

Herný design FAMU

Koncepcia 2021 - 2024

Andrej Sýkora

Úvod

Tento dokument zhrňa moju predstavu o smerovaní Katedry herného designu na FAMU v nasledujúcich rokoch.

Mnohé tézy, ktoré v ňom razím, vychádzajú z neoblomného idealizmu, ktorý chovám voči umeleckému vzdelávaniu v českom (a slovenskom) kontexte. Keď som v rokoch 2014 - 2019 študoval v Centre audiovizuálnych štúdií na FAMU, prešiel som relatívne zásadným vývojom. Zdráhal by som sa ho kategorizovať len ako “vedomostný”, “osobnostný” alebo “profesný”, pretože bol v konečnom dôsledku kombináciou všetkých týchto kategórií.

Vďaka tejto skúsenosti pevne verím vo vysokoškolské vzdelávanie, ktorého étosom nie je len príprava na prax. Je ním aj objavovanie, pátranie, skúmanie, bezpečná a nedogmatická konfrontácia s rôznymi pohľadmi svet, možnosť experimentovať a zlyhať, možnosť stať sa súčasťou komunity, možnosť prekročiť svoje hranice.

Rovnako verím v schopnosť súčasnej aj nastupujúcej generácie pedagógov vytvárať prostredie, ktoré nesie vyššie menované charakteristiky, ale zároveň nezlyháva v predávaní praktických znalostí a skúseností študentom. Parafrázujúc tak heslo “studium jako kombinace praxe a teorie” z webových stránok oboru, verím v možnosť ponúkať slobodu experimentovať v spojení s prípravou na profesionálnu kariéru.

To všetko sú ideály. Skutočnosť bude kompromisom, ale bola by škoda zväzovať sa uvažovaním o kompromisoch hneď na začiatku cesty.

V tejto koncepcii som si preto dal za úlohu nie preberať už napísané či povedané - v akreditačnom spise oboru,¹ odôvodnení vzniku katedry,² na jeho webových stránkach,³ opakujúcich sa vystúpeniach pred umeleckou radou - ale prezentovať vízie, ktoré sa v priebehu prípravy oboru formovali v mojej hlave. Niektoré sa možno ukážu ako nerealizovateľné, iné ako úplne blbé. Niektoré možno katedra vyhodnotí ako dobré, iné sa po ceste premenia či stratia.

Eric Rosenzweig, bývalý vedúci CAS-u, mi pred niekoľkými rokmi na moju frustráciu z nehybnosti a nedostatkov akademického prostredia povedal: “Andrej, we are all people and everyone tries to do his best”. Budiž toto optimisticky necynické konštatovanie heslom, s ktorým k problematike pristupujem.

¹ Dostupné online na <https://www.famu.cz/filr/down/L25ldF9mb2xkZXJzL1Nkw61sZW7DqSBkb2t1bWVudHkvemFwaXN5L-UZBTVUyYWthZGVtaWNreS1zZW5hdC1GQU1VLzlwMjAvMzAuIDYulDIwMjAvMDNiX2FrcmVkaXRhY25pX3NwaXNfSGVybmlfZGVzaWduLnBkZg>

² Dostupné online na <https://www.famu.cz/filr/down/L25ldF9mb2xkZXJzL1Nkw61sZW7DqSBkb2t1bWVudHkvemFwaXN5L-UZBTVUyYWthZGVtaWNreS1zZW5hdC1GQU1VLzlwMjAvMTguIDFyLiAyMDIwLzRfS2F0ZWRYYSB-oZXJuaWlvIGRlc2lnbnUucGRm>

³ <https://hernidesign.famu.cz/>

Rozvoj programu a katedry

Východiská

Herný design existuje v Česku ako desaťročia kultivovaná prax. Rovnaké desaťročia si vystačila bez tradičného vysokoškolského inštitucionálneho zázemia, naberajúc designérov z radov nadšencov, hobbistov, absolventov širokej škály vzdelávacích inštitúcií a podobne. Tieto roky priniesli všeobecný rozmach videoherného priemyslu v ČR, či už hovoríme o AAA alebo nezávislej tvorbe.

