

ATELIÉR

ČASOPIS ŠTUDENTOV UN

A METODA V TRNAVE

**Šéf Pixel Federation:
Hry sú užitočným
doplnkom reality**

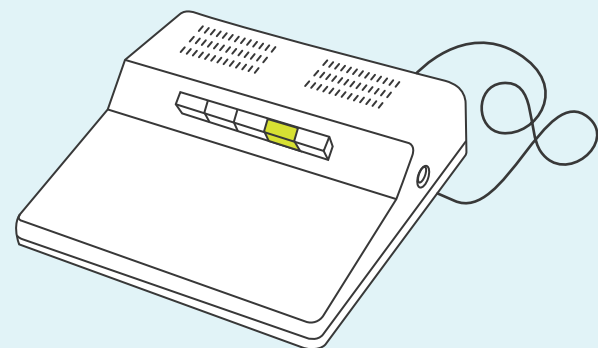
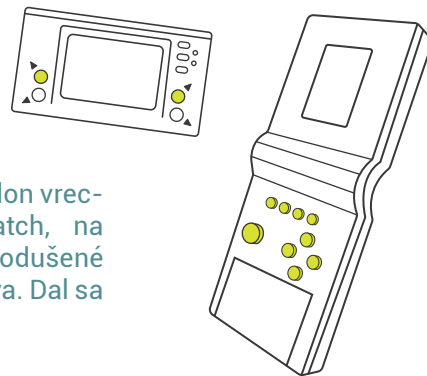
interrupcie | politici na sociálnych sieťach | plagiátorstvo

▶ 02 | 2021 – 2022 | 19. ročník

Na čom sa hrali Slováci, kým prišlo „plejko“?

X NO POČKAJ!

Populárny sovietsky klon vreckovej hry Game&Watch, na ktorý nadviazali zjednodušené čínske kópie Gameboya. Dal sa na nich hrať iba Tetris.

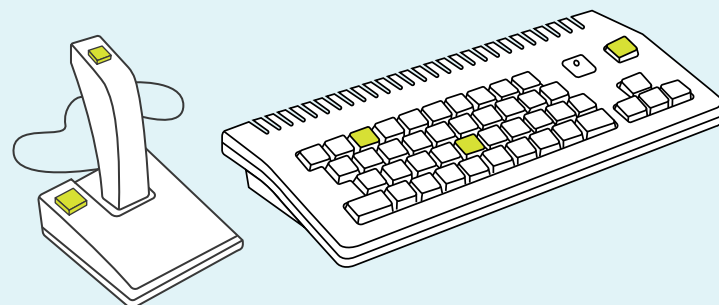


X DIDAKTIK M 1985

Éru mikro počítačov odštartoval Roman Kišš, ktorý v roku 1985 zostrojil Piešťanský mikropočítač displejový (PMD85). Skončila o päť rokov neskôr v Skalici, kde sa vyrábal klon britského ZX Spectrum. Ten po revolúcii obstál už len v inventári škôl.

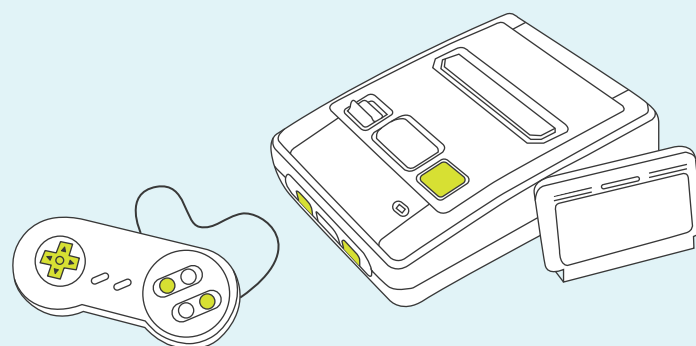
X TESLAXD8001 1982

Televízna hra z Piešťan priniesla zážitok z prvej arkádovej hry PONG od Atari (1975) aj donašich obyvateľov. Vysoká cena a neskoré vydanie spôsobili, že hru si veľa ľudí zostrojilo radšej svojpomocne z dostupných súčiastok a návodov v časopisoch.



X RAMBO TV GAME 1992

Zážitok z hrania konzolových hier priniesli po revolúcii na neexistujúci herný trh vietnamskí obchodníci predávajúci klon legendárneho Atari 2600 z roku 1982. Vtesnali do neho desiatky ilegálnych kópií 8-bitových hier.



