

## Εφημερίδα « Η Καθημερινή»

# Βιντεοπαιχνίδια από ελληνικά χέρια

Η χώρα μας εισέρχεται αργά αλλά σταθερά στην ανάπτυξη ψυχαγωγικού λογισμικού

Της Αναστασίας Πατπα

Με συνολική παγκόσμια αξία 58 δισεκατομμυρίων δολαρίων το 2007, η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών συναγωνίζεται σε κέρδη τη βιομηχανία του κινηματογράφου με εκατοντάδες εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο. Τα τελευταία πέντε χρόνια και η Ελλάδα έχει μπει με ενθουσιασμό στον χώρο της ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών ή ψυχαγωγικού λογισμικού όπως λέγεται διαφορετικά.

Στη χώρα μας, αν και δεν είναι ευρέως γνωστό, εταιρείες και ανεξάρτητοι δημιουργοί αναπτύσσουν εμπορικά βιντεοπαιχνίδια. Η αγορά αυτή έχει αποκτήσει τέτοια δυναμική που βρίσκεται ήδη υπό ίδρυση ο Σύλλογος Δημιουργών Ψυχαγωγικού Λογισμικού. «Η πρωτοβουλία ξεκίνησε το καλοκαίρι του 2008, όταν βρεθήκαμε μερικοί δημιουργοί για μια πρώτη συνάντηση γνωριμίας», εξηγεί ο κ. Γιώργος Χιώτης από τα ιδρυτικά μέλη του συλλόγου και συνδιοκτήτη της εταιρείας ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών Games2Gaze. «Στο τέλος της συνάντησης διαπιστώσαμε την ανάγκη δημιουργίας ενός τέτοιου συλλόγου για να αποκτήσουμε υπόσταση και να μπορέσουμε συντονισμένα να αναπτυχθούμε».

## Ενεήντα μέλη

Ο σύλλογος αριθμεί σήμερα περίπου 90 μέλη και όπως τονίζει ο κ. Χιώτης «για να γίνει κάποιος μέλος του συλλόγου μας πρέπει να έχει αποδεξιμένη επαγγελματική ενασχόληση στον συγκεκριμένο τομέα». Ο σύλλογος έχει διαδικτυακή παρουσία ([www.hgda.gr](http://www.hgda.gr)) και group στο facebook που αριθμεί μερικές εκατοντάδες μέλη.

Στη χώρα μας υπάρχουν εννέα εταιρείες που αναπτύσσουν βιντεοπαιχνίδια, οι μισές από τις οποίες δραστηριοποιούνται αποκλειστικά και μόνο σε αυτό το αντικείμενο. Σε αυτές θα πρέπει να προστεθούν περισσότερες από δέκα ομάδες που δημιουργούν παιχνίδια σε επαγγελματικό επίπεδο και μεγάλος αριθμός ανεξάρτητων δημιουργών. Τα ελληνικά παιχνίδια δεν περιορίζονται μόνο στην ελληνική αγορά, αλλά διανέμονται και στην παγκόσμια, είτε μέσω του Διαδικτύου είτε στα καταστήματα λιανικής, και όπως λέει ο κ. Χιώτης «στοχεύουμε τις παραγωγές μας περισσότερο στη διεθνή αγορά, σε χώρες όπως η Ρωσία, η Γαλλία, η Γερμανία». Και αυτό όχι μόνο γιατί η παγκόσμια αγορά μπορεί να αποφέρει περισσότερα κέρδη, αλλά γιατί οι δημιουργοί αλλά και οι επιχειρηματίες αισθάνονται ότι δεν μπορούν να βασιστούν στους Έλληνες καταναλωτές για να επιβιώσουν κυρίως λόγω των διαστάσεων που έχει λάβει η πειρατεία και στα βιντεοπαιχνίδια.

Η βιομηχανία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα βρίσκεται ακόμα σε νηπιακό στάδιο και «ίσως είναι νωρίς για να χρησιμοποιούμε τον όρο βιομηχανία», όπως επισημαίνει ο κ. Χιώτης. Παρ' όλα αυτά οι εταιρείες φαίνεται ότι τουλάχιστον βγάζουν τα έξοδά τους από την ανάπτυξη παιχνιδιών. Οι περισσότερες προς το παρόν επικεντρώνονται στην ανάπτυξη μικρών παραγωγών που κοστίζουν μερικές χιλιάδες ή δεκάδες χιλιάδες ευρώ. Είναι μια κίνηση που φαίνεται ότι αποδίδει, αφού αυτό τις κάνει βιώσιμες. Υπάρχουν βέβαια ήδη ομάδες που είναι έτοιμες να πάρουν το ρίσκο και να κάνουν μεγαλύτερες παραγωγές όχι όμως πάντα με επιτυχία. Μία από τις μεγαλύτερες ίσως ελληνικές παραγωγές είναι το διαδικτυακό παιχνίδι Darkfall της Aventurine με κόστος παραγωγής μερικά εκατομμύρια ευρώ και ένα δίκτυο χρηστών από όλο τον κόσμο.