Katedra herného designu neprichádza na “pole neorané”, práve naopak. Na jednej strane vidíme úspechy českej scény, ktoré vznikli aj v absencii verejného vzdelávacieho rámca. V očiach potenciálnych záujemcov o štúdium herného designu tak môžeme hovoriť o pochybnosti - prečo študovať herný design na vysokej škole, keď to doteraz šlo aj bez nej?

Druhou stranou mince je rozvoj online vzdelávania, MOOC, inštruktážnych kanálov na YouTube, ekosystému “premade asset storov” a podobne. Potenciálni herní designéri dnes disponujú širokou škálou nástrojov, ktoré im umožňujú prototypovať či vytvárať hry so znalosťami nadobudnutými pomocou zariadenia schopného pripojiť sa na Internet a prehrávať video, resp. spustiť vývojové prostredie herného enginu.

Čo teda dokáže katedra herného designu na umeleckej vysokej škole vlastne svojim študentom ponúknuť? Dokáže či chce katedra súperiť s kdekoľvek konzumovateľnými videami o použití Unity (Unreal Engine, Godot, atď.) na tvorbu svojej prvej hry? Čo od nej očakávajú a budú očakávať jej študenti? Ako formovať vzťahy s etablovaným videoherným priemyslom, zvyknutým na existenciu a progres v absencii vysokoškolského videoherného vzdelávania?

V tomto duchu premýšľam o výzvach, ktoré herný design na FAMU čakajú. Prezentované ciele odrážajú trendy v prístupe ku vzdelávaniu, ktoré videoherní vývojári ako “digitálne natívni” zákonite preberajú rýchlejšie, než iné odvetvia (nehovoriac o urýchlení digitalizácie tradičných prostredí odštartovaných pandemiou). Zároveň sa snažím reflektovať príchod do fungujúceho zázemia komunity designérov a krehkosť oboru v prvých rokoch jeho fungovania.

Herný design na FAMU tak musí prinášať hodnoty, ktoré obstoja v rýchlom, on-demand svete videotutoriálov, článkov, Twitch streamov, asset packov a predpripravených komponentov. Takéto hodnoty sa nedajú vybudovať len pomocou silného profesného a teoretického zázemia, ale zároveň veľkým dôrazom na pedagogický a ľudský prístup k študentom, k hodnoteniu ich tvorby a ponuke vzdelania v pravom slova zmysle - takého, v ktorom je inštruktáž len jednou časťou väčšieho, prepojeného celku.

Ciele

Prvým cieľom katedry na obdobie nasledujúcich 3 rokov by mala byť sústavná sebareflexia. Práca s myšlienkami, pripomienkami a nápadmi prvej kohorty študentov aj pedagógov bude

zásadná pre ďalšie smerovanie oboru a vybudovanie jeho postavenia v kontexte videoherného vzdelávania v Česku. Takýto proces nie je možné realizovať bez toho, aby študenti cítili radikálnu otvorenosť katedry a pedagogického zboru voči ich štúdiu, práci a spätnej väzbe. Otvorenosť však neznamená len prijímať evaluačné formuláre na konci semestra, ale hlavne budovať miesto, na ktorom je možné byť otvorený.

Podobné miesto nevzniká bez spoločného povedomia o tom, čo vlastne chceme na katedre dosiahnuť. Jedným zo základných princípov, ktoré vedú k otvorenosti, je starostlivosť. Pod týmto pojmom si predstavujem hlavne mentálny model vedúci k vedeniu a participácií na výuke ako spoločnom projekte, v ktorom každú zo zúčastnených strán nezaujíma len výsledok, ale aj proces. Ako sa preplnený, náročný študijný plán odráža na ich živote? Stíhajú všetko tak, ako by chceli? Čo nám chýba, čo ich trápi, čo ich motivuje?