X „NINTENDO“ FAMIKLON 1994

Pokročilejšiu grafiku priniesla o niečo neskôr generácia čínskych napodobenín konzol od Nintendo a Sega. Aj tieto zariadenia obsahovali výber niekoľkých hier a ďalšie bolo možné získať v podobe legendárnych „žltých kazietiek“.

redakcia

šéfredaktorka

Šimona Tomková

redaktori

Beáta Čúzyová
Lenka Šamajová
Erik Šiška
Katarína Borovská
Adriana Brňáková
Bernadetta Čaranová
Natália Stašíková
Michaela Hlaváčová
Michaela Orechovská
Viktória Révajová
Katarína Rendošová
Filip Mazák
Karin Popovcová

editorky

Anna Hátašová
Nikola Capeková
Daniela Lesáková
Patricia Prašovská
Mária Šmilňáková

šéfgrafička

Svetlana Zacharová

grafici

Jakub Luliak
Patrik Friedmann
Daniela Bašteková
Beáta Špaková
Klaudia Racenbergerová
Matúš Kandalík
Tamara Številová
Mária Marková
Henrieta Páleníková
Karin Štibravá
Lucia Bakusová
Laura Skalošová

sociálne médiá

Lucia Gajdošová
Simona Matúšková

fotografky

Katarína Hrbková
Radoslava Motolová

Čítajte nás na:

attelier.sk

Na brade



mám jazvu. Keď som mala asi dva a pol roka a bežala k ockovi, podkla som sa. V rukách som práve držala plyšových kamošov – bodkovanú žirafu a strapatého káčera. Nemohla som ich predsa nechať spadnúť na zem. Obetovala som teda kúsok svojej brady, aby som hračky zachránila. Tam niekde sa môj vzťah k hrám začal. Nevieť hrať šach, ale v žolíku alebo aktivitách by som vám nedala šancu. Možno malú. Avšak podobne ako u mnohých ľudí sa moja záľuba nepreniesla do digitálu. Skončilo to pri stránke Superhry, kde som hrala tenis proti ses-

tre a virtuálne zostavovala outfity na prvom počítači, ktorý sme doma mali. Neskôr sa mi digitálne hry, tie veľké, seriózne, zdali nezmyselné. Paradox, čo? O hráčoch, ktorí musia dokonale koordinovať svoje pohyby, rozumieť stratégii, ovládať jazyk alebo spolupracovať v tíme, som si myslela, že len čudácky strácajú čas. Samozrejme, všetkého veľa škodí, ale naši attelieráci ma pri tvorbe tohto čísla naučili pozeráť sa na hry inak.

Psychológ Michal Božík hovorí, že hry sú ako nôž. Alebo ako oheň, alebo ako voda. Vlastne hocičo, čo nám môže poslúžiť, ak sme ochotní naučiť sa, ako na to. Jedným z našich aktuálnych problémov je, že svoj prvotný názor považujeme za svätý. Zabarikádujeme sa do nepriestrelného bunkra vystuženého egom, aby dnu neprenikol ani najostrejší argument. Aj keď mieri do čierneho, stena je taká pevná, že sa len odrazí, spadne a nájde ho niekto, kto už z bunkra vyšiel. Vzdelávajú, zabávajú, informujú a treba vedieť, koľko času je dobré im venovať – presne tak, ako kedysi knihy, rádio alebo telka. Aj ich jazyku sme sa najprv museli naučiť porozumieť. Možno si vďaka nasledujúcim stranám najbližšie aj niečo zahrám.

Šimona Tomková
ŠÉFREDAKTOR | sefredaktor@attelier.sk

Titulná strana:

Autor: Natália Sklenčárová, Patrik Friedmann

Časopis attelier je študentským časopisom, ktorý vychádza každý mesiac na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave. V nutných prípadoch, ktoré sa odvíjajú od harmonogramu akademického roka, časopis vychádza ako dvojčíslo. Adresa redakcie: Fakulta masmediálnej komunikácie UCM, Skladová 691/3, 917 01 Trnava. Adresa univerzity: UCM, Nám. J. Herdu 577/2, 917 01 Trnava. Elektronické vydanie ISSN 1339-1410, tlačené vydanie ISSN 1336-9342. Uzávierka čísla bola 24.10.2021



