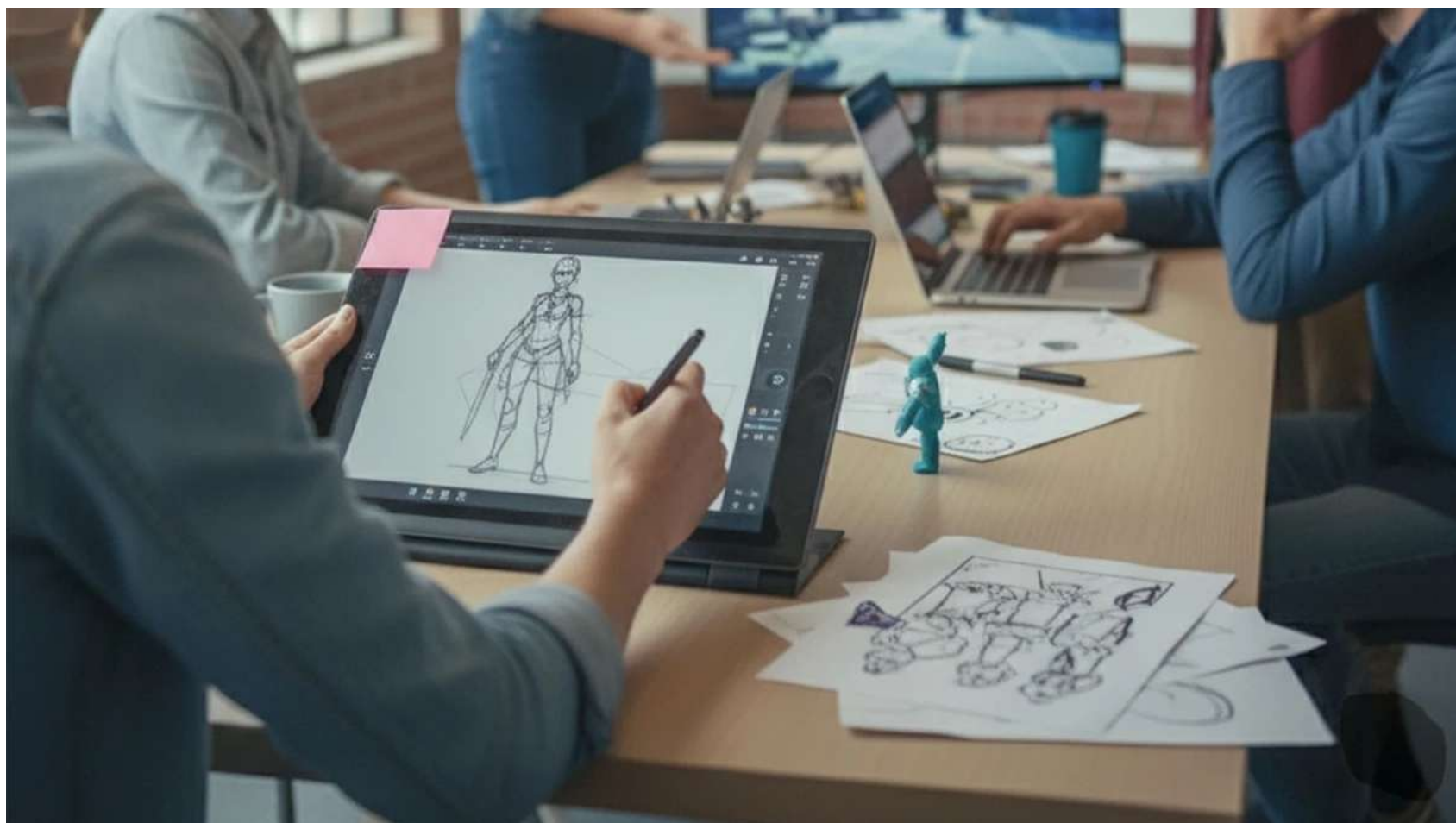




Autor: **Vedran Sabljak** Objavljeno: 11.09.2025

Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini

Videoigre su postale jedan od najutjecajnijih kulturnih proizvoda današnjice. Njihov doseg mjeri se u milijunima igrača, a njihova snaga nije samo u zabavi, nego i u oblikovanju načina na koji doživljavamo povijest, tradiciju i identitet. Kada se oslanjaju na mitove, legende i povijesne događaje, videoigre mogu prenijeti slojeve kulturne baštine koji bi u drugim formatima ostali skriveni. Tako prenose tradiciju u suvremeni digitalni kontekst i mnogim igračima postaju prvi susret s nacionalnim ili regionalnim narativima.

