



Δευτέρα, 21 Οκτωβρίου 2024

## ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

Με μεγάλη επιτυχία ολοκληρώθηκαν οι εργασίες του διεθνούς διεπιστημονικού συνεδρίου CEEGS2024 (The Central and Eastern European Games Studies Conference), με θέμα **“Reimagining games, art and performativity”** (<https://ceegs2024.uop.gr>). Το συνέδριο πραγματοποιήθηκε 10-12 Οκτωβρίου 2024, στο Ναύπλιο, και διοργανώθηκε από το [Τμήμα Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών](#) (ΤΠΨΤ) του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου. Κεντρικός στόχος του συνεδρίου, ήταν να αποτελέσει αφετηρία ενός ευρύτερου διαλόγου ανάμεσα σε τρεις ξεχωριστούς κόσμους: του τομέα μελέτης των παιχνιδιών, του καλλιτεχνικού κόσμου και της βιομηχανίας παιχνιδιών.

“Παίζοντας” με τις συγκλίσεις που αναδύονται ανάμεσα στον τομέα των ψηφιακών παιχνιδιών, της τέχνης και της παραστατικότητας, και κατ’ επέκταση των παραστατικών τεχνών, το συνέδριο συγκέντρωσε το ενδιαφέρον πάνω από 130 συμμετεχόντων από 18 χώρες, και από διαφορετικά επιστημονικά και καλλιτεχνικά πεδία, όπως εκείνο της φιλοσοφίας, του σχεδιασμού και της ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών, της βιοπολιτικής, της περφόρμανς, των esports, και πολλών άλλων. Οι 18 θεματικές ενότητες του συνεδρίου ενδεικτικά αφορούσαν: παιχνίδι και επιτελεστικότητα, σχεδιασμός παιχνιδιών, παιχνίδι και χωρικότητα. Οι προσκεκλημένοι ομιλητές του συνεδρίου, Danielle Brathwaite-Shirley και Jonas Kyratzes, έθεσαν με τη σειρά τους τις δικές τους προβληματικές, και συγκεκριμένα έκαναν λόγο για ζητήματα ταυτότητας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσα από διαδραστικές παιγνιώδεις εμπειρίες (Danielle Brathwaite-Shirley), αλλά και ανέπτυξαν ερωτήματα σχετικά με τη σχέση του παιχνιδιού, του δημιουργού και της τέχνης (Jonas Kyratzes).

Στην έναρξη του συνεδρίου παρευρέθηκαν και τίμησαν με την παρουσία τους μεταξύ άλλων, ο Πρύτανης του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, Αθανάσιος Κατσής, ο Αντιδήμαρχος Πολιτισμού, Αθλητισμού, Τουρισμού Δήμου Ναυπλιέων, Κωνσταντίνος Καράπαυλος, η πρόεδρος του τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών, Μαρίνα Κοτζαμάνη, ενώ ο κοσμήτορας της Σχολής Καλών Τεχνών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου, Γιάννης Λεοντάρης, απηύθυνε χαιρετισμό εξ’ αποστάσεως.









Κατά τη διάρκεια των τριών ημερών πραγματοποιήθηκαν 70 διαλέξεις από διεθνώς αναγνωρισμένους ακαδημαϊκούς, όπως ο Espen Aarseth και ο Jesper Juul και 6 εργαστήρια τα οποία διαπραγματεύτηκαν θέματα, όπως ψηφιακά παιχνίδια και μουσεία, νέες τεχνολογίες και σχεδιασμός άβαταρ.

Η συνδιαλλαγή του παιχνιδιού, ψηφιακού και μη, και της τεχνολογίας με το πεδίο των παραστατικών τεχνών και της περφόρμανς, αποτυπώθηκε επίσης και μέσα από καλλιτεχνικές δράσεις. Ο καλλιτέχνης Φίλιππος Βασιλείου με τη βοήθεια φοιτητών και φοιτητριών, παρουσίασε το έργο του **“Head vs Body”**, και προσκάλεσε τους συνέδρους του CEEGS2024 να αλληλεπιδράσουν σε μια περφόρμανς όπου κεντρικό ρόλο κατέχει το ομοίωμα ενός κεφαλιού, κατασκευασμένο σε μνημειώδη κλίμακα από τον ίδιο τον καλλιτέχνη. Ο συνθέτης και ακαδημαϊκός, Στυλιανός Δήμου ενορχήστρωσε μια διαδραστική συλλογική ακουστική εγκατάσταση χρησιμοποιώντας ήχους από γνωστά ψηφιακά παιχνίδια. Στο έργο του Σ. Δήμου με τίτλο **Axis Mundi: A Convergence of Worlds (2024)**, συμμετείχαν επίσης φοιτητές και φοιτήτριες του Τμήματος Παραστατικών και Ψηφιακών Τεχνών. Ψηφιακά παιχνίδια ελλήνων σχεδιαστών, όπως το Apotheorasis του Κωνσταντίνου Βασιλειάδη, το Selini του Cymban, το Quantum P.I. των beyondthosehills, και το Elevator Down του eNvy softworks studio, εισήγαγαν τους συμμετέχοντες στον κόσμο του ελληνικού βιντεοπαιχνιδιού.







Το CEEGS2024, πραγματοποιήθηκε με την υποστήριξη των φορέων της τοπικής κοινότητας της πόλης του Ναυπλίου, και συγκεκριμένα του Δήμου Ναυπλιέων, του Κέντρου Ελληνικών Σπουδών Ελλάδος (ΚΕΣ) του Πανεπιστημίου Harvard, του Ιδρύματος Βασίλη Παπαντωνίου (ΙΒΠ), του Μουσείου Παιδικής Ηλικίας του ΙΒΠ και της Εθνικής Πινακοθήκη (Παράρτημα Ναυπλίου).

Εξίσου σημαντική υπήρξε η υποστήριξη εταίρων ακαδημαϊκών ιδρυμάτων και εργαστηρίων, όπως το Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού του Παντείου Πανεπιστημίου μέσω του ευρωπαϊκού ερευνητικού προγράμματος Road-STEAMer, του Εργαστηρίου Επικοινωνίας Ανθρώπου Μηχανής και Εικονικής Πραγματικότητας του Τμήματος Πληροφορικής & Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Πελοποννήσου και της διεθνούς κοινότητας Digital Game Research Association (DIGRA), όπως επίσης και του Game Developers Association of Greece, του επίσημου συλλόγου Δημιουργών Ψηφιακών Παιχνιδιών Ελλάδας.