UCM podporila Zodpovedný protest za slobodné univerzity proti pripravovanej novele zákona o vysokých školách, ktorý sa konal 16. novembra na Šafárikovom námestí v Bratislave. Zdroj: TASR

05 téma

hry

24 médiá

politici na Facebooku

30 absolvent

Barbora Okruhľanská

18 spoločnosť

interupcie

22 marketing

kontroverzné kampane

26 hajlajt

TVaT

28 UCM info

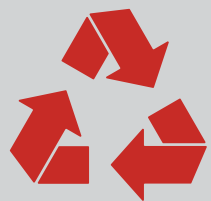
plagiátorstvo

32 Trnava

charitatívne centrum

Ateliér nájdete

v hlavnej budove UCM, v predajni kníh UCM
a vo všetkých budovách FMK.



Recykláciou nášho
časopisu prispievate
k ochrane životného
prostredia.

Kontakty

Pošlite nám vaše tipy, pripomienky
či návrhy spolupráce.

redakcia@attelier.sk
sefredaktor@attelier.sk

Sledujte nás
na Facebooku a Instagrame:



@attelierSK



@attelier_magazine

Život je hra. Doslova

Šach, človeče, karty – hry, s ktorými sa odmala stretávame. Ale v zásuvke so stolovými hrami to nekončí. Teória hier je celá veda. Hovorí, že sa hráme vtedy, ak má jedna alebo viacero osôb na výber niekoľko možností a od toho, ktorú si zvolia, závisí výsledok hry.

Viete, ako rozdeliť jeden koláč medzi dvoch ľudí naozaj spravodlivo? Asi vám napadne, že na dve polovice. Dobrý herný teoretik by však odpovedal, že jeden musí krájať a druhý si vyberať, ktorú časť chce. Vtedy sa aj krájač bude snažiť rozdeliť koláč čo najpresnejšie, aby mu

neostal menší kúsok. A takto sa hráme, dnes najmä digitálne, ale občas aj nevedomky, keď nás životné situácie nútia logicky premýšľať a vybrať si. Zahrajte sa hneď – ako by ste koláč rozdelili medzi tri osoby?

Autor: Šimona Tomková



Virtuálna realita môže znížiť uhlíkovú stopu

ŠIMON ŠICKO založil najväčšiu hernú firmu na Slovensku, Pixel Federation, ktorá produkuje mobilné hry do celého sveta. Za úspechom sa ale skrýva množstvo omylov, neúspešných projektov a dlhé roky vývoja.

Vyštudoval architektúru, no vždy ho to ťahalo k hernému svetu. Po práci vo firme Tentacle sa v roku 2007 spolu s tromi kamarátmi rozhodol založiť vlastné štúdio zamerané na vytváranie hier. Spoločnosť Pixel Federation sa postupne vypracovala na najväčšiu hernú firmu na Slovensku a na jednu z najlepších free-to-play (voľne stiahnuteľné hry do telefónu, pozn. red.) firiem v strednej Európe. Po desiatich rokoch vo funkcii CEO sa Šimon Šicko presunul na oddelenie výskumu a vývoja.

Pixel vznikol ako „garážová firma“ so štyrmi zakladajúcimi členmi. Ako ste sa spoznali a prečo ste sa rozhodli robiť práve hry?

S ostatnými zakladajúcimi členmi sme sa poznali už dávno predtým. Filipa Fischera a Mariána Fridricha som poznal od mladosti a Luciu Šickovú som spoznal asi štyri až päť rokov pred založením Pixelu. Dokopy nás dala práca vo firme Tentacle, čo bola pobočka nemeckej firmy na Slovensku, kde sme spolu vytvárali fantasy hru Elveon. V Tentacii sme pracovali približne päť rokov a potom sme sa rozhodli, že si založíme vlastné štúdio.

V súčasnosti je na Slovensku mnoho malých vývojárov. Ak by sa chceli stať podobne veľkou firmou ako Pixel, aké sú kľúčové faktory, ktoré im vedia pomôcť?

Toto je veľmi ťažká otázka a už vôbec by som nechcel byť arogantný a dávať zaručené rady na úspech. Myslím, že doba i kontext sa od našich začiatkov veľmi zmenili.

