

Το gaming υπόσχεται ανάπτυξη και απασχόληση - Η ενδιαφέρουσα προσπάθεια από το gi-Cluster του Corallia

## Games made in Greece με φινλανδικό μοντέλο

**Τ**ο gaming αποτελεί έναν από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους κλάδους της τεχνολογίας στην παγκόσμια σκηνή, έχει αποδείξει ότι επηρεάζεται λιγότερο από τις οικονομικές διακυμάνσεις και πλέον έχει αποκτήσει το δικό του cluster στην Ελλάδα, που δημιουργήθηκε πρόσφατα με τη βοήθεια της Ελληνικής Πρωτοβουλίας Τεχνολογικών Συνεργατικών Σχηματισμών Corallia.

Όπως αναφέρουν το μέλος του Συντονιστικού Συμβουλίου του gi-Cluster και διευθυντής Επιχειρηματικής Ανάπτυξης του Corallia δρ Νίκος Βογιατζής και η gi-Cluster Manager κυρία Τζούλια Φωκά το gaming στη χώρα μας έχει και παρόν και μέλλον, αφού υπόσχεται ανάπτυξη και απασχόληση.

«Πρόκειται για έναν από τους πιο αναπτυσσόμενους κλάδους, για τον οποίο αναμένεται ετήσια αύξηση του τζίρου κατά 10%, τουλάχιστον, ως το 2015» λέει ο κ. Βογιατζής και σημειώνει ότι με τη σύγκλιση των tablets, των κινητών, των online εφαρμογών και των υπολογιστών, ο τζίρος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ή αλλιώς ψυχαγωγικού λογισμικού, φτάνει τα 300 δισ. δολάρια.

Όπως συμπληρώνει η κυρία Φωκά, πρόκειται για κλάδο στον οποίο είναι εύκολο να μπει κανείς (low barrier to entry) καθώς οι απαιτήσεις για έναν νέο δημιουργό είναι χαμηλές και δεν απαιτεί μεγάλα κεφάλαια και υποδομές.

### Μυαλό, όρεξη και μια καλή ιδέα

«Χρειάζεται μυαλό, όρεξη, ένα laptop και μια καλή ιδέα. Δεν χρειάζονται μεγάλα κεφάλαια αλλά αυτό που λέμε sweat capital – δηλαδή ιδρώτα και μεράκι. Επιπλέον, συγκεντρώνει ένα ευρύ φάσμα δεξιοτήτων της οικονομίας που δεν συναντάται σε άλλους κλάδους των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ)» σημειώνει.

Για τη σωστή ανάπτυξη ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού απαιτείται η απασχόληση μιας μεγάλης μερίδας επαγγελματιών, όπως ψυχολόγων, γραφιστών, καλλιτεχνών, σεναριογράφων, μουσικών, ακόμη και ιστορικών. «Το gaming αφορά άμεσα ένα μεγάλο φάσμα επαγγελματιών, διότι η παραγωγή ενός παιχνιδιού είναι εφάμιλλη της παραγωγής μιας κινηματογραφικής ταινίας. Αυτή τη στιγμή, μια ομάδα 11 ατόμων έχει τρεις προγραμματιστές, δύο γραφίστες, από έναν ειδικό σε οπτικά και ηχητικά εφέ, αντίστοιχα, έναν πρότζεκτ μάντζερ για τη διοίκηση και τη διαχείριση του έργου και έναν σεναριογράφο» τονίζει η κυρία Φωκά.

Ο κ. Βογιατζής παρατηρεί ότι το gaming, λόγω των μεγάλων α-



Ο διευθυντής Επιχειρηματικής Ανάπτυξης του Corallia δρ Νίκος Βογιατζής και η gi-Cluster Manager κυρία Τζούλια Φωκά πιστεύουν ότι το gaming στη χώρα μας έχει και παρόν και μέλλον

παιτήσεων σε υπολογιστική ισχύ, ανάλυση γραφικών και ευρυζωνική ταχύτητα, έχει οδηγήσει τη βιομηχανία της υψηλής τεχνολογίας στα όριά της προκειμένου να καλύψει τις ανάγκες των χρηστών. «Η κατάσταση έχει πάει από το όχι και τόσο καλό στο πολύ καλύτερο! Στην Ελλάδα υπήρξαν κάποιες προσπάθειες, στις αρχές του 2000, διαφόρων οίκων πληροφορικής οι οποίες δεν ευδοχώθηκαν, διότι η είσοδος στην αγορά και στα δίκτυα διανομής ήταν δύσκολη» σημειώνει.

«Ωστόσο σε αυτά τα πέτρινα χρόνια δημιουργήθηκε μια κρίσιμη μάζα ανθρώπων που είχαν την όρεξη και την ικανότητα και περιμέναν την κατάλληλη ευκαιρία. Αυτή ήρθε λόγω της εξέλιξης της τεχνολογίας, όταν φύγαμε από το CD και τις παιχνιδιομηχανές, που είχαν μεγάλο κόστος ανάπτυξης και εμφανίστηκε το νέο ψηφιακό περιβάλλον, το οποίο έριξε σημαντικά το κόστος εισόδου» τονίζει ο κ. Βογιατζής.

Ετσι, με την πτώση των τιμών – στα ψηφιακά καταστήματα πωλούνται παιχνίδια με 1,99 ευρώ – άρχισαν να ενεργοποιούνται νέα σχήματα και

βοηθούμενα και από την ανάπτυξη άλλων κλάδων, όπως το Mobile, ανέδειξαν το gaming σε πρώτης τάξης ψηφιακή εφαρμογή.

