

Jaroslav Švelch

koordinátor přípravného týmu nového studijního oboru herního designu na FAMU

Adam Mašek
adam.masek@economia.cz



Jaroslav Švelch
(39)

Počítačové hry jako Mafia, Euro Truck Simulator 2 nebo Arma proslavily česká herní studia po celém světě. Tuzemští vývojáři dokážou svými tituly dlouhodobě oslovovat miliony fanoušků navzdory faktu, že řada z nich jsou nadšenci, kteří se řemeslu učí v podstatě za pochodu. „Od firem dlouhodobě slyšíme, že nutně potřebují kvalifikované pracovníky už od začátku, co k nim nastoupí. Stěžují si, že nové lidi musí nejprve práci učit, a trvá tak delší dobu, než se jim začnou vyplácet. To má náš obor herního designu změnit,“ říká Jaroslav Švelch, koordinátor přípravného týmu studijního programu, který nově vzniká na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění v Praze. Cílem podle Švelcha není jen produkovat profesionálně na herní design, ale také učit absolventy společně odpovědnosti, kterou s sebou vývoj počítačových her přináší.

HN: Co konkrétně se bude v hodinách nového oboru využívat?

Jde o navazující dvouletý magisterský program. Po dostudování získají absolventi schopnosti pracovníka v herním průmyslu zaměřeného na design. Takový člověk vymyslí, jak bude samotná počítačová hra vypadat. Navrhne její náplň a cíl, herní mechaniky a také příběh. Je zodpovědný za to, jak budou vypadat jednotlivé úkoly, co se v nich bude dít, a na starosti má dialogy – musí vymyslet nebo se alespoň podílet na scénáři. V menších herních studiích je designér tím člověkem, který by ve filmové branži odpovídal režisérovi. Je garantem zážitku, jaký si člověk z hraní videohry odnese.

HN: Podle vašeho popisu je to tedy v zásadě umělecký obor. Počítačové hry jsou ale z velké části věci programovány. Dostanou u vás studenti také technické vzdělání?

Narodil se v Sušici. Získal doktorát v oblasti mediálních studií na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy, kde momentálně působí jako odborný asistent. Je autorem nedávno vydané monografie Jak obehřít železnou oponu věnující se historii počítačových her v Československu v 80. letech. Je autorem řady odborných prací věnujících se teorii i historii počítačových her a humoru v nich obsažených. V současné době zkoumá historii i teorii příšer v počítačových hrách. Je také koordinátorem týmu nově vzniklého oboru herního designu na pražské FAMU.

design. Na počátku tohoto projektu stála Helena Bendová, která na škole působí dlouhodobě a nyní je prodávankou pro vědu a výzkum. Ona tehdy byla hlavní iniciátorkou a propagátorkou oboru, jelikož je sama fanynkou počítačových her.

HN: Proč se jako nový obor prosadil právě herní design?

Od herních studií dlouhodobě slyšíme, že nutně potřebují kvalifikované pracovníky už od začátku, co k nim do firmy nastoupí. Často u nich pracují nadšenci, nikoli profesionálové. Stěžují si, že je musí nejprve naučovat, a trvá tak delší dobu, než se jim začnou vyplácet. Jelikož doteď neexistoval nějaký standardizovaný „balíček“ schopností, které by člověk na určitých pozicích, jako je právě herní designér, měl znát, rozhodli jsme se založit nový obor. Věříme, že firmám pomůžeme tento problém vyřešit. Je logické, že se potřeba vytvoření uceleného studijního programu objevila právě nyní, protože herní průmysl u nás v posledních několika letech zažívá opravdový vzestup.

HN: Co na to firmy říkají?

Zatím slyšíme jen pozitivní reakce. Jeden z klíčových cílů tohoto projektu je také vytváření přidané hodnoty. Budeme sice chtít, aby naši absolventi skvěle ovládali řemeslo, zároveň ale jakožto umělecká škola chceme podporovat jejich tvůrčí a kreativní činnost. Doufáme, že naši studenti budou mít tendenci inovovat, vytvářet nové myšlenky a dělat hry nějakým způsobem originální a experimentální. Součástí studia je také uvědomění si určité společenské odpovědnosti. Herní designéři vytvářejí hry, které mohou hrát tisíce lidí po celém světě. Je třeba si být vědom jistých úskalí, jako je například potenciální závislost na hraní nebo vyobrazování násilí. Naším studentům nebudeme říkat, jaké typy her smí a nesmí vytvářet, ale rozhodně budeme apelovat na to, aby si uvědomili, že mají v ruce poměrně silný nástroj, kterým lze nějakým způsobem ovlivňovat masu lidí, a je tedy potřeba s ním pracovat odpovědně.

počítáme s tím, že i studenti z těchto oborů budou navštěvovat předměty vyučované na herním designu.

