

Mapování potřeb odvětví kulturních a kreativních průmyslů_ HERNÍ PRŮMYSL

Materiál zpracován na základě zadání Institutu umění v rámci výzkumného projektu Mapování kulturních a kreativních průmyslů v ČR (2011-2015).

Potřeby/priority svého oboru definovali vybraní zástupci dle následující šablony:

- a) **Stručné označení tématu potřeby/priority** - dle tematických okruhů¹:
 - Podpora zvýšení konkurenceschopnosti (podpora podnikání),
 - Podpora vzdělávání, dovedností a celoživotního učení
 - Podpora zaměstnanosti a podpora mobility pracovních sil
 - Posílení výzkumu, technologického rozvoje a inovací
 - Zlepšení přístupu, využití a kvality informačních a komunikačních technologií
 - Podpora přechodu na nízkouhlíkové hospodářství ve všech odvětvích
 - Podpora přizpůsobení se změně klimatu, předcházení a řízení rizik
 - Ochrana životního prostředí a podpora účinného využívání zdrojů
 - Podpora sociálního začleňování a boj proti chudobě
 - Posilování institucionální kapacity a účinné veřejné správy
- b) **Zdůvodnění důležitosti dané potřeby/priority** – proč by mělo být dané téma - priorita – potřeba podporována, případně doložte příklady z praxe, daty, odkazy na data, analýzy apod.
- c) **Jak by mohla být daná potřeba/priorita podporována** – např. návrh konkrétního programu či projektu, který by mohl být strategicky podpořen z veřejných či jiných zdrojů (včetně strukturálních fondů)
- d) **Kdo by mohl projekty (program) realizovat** (např. ministerstvo, město, veřejná či státní agentura, základní, střední či vysoká škola, zastřešující organizace, jiná konkrétní organizace) a **jaké jsou cílové skupiny podpory** (např. podnikatelé, studenti, zaměstnanci apod.)
- e) Pokuste se formulovat **indikátory pro vyhodnocení konkrétních projektů, programů** (např. počet osob/podniků zapojených do projektu/programu, počet nově vzniklých firem/podnikatelů, počet odběratelů newsletteru, počet vyškolených osob, počet studentů, kteří absolvují daný projekt/program apod.)

¹ Jedná se o tematické cíle návrhu jednotného strategického rámce 2014 -2020 Evropské komise (Thematic Objectives of the Commission's proposal for the Common Strategic Framework 2014–2020)

http://ec.europa.eu/regional_policy/sources/docoffic/working/strategic_framework/csf_part2_en.pdf

Možnosti podpory herního průmyslu v ČR



Verze: srpen 2013
Autoři: Pavel Barák a Lubor Kopecký

Český herní průmysl má dlouhou a bohatou tradici a čeští tvůrci mnohokrát dokázali vytvořit celosvětově úspěšná díla, celý obor však trpí absencí podpůrných programů a organizací. Na základě zaslání zadání jsme se pokusili definovat hlavní možné stimuly pro další rozvoj českého herního průmyslu.

1. PODPORA ZVÝŠENÍ KONKURENCESCHOPNOSTI – EXPORT A INTERNACIONALIZACE

○ PODPORA PROPAGACE ČESKÉ HERNÍ TVORBY V ZAHRANIČÍ

- V ČR vzniká každý rok alespoň jeden herní titul, který se řadí mezi nejlepší světovou produkci, přitom jen málokdo v zahraničí i u nás ví, že jde o díla českých tvůrců. Významnou podporou pro české herní výrobce by proto byla možnost bezplatně prezentovat své tituly v rámci akcí a kampaní propagujících v zahraničí českou kulturu a tvorbu.
- Podpora by mohla být realizována prostřednictvím přehlídek, festivalů či veletrhů, kde stát pomáhá s propagací podnikům v jiných oblastech průmyslu a došlo by tak k rozšíření možnosti účasti i pro herní firmy.
- Oborově zaměřené akce na herní tvorbu. Mezi nejvýznamnější patří:
 - **GamesCom** – Kolín nad Rýnem, Německo – srpen – herní veletrh, otevřen široké veřejnosti – letošní celková návštěvnost 340 000 – www.gamescom-cologne.com
 - **Electronic Entertainment Expo (E3)** – Los Angeles, USA – červen – herní veletrh, otevřen pouze pro zástupce médií a odbornou veřejnost – letošní celková návštěvnost 48 200 – www.e3expo.com
 - **Tokyo Game Show** – Tokio, Japonsko – září – herní veletrh, otevřen široké veřejnosti – loňská celková návštěvnost 224 000 – expo.nikkeibp.co.jp/tgs/2013/en/
 - **Game Developer Conference (GDC)** – rozdělena dle regionů na více akcí
 - Konference o herním vývoji
 - Rozdělena na GDC (USA) – San Francisco - www.gdconf.com, GDC Europe – Kolín nad Rýnem - www.gdceurope.com, GDC China – Shanghai - www.gdcchina.com
 - GDC Europe je propojeno (předchází) GamesComu
 - Otevřeno pro odbornou veřejnost

