

# Dej komukoli funkci a vymyslí papírů nekonečné stohy

- CZ24 News | 3. prosince 2022

Slavná filmová hláška „Dej blbci funkci a vymyslí papír“ je nepřesná. Je jedno, kdo je ve funkci, a nikdy to neskončí u jednoho papíru. Důkazem je nová evropská rezoluce o videohrách.



Dva příběhy: Singapur versus evropská rezoluce na podporu videoher.

V roce 1963 se Singapur zbavil britské nadvlády a vstoupil do federace s Malajsií. O dva roky později se stal zcela samostatným státem. Během několika desítek let se z chudé asijské země stala silná ekonomika, která se podle hrubého domácího produktu na jednoho obyvatele řadí do první dvanáctky zemí na světě. Svobodný trh s nízkými daněmi byl jedním z důvodů jejího ekonomického úspěchu.

Ministr financí Singapuru, který byl ve funkci v době dvouciferného ekonomického růstu, byl údajně novináři osočen, že toho ve své funkci příliš mnoho neudělal. Že za ním není nic vidět. A on měl novinářům údajně odpovědět toto: „Víte, jaká to byla fuška ubránit se všem těm tlakům, abych něco dělal?“

## **Videohry jsou palčivý problém**

Na druhé straně spektra ekonomické svobody stojí současná Evropa, která se v této idylické době intenzivně zabývá tím, jak zlepšit trh videoher.

V listopadu tohoto roku vydal evropský parlament dokument s názvem „Rezoluce o videohrách a elektronickém sportu“. Z rezoluce je zřejmé, že to není první podobný dokument, neboť se odvolává na „Direktivu o audiovizuálních službách“, „Rezoluci o kulturní obnově Evropy“, na kterou navazoval „Akční plán na podporu obnovy a transformace evropských médií v digitálním věku“, a v neposlední řadě na „Evropskou strategii pro ekosystém kultury a kreativních odvětví“.

## **Strategické priority**

Proč rezoluce vznikla? Dokument uvádí několik stránek důvodů a žádný z nich příliš nepřekvapí. V oboru videoher pracuje pouze 20% žen a ještě horší je situace v elektronických sportech. Zvýšení zastoupení žen v elektronických sportech považuje rezoluce za strategickou prioritu

*Pozn. autora: Nebaví je to, ale budou muset. To už všichni chápou, že diverzita není zadarmo.*

Dalším důvodem pro rezoluci je nedostatek harmonizace dat a regulačních úprav, které brání tomu, aby odvětví plně využilo svého potenciálu

*Pozn. autora: Jak by taky mohli herní vývojáři využít svůj potenciál bez regulací?*

Videohry mají také velký potenciál, aby zvýšily inkluzivitu a diverzitu ve vzdělávacích programech. Navíc přináší mnoha hráčům mentální pohodu a mohou tak šířit pozitivní hodnoty.

*Pozn. autora: Souhlas, hraní her pod stolem na poradách uklidňuje.*

## Promyšlená strategie

V poslední sekci představuje rezoluce evropskou strategii pro odvětví videoher a elektronického sportu.

Základním stavebním kamenem strategie, aspoň podle toho, že je uveden hned v úvodu, je poskytnutí dostatečného financování, neboť podle rezoluce jsou současné zdroje nedostatečné.

*Pozn. autora: Evropští pracující budou ze svých daní platit dotace, které budou financovat rozvoj videoher a nátlakové akce pro ženy, aby začaly více hrát elektronický fotbal.*

Evropské státy mají zajistit, aby vývojáři videoher netrpěli stresujícím prostředím, které je podle rezoluce v oboru časté. Doslova uvádí, že „lituje, že se opakují dlouhé šichty s neplacenými přesčasy“.

*Pozn. autora: Měli by zkusit „Evropský punc pohody“. Hra, která byla vyvinuta podle plánu, bez chyb a bez stresu, by dostala nálepku „Vyvinuto s nohama na stole“ přes fotografii šťastného ajťáka.*

*P.S.: Vlastně je to logické. Pro evropského úředníka je stres a přesčas něco zcela mimo reálný svět.*

## Standardní závěr

Rezoluce konstatuje, že přes veškeré úsilí není nejsou ženy ve videohrách proporčně zastoupeny. Evropa se musí zasadit o urychlený pokrok, nejen v samotných videohrách, ale i na manažerských pozicích výrobců her.

Na závěr rezoluce konstatuje, že včasná a plná implementace související evropské legislativy je vrcholně důležitá.

*Pozn. autora: Představa, že občané budou někomu platit za to, že nebude dělat nic, není najednou tak šílená.*

ZDROJ: [1](#) / [2](#)