

Twórcy gry twierdzą, że piractwo jest korzystne

2 lutego 2012

Mikael Hed, dyrektor firmy Rovio, która stworzyła grę „Angry Birds” stwierdził, że piractwo nie jest wcale takie złe i może przynosić firmom zyski.

„Piractwo jest pewnym problemem, nie tylko jeśli chodzi o aplikacje, ale przede wszystkim na rynku produktów konsumenckich. Sprzedawane są, szczególnie w Azji, olbrzymie ilości podrobionych produktów. Możemy wiele nauczyć się od przemysłu muzycznego, w tym także tego, jak okropny sposób walki z piractwem wybrali” – stwierdził Hed.

Jego zdaniem piractwo przynosi szkody, jednak wybrana przez studia nagraniowe metoda walki z nim raczej odstrasza użytkowników od kupowania legalnych produktów. Ponadto, jak twierdzi Hed, może w efekcie przynosić zyski, gdyż zwiększa bazę użytkowników produktu.

„Piractwo nie jest tak całkowicie złe – w efekcie może przynieść pieniądze. Od przemysłu muzycznego nauczyliśmy się, by przestać traktować konsumentów jak użytkowników, a traktować ich jak fanów. I to dzisiaj robimy. Mówimy o tym, ilu fanów mamy. Jeśli ich stracimy, to po naszej firmie, jeśli zwiększymy ich liczbę – firma rozkwitnie” – mówi Hed.

Przed kilkoma miesiącami Rovio poinformowało, że legalni użytkownicy pobrali 500 milionów kopii Angry Birds. Ponadto firma sprzedaje też koszulki i maskotki, które cieszą się ogromną popularnością. Każdego miesiąca klienci nabywają milion takich przedmiotów.

Mimo swojej krytyki studiów nagraniowych Hed nie wykluczył, że jego firma podpisze z nimi umowę przewidującą promowanie ścieżek dźwiękowych w grze.

Opracowanie: Mariusz Błoński

Na podstawie: DailyTech

Źródło: [Kopalnia Wiedzy](#)