„Zohnať kvalitných ľudí na Slovensku je veľký problém.“

Je dobré mať víziu a cieľ, často je potrebné počas procesu vývoja zmeniť smer a vedieť sa prispôbiť potrebám trhu. Z pohľadu indie developerov je podľa mňa momentálne nemožné presadiť sa na trhu mobilných hier. Pokiaľ firma nemá poriadnu marketingovú stratégiu, dáta či prieskum trhu, tak v mnohých prípadoch aj kvalitné produkty zaniknú. Viem si skôr predstaviť, že aktuálne by napríklad platforma Steam mohla byť vhodná pre indie developerov.

Ako vyzerali začiatky vášho podnikania po finančnej stránke? Využili ste pomoc investora?

Zohnať prostriedky v dnešnej dobe je ľahšie

než kedysi. Začínali sme ako firma, ktorá robila veci na zákazky pre iné subjekty. Z týchto peňazí sme následne financovali vývoj vlastných hier. Toto nám ale nefungovalo, keďže sme neustále bojovali o prežitie. Preto sme sa rozhodli, že získame investora, naivne sme zobrali prvú ponuku, ktorá nám paradoxne aj pomohla. Odpoviem naozaj priamo, na rozbeh sme potrebovali dve kolá investícií po štyristo tisíc eur plus naše vlastné peniaze. Predtým sme tieto peniaze použili na štyri produkty, na Apple či Nintendo DSI, no všetky boli neúspešné. Pri hre TrainStation nám veľmi pomohla zmena stratégie a platforma Facebook. Po úspechu s touto hrou sme boli schopní do roku a pol splatiť investície na rozbeh.

Aká bola najzásadnejšia zmena pri hre TrainStation? Bola to iba zmena platformy alebo zohrali rolu aj iné faktory?

V tom čase fungoval model a funguje až doteraz, že developer hru navrhol a vydavateľ mu ju následne vydal. Systému sa prestalo dariť v roku 2008, keď po kríze hodnoty mnohých vecí výrazne spadli a kontrakty sa prestali podpisovať. Problém bol v tom, že malý developer nemal žiadne slovo pri veľkých

vydavateľstvách a ich ochota bola veľmi nízka. Práve toto spôsobilo aj veľké problémy v našej firme Pixel, neboli sme veľmi ďaleko od krachu. Zachránilo nás až to, keď sme sami mohli ovplyvňovať veci aj po vydaní hry. Na Facebooku bola možnosť naše hry vydať a následne si robiť aj marketing.

Vaša firma Pixel Federation sa zameriava predovšetkým na free-to-play hry. Prečo?

Spoločnosť Pixel Federation sme nezakladali s tým, že chceme byť free-to-play firma. Chceli sme vyrábať hry a naše úplne prvé boli dokonca premium (platené hry, pozn. red.).

„Free-to-play hry tvoria viac ako 90 % trhu, do popredia ale smerujú play-to-earn hry.“

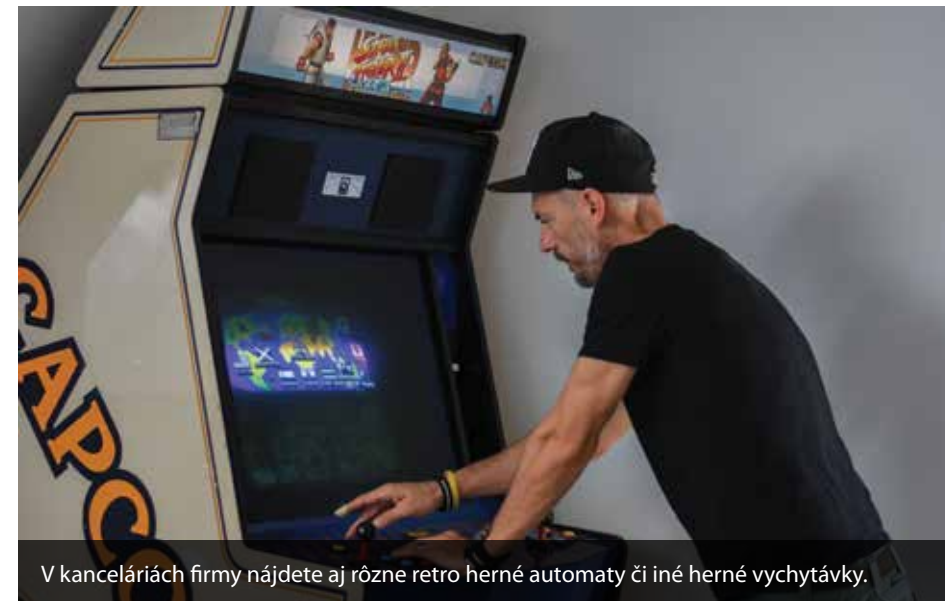
Premium hry na telefóny podľa posledných čísel, ktoré som videl, tvoria len sedem percent z celkového počtu hier. Zvyšok predstavujú free-to-play hry. Práve tento formát nám umožnili finančne rozbehnúť firmu a zároveň sme sa pri tom veľmi veľa naučili. Musím povedať, že aktuálne naozaj patríme k expertom vo free-to-play sektore v strednej Európe. Myslím si ale, že sa to môže v budúcnosti zmeniť. Momentálne je populárny formát play-to-earn, čo sú hry, ktoré hráčom umožňujú zarábať v hre reálne peniaze či kryptomeny.

