

Gry wideo – polska specjalność

■ Rozmowa z dr **Pawłem Węgrzynem**, dyrektorem Europejskiej Akademii Gier

Chciałem zacząć od pytania czy lubi pan gry wideo, ale odpowiedź może być przecież tylko jedna. Dla pewności je jednak zadam, do tego proszę powiedzieć, od jakich gier pan zaczynał, a w jakie gra pan obecnie?

Oczywiście, że lubię gry wideo! Moim pierwszym komputerem był legendarny ZX Spectrum. Pamięć masową stanowiły kasety magnetofonowe, załadowanie pojedynczej gry trwało pięć minut. I to pod warunkiem, że magnetofon nie zaciął się. Z gier na pocziwie ZX lubiłem m.in. przygodówkę "Knight Lore", wyścigi "Grand Prix Circuit" i pierwszą wersję powszechnie potem znanych "Lemmingsów". Dzisiaj grymam rzadziej, bardzo lubię gry strategiczne i RPG, ale niestety wymagają one dużego wolnego czasu. Dlatego częściej sięgam po gry logiczne online, jedno-, dwu- i wieloosobowe. W niektórych rankingach mój awatar wspiął się na bardzo wysokie miejsca ;).

Proszę opowiedzieć, jak to wszystko się w Krakowie z grami wideo zaczęło.

Zacząło się w 2007 r. od Pawła Maliszewskiego, do którego trafił Piotr Babieno z kilkoma kolegami z branży gamedevu (Bielatowicz, Drobot) z ideą założenia szkoły gier wideo (gamedev, czyli branża twórców gier – przyp. ŁDz). Maliszewski przesłał mi materiały z propozycjami. Po kilku miesiącach zrodził się pomysł powołania Europejskiej Akademii Gier, jako porozumienia skupiającego uczelnie oraz firmy współpracujące razem w celu organizacji edukacji związanej z tworzeniem gier wideo. Pierwszą inicjatywą były wspólne studia podyplomowe UJ i AGH z aktywnym zaangażowaniem kilku firm. Europejskie Centrum Gier powstało jako klaster firm, uczelni i innych instytucji by wspierać i promować branżę. W maju 2010 r. powstał Zakład Technologii Gier UJ, czyli pierwsza w kraju uniwersytecka jednostka naukowo-badawcza nastawiona na prowadzenie badań w obszarze technologii gier wideo. Pomysł festiwalu Digital Dragons rodził się w wielu głowach (Babieno, Witaszczyk), ale konkretny przygotowałem ja razem z Maliszewskim i zainteresowaliśmy nim wiceprezesa Krakowskiego Parku Technologicznego Krzysztofa Krzysztofiaka.

Pisałem o grach wideo nieraz. Niestety, ciągle w naszym kraju ludzie powyżej czterdziestki, ale i ni rzadko młodszy, patrzą na nie z pobłażliwością, traktując niepoważnie, i to jako zajęcie, jak i biznes. Czy, jak podejrzewam, to kwestia czasu, bo teraz prawie nie ma ludzi młodych niegrających w jakieś videogry, i gdy oni dorosną – będą rozumieć ich wagę? A może wcale nie musimy cze-



Wizyta premiera Tuska w Europejskiej Akademii Gier, pierwszy z lewej Paweł Węgrzyn

kać, bo coś się dzieje dobrego w tym kierunku?

Pamiętam, że gdy zaczynaliśmy sześć lat temu, to każde wystąpienie lub prezentację poprzedzałem wstępem wyjaśniającym, że gry wideo to poważny temat. Dzisiaj to zmieniło się, coraz większa jest świadomość w różnych środowiskach (przedsiębiorcy, naukowcy, dziennikarze, politycy, opinia publiczna), że powszechna obecność gier wideo wiąże się z ważnymi zjawiskami ekonomicznymi, społecznymi, kulturowymi i technologicznymi.

A czy władze i decydenci dawali się przekonać bez trudu do tych przedsięwzięć?

