

Sú počítačové hry budúcnosťou mladých ľudí?

Košice, 13. február 2020 - *Gaming ako voľnočasová aktivita je výsledkom vývoja spoločnosti a technológií. Podobne ako šach, aj počítačové hry vedia rozvíjať schopnosti človeka.*

Popularita hrania počítačových hier rastie, v posledných rokoch je najväčším segmentom zábavného priemyslu práve ten herný. Už dnes odborníci predpovedajú, že vývoj hier má najväčší potenciál rastu.

Stav herného priemyslu na Slovensku

„Herný priemysel ukazuje každoročne dvojciferný rast, čo sa týka objemu. V najbližších rokoch bude so zlepšovaním technológií herný priemysel len akcelerovať svoj rozvoj a penetráciu trhu. Bohužiaľ, Slovensko aj Košice sú v tejto oblasti pozadu,“ hodnotí Peter Nagy, riaditeľ Games Farm, vývojárskeho štúdia v Košiciach.

Môžu za to podľa neho nedostatky v oblasti vzdelávania, podpory podnikania a investícií. *„Pomaly dochádza k výraznému zlepšeniu vďaka aktivitám spoločností, slovenskej asociácie herných vývojárov aj iniciatíve niektorých základných a stredných škôl, ktoré sa snažia spolupracovať s hernými vývojármi. V porovnaní so zvyškom sveta však musíme dobiehať roky a roky, ktoré nám utiekli.“*

Okrem biznisových príležitostí, ktoré prináša herný priemysel, je rovnako dôležité rozprávať aj o tom, že počítačové hry nie sú len zábavným vypíňaním voľného času. Ide o fenomén voľnočasovej aktivity, blízky dospievajúcej generácii, ktorá bude o pár rokov hľadať svoje uplatnenie na trhu práce.

„Hranie hier prispieva k rozvoju predispozícií človeka - trpezlivosti, vytrvalosti a odolnosti voči stresu. Multi-player hry rozvíjajú aj komunikáciu a tímovú spoluprácu, človek si môže posilniť už vrodené líderske vlohy. Za zmienku určite stojí aj rozvoj efektívneho riešenia „ad-hoc“ problémov či adaptovanie sa na zmeny,“ zhŕňa pozitíva Ondrej Adamec, ambasádor gamingu T-Systems Slovakia.

Vplyv na profesijné smerovanie

Samozrejmosťou je rozvoj jazykových zručností, predovšetkým anglického jazyka, pri komunikácii s ďalšími hráčmi alebo v rámci rozhrania hry. Zaobchádzanie s počítačom a počítačová gramotnosť je v súčasnosti nevyhnutná súčasť základného vzdelania. Od inštalácie hry sa môže človek posunúť k pochopeniu fungovania operačného systému a budovať svoj pozitívny vzťah k technológiám, ktorý môže rozhodnúť o jeho smerovaní v budúcnosti.

„Nie je jednoduché rozhodnúť, či počítačové hry prinášajú jednoznačne klady alebo zápory, záleží to od rôznych faktorov: výchova, prostredie, psychický stav, typ hry... Je však dôležité vnímať gaming ako fenomén dnešnej doby, ktorý osloví najmä mladšie generácie,“ dodáva Ondrej Adamec.

Jeho názor potvrdzuje aj Peter Nagy: *„Herný priemysel ako taký láka mladých, som veľmi rád, ak sa mi občas ozvú ľudia zo zahraničia, ktorí sa chcú vrátiť kvôli produktom svetovej kvality vyvíjaných v Košiciach. Je potrebné zmeniť názor, že vývoj hier je niečo podradné.“*

Profily diskutujúcich hostí

Ondrej Adamec

Ondrej Adamec pôsobí ako vedúci oddelenia LAN sietí v dátových centrách v spoločnosti T-Systems Slovakia. Pochádza z Košíc a je absolventom Fakulty elektrotechniky a informatiky TUKE. Po skončení štúdia na vysokej škole v roku 2010 nastúpil do T-Systems Slovakia ako sieťový administrátor, neskôr vystriedal technické zameranie za oblasť manažmentu, kde pôsobí dodnes. Je ambasádorom hernej komunity v spoločnosti.



Peter Nagy

Peter Nagy je v súčasnosti jedným z najskúsenejších ľudí na Slovensku z herného priemyslu. Pracoval najmä ako producent niekoľkých desiatok produktov (Vikings: Wolves of Midgard, Shadows: Awakening...) a spolupracoval so spoločnosťami v hernom priemysle po celom svete (Activision, Ubisoft, Valve, GOG, Dreamcatcher, Kalypso Media...). Organizuje pravidelné stretnutia herných vývojárov v Košiciach, na ktorých sa snaží podeliť so svojimi skúsenosťami s ostatnými hernými vývojármi a priniesť zahraničné talenty, aj Game Days Košice – konferenciu herných vývojárov. Bol členom komisie vo Fonde na Podporu Umenia pre podprogram pre podporu počítačových hier pre rok 2017, 2018, 2019, je organizátorom pilotného výučbového predmetu Vývoj počítačových hier na strednej škole Ostrovskeho.