Otvorenosť je aj otvorené hodnotenie klauzúrnych a absolventských hier, ktoré nekončí len ako známka v informačnom systéme. Študenti by mali mať možnosť dostávať konštruktívne napísané hodnotenia v textovej podobe, ktoré môžu, ale nemusia odrážať všetky body diskusie po prezentácií hry. Znamka je v atmosfére starostlivosti následkom slovného hodnotenia, nie primárnou odozvou na študentskú prácu. Toto samozrejme neplatí výlučne pre koncoročné práce, spomínam ich tu ale, pretože sú svojím rozsahom a mierou vynaloženého úsilia disproporčné voči iným výstupom štúdia.

FAMU má ako akadémia prijímajúca do ročníka jednotky študentov unikátnu pozíciu, keďže koncept "otvorenosti a starostlivosti" sa tu môže realizovať nielen ako formálna utópia, ale hlavne ako neustály dialóg medzi študentami, pedagógmi a vedením. Intenzívna forma dielenskej výuky (ale aj prednášok, cvičení a seminárov) má za následok budovanie silných vzťahov medzi všetkými zúčastnenými. Byť súčasťou tohto procesu zároveň znamená neustále prezentovať a diskutovať svoje nápady, svoj postup, svoje neistoty. Mať pedagogické (a administratívne) vedenie, ktoré chápe, že súčasťou tvorivého procesu je aj určitá miera zraniteľnosti, je kľúčovým predpokladom zdravého vývoja študentov.

Nesmierne dôležité je pripomínať, že za všetkými snahami o empatiu stojí mocenská štruktúra. Asymetrický vzťah "študent - učiteľ" je, obzvlášť v tak malom kolektíve, zrádny svojou tendenciou posúvať sa k nekriticky vnímaným kamarátstvám a priateľstvám a splývaniu rôznych hraníc. Ani v takto budovanom prostredí nesmieme zabúdať na etické hranice.

V konečnom dôsledku je ešte treba podotknúť, že úloha vedúceho katedry, ktorá je otvorená a starostlivá, nie je byť vševvedúcim symbolom excelencie, ale mediátorom a katalyzátorom vyššie menovaných danií. Popisovaná vízia zároveň neznamená rozvrat štandardných súčastí štúdia. Študenti musia stále splniť všetky predpoklady (skúšky, zápočty, práca na klauzúrnych a absolventských dielach) svojho študijného plánu. Môžu tak ale konať s pocitom, že odozvou na ich snaženie nebudú len zaškrtnuté kolónky, ale dostatočne odôvodnená a vyargumentovaná kritika, pomoc a podpora, diskusia, reakcie na ich problémy a starosti.

Druhým cieľom je intenzívny kontakt s odbornou aj laickou verejnosťou. Existujúce stratégie distribúcie videohier nám nahrávajú. Prototypy, klauzúrne hry aj voľnú prácu študentov Herného designu bude možné prezentovať celému svetu skoro okamžite - skrz

webové stránky oboru, sociálne siete, koncept “early access”, platformy ako Itch.io, Steam, mobilné “app stores” a podobne. Týmto spôsobom je možné v reálnom čase získavať reakcie na svoju tvorbu pochádzajúce spoza brán školy, prispievajúc k rozmanitosti názorov, ktoré študenti počas svojho štúdia dostávajú.⁴

Nie všetko, čo je počas štúdia vytvorené, má ambíciu či potrebu opustiť školu. Verejná sebareprezentácia je možnosťou, nie povinnosťou. Pokiaľ sa ale študent rozhodne túto možnosť využiť, mala by mu katedra poskytnúť svoju plnú podporu. Okrem PR zázemia sa jedná aj o výuku, ktorú už teraz v študijnom pláne zastrešuje napríklad predmet “Produkce a distribuce her”.⁵ Zároveň je dobré myslieť na to, že veľká časť verejnej prezentácie a distribúcie videohier je zásadne odlišná od bežného “festivalového” cyklu tradičnej kinematografickej tvorby na FAMU. Túto expertízu bude nutné samostatne budovať v rámci katedry.

