

ΤΟ ΠΡΩΤΟ GAMES EXPO ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Μέσο: ΕΛΕΥΘΕΡΟΣ ΤΥΠΟΣ

Ημ. Έκδοσης: . . . 19/3/2012 Ημ. Αποδελίωσης: . . 19/3/2012

Σελίδα: 59



59



Η Πάτρα φιλοξένησε με επιτυχία την έκθεση.

» ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΔΡΑΙΩΣΗ ΤΗΣ ΕΓΧΩΡΙΑΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Το πρώτο Games Expo στην Ελλάδα

Η ΠΡΩΤΗ ΕΚΘΕΣΗ ελληνικών βιντεοπαιχνιδιών ολοκληρώθηκε με επιτυχία στην πόλη της Πάτρας, σε μία προσπάθεια να ενισχυθεί η παρουσία των εταιριών της χώρας μας που δραστηριοποιούνται σ' αυτόν τον αναπτυσσόμενο και πολύ ανταγωνιστικό τομέα τόσο στο εσωτερικό όσο και στο εξωτερικό. Το Πανεπιστήμιο Πατρών, σε συνεργασία με το φοιτητικό παράρτημα του Ινστιτούτου Ηλεκτρολόγων Μηχανικών (ΙΕΕΕ) στο εκπαιδευτικό ίδρυμα, ήταν ο φορέας που ανέλαβε την πρωτοβουλία της διοργάνωσης του Games Expo 2012, στην οποία συμμετείχαν καταξιωμένοι Έλληνες προγραμματιστές ηλεκτρονικών παιχνιδιών, παρουσιάζοντας στους νέους επίδοξους ενδιαφερομένους τις προοπτικές που έχει ο χώρος του gaming στη χώρα μας.

«Τον τελευταίο καιρό γίνεται αρκετά μεγάλη προσπάθεια προκειμένου να αναδειχθεί η Ελλάδα στον τομέα των βιντεοπαιχνιδιών και σ' αυτό έχει συμβάλει σημαντικά ο Πανελλήνιος Σύλλογος Δημοσίων Λογισμικού Ψυχαγωγίας (HGDA). Σήμερα, ειδικά οι νέοι φοιτητές, αλλά και γενικά το νεανικό κοινό, αν και ενδιαφέρονται πολύ για το συγκεκριμένο τομέα, τις περισσότερες φορές δεν βρίσκουν λύσεις για να συνεχίσουν να ασχολούνται με αυτόν», λέει στον «Ε.Τ.», ο κ. Μάριος Μπίκος, πρόεδρος του παραρτήματος του μη κερδοσκοπικού, τεχνολογικού και επιστημονικού Ινστιτούτου Ηλεκτρολόγων Μηχανικών (ΙΕΕΕ) στο Πανεπιστήμιο της Πάτρας.

«Στόχος της εκδήλωσης που δι-

οργανώθηκε για πρώτη φορά στην Ελλάδα ήταν να έρθουν οι νέοι ενδιαφερόμενοι σε άμεση επαφή με ανθρώπους που ασχολούνται με την ανάπτυξη παιχνιδιών και παράλληλα να ενισχυθεί με αυτήν την έκθεση η παρουσία της Ελλάδας στον αναπτυσσόμενο χώρο των videogames. Μέσα, δηλαδή, από το γόνιμο διάλογο μεταξύ εταιριών, ερευνητών και φοιτητών να προκύψουν ενδιαφέρουσες προτάσεις και προοπτικές για τους συμμετέχοντες και από τις δύο πλευρές», αναφέρει ο ίδιος και συνεχίζει λέγοντας: «Παράλληλα, ευελπιστούμε η εκδήλωση αυτή να αποτελέσει το έναυσμα για περισσότερες ανάλογες διοργανώσεις στον τομέα του gaming στη



Οι νέοι φοιτητές, αλλά και γενικά το νεανικό κοινό, αν και ενδιαφέρονται πολύ για το συγκεκριμένο τομέα, τις περισσότερες φορές δεν βρίσκουν λύσεις για να συνεχίσουν να ασχολούνται με αυτόν

ΜΑΡΙΟΣ ΜΠΙΚΟΣ
ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΟΣ
ΤΟΥ ΙΕΕΕ ΣΤΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΗΣ ΠΑΤΡΑΣ

χώρα μας, καθώς υπάρχουν πάρα πολλοί νέοι με μυαλό και μεράκι που θέλουν να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο χώρο, αλλά δεν μπορούν να αξιοποιηθούν».

Ηδη, όπως αναφέρει ο κ. Μπίκος, έχουν κυκλοφορήσει στην αγορά πολλά βιντεοπαιχνίδια, τα οποία έχουν δημιουργηθεί από Έλληνες και μάλιστα με αρκετά μεγάλη επιτυχία. Μεταξύ αυτών το «1453-1821: Η ώρα της Απελευθέρωσης» και το παιχνίδι για τη Διεθνή Αμνηστία, τα οποία και παρουσιάστηκαν μαζί με πολλά άλλα κατά τη διάρκεια της έκθεσης, στην οποία το κοινό μπορούσε να παίξει οποιοδήποτε επιθυμούσε.

«Είναι η πρώτη φορά που διοργανώθηκε κάτι τέτοιο στην Ελλάδα. Σε περίοδο οικονομικής κρίσης, μάλιστα, τέτοιες πρωτοβουλίες, αλλά και άλλες, όπως αυτή του νεοσύστατου συνεργατικού σωματισμού στις τεχνολογίες παιχνιδιών και δημιουργικού περιεχομένου «gi-Cluster» και του «Corallia», που δίνουν την ευκαιρία στους ενδιαφερομένους να δημιουργήσουν videogames και εφαρμογές, μόνο θετικά μπορούν να αποφέρουν στη χώρα μας», εξηγεί ο ίδιος και καταλήγει λέγοντας: «Σίγουρα οι πόροι για ανάλογες πρωτοβουλίες κατά τη διάρκεια της κρίσης δεν είναι εύκολο να βρεθούν και γι' αυτό το λόγο η ανάπτυξη δεν είναι τόσο εύκολη. Κατά την άποψή μου, όμως, δεν είναι τυχαίο που στα κινεζικά η λέξη "κρίση" γράφεται με δύο σύμβολα: το ένα σημαίνει κίνδυνος και το άλλο ευκαιρία. Κάθε κρίση είναι, λοιπόν, και μια ευκαιρία».

Π. ΜΑΥΡΑΓΑΝΗΣ