Do marketingu hier idú státisíce až milióny. Môže dobrá hra existovať bez masívneho marketingu?

Ak by sa na mobilnom trhu podarilo v dnešnej dobe vyvinúť úspešnú hru bez marketingového rozpočtu, tak by sme to mohli prirovnať k výhre v lotérii. Jediný spôsob ako dostať hru do povedomia ľudí bez poriadneho marketingu je, že si vašu hru náhodne zahrá napríklad známy youtuber, ako to bolo s hrou Flappy Bird. Potom síce máte virál, ktorý vám bude chvíľu fungovať, no musíte zvážiť, ako s tou hrou pokračovať ďalej. Vždy hovorím, že rovnica je v tomto prípade jednoduchá. Koľko peňazí do vývoja, toľko aj na marketing. A momentálne by som povedal, že na marketing je potrebný aj dvojnásobok sumy investovanej do vývoja.

Ako prebieha v Pixeli proces tvorby nového herného produktu a aký je jeho životný cyklus?

Všetko by malo začať prieskumom trhu, potom zbierame veľa dát, robíme viacero konceptov podľa šablón a po celom svete meriame názory ľudí na vytvorené koncepty. Na základe toho potom vytvoríme predpoklad, o aký typ hier je záujem. Máme zaužívaný trojuholník – rýchlosť,



V kanceláriách firmy nájdete aj rôzne retro herné automaty či iné herné vychytávky.

množstvo spätnej väzby a kvalita. Následne spravíme MVP, najmenej nákladný produkt, čo nám trvá asi osem mesiacov. Základom je rovnica, či čas hráča strávený hraním hry je väčší ako marketing. Ak nám to sedí, tak celý produkt ideme nakódovať úplne odznova, a to trvá ďalšie roky. Aktuálne vyvíjame hru Puzzle Adventure tri roky a ešte nepôjde von.

Je ťažké nájsť vhodných zamestnancov na vybrané pozície? Čo uchádzačom najčastejšie chýba?

Chýba im väčšinou jedna základná vlastnosť. Na školách sa všetci zdokonaľujú v tom svojom konkrétnom odbore, ale nevedia pracovať v tímoch. Aj preto sme založili školu praktického digitálneho vzdelávania, ktorá sa volá Butterfly Effect, kde ľudí učíme zakladať si tímy a vytvárať v nich produkty od začiatku až po vydanie.

„Počas vývoja hry musíme často zmeniť smer a prispôbiť sa trhu.“

Druhá vec je, že keď príde človek zo školy, tak mu chýba prax, čo ale nie je chyba škôl, ktoré sú tak nastavené. Na zabehnutie v Pixeli potom tento človek potrebuje minimálne šesť až osem mesiacov. Máme okrem toho ľudí aj zo zahraničia a nedávno sme založili aj našu druhú pobočku v Brne. V dnešnej dobe je problém aj v samotných mladých ľuďoch, ktorí majú mnoho príležitostí, ale oni skôr hľadajú istotu.

Spomenuli ste, že s Pixelom ste expandovali do Brna. Aké sú vaše ciele?

V prvej fáze by sa mal v Brne vytvárať obsah pre pobočku v Bratislave, ale cieľom je vybudovať z toho plnohodnotnú samostatnú pobočku, ktorá bude viesť vytvárať celý produkt.

Angažujete sa aj vo verejnej sfére, spomeniem napríklad iniciatívu Kto pomôže Slovensku, ale pomáhate aj inak. Na ktorý z projektov ste najviac hrdý?

