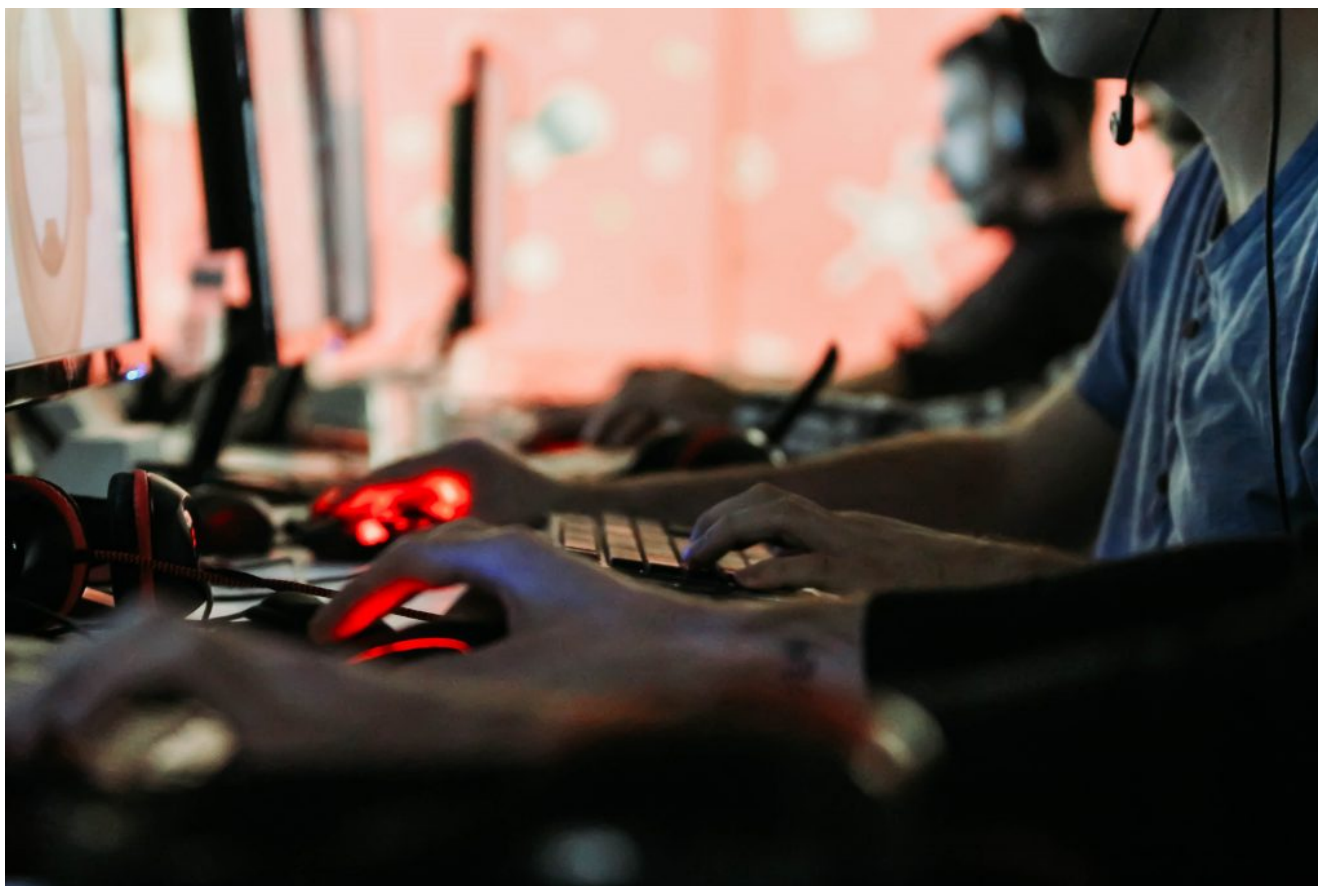


# eSports: Plytvanie časom alebo biznis budúcnosti?

*eSports by sa dnes dali prirovnať k rovnakému fenoménu, akým bol kedysi futbal či hudba. Ide o celosvetovú voľnočasovú aktivitu, ktorá spája ľudí po celom svete. Je zaujímavý marketingovo aj biznisovo, keďže herný priemysel patrí medzi rýchlo sa rozvíjajúce odvetvie. Zároveň je však vyhľadávaným trávením voľného času množstva ľudí, pričom zďaleka nejde len o mladšie vekové kategórie.*



*„V začiatkoch nebolo veľa ľudí, ktorí videli zmysel v sledovaní človeka hrajúceho počítačové hry. Postupom času sa však z toho stal fenomén a generácia, ktorá v tom vidí niečo viac ako len zábavu, je už v prevahe. Navyše sa tomu*

*prispôsobuje každým dňom aj trh. Už dnes napríklad existujú európske fondy na esport,” vysvetľuje Dávid Čižmárik.*

## **Profesionálny herný priemysel**

Už minulý rok napríklad finále LOL (League of Legends) sledoval rovnaký počet divákov, aký si v televíziách započítal finále SuperBowlu. V júli 2019 zase vďaka eGames zbohatol 16-ročný hráč Fornite o 3 milióny dolárov. Deutsche Telekom podporuje profesionálny tím, ktorý patrí medzi najlepšie na svete. „Herný zenit” gamerov pritom nastáva okolo veku 25 – 30 rokov.