HN: Můžete být konkrétnější? V jakých oborech a jak se film a hry nejvíce prolínají?

Hodně je to vidět na scénáristice. V obou případech musíte mít příběhovou linku, postavy, navrhout herní, případně filmový svět. Netroufno si říct, co je těžší, ale je fakt, že u her je ta práce často komplikovanější, protože děj se může ještě větvit – hráč svými odpověďmi v dialogích, které volí, určuje další průběh hry. Každá odpověď či rozhodnutí přitom otevírají novou dějovou linku. Takže samotného textu je v počítačových hrách kolikrát ještě více než ve filmu. Základy práce na scénáři jsou ale v obou případech velmi podobné.

HN: Napadá mě, že u zvuku a animaci nebo speciálních efektů je práce takřka stejná.

Ano, tam se oba směry v podstatě prolínají. Příkladem budiž to, že na katedře zvukové tvorby nedávno vyšla první česká audiohra na chytrá mobilní zařízení. Jmenuje se Důkaz III a jejím autorem je náš doktorand a budoucí pedagog Tomáš Oramus. Je specifická tím, že nemá vůbec žádný vizuální výstup a celá se odehrává pomocí zvukových efektů. Je to další důkaz propojení mezi filmovou a herní tvorbou a také toho, že v herním průmyslu se mohou absolventi FAMU uplatnit, aniž by nutně museli studovat náš nově vzniklý obor.

HN: Pro kolik studentů se obor otevře?

Vyučovat se začne počátkem zimního semestru v akademickém roce 2021/2022, tedy letos v říjnu. V březnu se otevře možnost podávat přihlášky, v květnu a červnu budou přijímací zkoušky. Studentů do magisterského studia přijmeme sedm. Zájemců přitom očekáváme někde mezi 50 a 150.

HN: Jaké budou požadavky v přijímacích zkouškách?

V prvním kole pošlou uchazeči soubor materiálů, které budeme následně vyhodnocovat. Musí ob-

TVOŘIT HRY JE UMĚNÍ

ČESKÝ HERNÍ PRŮMYSL JE NA VZESTUPU. PŘEDLONI VYTVOŘIL OBRAT 4,54 MILIARDY KORUN, A OD ROKU 2017 SE TAK ZDVOJNÁSOBIL. NOVĚ VZNIKLÝ STUDIJNÍ OBOR HERNÍHO DESIGNU NA FAMU MÁ POMOCI TATO ČÍSLA JEŠTĚ VYLEPŠIT A TAKÉ ZPROFESIONALIZOVAT HERNÍ PROSTŘEDÍ U NÁS.

Budeme vyučovat základy programování tak, aby si námi vychovaní herní designéři uměli nějaké základy v menších týmech vytvořit sám, a zároveň, pokud pracuje ve větších týmech, aby mohl komunikovat s programátory a rozumět tomu, co dělají. Obě profese jsou ale víceméně oddělené, protože designér není primárně technické zaměření. Vymyslí si herní mechaniky a interakce, ale samotná realizace těchto prvků je na programátorech. V herním průmyslu pracuje spousta programátorů, kteří jsou zároveň designéry, ale to je možné jen v opravdu malých, skoro až garážových studiích. V těch opravdu největších, jež tvoří náročné a komplexní hry, fungují lidé na těchto pozicích odděleně.

HN: Kde se zrodil nápad založit nový studijní obor?

Já jsem sice nebyl úplně u prvopočátku příprav, ty začaly před čtyřmi lety, nicméně všechno vycházelo z diskuse přímo na akademické půdě. Přípravoval se zde velký projekt v rámci státního operačního programu VVV – vývoj, výzkum, vzdělávání. Z FAMU chtěli požádat stát o grant na inovaci vzdělávací činnosti a vedle toho, že se inovovaly existující studijní programy, došlo i k tomu, že byl navržen nový obor – herní

HN: Může nově vzniklý obor pomoci hernímu průmyslu vylepšit jeho image? Zatím stále není, třeba v očích řady politiků, vnímán jako svébytný, solidní byznys. Pokusy získat si respekt se dějí na vícero platformách, nejen na akademické půdě. Například ve Státním fondu kinematografie dnes existují návrhy projektů na podporu výroby počítačových her. V tomto směru se snažíme inspirovat se v zahraničí. Já jsem nějakou dobu pracoval v Norsku a vím, že jejich obdoba našeho kinematografického fondu herní průmysl dlouhodobě podporuje. To, že se nyní bude herní design učit na FAMU, těmto snahám dodá určitou vážnost.

HN: Proč vlastně vznikl obor zrovna na FAMU?