Najsilnejší projekt je určite Kto pomôže Slovensku. Naša spoločnosť medzi prvými už



na začiatku marca zatvorila firmu a poslala ľudí na home office. Snažil som sa preto zistiť, kde je najväčší problém a vyšlo mi, že všade chýbalo vybavenie, ako masky či respirátory. Dali sme dokopy tím a približne za jednu noc sme vytvorili systém, kde nemocnice vedeli žiadať o materiál a firmy ho tam ponúkali. Zároveň sme tam zbierali peniaze, za ktoré sme nakupovali práve tieto potrebné veci. Bola to skvelá skúsenosť, doteraz neverím tomu, že sme to zvládli tak rýchlo a aj mnohým ľuďom pomohli.

Predpokladám, že korona hernému odvetviu až tak neublížila. Bude tento kreatívny priemysel naďalej rásť?

V prvých fázach pandémie hernému priemyslu veľmi pomohla. Ľudia museli sedieť doma a ich možnosti boli limitované. Odhadujem, že to bol nárast niekde medzi piatimi a päťnástimi percentami, ale momentálne vidíme zas pokles. Myslím si, že sa to postupne vyrovná. Ľudia už majú asi plné zuby elektronických zariadení a idú radšej von. Napríklad v bankách už tento „korona efekt“ odpočítavajú, čo znamená, že z toho nebudeme mať žiadnu zárobkovú výhodu.

Podľa jedného rozhovoru vidíte budúcnosť ľudstva v živote vo virtuálnej realite, aj z hľadiska neustále sa zhoršujúcej ekologickej situácie. Vy však rád cestujete na Havajské ostrovy, športujete. Viete si predstaviť, že by ste všetky tieto zážitky získavali už iba virtuálne?

Nemyslím si, že to tak úplne bude. Uvediem príklad. V posledných rokoch sa snažím veľa bicyklovať, pretože v mojom veku je to lepšie ako beh. Mám ale aj trenažér a k tomu virtuálnu realitu, prostredníctvom ktorej si viem zabicyklovať s kýmkoľvek a kdekoľvek. Musím povedať, že aj tak ma to ťahá stále von, hry a virtuálny priestor beriem skôr ako doplnok.



Logo Pixel Federation tvorí okrídlená maďarská vyžla, ktorú pri vzniku firmy Šimon Šicko vlastnil.

Teraz očakávam prechodné obdobie, v ktorom budeme používať oba typy zážitku, no mať cit pre mieru vo všetkom, čo robíme, je extrémne dôležité. Vďaka virtuálnej realite môžeme pomôcť aj uhlíkovej stope. Keď viem nejaký zážitok zažiť virtuálne, tak prečo niekde cestovať lietadlom cez pol planéty trikrát za rok.

Máte rád nové výzvy, čo ste sám v niekoľkých rozhovoroch potvrdili. Aké výzvy vám priniesla vaša nová pozícia vo firme, keďže ste skončili ako CEO?

Za úspechom firmy v žiadnom prípade nestojím iba ja, je to naša spoločná práca. Keď ste CEO, tak postupne vám to začne stúpať do hlavy a myslíte si o sebe niečo, čo nie ste. I keď by som do riadenia firmy často chcel skočiť, nerobím to a ako človeku mi to veľmi pomáha. Teraz som sa vrátil na oddelenie výskumu a vývoja a mám pocit, ako keby som firmu budoval od začiatku. Riešime

množstvo problémov či konfliktov, ale čím viac ich vyriešime, tým viac sa ako ľudia a firma posunieme ďalej. Povedal som si, že firme sa budem venovať viac, preto napríklad rozhovory či konferencie odmietam.

Čo aktuálne hráte alebo by ste chceli hrať?

Musím sa hrať aj profesionálne, aby som mal prehľad o mobilnom trhu. Hrávam veľa a nemôžem povedať, že by ma niečo vyslovene chytilo, ale z tohto trhu mám najradšej hru Civilizácia 6. Na to sa vždy teším, keď niekde dlho letím a nemám inú robotu. Hrám napríklad aj šach. Predtým som hrával hokej, konkrétne NHL, a teraz si občas zapnem Dirt 4, keďže mám rád rýchle autá. Mojou najobľúbenejšou hrou je séria Total War. Naposledy som sa z nej venoval hre Rome 2 zameranej na históriu a stratégiu. Nikdy ma nebavili strieľacky, skôr som na strategické a športové hry. Musím povedať, že sa hrám menej ako by som chcel.