Na odborníkov z priemyslu je možné cieľiť “demo days”, teda uzavreté akcie, na ktorých odprezentujú študenti svoje hry, prototypy alebo koncepty (či už dokončené, alebo vo vývoji). Tento formát nemusí byť nutne súčasťou klauzúrnych skúšok (aj keď prítomnosť externých členov klauzúrnej komisie je taktiež veľmi žiadaná). Mal by opäť plniť potrebu konfrontovať študentov aj s názormi mimo katedru, ideálne v neformálnom prostredí, ktorého výsledky sa neodrážajú na záverečnom hodnotení študenta. Druhou výhodou takýchto stretnutí môže byť ďalšia kultivácia vzťahu oboru a priemyslu, prispievajúca k rozširovaniu možností stáže (a potenciálnom uplatnení študentov po skončení štúdia). Už pre prvých prijatých študentov sa počíta so semestrálnymi stážami vo vybraných herných štúdiách.⁶ Ponuku je treba, v náväznosti na spomínané budovanie vzťahov, rozširovať.

Game jamy sú ďalšia špecifická súčasť videohernej kultúry, ktorú je dobré v rámci vzťahov s verejnosťou podporovať. Okrem motivácie zúčastniť sa game jamu ako študijnej aktivity ohodnotenej kreditami⁷ je vhodné zväziť aj organizáciu katederného game jamu. Game jam môže slúžiť ako miesto, kde si aj študenti iných oborov budú v rámci svojich možností môcť vyskúšať prácu na malej hre. Takáto aktivita môže zároveň prehĺbiť povedomie a záujem o spoluprácu so študentami herného designu v ďalších častiach školy.

Tretím cieľom je rozvoj a inovácia prístupov k pedagogike herného designu. Katedra herného designu by ako vysokoškolské pracovisko mala podporovať snahy o skúmanie toho, ako herný design učiť. Aktivitu v rozvoji pedagogiky herného designu nie je nutné sústrediť čisto na vysokoškolský prístup k výuke - zamýšľajme sa a podporujme aj tú stredoškolskú či základnoškolskú. Nadviažme vzťahy s inštitúciami, pre ktoré by mohli byť atraktívne napríklad workshopy vedené kombináciou našich pedagógov a študentov. Podporujme a vytvoríme priestor pre doktorandský aj post-doktorandský výskum tejto problematiky v rámci FAMU.

Štvrtým cieľom je vytvorenie rozmanitého a silného pedagogického zázemia. O tomto bode píšem viac v samostatnej sekcii *Personálna politika* nižšie.

⁴ Vid'. napríklad nedávno vydaná práca štyroch študentov herného designu z Berlína, Dorfromantik - <https://store.steampowered.com/app/1455840/Dorfromantik/>

⁵ Vid'. <https://sp.amu.cz/cs/predmet312PDH1.html>

⁶ Vid'. predmet “Stáž v herním studiu” - <https://sp.amu.cz/cs/predmet312SHS.html>

⁷ Vid'. predmet “Game Jam” - <https://sp.amu.cz/cs/predmet312GJ.html>

Piatym cieľom je spolupráca naprieč rôznymi smermi - v rámci FAMU, v rámci českého videoherného priemyslu, v rámci vzdelávania v ČR aj v zahraničí. O forme a budúcnosti spolupráce s inými katedrami a školami píšem v samostatných sekciách nižšie, o spolupráci s priemyslom na rôznych miestach v celom tomto texte.

Posledným cieľom je polozenie základov pre eventuálne rozšírenie oboru do formy prezenčného bakalárskeho štúdia. Už pred štartom magisterského programu vidíme, že vzdelávanie v hernom designe je komplexná, veľmi vrstevnatá snaha. Pridanie bakalárskeho štúdia a následná reforma cieľov a prístupov magisterského štúdia tak, aby vznikli dva na seba nadväzujúce celky, bude náročná úloha. Je preto potrebné s ňou začať čo najskôr, aj keby na seba plody tejto práce mali nechať čakať dlhšiu dobu.

Profil absolventa magisterského oboru

Absolvent magisterského štúdia herného designu je v prvom rade človek, ktorý dokáže herným designom myslieť. Toto myslenie nie je založené len na dôkladnej znalosti princípov a pravidiel tvorby herných mechaník, štruktúr, naratívov a podobne, ale aj na širšom prehľade v umeleckovedných a spoločenskovedných súvislostiach videohernej tvorby. Očakáva sa od neho, že vníma videohernú tvorbu nielen ako prostriedok schopný ponúknuť svojim hráčom zábavu, ale zároveň prostriedok umeleckého vyjadrenia. Rozumie videohrám ako špecifickému mediálnemu artefaktu s vlastnou estetickou hodnotou, ich kultúrnemu, vzdelávaciemu a politickému potenciálu.