Protože herní průmysl je zkrátka součástí audiovizu. Vezměte si, že hlavní roli v nejočekávanější hře minulého roku Cyberpunk 2077 ztvárnil Keanu Reeves, hollywoodská hvězda prvního formátu. Svět filmu a her se propojuje čím dál tím víc a pro FAMU to byl velkou logický krok. Předměty budou navíc vyučovány i ve spolupráci s dalšími katedrami, kde se vyučuje zvuk, animace, produkce a scénáristika. To jsou odvětví, která do herního designu jednoznačně patří. Navíc

sahovat dvě praktické práce, z nichž jedna je koncept vyprávění hry pro mobilní telefony a druhá je koncept libovolné videohry ve formě prezentace. Uchazeč nám bude svými slovy vyprávět, o čem ta hra je, a bude se s nás snažit přesvědčit o tom, že je zajímavá. Následuje teoretická část, ve které uchazeči rozeberou konkrétní počítačovou hru. Pak pošlou životopis a motivační dopis o tom, proč chtějí obor studovat, a také portfolio stávajících uměleckých projektů.

HN: Myslí se těmito uměleckými projekty nutně počítačové hry?

Právě že ne. Předpokládáme, že někteří uchazeči už nějaké své vlastní hry či jejich modifikace vytvořili, může se ale jednat i o zcela jiné typy projektů. Zájemci mohou být filmaři, ale i lidé z oborů, které nejsou vloženy tvůrčí – historici nebo technici. Každý z nich ale musí dodat nějaké portfolio textů, jako například scénáře nebo vědecké texty.

HN: A ve druhém kole?

S postoupivšími se, pokud to epidemiologická situace umožní, sejdeme osobně a budeme je testovat z anglič-



Foto: Vladimír Šigut

tiny. Poté budou muset splnit praktický úkol na takzvaný level design. V něm vytvoří další herní úroveň pro již existující hru. Následuje úkol, v němž vymyslí herní mechaniku, tedy třeba to, jakým způsobem se bude hráčova postava v herním světě pohybovat a co bude mít za úkol. Třetí kolo se uskuteční formou osobního pohovoru.

HN: Podstatný je tedy talent a chuť se oboru věnovat, nikoliv oborové zaměření uchazečů?

Ano, podstatné je, že mají za sebou něco relevantního, čím se mohou prezentovat. Zároveň chceme, aby skupina lidí, kterou přijmeme, byla co nejvíce různorodá. Aby tam nebyli jen lidé, kteří už odmalicka tvoří něco v oboru her, ale i ti, kteří do toho vnesou inspiraci odjinud.

HN: Je škola připravena na nový obor po technické stránce?

Ta se bude teprve nakupovat. Zahnuje to kvalitní počítače pro všechny studenty, tablety a také licence softwarových programů na práci s grafikou a zvukem, které stojí asi pět tisíc na každého uživatele. Pak samozřejmě stoly, nábytek a také herní konzole, které

budou v naší „laboratoři“. Musím říct, že jsme se ještě nerozhodli, zda pořídíme PlayStation 5, nebo Xbox Series X. Momentálně se počítá spíš s PlayStationem a také Nintendem Switch, protože řada titulů na Xbox Series X se dá hrát i na počítači.

HN: Kolik činí celkový rozpočet?

Momentálně je to asi 4,5 milionu korun a spolu s technikou jsou v něm zahrnuty i nákupy her, knih, učebnic a také mzdy lidem, kteří na přípravě projektu pracují už čtyři roky. Celá částka je čerpána z evropských fondů z operačního programu Výzkum, vývoja a vzdělávání, který vypisuje ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy.

HN: Kdo bude nový obor vyučovat?

Stěžejní budou předměty v praktických dílnách. Povede je Michal Berlinger, herní designér a programátor ve studiu Amanita Design, které stojí za celosvětově úspěšnými hrami Machinarium nebo Creaks. Vyučovat budeme také předměty zabývající se takzvaným middlewarem, což jsou prostředky, které tvůrci počítačových her používají k tomu, aby se jim hry snažím způsobem tvořily. Jsou to všemožné softwarové nástroje a enginy. I to bude částečně vyučovat Michal a společně

Doufáme, že naši studenti budou chtít inovovat a vytvářet nové myšlenky a hry, které budou originální a experimentální.

ČESKÝ HERNÍ PRŮMYSL

■ Ze studie publikované Asociací českých herních vývojářů z roku 2020 vyplývá, že v republice momentálně působí 110 společností zabývajících se vývojem počítačových her. Drtivá většina z nich jsou české, kdežto pobočky zahraničních herních studií tvoří v Česku jen devět procent trhu.

■ V roce 2019 bylo v Česku v herním průmyslu zaměstnáno pouze 1750 pracovníků, až 60 procent společností hlásí nedostatek zaměstnanců. Více než polovina vývojářských studií zaměstnává alespoň jednoho cizince, převážně z členských států Evropské unie, a celkový podíl pracovníků ze zahraničí v herních firmách tvoří 29 procent.