Σύμφωνα με τον κ. Χιώτη, η ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών στη χώρα μας βρίσκεται σε άνοδο, με τις εταιρείες να δουλεύουν σε ένα μεγάλο εύρος παιχνιδιών, όπως περιπέτειες, διαδικτυακά, γρίφων, και να αναπτύσσουν παιχνίδια σε πολλές πλατφόρμες από κινητά μέχρι το Διαδίκτυο.

Θα ενθικιωθεί όμως η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα και θα αποκτήσει μέγεθος και κερδοφορία ανάλογα με εκείνα της παγκόσμιας βιομηχανίας; Όπως εξήγησε ο κ. Χιώτης, το μέλλον της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών είναι ελπιδοφόρο, απαιτείται όμως αλλαγή κλίματος για να υπάρξει οποιαδήποτε ανάπτυξη. Ιδρύματα και άλλοι ιδιωτικοί φορείς χρηματοδότησης επιλέγουν να μην επενδύσουν σε εταιρείες ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών καθώς αυτά έχουν συνδεθεί με αρνητική προβολή στα ΜΜΕ. Επιπλέον εξαιτίας της πειρατείας που έχει εδραιωθεί πλέον στη χώρα μας οι επιχειρηματίες είναι δύσπιστοι και θεωρούν ότι οποιαδήποτε επένδυσή τους δεν θα έχει επιστροφή.

## Οι δυσκολίες

Οι δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών θεωρούν ότι απαιτείται επιπλέον κρατική υποστήριξη με μια σειρά μέτρων όπως νομοθετικά ή φορολογικά που θα ενθαρρύνουν την επένδυση στα βιντεοπαιχνίδια και θα κάνουν την Ελλάδα ελκυστικό προορισμό ακόμα και για ξένες εταιρείες. Τέτοιες κινήσεις έχουν ήδη γίνει σε βαλκανικές χώρες και χώρες του πρώην ανατολικού μπλοκ, όπως η Βουλγαρία, η Ρουμανία και η Πολωνία, με μεγάλη επιτυχία, αφού έχουν προσελκύσει επενδύσεις μεγάλων εταιρειών του εξωτερικού, οι οποίες άνοιξαν παραρτήματα σε αυτές. Το δύσκολο κλίμα μέσα στο οποίο ανδρώνεται η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών στη χώρα μας αναδεικνύεται και από την επισήμανση του κ. Χιώτη, ότι «οι εταιρείες δεν μπορούν να διεκδικήσουν ούτε καν ευρωπαϊκή χρηματοδότηση ως απόρροια του περιήφμου νόμου για τα φρουτάκια, που έχει αποκλείσει και τα ψυχαγωγικά παιχνίδια».

## Νέοι φοιτητές κάνουν το χόμπι τους επάγγελμα

Καθώς η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών αναπτύσσεται, πανεπιστημιακές σχολές και ιδιωτικά ΙΕΚ εκπαιδεύουν φοιτητές στο νέο αυτό αντικείμενο. Ηδη από πέρσι το Τμήμα Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου προσφέρει στους φοιτητές το μάθημα Τεχνολογίες Ψυχαγωγικού Λογισμικού. «Προσπαθούμε να δώσουμε στα παιδιά μια συνολική εικόνα της βιομηχανίας εξετάζοντας όχι μόνο τεχνικά θέματα ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών, αλλά και τις κοινωνικές τους προεκτάσεις και τις εφαρμογές τους στην εκπαίδευση», εξηγεί ο διδάσκων του Τμήματος δρ Κώστας Αναγνώστου, ο οποίος έχει εργαστεί και ο ίδιος στη βιομηχανία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών στη Βρετανία.

«Είναι σημαντικό όσοι ασχοληθούν επαγγελματικά με αυτό τον τομέα να έχουν μια σφαιρική γνώση του αντικειμένου», συμπληρώνει. Τα νέα παιδιά που έχουν μεγαλώσει παίζοντας βιντεοπαιχνίδια βλέπουν θετικά την προοπτική να κάνουν το χόμπι τους επάγγελμα. Ο Κωνσταντίνος Εγκαρχος ακολουθώντας την αγαπημένη του ασχολία επέλεξε να σπουδάσει προγραμματιστής βιντεοπαιχνιδιών σε ιδιωτικό ΙΕΚ. Ως μελλοντικός επαγγελματίας θεωρεί ότι στην Ελλάδα οι προοπτικές απασχόλησης είναι μικρές, αλλά τονίζει ότι «τελευταία έχουμε αισιόδοξα μηνύματα βλέποντας επιχειρηματίες να επενδύουν σε αυτόν τον τομέα.» Θα μείνει στην Ελλάδα μετά το τέλος των σπουδών του ή θα αναζητήσει εργασία στο εξωτερικό; «Το σίγουρο είναι πως θα επιλέξω αυτό που θα μου επιτρέψει να εξελιχθώ ακόμα περισσότερο», απαντάει.