V druhom rade je absolvent schopný toto myslenie prenášať do praxe. Ovláda základy rôznych aspektov vývoja videohry (programovanie, middleware, grafika a animácia, zvuk, scenáristika, apod.) a disponuje dostatočným vhľadom do problematiky na to, aby sa v týchto oblastiach mohol sám ďalej rozvíjať. Takáto výbava mu umožňuje stať sa všeobecne informovaným a zároveň špecializovaným členom väčších vývojárskych tímov, ale rovnako aj uplatniť sa ako nezávislý tvorca. Ponúka mu tak slobodu realizovať svoje ciele, nech už ležia na akejkoľvek škále.

Dôsledkom úspešného štúdia herného designu však nemusí byť vždy len uplatnenie v mainstreamovom vývoji videohier, ale všade tam, kde je žiadaná a využiteľná znalosť problematiky "hier a hrania sa" - vzdelávacom a neziskovom sektore, na poli autorskej umeleckej činnosti či v žurnalistike a kritike.

V treťom rade mu škola ponúkla dostatočný priestor na prácu a komunikáciu v tíme. "Soft skills" a manažérske schopnosti je možné zvelaďovať len praktickým zapojením sa do kolobehu kolektívnej práce. Absolvent je vďaka nadobudnutým skúsenostiam schopný efektívne komunikovať a riadiť menšie tímy.

V štvrtom rade je absolvent schopný vnímať videohry nielen ako tvorca, ale aj ako poučený konzument. Chápe základy analytických a teoretických prístupov k písaniu o videohrách, dokáže rozoberať ich prvky, príbehy či estetické rozhodnutia z rôznych uhlov pohľadu. Má prehľad v súčasnom teoretickom aparáte game studies a dostatočnú metodologickú prípravu na to, aby mohol realizovať svoje vlastné vedecké bádanie (čo, mimo iné, prezentuje teoretickou záverečnou prácou).

V poslednom rade preukázal absolvent vôľu a schopnosť navrhnuť, rozpracovať, testovať a dokončiť videoherný projekt menšieho rozsahu. Tento fakt mu umožňuje odchádzať zo školy s minimálne jednou reprezentatívnou ukážkou svojej práce.

Spôsoby (praktickej) výuky

Herný design je vo svojich počiatkoch odsúdený na fungovanie v ročníkových dielňach. Nie som veľkým zastáncom tejto formy organizácie dielni, pretože si myslím, že medziročníkové dielne prispievajú k pluralite a rôznorodosti názorov a prístupov. Výsledkom je, aspoň dúfam, pre študentov aj pedagógov podnetnejšie, zaujímavejšie prostredie.

Vzhľadom na fakt, že na katedre bude prvé roky fungovať len dvojiročný magisterský obor, neexistuje momentálne iná logická alternatíva. Bolo by skvelé, keby ďalší rozvoj študijného programu pridaním bakalárskeho stupňa umožnil realizáciu dielni naprieč 2., 3. a 4. ročníkom štúdia, nechávajúc ako ročníkové len úvodnú dielňu 1. ročníka a absolventskú dielňu 5. ročníka.

V súčasnom nastavení by mala dielňa prvého ročníka slúžiť ako miesto, kde sa študenti naučia prototypovať, testovať a iterovať svoje koncepty. Od svojho vedúceho dielne tu obdržia dostatočnú prípravu a podnety k vzájomným diskusiám a kritickej reflexii svojho prístupu k tvorbe. Začnú si pestovať návyky, ktoré im umožnia robiť lepšie rozhodnutia vo svojej ďalšej praxi. Neodmysliteľnou súčasťou je potom príprava prvej klauzúrnej práce, ktorá je prvým bodom kontaktu so širším kolektívom hodnotiteľov v klauzúrnej komisii.