Tutaj mieliśmy i mamy dużo szczęścia. Gdy powstawała Europejska Akademia Gier w 2008 r., ideę i przedsięwzięcie bardzo mocno wspierali ówczesny wojewoda Jerzy Miller i jego asystent Paweł Maliszewski. Do Rady Akademii dali się namówić dziekan Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UJ prof. Jerzy Szwed, kierownik Katedry Informatyki AGH prof. Krzysztof Zieliński, kierownik Zakładu Projektowania i Grafiki Komputerowej UJ prof. Ewa Grabska, dyrektor Instytutu Sztuk Audiowizualnych UJ prof. Eugeniusz Wilk oraz dziekan Wydziału Inżynierii Mechanicznej i Robotyki AGH prof. Wojciech Batko. Bardzo mocne wsparcie było ze strony ówczesnych magnificencji rektora UJ prof. Karola Musioła i rektora AGH prof. Antoniego Tajdusia. Ważnym wydarzeniem była wizyta w Europejskiej Aka-

demii Gier premiera Donalda Tuska 3 grudnia 2008 r. Dzisiaj, jeżeli chodzi o małopolskie i krakowskie władze samorządowe, to można mówić o dużej przychylności dla branży gier wideo. Znalazło to odzwierciedlenie w dokumentach strategicznych rozwoju regionu. Warto też wspomnieć, że parę miesięcy temu Europejska Akademia Gier i Europejskie Centrum Gier otrzymały wspólnie wyróżnienie Lider Małopolski 2012 w ramach konkursu na najlepsze przedsięwzięcia w regionie.

Jakiś czas temu przeprowadzałem wywiad z Michałem Kicińskim (jeden z założycieli CD-Projektu). Porównał on aktualny stopień rozwoju videogier z kinem niemym. Podczas DD padło porównanie do lat 30, czyli już do kina dźwiękowego. A gdyby pan miał zrobić takie porównanie?

Rozwój gier wideo bardzo przypomina drogę, którą przeszło kino. W początkach kina najważniejsi byli technicy, czyli ludzie, którzy opanowali tajemną sztukę obsługi dziwacznych urządzeń rejestrujących ruchomy obraz. Potem rola operatorów sprzętu zmalała w porównaniu z reżyserami, scenarzystami czy wykonawcami głównych ról. W początkach powszechnej popularności gier, czyli w czasach ZX Spectrum czy nawet nieco później Amigi, kluczową rolę w branży produkcji też odgrywali technicy, czyli zręczni programiści tych maszyn. Dzisiaj od programistów ważniejsi są projektanci i artyści koncepcyjni, a także autorzy scenariuszy. Podobnie też jak ki-

no, gry zaczynały jako ludyczna rozrywka dla i pasjonatów, ale teraz stają się coraz bardziej produktem masowej konsumpcji dla wszystkich.

Kolejna analogia – powoli i z oporami gry wideo są uznawane za produkty sztuki i kultury. Aktualny stopień rozwoju gier wideo porównałbym rzeczywiście do lat 30. Produkty są coraz doskonalsze, ale postęp technologiczny pozwala oczekiwać dalszych postępów. Nowe interfejsy fizyczne mogą zrewolucjonizować komunikację gracza z aplikacją. Gry wideo nie są jeszcze artykułami na prawdę masowej konsumpcji, ale coraz częściej pojawiają się nowe oferty dedykowane np. dla kobiet, osób starszych lub chorych.

No właśnie. Michał powiedział mi także, że będą powstawać gry adresowane dla coraz starszych, czyli dajmy na to za 20 lat będą gry dla obecnych 40-latków, a wtedy 60-latków? Też pan tak uważa, czy może jednak owi seniorzy będą grali w to samo co młodszy klienci?

Badania prowadzone w Stanach Zjednoczonych, czyli kraju, gdzie fenomen masowej popularności gier wideo zaczął się najwcześniej, pokazują, że z roku na rok rośnie średnia wieku graczy. Jest już bliska czterdziestki. Wynika to z faktu, że młodzież z czasów złotego okresu lat 90. (era szesnastobitowców) nadal sięga po te formy rozrywki. Oczywiście szuka na ogół innych produktów niż współczesna młodzież.

Polska branża growa – swoją drogą staracie się o oficjalne zaakcep-

townie tego słowa? – rośnie i coraz śmielej podbija świat. Tych liczących się firm jest co najmniej parę, prawda? Ale tak realnie, jakie miejsce mamy w świecie?