■ Mezi nejznámější česká herní studia patří Bohemia Interactive (Arma), Warhorse Studios (Kingdom Come), SCS Software (Euro Truck Simulator 2) nebo Amanita Design (Machinarium).

s ním i Jaroslav Meloun, neboť má také dlouholetou praxi v oboru. Mluvili jsme i s lidmi z dalších českých herních studií, jako 2K Czech, SCS Software nebo Warhorse Studios. Ti budou studenty vyučovat podle svých profesních specializací v jednotlivých blocích, protože sehnat lidi z praxe na nějaký dlouhodobější úvazek je při jejich vytíženosti takřka nemožné.

HN: Inspirovali jste se při plánování, jak bude obor vypadat, také v zahraničí?

V rozpočtu byly vyčleněny peníze speciálně na zahraniční cesty. Za posledních pár měsíců a let jsme navštívili mezinárodní pracoviště a univerzity po celém světě. Byli jsme například na Maltě nebo na University of Southern California ve Spojených státech, kde je jeden z nejprestižnějších oborů herního designu vůbec. S jejich lidmi jsme diskutovali o obsahu studijního programu, získali jsme materiály, podle kterých se tam učí, a také strukturu předmětů. Podobně jsme v Americe navštívili i New York University. S ní bude spolupráce velmi úzká a počítáme i s tím, že někteří tamní profesori budou vyučovat i u nás. Nakonec, nabízí se to, protože NYU má odložené pracoviště přímo v Praze a její studenti na FAMU jezdí pravidelně na výměnné vzdělávací pobyt. Na herním designu by se učili základům herní animace, zvuku nebo scenáristiky.

HN: Podpora herního průmyslu českým státem je dlouhodobě v podstatě nulová. Není problém i v tom, že herní průmysl tak trochu neví, kam se vymezit? Zda směrem k ministerstvu průmyslu a obchodu, nebo spíše ke kultuře?

Odpověď hledáme opět v zahraničí, kde podpora dlouhodobě funguje spíše přes kulturní instituce. Počítačové hry jsou jednoznačně součástí kultury, protože jde o tvůrčí, uměleckou činnost. Odvětví by si větší podporu zasloužilo a na příkladech z ciziny vidíme, že to jde.

HN: Česká studia dokázala vytvořit tituly, které zná celý svět. Čím to podle vás je, že zdejší lidé jsou ve vývoji her tak dobří?

Důvodů je víc. Zprv je zde opravdu dlouhá tradice, hry u nás vyrábíme už od 90. let. Dlouhodobě je tu také poměrně kvalitní technické vzdělávání, a to už z dob socialismu. Vývoj technicky zaměřených oborů nebyl, na rozdíl od těch humanitních, totalitou tak významně ovlivněn a kontinuálně pokračoval i po revoluci. Kvalitních programátorů, kteří přičichli k hernímu vývoji a posléze u něj zůstali, je tu pořád hodně. Dalším důvodem je také to, že v porovnání se západní Evropou jsou u nás daleko menší mzdové náklady. To firmám umožňuje vytvářet hry poměrně levně. Kdyby podobné projekty vznikaly například ve Francii, byly by třeba i třikrát dražší.

HN: Na Západě jsou platy možná vyšší, ale čeští vývojáři na tom jsou v porovnání s průměrným platem u nás stále docela dobře, nebo ne?

To je sice pravda, ale zase nechci vytvářet iluzi, že například v programování je herní průmysl tím nejukrativnějším odvětvím. Programátoři v bankách nebo e-commerce společnostech si určitě vydělají víc. I proto lidé z herního vývoje po čase odcházejí za lepším právem do takových firem. Kromě nižších platů v porovnání s jinými pozicemi v oboru se navíc musí počítat s tím, že práce v herním vývoji je časově velmi náročná, musí se v ní často dodržovat tvrdé deadliny, a lidé tak pracují pod velkým tlakem.

HN: Dá se říct, že je v porovnání s jinými státy české herní prostředí něčím odlišné?

Je tu silná vývojářská komunita a lidé v ní se navzájem podporují. Hodně specifický je zde především přístup k samotnému designu a vývoji obecně. Nejúspěšnější hry, které u nás vznikly, jsou často vloženy také ověřené kultúře, vypláné do posledního detailu. Ať už je to kamionový simulátor Euro Truck Simulator 2 od SCS Software, vojenský simulátor Arma od Bohemia Interactive, Space Engineers vývojářů Keen Software nebo hry od Amanita Design, které vynikají netradiční estetikou. Tímto hrami se česká herní studia odlišují od zbytku světa a dokazují jimi uspokojit velmi specifickou a zároveň nemalou část trhu. Je to dáno i tím, že designéři těchto her jsou často původně právě programátoři a jejich technické vzdělání je na tom zpracování často velmi dobře vidět.