Druhý ročník dielni by mal študentov podporovať v o rád náročnejšej realizácii ich absolventskej hry. Reflexia vedúceho dielne sa v tomto prípade musí sústrediť aj na strategickejšie aspekty herného vývoja, ako je stanovenie vhodného rozsahu projektu (časového, mechanického, apod.), práca s potenciálnym tímom (programátor, grafik, atď.) a nastavenie správnych očakávaní a termínov. Konzultácie nad pravidelnými iteráciami projektu by však nemali byť upozadené. S blížiacim sa termínom záverečnej prezentácie by mal vedúci dielne byť schopný študentov smerovať od tvorivej práce k menej zábavným, ale zásadným činnostiam funkčného testovania a "polishingu".

Predmet Vývoj počítačových her⁸, organizovaný v spolupráci s MFF UK, FF UK a VŠUP slúži ako kľúčové cvičenie ponúkajúce možnosť vyskúšať si prácu v tíme. Vďaka prítomnosti študentov iných škôl zároveň ponúka možnosť nadviazať vzťahy, ktoré môžu študentovi pomôcť s realizáciou jeho záverečnej hry.

Poslednou kľúčovou súčasťou praktickej výuky sú semináre Middleware 1 - 3, ktoré dajú študentovi pevný základ pre prácu v hernom engine Unity. Tento základ nemôže samozrejme byť dostatočným pre realizáciu komplexnejších projektov (jeho rozvoj bude v rukách študenta), ale mal by postačovať pre potreby študijného programu.

⁸ Vid'. Vývoj počítačových her - <https://sp.amu.cz/cs/predmet312VPH.html>

Personálna politika

Vďaka práci prípravného tímu sa pre katedru herného designu podarilo pripraviť rôznorodé pedagogické zázemie, ktoré tvoria odborníci naprieč akademickým a umeleckým spektrom. Tendenciu rozvíjať toto heterogénne prostredie by mala katedra ďalej podporovať.

Katedra by sa mala rovnako zamerať na vytvorenie atraktívneho zázemia pre interných (alebo aspoň pravidelne pôsobiacich externých) pedagógov vyučujúcich herný design. Atraktivitou tu nemôžeme myslieť finančné ohodnotenie, ako skôr otvorené a slobodné prostredie, ktoré popisujem v prvej časti tejto koncepcie. Katedra môže pre skúsených herných designérov fungovať ako alternatívna zóna, kde môžu okrem tradičnej výuky realizovať aj experimentálnejšie, komerčne menej atraktívne prístupy k hernému designu a stretávať sa s novou generáciou nadšených tvorcov - v konečnom dôsledku obojstranne prospešnú a obohacujúcu aktivitu.

Zásadnou témou je pre Katedru herného designu aj zapojenie odborníkov z priemyslu, ktorí nemajú čas vyučovať vlastné predmety alebo viesť vlastné dielne. Pre tento účel už existujú dobre využiteľné formy v rámci celej školy (modulová výuka) aj oboru (voliteľné predmety, predmet Kapitoly z herného designu).⁹

Čo však neexistuje, je povedomie o obore, jeho filozofii, študentoch a hrách, ktoré budú vytvárať. Tieto problémy čiastočne riešia aktivity popisované ako druhý cieľ rozvoja katedry, zamerané na kontakt s laickou a odbornou verejnosťou. Ďalším riešením sú jednorázové hosťujúce prednášky, ktoré môžu postupne prerásť v ďalšiu spoluprácu. Postupné budovanie vzťahu s profesionálnymi hernými designermi považujem za jeden z pilierov dlhodobej udržateľnosti oboru.

Ďalšou dôležitou súčasťou sú vstupy "z vonka". Videohry ako médium vzbudzujú čoraz väčší záujem o interdisciplinárne skúmanie, či už z pozície mediálnych štúdií, filozofie, umenovedy a iných relevantných oborov.¹⁰ Podpora účasti akademikov a výskumníkov môže študentom umožniť badať iné, nečakané súvislosti ich tvorby.

