



Krakowski rynek gier

2016-11-14

W Polsce działa około 250 firm tworzących gry wideo. Małopolska jest jednym z trzech województw, gdzie firmy te chętnie inwestują. Jak Miasto wpływa na Rynek gier w Krakowie? O tym dyskutowano podczas posiedzenia Komisji Innowacji i Wykorzystania Funduszy Europejskich.

Większość rodzimych twórców gier swoje siedziby ma w Warszawie, jednak Kraków nie wiele odstępuje stolicy. Tutaj także chętnie swoje filie zakładają najwięksi jak chociażby słynna firma CD Projekt Red, czyli twórcy „Wiedźmina”. Tutejszą siedzibą ich firmy stał się Krakowski Park Technologiczny, który już od wielu lat wspiera tę gałąź nowych technologii.

Wojciech Przybylski, prezes zarządu Krakowskiego Parku technologicznego wspominał przede wszystkim o zmianie nastawienia społecznego, co do rynku gier. Dziś gry nie są już kojarzone z czystą rozrywką. Również gracze zaczynają zdobywać renomę sportowców. Wszystko to sprawia, że tego typu działalność jest coraz chętniej wspierana przez samorządy. Przy Krakowskim Parku technologicznym powstał klaster wspierający rynek gier, nosi on nazwę Digital Entertainment Cluster. Jego działalność została zainicjowana w 2013 roku. Do podstawowych zadań klastra należy organizowanie współpracy między polskimi firmami, rozwijanie potencjału polskiej branży na zagranicznych targach oraz wsparcie w pozyskiwaniu finansowania na udział w nich. W myśl zasady „duży może więcej”, znacząco zwiększa szanse promocji polskich firm na imprezach międzynarodowych. Dodatkowo DEC wspiera proces pozyskiwania zagranicznych partnerów biznesowych przez krajowe firmy z branży.

Kraków jest miastem z ogromnym potencjałem, jeśli chodzi o rozwój tej dziedziny nowych mediów. Przede wszystkim dużą rolę upatruje się tu w cenionych, na arenie krajowej, uczelniach. Zarówno Akademia Górniczo-Hutnicza, jak i Uniwersytet Jagielloński od kilku lat prowadzą tego typu studia i specjalizacje. Na przykład studenci tych kierunków wraz ze studentami medycyny tworzą gry, które nie służą zabawie, a pomagają w procesie leczenia pacjentów.

KPT od 2014 roku prowadzi cykliczne badania, dzięki którym możemy dogłębnie zapoznać się ze specyfiką branży gier w Polsce. Więcej informacji na ten temat można przeczytać w [Raporcie 2015.](#)