Nie myśleliśmy o tym, żeby starać się o zaakceptowanie w języku polskim przymiotnika "growy". Ja nie mam żadnych wątpliwości, że to słowo jest potrzebne, więc powinno być zaakceptowane oficjalnie jako norma językowa. Jeżeli chodzi o pozycję polskich firm w świecie, to należy przede wszystkim zauważyć, że gry wideo produkowane przez nasze rodzime firmy należą do nielicznych produktów polskiej gospodarki, które są sprzedawane na całym świecie pod własnymi, polskimi markami. To bardzo mocna pozycja i duży sukces branży, kilka polskich gier jest rozpoznawalnych na całym świecie i zakupiły je miliony ludzi. Ale to jeszcze nie jest pierwsza liga światowa. Do niej należą firmy, których sprzedane tytuły liczą się w dziesiątkach milionów egzemplarzy.

Jaka jest faktyczna rola Krakowa i Małopolski? Przodujemy edukacyjnie w Polsce, bo biznesowo chyba nie, choć parę studiów już działa, a podczas imprezy dowiedzieliśmy się, że jeden z rodzimych gigantów otwiera u nas oddział (chodzi o CD Projekt RED).

Parę studiów deweloperskich? W Krakowie i Małopolsce jest około dwudziestu rozpoznawalnych firm growych oraz bardzo duża liczba startujących w tej branży mikrofirm! Do tego jeszcze wiele innych instytucji powiązanych lub współpracujących



z branżą grową, np. studia produkcyjne w Alwerni, Europejska Akademia Gier, Krakowski Park Technologiczny, Krakowska Komisja Filmowa, kancelarie prawne specjalizujące się w problematyce branży. Tak zwany potencjał rozwojowy jest, zobaczymy w najbliższych latach, czy to wszystko wzmocni się i rozkwitnie. Moim zdaniem szanse na to są duże.

Trwa debata, a i niejednokrotnie walka o nowe podejście do prawa autorskiego. Zwolennicy liberalizacji mówią, że nie przystaje do dzisiaj - szych czasów, przeciwnicy mówią o kradzieży i niszczeniu twórców i producentów. Co pan na to?

Niewątpliwie, brak odpowiednich regulacji prawnych w tej dziedzinie to jedna z barier rozwoju. Ale nie chodzi mi tylko o odpowiednią ochronę własności intelektualnej. Dla trwałego i szybkiego rozwoju branży, ważne jest żeby funkcjonował płynny rynek obrotu własnością intelektualną. Tak aby z jednej strony różni twórcy mogli łatwo i bezpiecznie sprzedawać swoje dzieła i utwory, a z drugiej strony zainteresowani nabywcy mogli szybko, z szerokiego wyboru i po rozsądnych cenach kupować prawa do wykorzystania ich.

Na ile festiwal Digital Dragons jest już znany w Europie i świecie? Jaka jest jego ranga?

Choć festiwal Digital Dragons ma za sobą dopiero dwie edycje, to już przebił się do czołówki krajowych imprez w branży gier wideo. Zbiera prawie same pozytywne recenzje, za ciekawe dyskusje, miłą atmosferę i profesjonalną organizację. Również od znamienitych gości z zagranicy. To bardzo cieszy, ale jeszcze daleko tej imprezie do rangi znanej w Europie i świecie.

Jakie organizatorzy Digital Dragons mają plany na najbliższą przyszłość, a jakie te nazwijmy je najbardziej dalekosiężne? I per analogiam Europejska Akademia Gier?

Trzeba pracować, aby DD stał się najważniejszą imprezą branżową w Europie Środkowo-Wschodniej. Natomiast Europejskiej Akademii Gier trzeba życzyć, żeby zbudowała mocne powiązania w Polsce i wspomnianej części Europy, rozwijając działalność edukacyjną oraz mocne i kreatywne zespoły naukowo-badawcze. Aby w przyszłości polski przemysł gier wideo stał się globalnym graczem musi dysponować potencjałem innowacyjnym i zapleczem naukowo-badawczym. Tylko w ten sposób można zbudować przewagę umożliwiającą zajęcie wiodącej pozycji w świecie.

ROZMAWIAŁ: ŁUKASZ DZIATKIEWICZ

Paweł Węgrzyn – doktor habilitowany, kierownik Zakładu Technologii Gier Uniwersytetu Jagiellońskiego oraz dyrektor Europejskiej Akademii Gier. Zaangażowany w Międzywydziałowe Studia Podyplomowe "Społeczeństwo Informacyjne" oraz Zespół Sterujący klastra Europejskie Centrum Gier. Jest także przewodniczącym Rady Partnerów Klastra Life Science oraz Komisji Rozwoju i Innowacji Rady Miasta Krakowa. Członek Małopolskiej Rady ds. Społeczeństwa Informacyjnego.