news-details/2021/Snap-Inc.-Announces-New-Partnerships-and-Developer-Tools-Across-Snap-Kit-Games-Minis-Bitmoji-and-Snap-Map/default.aspx> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).
- Spangler, T. (2023). *Disney Shuts Down Metaverse Unit As Part Of First Wave Of Layoffs*. Διαθέσιμο στο: <https://variety.com/2023/digital/news/disney-shuts-down-metaverse-unit-layoffs-1235566501/> (Πρόσβαση Μάιος 2023).
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. N.Y.: Bantam Books.
- Sundaresan, V. (2021). *Why NFTs Are 'Ten Times Better' Than Traditional Art / Interview With \$69 Million NFT Buyers*. Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=IKsB8dmkuoA> (Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

Swan, M. (2015). *Blockchain: Blueprint for a New Economy*. Sebastopol: O'Reilly Media.

Tajtakova, M. (2014). *Theatre in the Digital Age: When Technology Meets the Arts*. Διαθέσιμο στο:

http://www.cutn.sk/Library/proceedings/km_2014/PDF%20FILES/Tajtakova.pdf

(Πρόσβαση Νοέμβριος 2022).

Telanthric. (2021). *Roblox in the Heights Block Party Event | LIVE STREAM*.

Διαθέσιμο στο: https://www.youtube.com/watch?v=EBC73gQ_4JA

(Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

The British Museum. (2020). *How To Explore The British Museum From Home*.

Διαθέσιμο στο: <https://www.britishmuseum.org/blog/how-explore-british-museum-home> (Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

Thorbecke, C. (2023). *TikTok To Set One-Hour Daily Screen Time Limit By Default For Users Under 18*. Διαθέσιμο στο:

<https://edition.cnn.com/2023/03/01/tech/tiktok-teen-screen-time-limit/index.html>

(Πρόσβαση Μάρτιος 2023).

Unreal Engine. (2023). *Epic's Vision for the Metaverse*. Διαθέσιμο στο:

<https://www.youtube.com/watch?v=EqQ84b-v1DE> (Πρόσβαση Μάιος 2023).

VeVe Digital Collectibles. (2021). *Disney Golden Moments — Walt Disney & Mickey*

Mouse. Διαθέσιμο στο: <https://medium.com/veve-collectibles/disney-golden-moments-walt-disney-mickey-mouse-9821fb07fdd7>

(Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

Wallaroomedia. (2023). *TikTok Statistics*. Διαθέσιμο στο:

<https://wallaroomedia.com/blog/social-media/tiktok-statistics/>

(Πρόσβαση Ιανουάριος 2023).

Whitten, S. (2022). *Disney Vows to Help Repeal 'Don't Say Gay' Law, Says Florida*

Gov. Desantis Shouldn't Have Signed It. Διαθέσιμο στο: <https://www.cnn.com/2022/03/28/disney-vows-to-help-repeal-dont-say-gay-law.html>

(Πρόσβαση Δεκέμβριος 2022).

Zafiropoulos, K., Vrana, V. & Antoniadis, K. (2015). *Use of Twitter and Facebook by Top European Museums*. York: University of York St John.