⁹ Vid'. "Kapitoly z herného designu" I. a II. - <https://sp.amu.cz/cs/predmet312KHD1.html> a <https://sp.amu.cz/cs/predmet312KHD2.html>

¹⁰ Pre rýchly prehľad rozmanitosti týchto prístupov vid'. napríklad číslo "Videohry a utópie" v slovenskom mesačníku Kapitál - <https://kapital-noviny.sk/archiv/2021-01-videohry-a-utopie/>

Spolupráca medzi katedrami

Herný design bol na FAMU od počiatku budovaný ako projekt pedagógov a študentov viacerých katedier. Na rozdiel od škôl technického charakteru tu môže herný design ťažiť z prítomnosti ďalších oborov, pôvodne ukotvených v svete kinematografie, ktoré ponúkajú veľkú mieru synergie s videohernou tvorbou. Tomuto nasvedčuje aj pripravovaná ponuka povinne voliteľných predmetov, ktoré sú otvorené aj pre svoje domovské katedry (zvuk, scenáristika, animácia, produkcia).

Vyústením tejto spolupráce by mala byť podpora vzniku spoločných cvičení, či už formou participácie študentov iných katedier na klauzúrnych projektoch študentov herného designu, alebo realizáciou spoločných projektov mimo štandardný študijný plán (ku ktorej nemusí nutne dôjsť počas štúdia, ale až po ňom). Aby takáto spolupráca bola atraktívnejšia, je samozrejme nutná schopnosť študentov participovať na cvičeniach oficiálne (tzn. byť ohodnotený kreditovo). K tomu nemôže dôjsť ihneď - je nutné postupne budovať ako vzťah ostatných študentov k hernému designu, tak aj dôveru u vedúcich a pedagógov iných katedier.

Príchod do školy až na magisterský stupeň môže byť pre nového študenta výzvou, ako sa do existujúcej siete vzťahov, kamarátsť a kreatívnych partnerstiev, budovaných počas 3 rokov bakalárskeho štúdia, zapojiť. Jedným z cieľov spolupráce s ostatnými katedrami by tak malo byť vytváranie priestorov, v ktorých budú môcť študenti nadviazať tieto vzťahy. Užitočná bude aj realizácia fakultného Game Jamu popisovaná vyššie a otvorenie (v rámci kapacitných možností) niektorých predmetov herného designu pre študentov iných katedier.

Spolupráca s inými školami

V hyperlokálnom pražskom kontexte môžeme hovoriť o vznikajúcom medziuniverzitnom prostredí videoherného vzdelávania (game development MFF a game studies FF UK, počítačová grafika ČVUT, atď.). Študenti by mali dostať priestor na vzájomné stretávanie sa aj mimo prvého ponúkaného spoločného predmetu Vývoj počítačových her. Verím, že takéto aktivity budú okrem spolupráce pedagógov aj doménou angažovaných študentov všetkých menovaných škôl. Cieľom katedry by malo byť takéto aktivity vítať a podporovať.

V lokálnom česko-slovenskom kontexte sa opakuje podobná situácia, ktorá je ale obmedzená vzdialenosťami. Stretávanie, či už pedagógov, alebo študentov, sa dá organizovať sezónne a často v návaznosti na iné akcie (GDS, Anifilm, apod.). Výborným krokom v tomto ohľade je komunita "Digitální hry a vzdělávání" na platforme Discord, v ktorej sa aktívne zapájajú aj členovia prípravného tímu herného designu na FAMU. Cieľom katedry by malo byť aktívne sa do tohto diania zapájať a informovať svojich študentov o plánovaných udalostiach.

V medzinárodnom kontexte sa dá pozeráť na obrovské množstvo inštitúcií, ktoré ponúkajú rôzne podoby štúdia herného designu. Prípravný tím oboru už bol oslovený zahraničnými školami s návrhmi spolupráce, väčšinou v podobe výmenného pobytu študentov.