Peter Fischer

Peter Fischer pôsobí ako viceprezident pre ľudské zdroje v spoločnosti T-Systems Slovakia. Pochádza z Košíc, vyštudoval Strednú odbornú školu elektrotechnickú a Strojnícku fakultu Technickej univerzity v Košiciach. V roku 2008 odišiel z Košíc do Námestova na pozíciu HR manažéra v automobilovom priemysle.

Odtiaľ sa dostal do európskych štruktúr, miestom výkonu jeho práce bola Bratislava a Dusseldorf. Rád športuje a skúša nové športy.



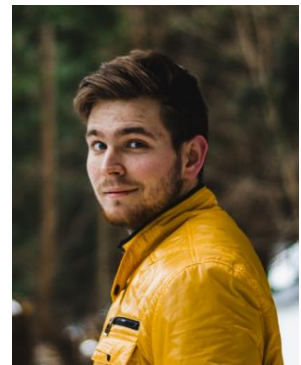
Jana Maliňáková

Jana Maliňáková pracuje ako klinická psychologička v Ambulancii klinickej psychológie Psychosociálneho centra. V rámci praxe sa venuje psychoterapii pacientov s duševnými poruchami, ako aj zdravým klientom s rôznym spektrom ťažkostí, psychodiagnostike porúch, diferenciálnej diagnostike, posudzovaniu psychickej spôsobilosti za rôznym účelom a lektorskej činnosti. Momentálne ukončuje dlhodobý výcvik kognitívne-behaviorálnej psychoterapie. Pracovala 3 roky na psychiatrii a psychiatrickej ambulancii. Ako výskumná pracovníčka pôsobila v Národnom ústave duševného zdravia v Klecanoch (ČR) na vývine nových psychodiagnostických metód a štatistickej analýze dát.



Matúš Čičvara

Absolvent Strednej priemyselnej školy elektrotechnickej v Prešove a duálneho vzdelávania, ktoré ponúka SPŠE v Košiciach v spolupráci s T-Systems Slovakia. Pracuje na oddelení ľudských zdrojov, konkrétne HR Education and development, kde sa venuje certifikácií a vzdelávaniu zamestnancov, organizácií tréningov. Stále je v kontakte s duálnym vzdelávacím centrom, komunikuje so študentmi a snaží sa implementovať ich pripomienky alebo návrhy pre zefektívnenie fungovania štúdia. Rovnako duálne vzdelávanie prezentuje aj na stredných školách, spoluorganizuje eSport eventy. Sám si rád večerami zahrá NHL na hernej konzole.



Milan Koyš

Milan Koyš je študentom Strednej priemyselnej školy elektrotechnickej v Košiciach. Študuje odbor technické lýceum, sieťové technológie a programovanie. Zúčastnil sa ôsmich offline a 30 online turnajov v hre Counter-Strike: Global Offensive, z toho obsadil 7 prvých a 10 druhých miest. Založil hernú skupinu KGG (Konvikt Gaming Group), ktorá mala 10 000 hráčov. Vo voľnom čase sa venuje web developmentu, trickingu, beatboxu a gamingu.



T-Systems Slovakia

Spoločnosť T-Systems Slovakia bola na Slovensku založená v roku 2006, sídli výlučne v Košiciach. Jej cieľom je poskytovať služby outsourcingu informačno-komunikačných (IKT) riešení pre globálnu korporátnu klientelu koncernu Deutsche Telekom AG. Je dcérskou spoločnosťou T-Systems International GmbH, ktorá má sídlo v Nemecku a patrí do globálnej skupiny Deutsche Telekom AG. Spoločnosť využila posledné desaťročie na rast z nuly na druhú najväčšiu IT firmu na Slovensku a druhého najväčšieho zamestnávateľa na východe krajiny. T-Systems Slovakia dosiahla v 2019 v Košiciach počet zamestnancov 3 941, čím predstavuje druhé najväčšie centrum podnikových služieb na Slovensku a zároveň patrí do prvej pätnástky najväčších zamestnávateľov na Slovensku. 70 % zamestnancov spoločnosti má univerzitné a 30 % stredoškolské vzdelanie. Spoločnosť obsluhuje z Košíc viac než 700 korporátnych zákazníkov, ale tiež klientov z oblasti verejnej správy a verejných inštitúcií najmä v priestore Európskej únie.