Globalni primjeri poput poljskog serijala *The Witcher*, utemeljenog na književnosti Andrzeja Sapkowskog, ili nedavnog kineskog fenomena *Black Myth: Wukong*, pokazuju koliko autentični



Najčitanije



Neistraženi potencijal hrvatske povijesti i mitologije u svijetu videoigara



Gamifikacija kulturne baštine mijenja način na koji doživljavamo hrvatsku povijest



Hrvatska književnost i mitovi u temeljima inspiracije za igru Dark Queen of Samobor



Gamifikacija baštine kao poticaj razvoju hrvatske industrije videoigara i turizma

narativi mogu privući svjetsku publiku. Igrači diljem svijeta, umjesto da budu odbijeni lokalnim motivima, upravo u njima pronalaze egzotiku, uvjerljivost, posebnu atmosferu, ali i potencijal da nauče nešto o drugoj kulturi. Takav model mogao bi u velikoj mjeri koristiti i Hrvatskoj, zemlji bogate mitologije, legendarnih figura i povijesnih događaja, osobito kada se uzme u obzir potencijal za jačanje kulturne prepoznatljivosti i razvoj turizma diljem cijele države.

Izazovi autentičnosti i troškova

Razvoj igara je sam po sebi skup i dugotrajan proces, ali kada se projekt temelji na povijesti i folkloru, izazovi postaju još veći. Takvi projekti zahtijevaju detaljno istraživanje povijesnih izvora, konzultacije sa stručnjacima i suradnja s kulturnim institucijama. Autentičnost se mora očuvati ne samo u priči i likovima, nego i u prikazu lokacija, odjeće, običaja, pa čak i jezika ili glazbe.

Uz to, stvaranje ovakvih igara znači balans između povijesne točnosti i igrivosti: projekt mora ostati zanimljiv globalnoj publici, a istovremeno vjeran kulturnim temeljima. Sve to rezultira višegodišnjim razvojnim ciklusima i značajnim financijskim opterećenjem, pa je institucionalna podrška ključna da bi ovakvi projekti mogli zaživjeti i doći do tržišta.

Kako HAVC financijski podupire razvoj videoigara

Važan iskorak u javnoj podršci razvoju videoigara dogodio se 2021. godine, kada je Hrvatski audiovizualni centar (HAVC) uveo posebne natječaje namijenjene ovoj industriji. Tada je osiguran budžet od oko 79 tisuća eura, pri čemu su projekti razvoja mogli dobiti između 100 i 150 tisuća kuna, a oni u fazi proizvodnje između 450 i 500 tisuća kuna. Već sljedeće godine iznos je znatno povećan – ukupno 200 tisuća eura – čime je financirano 13 projekata.

Rast interesa domaćih timova pokazao se 2023. godine, kada je financirano čak 24 projekta, od čega šest u kategoriji proizvodnje i osamnaest u razvoju, s ukupnim iznosom potpore od gotovo 194 tisuće eura. Taj trend nastavljen je i 2024. godine, kada je raspodijeljen rekordni budžet od 300 tisuća eura. Tada je prijavljeno čak 84 projekta, a odobreno njih 25 – osamnaest razvojnih i sedam produkcijskih. Za 2025. godinu predviđeno je dodatno povećanje proračuna na 400 tisuća eura, što pokazuje da se institucionalna potpora domaćim studijima postupno širi i stabilizira.

Iako su ti iznosi skromni u usporedbi s troškovima komercijalnih produkcija, za male timove oni su često presudni. U pojedinim slučajevima potpore HAVC-a pokrivaju i polovicu godišnjeg budžeta, omogućujući developerima da razviju prototip, privuku izdavače ili jednostavno nastave rad bez prekida. Iz tog razloga, HAVC-ovi programi prepoznaju se kao ključni alat za jačanje industrije koja nastoji povezati kreativnost s kulturnom baštinom.