- **Independent Games Festival** – San Francisco, USA - veletrh nezávislých her a studií – propojeno s GDC – otevřeno pro širokou veřejnost – www.igf.com
- **Eurogamer Expo** – Londýn, Anglie – září – herní veletrh, otevřen široké veřejnosti – letošní očekávaná návštěvnost 70 000 – www.eurogamerexpo.com
- Herní studia by však bylo možné podpořit i na veletrzích globálního charakteru jako je v IT oblasti CeBIT v Hannoveru (www.cebit.de), případně i výstavy typu EXPO.
- Projekt na podporu propagace české herní tvorby v zahraničí by mohl být realizován Ministerstvem průmyslu a obchodu. Cílovou skupinu, která by takovéto možnosti mohla využít jsou pak herně vývojářské firmy s již hotovým herním titulem, případně s titulem ve finální fázi vývoje (herní produkt těsně před dokončením, který bude v průběhu několika následujících měsíců vydán na trh). V současné době studia splňující tuto podmínku jsou například:
 - **Madfinger Games** – Shadowgun, Dead Trigger 2
 - **2K Czech** – Top Spin 4
 - **Geewa** – Pool Live Tour
 - **Amanita design** – Samorost 3
 - **Flow Studie** – Sortee

2. PODPORA ZVÝŠENÍ KONKURENCESCHOPNOSTI – BUDOVNÍ KAPACIT

○ PODPORA PROPAGACE ČR PRO ZAHRA NIČNÍ HERNÍ PRODUKCE

- Český herní průmysl má výhodné podmínky pro zakázkovou výrobu, ale zcela zde chybí podpora zahraničním herním produkcím. Významnou motivací pro příliv zahraničních zakázek a investic by proto byla možnost poskytovat zahraničním zájemcům informační servis v podobě zprostředkování kontaktů, případně poskytování konzultací či jiná podpora.
- Způsob realizace je popsán v bodu b) – informační servis pro zahraniční zájemce.
- Program propagace ČR pro zahraniční produkce by mohlo realizovat Ministerstvo průmyslu a obchodu (velmi pravděpodobně ve spolupráci s organizací, která zná detailně možnosti a situaci na poli českých herně vývojářských firem – například se sdružením České hry). Cílovou skupinu tvoří herně vývojářské firmy. Z minulosti je tu několik příkladů kdy individuálně bez jakékoli podpory státu k takovéto formě spolupráce došlo:
 - Disney – pražská firma Living mobile se vstupem zahraničního vlastníka Disney transformovala na firmu Disney Mobile Games Studio, která outsourcuje pro tuto zahraniční společnost většinu mobilních her
 - Armáda Spojených států – dlouhodobá spolupráce s českou herní firmou Bohemia Interactive na realizaci taktických simulátorů.
 - Take Two – zahraniční vydavatel koupil českou herní společnost Illusion Softworks, která následně pod názvem 2K Czech realizuje outsourcing herních projektů mateřské společnosti
- Kromě třech výše uvedených příkladů k žádným námi zaznamenaným podobným příkladům nedošlo, přesto existuje několik dalších společností (v rámci jednotek), které by možnost podobného propojení se zahraničními subjekty/zadavateli pro zakázkovou tvorbu využily.

3. PODPORA VZDĚLÁVÁNÍ, DOVEDNOSTÍ A CELOŽIVOTNÍHO UČENÍ

○ PODPORA VÝUKY HERNÍHO VÝVOJE NA VYSOKÝCH ŠKOLÁCH

- V současné době žádná státní univerzita nenabízí bakalářský ani magisterský obor zaměřený na herní vývoj, přestože mezi absolventy středních škol je každoročně po takovémto oboru poptávka (vycházíme z množství dotazů na naše sdružení v období podávání přihlášek na VŠ). Jedinou možností je studium blízkých oborů. Zároveň z pohledu herně vývojářských firem je po tomto typu absolventů zájem – stejně jako po navázání spolupráce se studenty vyšších ročníků takového oboru.
- Způsob realizace této podpory herního průmyslu vychází ze vzniku vysokoškolského oboru, případně několika tematicky zaměřených předmětů a zároveň propojení herních společností s akademickou sférou.
- Realizace projektu je v kompetenci samotných univerzit. V tomto ohledu jsme například nedávno navázali spolupráci s Ateliérem grafického designu a multimédií v rámci Fakulty informatiky Masarykovy univerzity či sdružením Game Studies opět při Masarykově univerzitě.
- Cílovou skupinu tvoří absolventi středních škol, kteří by měli zájem takovýto obor studovat.
- Podobné studijní programy na vysokých školách je možné kapacitně koncipovat maximálně pro několik desítek studentů. Je nutné brát v potaz, že herní průmysl v dnešní době zaměstnává pouze okolo tří set osob.

Pozn.: rozvoj výuky herního vývoje je možné aplikovat i na středoškolské vzdělání. V tomto směru jsme začali spolupracovat například se soukromou střední školou v Poděbradech – Střední odborná škola Multimediálních studií.