Autor: Filip Mazák
Foto: Radka Motolová

ŠIMON ŠICKO

Spoluzakladateľ a bývalý CEO najväčšej hernej spoločnosti na Slovensku. V roku 2007 s ďalšími tromi kamarátmi založil herné štúdio Pixel Federation, ktoré momentálne patrí medzi najlepšie firmy v Strednej Európe vo free-to-play sektore. Viac ako desať rokov strávil na pozícii CEO firmy, no od marca sa vrátil na oddelenie výskumu a vývoja. Spolu s kolegami vytvorili viaceré známe hry ako TrainStation či Diggy's Adventure.



UCMTEDI BEARS

UNIVERZITNÁ EŠPORTOVÁ ORGANIZÁCIA

23 TÍMOV | 130 ČLENOV

HRÁME

CS:GO | LEAGUE OF LEGENDS

DOTA 2 | VALORANT | ROCKET LEAGUE

OVERWATCH | HEARTHSTONE | FIFA | FORMULA 1

NOVINKY A ZÁPASY

[f ucmtedibears](#) [ig ucmtedibears](#) [tw ucmtedibears](#)

fmk.sk/tedi-bears



Po zmene pozície v spoločnosti Šimon Šicko často odmieta rozhovory.

Malí vývojári riskujú viac

Dnes pôsobí na Slovensku viac ako 50 herných štúdií. Kým sa hra dostane k hráčom, od prvotného nápadu môže uplynúť aj rok. Napriek tomu väčšina projektov neuspeje.

Peter Sekera, ktorý sa žije tvorením hier vo firme Edix a zároveň sa venuje svojmu vývojárenskému štúdiu Sekip Games, tvrdí, že dnes je najlepšia doba pre hry a ich vývoj. Tvorbu veľmi uľahčujú súčasné nástroje, pričom stále vznikajú ďalšie. Celý proces je čoraz prístupnejší, prichádzajú nové možnosti. „Jednoduchú hru dokáže spraviť naozaj každý. Aj bez znalosti programovania,“ hovorí Sekera. Tie náročnejšie si však aj teraz vyžadujú dosť času a značnú námahu.

INDIE ALEBO MALÍ VÝVOJÁRI

Indie vývojári sú jednotlivci alebo ľudia v malých skupinách, ktorí nepracujú pod väčšou hernou spoločnosťou, ale sami hry vytvárajú. To znamená, že nezávislí vývojári softvéru nie sú závislí od žiadneho vydávateľa.

Niektorí z týchto vývojárov sami vydávajú svoje hry a propagujú ich zväčša prostredníctvom reklamy na internete. Ich výhodou oproti veľkým firmám môže byť väčšia kreatívna voľnosť, nevýhodou zas menší marketingový rozpočet, kvôli ktorému je ťažšie preraziť na trhu.

Ako uvádza zakladateľ štúdia Games Farm Imrich Orosz, pre úspech v hernom svete má podstatnú rolu vytrvalosť. Hru môžu záujemcovia tvoriť i dlhé roky, ak chcú ale niečo dosiahnuť, významnými aspektmi majú byť kvalita, otvorenosť či spoľahlivosť. Herný biznis sa mu javí už len ako relatívne malá skupina ľudí, preto sú budovanie a udržiavanie dobrých vzťahov s partnermi kľúčové. „Všetci vieme, že hry často neuspávajú, určite je podstatne viac nevydarených projektov, než šťastlivých, ale človek môže dlhodobo ťažiť zo vzťahov vybudovaných aj na neúspešných plánoch. Dôležité je, aby projekt bol dobrý a partneri spokojní s vašou prácou,“ dodáva.

