Brand de țară ca afară. România în era jocurilor video

Digitalizarea globală creşte şi preferinţa pentru jocuri. Se dezvoltă o industrie care are un impact economic important şi devine monedă de soft power la nivel de stat. Este aproape imposibil să vorbeşti despre industria jocurilor video fără să te uiţi la influenţa, la valorile de atracţie şi la puterea de seducţie pe care aceasta le promovează.

În era informaţiei, când credibilitatea este cea mai rară resursă, industria de gaming devine furnizor de încredere. Încrederea în capacităţile tehnice şi creative, ancorarea în prezent şi privirea spre viitor, pariul pe iniţiativa şi originalitate ale unei naţiuni, toate acestea se întâlnesc în industria de gaming.

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

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

1. Sistemului de educaţie centrat pe ştiinţe exacte;
2. Încrederii în capacitatea resursei umane să genereze produse proprii (de ex. seria de jocuri Witcher);
3. Investiţiei în una dintre cele mai populare platforme de distribuţie digitală de jocuri din lume – GOG.com 4. Oferirii de deduceri fiscale la investiţiile în cercetare şi dezvoltare din această industrie.

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

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

Anual guvernul polonez, prin intermediul Centrului Naţional de Cercetare şi Devoltare, alocă aproximativ 27 de milioane euro (116 milioane de zloţi polonezi) pentru finanţarea celor mai promiţători 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 şi al Cyberpunk 2077 au condus la listarea companiei la bursa din Varşovia. 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 potenţial remarcabil. Titlurile lansate de către studiourile poloneze se bucură de succes artistic şi comercial. Pentru polonezi industria de jocuri este o sursă de mândrie naţională şi a fost declarată drept una dintre specializările cu nivel înalt de inteligenţă.

În România valoarea estimată a pieţei a crescut constant de la 114,7 milioane dolari în 2014, la 137 milioane dolari în 2015 şi 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. Creşterea industriei este susţinută şi de numărul mare de companii înfiinţate doar în 2016, 25% din totalul studiourilor de gaming.

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

puţin prin titluri dezvoltate de companii româneşti; 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 şi potenţialului local, comunică valori, sunt un mijloc de transmisie culturală şi contribuie la construirea brandului de ţară. Polonia a dat CD Projekt RED, care a lansat Witcher şi 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