Vzhľadom na veľmi intenzívnu formu štúdia v magisterskom programe a nutnosť absolvovania stáže v hernom štúdiu je ťažké si predstaviť dlhšiu zahraničnú stáž študentov inak, než pomocou rozloženia ročníku (pominúc nateraz všetky možné pandemické obmedzenia). Táto možnosť však nie je východiskom pre každého, či už z pracovných, finančných alebo iných dôvodov. Cestou môžu byť kratšie výskumné alebo prezentačné výjazdy, ktoré by študentom (ale aj pedagógom) otvorili dvere k zahraničným kontaktom a rozšírili obzory, či už formou kontaktu s inými spôsobmi výuky, alebo so študentami na zahraničných oboroch podobného typu. Pre takéto akcie je ale najprv nutné nájsť zdroje financovania, čo by malo byť dlhodobejším cieľom katedry.

Druhým bodom kontaktu sú prednášky a workshopy zahraničných pedagógov. Vzhľadom k postupnej normalizácii dištančného spôsobu výuky nie je ťažké si predstaviť, že by tak šlo urobiť s minimálnymi nákladmi (v prípade priaznivej situácie sú však napríklad workshopy určite preferované osobnou, prezenčnou formou). Cieľom katedry by malo byť zorganizovať pre študentov niekoľko takýchto príležitostí ročne.

Ja

Pochádzam z prostredia venujúceho sa praktickej aj teoretickej práci na pomedzí výtvarného umenia a pohyblivého obrazu. Aj keď celú svoju umeleckú prax pracujem s postupmi, ktoré vychádzajú z videoherného a počítačového sveta (technicky aj konceptuálne), nie som herný designér. Moja skromná teoretická práca sa zase sústreďí na širšie filozofické a spoločenskovedné súvislosti, či už videohier, alebo digitálnych technológií všeobecne.

Od roku 2017 som sa na pozvanie Heleny Bendovej zapojil do prípravy oboru Herný design na FAMU, v rámci ktorej som sa podieľal na predmetoch Základy programovania, Kapitoly z herného designu a Teorie interaktívnych médií. Pre obor som zastrešoval aj prípravu podkladov pre nákup technického vybavenia učebni a spoločných priestorov a prípravu webových stránok.

V roku 2016 som spoluzaložil IT firmu, dodávajúcu softvér na mieru, na vedení a prevádzke ktorej sa podieľam doteraz.

Nehlásim sa tak na miesto vedúceho katedry z pozície insidera videoherného priemyslu, ale z pozície insidera umeleckého vzdelávania a manažéra komerčného vývoja softvéru. Kombinácia týchto polôh mi, dovoľujem si tvrdiť, dáva relatívne široký rozhľad a širokú škálu skúseností s prácou s ľuďmi, umeleckou prácou, navrhovaním, rozpočtovaním a dodávkou softvérových projektov, štúdiom v prostredí umeleckej vysokej školy aj následnou prácou na akreditácii oboru.

Hráčsky som vyrastal v druhej polovici 90. rokov (najmä Sega Megadrive a Playstation) a dospieval na začiatku milénia (najmä PC a *Deus Ex*, *Morrowind* a *Operation Flashpoint*). V posledných mesiacoch som delil svoj čas strávený hraním sa medzi bažiny amerického juhu v *Hunt: Showdown*, *Disco Elysium*, skejťácku verziu Andreja v remaku *Tony Hawk's Pro Skater* a podozrivo rýchlo militarizujúce sa Spojené Impérium v *Endless Space 2*. Mojimi obľúbenými videohernými momentami ale stále zostávajú zmena interface do bielej alebo čiernej farby v hre *Might and Magic VII* na základe pridania sa k "dobrej" alebo "zlej" strane a 10 minútové zážitky v podobe hier *Passage* od Jasona Rohera a *Queer lovers at the end of the world* od Anny Antrophy. A vlastne mnohé ďalšie, ktoré sú nad rámec tohto už tak príliš dlhého textu.

Ako už popisujem v úvode dokumentu, FAMU a umelecké vzdelávanie vo všeobecnosti považujem za skvelý spôsob rozvoja myslenia o svete. Táto činnosť mi, hlúpo povedané, robí radosť. Jej pokračovanie, nech už bude moja pozícia na katedre akákoľvek, preto vnímam ako prirodzené pokračovanie svojej cesty.

V Prahe, 12.4.2021

Andrej Sýkora