Rješenja se nalaze i u europskim fondovima

Podrška dolazi i iz europskih fondova. Program *Creative Europe* jedan je od najvažnijih izvora sufinanciranja, a Hrvatska u njemu postiže zavidne rezultate. Prema podacima, Hrvatska je godinama



The Book of Grando spaja istarski folklor i povijest u formi videoigre



Najnovije vijesti



Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu



Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini



Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa



Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja



Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest

među vodećim državama EU po iznosu sredstava za videoigre po glavi stanovnika.

Na razini EU, u 2025. godini predviđeno je ukupno 7 milijuna eura za videoigre, dok ukupni proračun za audiovizualni sektor raste na 196 milijuna eura.

Za hrvatske studije, potpore Creative Europe mogu predstavljati i do 80% budžeta projekta, što ih čini ključnim instrumentom rasta i izlaska na međunarodno tržište.

Novska kao ključni korak u jačanju domaće scene

Osim financiranja, jednako važna komponenta razvoja je infrastruktura. Najveća pojedinačna javna investicija u hrvatski gaming do sada je Gaming centar u Novskoj, vrijedan 76,3 milijuna eura. Projekt se financira iz EU Fonda za pravednu tranziciju, a planirano je da prva faza, vrijedna gotovo 39 milijuna eura, završi do 2027. godine.

Na prostoru od 9 hektara gradit će se fakultet, studentski dom, sportska dvorana, bazen, e-sport arena i poslovni inkubator. Očekuje se 60 novih radnih mjesta, kao i prostor za 50 studenata i 24 učenika godišnje. Gaming centar bit će jedinstven u Europi jer istodobno spaja obrazovanje, razvoj i inkubaciju novih tvrtki, a time direktno adresira najveći izazov domaće industrije - nedostatak kvalificirane radne snage.

Zašto je umrežavanje ključno za domaću scenu

Krovna organizacija - Klaster hrvatskih proizvođača videoigara (CGDA) - odigrao je ključnu ulogu u umrežavanju studija i zagovaranju interesa industrije. Upravo CGDA naručio je studiju konzultantske kuće Olsberg SPI, koja pokazuje kako bi dodatni nacionalni poticaji mogli stvoriti još gotovo 100 milijuna eura vrijednosti i stotine novih radnih mjesta u narednih pet godina.

Time se jasno vidi da institucionalna podrška nije samo formalnost, nego pokretač stvarnih rezultata.

Od lokalnih legendi do globalne konkurentnosti

Primjeri domaćih igara nadahnutih baštinom pokazuju da Hrvatska ima sadržaj koji može biti konkurentan na globalnom tržištu. Financijske potpore HAVC-a, sredstva iz programa *Creative Europe*, infrastrukturni projekti poput Gaming centra u Novskoj i djelovanje strukovnih udruga stvaraju temelje za održiv razvoj.

Hrvatska tako ima sve potrebne elemente: bogat kulturni materijal, strukture koje ga podržavaju i kvalitetne developere koji ga mogu pretočiti u moderne videoigre. Sljedeći korak je jači iskorak prema izvozu vlastite kulture kroz ovaj globalno najutjecajniji medij.

Baština, kada je povezana s inovacijama i tehnologijom, nije samo podsjetnik na prošlost – ona postaje resurs za budućnost i prilika da Hrvatska svoje priče prenese svijetu putem interaktivnih



iskustava.

***Projekt izrade serijala tekstova pod zajedničkim naslovom „Digitalna baština kroz videoigre - oživljavanje kulturne povijesti Hrvatske“ objavljen je uz financijsku potporu Agencije za elektroničke medije iz Programa za poticanje novinarske izvrsnosti za 2025. godinu.**

Ključne riječi Digitalna baština kroz videoigre

Podijeli: [f](#) [in](#) [t](#) [w](#) [p](#) [e](#)

Više iz kategorije



Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu



Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini



Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa



Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja



Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest