



Δευτέρα, 27 Ιανουαρίου 2025

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Για πρώτη φορά στο επίκεντρο η ανάπτυξη της βιομηχανίας ψηφιακού παιχνιδιού στην Ελλάδα

Για πρώτη φορά, μετά από πρωτοβουλία του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου, Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας – Creative Greece, πραγματοποιήθηκε διαβούλευση πάνω στο Κείμενο της Στρατηγικής Ανάπτυξης της βιομηχανίας του ψηφιακού παιχνιδιού στην Ελλάδα. Η διαβούλευση πραγματοποιήθηκε με επιτυχία το Σάββατο, 25 Ιανουαρίου στο αμφιθέατρο του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης, παρουσία του υφυπουργού Εθνικής Οικονομίας και Οικονομικών κ. Χρίστου Δήμα, της Γενικής Γραμματέως Σύγχρονου Πολιτισμού κ. Ελένης Δουνδουλάκη και με τη συμμετοχή των: Μαρίνος Γιαννόπουλος (Διευθύνων Σύμβουλος Enterprise Greece), Φραγκίσκος Θεοφύλακτος (Διευθύνων Σύμβουλος Elevate Greece) και Ισμήνη Παπακυρίλλου (Διευθύνουσα Σύμβουλος της Ελληνικής Αναπτυξιακής Τράπεζας), οι οποίοι παρουσίασαν σημαντικά εργαλεία της πολιτείας, για τη στήριξη της ελληνικής κοινότητας του ελληνικού ψηφιακού παιχνιδιού.

Ήταν ένα πρώτο συντονισμένο βήμα για την ενίσχυση των συνεκτικών δεσμών του ελληνικού οικοσυστήματος ψηφιακού παιχνιδιού, που αποτελεί προϋπόθεση για τον ορθό σχεδιασμό μιας βιώσιμης ελληνικής δημιουργικής βιομηχανίας. Η ανάπτυξή της σε όλο το εύρος της και η ανάδειξη της Ελλάδας σε Mediterranean Game Hub είναι βασικός πυλώνας της στρατηγικής του ΕΚΚΟΜΕΔ – Creative Greece για τα επόμενα χρόνια. Η ημερίδα συνέβαλε για να γίνει ορατή σε μεγάλη κλίμακα η κοινότητα του ελληνικού ψηφιακού παιχνιδιού.

Ο κος Χρίστος Δήμας, ο οποίος κατά τη θητεία του ως Υφυπουργός Πολιτισμού συνέβαλε καθοριστικά στη δημιουργία του ιδρυτικού νόμου του ΕΚΚΟΜΕΔ – Creative Greece, στον χαιρετισμό του αναφέρθηκε στην προσωπική σχέση του με το ψηφιακό παιχνίδι, αλλά και στα επενδυτικά κίνητρα που δίνει ο νόμος αυτός αναφορικά με την ανάπτυξή του: «Το ψηφιακό παιχνίδι είναι ένας πολύ δημιουργικός και σημαντικός τομέας που αναπτύσσεται διαρκώς. Στην Ελλάδα έχουμε και το ανθρώπινο δυναμικό και το ταλέντο ώστε να πετύχουμε ακόμη μεγαλύτερη συμβολή στην παγκόσμια ανάπτυξή του».

Η κα Ελένη Δουνδουλάκη, αναφέρθηκε ότι ως χώρα μπορούμε να γίνουμε ψηφιακοί πρεσβευτές σε ένα ανταγωνιστικό προϊόν, όπως η δημιουργία του ψηφιακού παιχνιδιού παγκοσμίως και να ενταχθεί στην δική μας πολιτιστική κληρονομιά. Αναφέρθηκε επίσης και στον σημαντικό ρόλο των γυναικών στην παγκόσμια κοινότητα, με την ευχή να υπάρξουν όλο και περισσότερες γυναίκες στον κλάδο.

Ο κος Λεωνίδας Χριστόπουλος, Διευθύνων Σύμβουλος του ΕΚΚΟΜΕΔ – Creative Greece, καλωσόρισε στην ημερίδα τους σχεδόν 100 εκπροσώπους από εταιρείες παραγωγής, εκπαιδευτικά ιδρύματα, θεσμικούς φορείς, προγραμματιστές, διανομείς κ.ά., λέγοντας:



Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου,
Οπτικοακουστικών Μέσων & Δημιουργίας
Creative Greece

«Βρεθήκαμε στον ίδιο χώρο για να συζητήσουμε τους τρόπους που θα κάνουν τη χώρα μας κομβικό παράγοντα της σημαντικής αυτής οπτικοακουστικής βιομηχανίας». Στην ομιλία του, αναφέρθηκε στο ανανεωμένο πρόγραμμα Cash Rebate (CRGR) και ειδικότερα στο τρίτο διακριτικό καθεστώς ενίσχυσης CRGR Video Game Development (CRGR-VGD). Ανακοίνωσε, επίσης, τη δημιουργία ενιαίας πλατφόρμας για τη διασύνδεση των εταιρειών gaming και τη διασύνδεση της προσπάθειας με τους Ευρωπαϊκούς Κόμβους Ψηφιακής Καινοτομίας (EU Digital Innovation Hubs).

Κατά την διάρκεια της ημερίδας, συμμετείχαν φορείς συστηματικής διαχείρισης και ανάπτυξης οικοσυστημάτων καινοτομίας στην Ελλάδα, όπως η Corralia, GDA, IGDA και G-Cluster, που βρίσκονται στο πλευρό των δημιουργών.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να καταθέσουν τις προτάσεις τους στο παρακάτω e-mail:

gamestrategy@ekkomed.gr