4. PODPORA VZDĚLÁVÁNÍ, DOVEDNOSTÍ

○ PODPORA INFORMOVANOSTI STŘEDOŠKOLSKÝCH STUDENTŮ INFORMAČNÍ BROŽUROU

- Důležitost této podpory vychází z výše uvedeného v bodu 3.b), kdy mnoho absolventů středních škol hledá vhodný studijní obor s cílem následně pracovat v herním vývoji, ale nejsou dostatečně informováni o aktuálních možnostech studia na VŠ v tomto směru - řeší otázku jaký vhodný příbuzný obor studovat, pokud chtějí poté pracovat v herně vývojářské firmě.
- Tento projekt by měl být realizován prostřednictvím informačních brožur, které budou na Š k dispozici studentům a ve kterých jim bude oblast herního průmyslu představena, včetně očekávaných/požadovaných znalostí herními firmami od absolventů VŠ a informací, které současné VŠ a její obory tyto požadavky (alespoň částečně) pokrývají.
- Projekt by mohl být realizován Ministerstvem školství (opět pravděpodobně ve spolupráci s oborovou organizací z oblasti herního průmyslu).
- Cílovou skupinu tvoří studenti/absolventi středních škol.
- Informační brožura by měla být rozšířena na většinu oborově technických středních škol, stejně jako všeobecných gymnázií.

5. ZLEPŠENÍ PŘÍSTUPU, VYUŽITÍ A KVALITY INFORMAČNÍCH A KOMUNIKAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

○ **PODPORA ARCHIVOVÁNÍ ČESKÉ HERNÍ TVORBY**

- Počátky české herní tvorby jsou nastupující generací považovány za součást národního kulturního dědictví, bohužel se ale žádný subjekt nevěnuje jejímu systematickému shromažďování a archivování a některé tituly z 80. a 90. let už pravděpodobně nebude možné nikdy získat.
- Státní instituce o archivování herní tvorby dosud neměly zájem a sdružení České hry nemá pro tuto činnost dostatek finančních prostředků. Přesto pro zachování těchto děl je existence podobného archivu nezbytná.
- Realizace tohoto projektu spočívá v archivování elektronické tvorby, které je v mnoha ohledech technologicky náročné a roční náklady na provoz archivu českých herních titulů odhaduje studie sdružení České hry na 300 tisíc Kč.
- Jak je uvedeno v bodu b), státní instituce na základě našich výzev o archivaci herní tvorby neprojeví zájem, proto by realizovat podobný projekt mohlo sdružení České hry.
- Cílovou skupinu pak tvoří firmy v herním průmyslu – herně vývojářské firmy, stejně jako herně vydavatelské firmy – které mohou informace ze studia archivovaných děl využít při tvorbě, či propagaci titulů nových. Herní průmysl však v ČR zahrnuje i herní média, která by přítomnost archivu též využila.
- Zároveň by archiv sloužil studentům, jako kvalitního zdroj informací o historii a vývoji herní produkce.
- Indikátorem úspěšnosti tohoto projektu je množství subjektů, které využijí služeb archivu. Dá se předpokládat, že archiv by využila většina současných herně vývojářských firem napříč českým herním průmyslem – přibližně 30 firem. Jak je uvedeno v bodu d), tak archiv by však sloužil i studentům, herním vydavatelům a médiím.

DODATEČNÉ INFORMACE K MOŽNOSTEM PODPORY HERNÍHO PRŮMYSLU

○ **DIGITALIZACE KULTURNÍHO OBSAHU**

Možnosti digitalizace obsahu jsme projednávali s Ministerstvem kultury (paní Ivona Brázdová) a přestože ve spojení s herním průmyslem bychom viděli možné způsoby propojení, ze strany herně vývojářských firem nebyla většina reakcí této podpoře/spolupráci nakloněna.

○ **PODPORA INFRASTRUKTURY: CO-WORKINGOVÁ CENTRA (HUBY), KREATIVNÍ INKUBÁTORY**

Možnosti podpory v podobě co-workingových center či inkubátorů jsme zatím hloubkově nestudovali a v rámci této oblasti nedělali potřebnou studii/analýzu, nicméně aktivně sledujeme projekt GameFounders (<http://www.gamefounders.com/>) – herní inkubátor v Estonsku, který letos na

podzim čeká již třetí cyklus a oba předchozí ročníky slavily velké úspěchy. Jedná se o první a zároveň jediný takový projekt v Evropě.

Z tohoto hlediska bychom se mohli na tuto problematiku více zaměřit a zpracovat detailnější studii.

○ **ROZVOJ PRODUKTŮ IKT S KULTURNÍM OBSAHEM PRO VYUŽITÍ V CESTOVNÍM RUCHU**

I možnost zakázkové tvorby interaktivního softwaru na podporu/propagaci ČR pro cestovní ruch jsme konzultovali s Ministerstvem kultury. Zatím jsme ale neprováděli hlubší analýzu mezi herními firmami. Z toho důvodu není tento projekt/podpora uveden jako samostatný bod. Přesto ho vnímáme jako jednu z možných cest.