*„Potom sa z nich stávajú IT-čkári, často zostávajú v hernom priemysle, vytvárajú si vlastné tímy či podieľajú sa na tréningoch. Okolo jedného tímu stojí približne 30 ľudí. Od psychologičky, kuchára, osobného trénera až po vlastných správcov sociálnych sietí. Títo hráči reálne travia viac času mimo počítača než za ním,” približuje Peter Holan. „Potvrdila nám to na jednom stretnutí psychologička tímu – človek sa po hodine hrania prestáva učiť a neabsorbuje už nové vedomosti. Preto zvyšok času trávi tím napríklad aj plánovaním stratégií a podobne.”*



## Možnosť pre dievčatá

V rámci hrania počítačových hier sa človek zlepšuje v strategickom myslení, komunikácii, cudzom jazyku a učí sa skúšať jednu vec opakovane, no stále inak, až kým v nej nebude úspešný.

*„Pri hraní človek uvažuje presne ako vo firme – snaží sa predvídať, uvažuje v danej chvíli v reálnom čase nad možnými akciami a ich dopadom, napríklad či obetovať hráča pre vyššie dobro. V neposlednom rade je práve esports dôkazom toho, ako veľmi záleží na súhre tímu. Tak ako vo firme, nájsť správnu skladbu ľudí a vytvoriť dobrý tím nie je vôbec jednoduché,“* dopĺňa Dávid. Podľa Petra Holana sa vďaka počítačovým hrám do IT sveta skôr dostanú aj dievčatá. *„Vďaka nim si vedia vytvoriť vzťah k počítaču a uvedomiť si, že to nie je oblasť len pre mužov. V rámci firmy je pomer hráčov a hráčok 60:40.“*

## Prvý turnaj: Counter-Strike a Ivan „DEV1“ Lazarov

Už po prvom avíze na eTournament, ktorý sa uskutoční 14. novembra 2019 v Experience Labe, sa prihlásilo takmer 100 ľudí. Moderátorom eventu bude gamer a influencer Ivan „DEV1“ Lazarov, ktorý sa venuje hre Counter Strike GO. Tá sa bude hrať aj na našom 1. Turnaji.

*„Už prvotný záujem svedčí o tom, že ide o aktivitu, ktorá vo firme rezonuje. Dlhšie sme sa pohrávali s myšlienkou organizácie eSports turnaja, pretože minulý rok mala veľký úspech naša interná LAN párty na oddelení. Cieľom je organizovať pravidelnú ligu, z ktorej vždy vyjde najlepší tím. Ten môže firmu prezentovať aj na iných turnajoch,“ vysvetlil Peter.*



„Prvým turnajom prístupným aj pre študentov stredných škôl chceme priblížiť verejnosti IT svet a podporiť STEM vzdelávanie. Radi by sme poukázali, že eSports sú spôsobom inovatívneho vzdelávania a podporou odborného vzdelávania. Vytvorením komunity hráčov, organizátorov a fanúšikov sa vieme priblížiť mladým talentom, organizovaním podujatia sa zas študenti duálneho vzdelávania učia cenné zručnosti. Študenti duálneho vzdelávania, manažéri a zamestnanci si zahrajú turnaj proti študentom Strednej priemyselnej školy elektrotechnickej v Košiciach. Spoločne však budú hovoriť o prepojení gamingu s IT svetom, ich vlastnej kariérnej ceste a práci v IT sektore,“ doplnila Martina Schusterová, Head od Education and Development Center.





## Hráčsky background

**Peter, Head of Delivery PC & Platform Services:** „Hrával som tak poloaktívne, keďže v minulosti to nebolo až tak rozbehnuté ako dnes. Veľa som hrával aj na vysokej škole a dnes si zahrám večer tak hodinku, príde mi to ako efektívnejšie využitý čas než sledovanie televízie. Rád hrávam strategické hry, napríklad Civilizáciu, ale aj role play hry. V súčasnosti pracujem aj na vlastnej hre a pomáham gamerskej komunite v Košiciach.“

**Dávid, Security manager pre CU-International a Release & Deployment Manage:** „Môj postoj je dnes už skôr pasívny, viac organizačný, ale hrával som CS 1.6. Aktuálne len pre svoje potešenie hrávam DOTA2 s partiou kamarátov a kamarátiek, pretože aj ženy hrajú eSports. Ako fanúšik som mal možnosť

*zúčastniť sa niekoľkých veľkých turnajov, preto ma dnes viac baví organizačná pomoc a konzultácia pri eSport eventoch.”*