### Η εποχή του gamification

Μάλιστα, όπως επισημαίνει η κυρία Φωκά, πλέον έχουμε εισέλθει στην εποχή του gamification – δηλαδή στην υιοθέτηση της μεθοδολογίας και του τρόπου σκέψης των παιχνιδιών για τη διατήρηση

υψηλού επιπέδου συμμετοχής από τους χρήστες – κάτι που επεκτείνεται σε πλήθος εφαρμογών.

«Τράπεζες μας ζητούν να αναπτυχθούν παιχνίδια για εσωτερική χρήση που να αναδεικνύουν το ψυχολογικό προφίλ των στελεχών τους. Πολλά υποσχόμενο πεδίο είναι και η εκπαίδευση, όπου μπορούν να αναπτυχθούν διαδραστικά παραμύθια μορφοποιημένα με μαθήματα. Μελέτες έχουν δείξει ότι η προσοχή των παιδιών πολλαπλασιάζεται σε μια εφαρμογή που διδάσκει μαθηματικά και ενσωματώνει εκπαιδευτικό περιεχόμενο στην αφήγηση ενός παραμυθιού» επισημαίνει.

Παράλληλα, ένα άλλο ιδιαίτερα σημαντικό πεδίο που προσφέρεται για ανάπτυξη του gaming είναι ο πολιτισμός και ο τουρισμός, όπου έχουμε διεθνές ανταγωνιστικό πλεονέκτη-

μα λόγω της βαθιάς ιστορίας και του πολιτιστικού περιεχομένου της χώρας. Ετσι, όπως τονίζει η κυρία Φωκά, αυτός ο «θησαυρός» μπορεί μέσω εφαρμογών gaming να γίνει προϊόν και να αποταθεί σε 17 εκατ. τουρίστες που έρχονται κάθε χρόνο στη χώρα, συνεισφέροντας στη δημιουργία σημαντικού αριθμού θέσεων απασχόλησης.

Το άλλο σημαντικό πεδίο ανάπτυξης είναι τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και το νέο ψηφιακό περιβάλλον, στο οποίο καθημερινά παράγεται gamified περιεχόμενο. Μάλιστα, η συγκεκριμένη εξέλιξη έχει φέρει δυναμικά και τις γυναίκες στο gaming, μέσω των social media, λέει η κυρία Φωκά. Τι γίνεται όμως στην ελληνική αγορά; «Μιλώ για έναν τζίρο της τάξης των 100 εκατ. ευρώ, ο οποίος πιστεύουμε ότι θα έχει θετική ανάπτυξη. Είμαστε στην αρχή του κύματος και σε εμβρυϊκή φάση. Οι ρυθμοί ανάπτυξης θα είναι ραγδαίοι» προβλέπει ο κ. Βογιατζής. Η χαρτογράφηση του Corallia έδειξε ότι πάνω από 1.000 άτομα εμπλέκονται στην ανάπτυξη ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε περισσότερες από 50 επιχειρηματικές ομάδες.

Όπως αναφέρει, στο gi-Cluster υπάρχουν 24 επιχειρήσεις και ερευνητικοί φορείς, συνεργάζονται με το Athens Information Technology (AIT), το Πανεπιστήμιο Αθηνών και το Μετσόβιο, που διαθέτουν ομάδες οι οποίες ασχολούνται με τα πολυμέσα, το ψηφιακό περιεχόμενο και την παιχνημένη πραγματικότητα (augmented reality). Σύμφωνα με τον κ. Βογιατζή, τώρα που ο αρχικός πυρήνας επιχειρήσεων του gi-Cluster έχει πλέον επιτευχθεί, σύντομα θα επεκταθεί και θα κάνει ανοικτή

πρόσκληση για τη συγκέντρωση νέων ομάδων εντός του 2014.

«Με τη βοήθεια και της Γενικής Γραμματείας Έρευνας και Τεχνολογίας, η οποία στηρίζει οικονομικά το εγχείρημα, θα αξιοποιήσουμε τον προϋπολογισμό μας χρηματοδοτώντας τόσο την ανάπτυξη των υφιστάμενων ομάδων όσο και την προσέλκυση νέων» λέει και υπογραμμίζει ότι στόχος είναι η συστέγαση επιχειρήσεων και η δημιουργία θερμοκοιτίδας για νέες εταιρείες.

Ο κ. Βογιατζής υπογραμμίζει τη σημασία της παρουσίας της Intralot στο gi-Cluster, καθώς πρόκειται για έναν παγκόσμιο leader με διεθνές αποτύπωμα και δίκτυο διανομής, το οποίο θα επιτρέψει στα μέλη του cluster να αποκτήσουν πρόσβαση σε νέες αγορές. Ουσιαστικά το gi-Cluster επιχειρεί να υιοθετήσει το «φινλανδικό» μοντέλο, καθώς οι Φινλανδοί αξιοποίησαν έναν τεχνολογικό κολοσσό, τη NOKIA, στήνοντας και αναπτύσσοντας γύρω της ένα οικοσύστημα τεχνολογικών επιχειρήσεων. Ωστόσο, υπάρχουν και άλλοι, μικρότεροι εθνικοί πρωταθλητές με παγκόσμιο εκτόπισμα στο gaming, όπως η ελληνική Aventurine, η οποία έχει αναπτύξει το γνωστό παιχνίδι «Darkfall» και προσελκύει προγραμματιστές από το εξωτερικό, ενώ λανσάρει το επόμενο της παιχνίδι στην Κορέα, υπογραμμίζει το μέλος του συντονιστικού συμβουλίου του gi-Cluster. Επιπλέον, πολλά υποσχόμενη είναι και η Total Eclipse από τη Θεσσαλονίκη, η οποία έχει δημιουργήσει μεταξύ άλλων το «Clockwork Map» και πρόσφατα «σίκωσε» χρηματοδοτούμενη ύψους μισού εκατ. ευρώ από το Openfund II.

