

Brand de țară ca afară. România în era jocurilor video

Digitalizarea globală crește și preferința pentru jocuri. Se dezvoltă o industrie care are un impact economic important și devine monedă de soft power la nivel de stat. Este aproape imposibil să vorbești despre industria jocurilor video fără să te uiți la influența, la valorile de atracție și la puterea de seducție pe care aceasta le promovează.

În era informației, când credibilitatea este cea mai rară resursă, industria de gaming devine furnizor de încredere. Încrederea în capacitățile tehnice și creative, ancorarea în prezent și privirea spre viitor, pariul pe inițiativa și originalitate ale unei națiuni, toate acestea se întâlnesc în industria de gaming.

Un studiu de caz, care poate servi drept exemplu pentru România, este Polonia. În această țară guvernul a înțeles să sprijine dezvoltarea industriei de gaming, cu rezultate foarte bune atât pentru această industrie, cât și pentru stat.

În Polonia industria de gaming a cunoscut o creștere fulminantă datorită:

1. Sistemului de educație centrat pe științe exacte;
2. Încrederii în capacitatea resursei umane să genereze produse proprii (de ex. seria de jocuri Witcher);
3. Investiției în una dintre cele mai populare platforme de distribuție digitală de jocuri din lume – GOG.com
4. Oferirii de deduceri fiscale la investițiile în cercetare și dezvoltare din această industrie.

Datorită acestor măsuri, Polonia a fost un Făt-Frumos care a crescut într-un an cât alții în șapte. Adică de la 279,6

milioane dolari în 2014, la 408 milioane dolari în 2015, 1,26 miliarde dolari în 2016. În ce privește studiourile de gaming acestea numără 331 companii, dintre care 99% sunt IMM-uri. În acest context 95% din veniturile obținute de aceste studiouri provin din exportul de produse proprietaie. Între 2014 și 2018 este estimată o rată compusă de creștere (CAGR) de 5,4% a industriei de gaming ceea ce plasează Polonia pe locul 19 la nivel mondial.

Anual guvernul polonez, prin intermediul Centrului Național de Cercetare și Dezvoltare, alocă aproximativ 27 de milioane euro (116 milioane de zloti polonezi) pentru finanțarea celor mai promițători dezvoltatori de jocuri. Interesul guvernului polonez pentru sprijinirea industriei de gaming a crescut după succesul seriei de jocuri Witcher realizat de studioul local CD Projekt RED. Succesul seriei Witcher și al Cyberpunk 2077 au condus la listarea companiei la bursa din Varșovia. Veniturile raportate în 2016 ale CD Projekt RED au condus la o valoare estimată a companiei de 2,3 miliarde dolari.

Pentru Polonia industria de gaming a devenit o ramură a economiei cu potențial remarcabil. Titlurile lansate de către studiourile poloneze se bucură de succes artistic și comercial. Pentru polonezi industria de jocuri este o sursă de mândrie națională și a fost declarată drept una dintre specializările cu nivel înalt de inteligență.

În România valoarea estimată a pieței a crescut constant de la 114,7 milioane dolari în 2014, la 137 milioane dolari în 2015 și 145,3 milioane dolari în 2016. În prezent, industria de jocuri numără 80 de studiouri de dezvoltare, majoritatea veniturilor fiind generate de reprezentanțe locale ale marilor companii de gaming din lume. Creșterea industriei este susținută și de numărul mare de companii înființate doar în 2016, 25% din totalul studiourilor de gaming.

Industria de jocuri din România s-a remarcat prin dezvoltarea sau co-dezvoltarea unor titluri internaționale mari și prea

puțin prin titluri dezvoltate de companii românești; 85% din studiourile din România sunt specializate pe dezvoltare de jocuri, iar 15% din studiouri se focalizează pe servicii de specialitate pentru industrie.

Jocurile video fac parte din evantaiul industriilor creative. Acestea ajută la promovarea artei și potențialului local, comunică valori, sunt un mijloc de transmisie culturală și contribuie la construirea brandului de țară. Polonia a dat CD Projekt RED, care a lansat Witcher și a propulsat industria poloneză de gaming în top-ul dezvoltatorilor mondiali. Când vom avea versiunea românească a studio-ului care să lanseze un titlu de asemenea succes?

Autor: Constantin Măgdălina, Expert, Tendințe și Tehnologii Emergente