Sila nezávislých štúdií je v nápadoch

Herná scéna na Slovensku predstavuje oblasť s obrovským potenciálom rastu. „Silu nezávislých herných štúdií vidím v pestrosti hier a nápadov. Dosť z nich sa prostredníctvom hier vyjadruje k problémom a témam, ktoré môžu byť aj kontroverzné. K hrám pristupujú ako k médiu či umeleckému dielu, čo im pomáha šíriť ich myšlienky,“ komentuje vývojár Sekera, „vieme si tak zahrať hry, ktoré nás chytia za srdce alebo skvelo pobavia.“ Aktuálne na slovenskom trhu pôsobí viac ako 50 herných štúdií, najznámejším a zároveň najväčším z nich je Pixel Federation. Svojich priaznivcov

majú aj menšie spoločnosti ako Bartoš Studio či spomínané Sekip Games a Games Farm. Práve jeho zakladateľ tvrdí, že daný segment zatiaľ nie je dostatočne rozvinutý. Situácia sa ale podľa jeho slov posúva neustále k lepšiemu. Oproti veľkým firmám sú malé štúdiá vo výhode. Orosz z Games Farm vysvetľuje, že väčšie firmy limitujú ekonomické potreby, a preto si nemôžu dovoliť príliš riskovať. Naopak malé spoločnosti dokážu ísť do viac riskantných projektov. Ich mesačné straty sú totiž omnoho nižšie. Tým u nich klesá aj investičné riziko.

„Herné štúdiá na Slovensku potrebujeme bez ohľadu na ich veľkosť.“

„Herné štúdiá na Slovensku potrebujeme bez ohľadu na ich veľkosť. Máme tu šikovné firmy a ľudí, ktorí sa snažia hry a ich vývoj dať do povedomia širšej verejnosti. Stále sme však pozadu za zahraničím, kde herný trh patrí k najviac ziskovým oblastiam,“ popisuje Sekera. Viacerí vývojári sa k tvorbe hier dostali ako nadšenci z iných okruhov. Aj vďaka aktivite týchto ľudí, sa u nás učia programovať a robiť hry už deti. Aj na Fakulte masmediálnej komunikácie funguje študijný program Teória digitálnych hier. „Je potrebné, aby aj naďalej

vznikali nové pracovné miesta a firmy, nech si môžu novoprichádzajúci nadšenci a absolventi nájsť prácu v odbore,“ približuje Sekera zo Sekip Games. Tiež zdôrazňuje i nezastupiteľnú prácu v menších štúdiách. Práve oni vedú pokryť časť trhu nezaujímavé pre väčšie spoločnosti, môže ísť napríklad len o jednoduché hry na podporu predaja.

Hráči sú náročnejší

Rozbehnúť akýkoľvek biznis je zložitá a herné štúdio nie je výnimkou. Za každým úspechom stojí mnoho zlyhaní a drina. „Preraziť na trhu ako nezávislé herné vývojárske štúdio je naozaj náročné. Je tu priveľká konkurencia, no žiadna rivalita,“ tvrdí Dalibor Bartoš z firmy Bartoš Studio so sídlom v Trnave. Sekera dopĺňa, že viacerí malí vývojári rastú spolu s početnosťou hier, ktoré sú denne zverejnené napríklad na Google Play. Už len medzi nimi je konkurencia obrovská a dostať videohru k hráčom predstavuje ťažkú úlohu.

„Jednoduchú hru dokáže spraviť naozaj každý.“

Za posledné roky sa zvýšil výpočtový výkon zariadení a pre veľké štúdiá začali byť zaujímavé aj menšie trhy. Sumy, aké dávajú do reklamy, sa hýbu v miliónoch eur. Rovnako sa posunuli aj očakávania hráčov, na produkty majú stále náročnejšie požiadavky a samotný vývoj sa stáva omnoho drahším. „Na druhej strane, hráčov vie zaujať všetko, čo má nejaký pekný štýl, príbeh. Na scéne vystupuje veľké množstvo malých nezávislých štúdií a sólo vývojárov. Pre niektoré je ťažké preraziť na trhu, pretože majú obmedzené prostriedky, čas a v porovnaní s veľkými firmami prakticky nulové financie na reklamu,“ konštatuje.

Skúsenosti respondentov siahajú ešte do študentských čias. „Prvú vytvorenú hru som využil ako výučbový materiál sám pre seba, trvalo to neprimerane dlho, teraz by som ju spravil asi za štvrtinový čas. Zákazky som nebral takmer žiadne, aj keď ponuky sa našli. Neboli však úplne z herného sveta. Išlo skôr o 3D vizualizácie a interaktívne prostredie,“ spomína na svoje začiatky sólo-vývojár Dalibor Bartoš, pričom dnes už takmer všetok čas venuje vlastným projektom a nápadom. Peter Sekera skúšal produkovať hry na strednej škole a ich tvorby sa držal aj na univerzite, kedy rozbehol svoj projekt a vydal prvé hry pre platformu Android. Za obdobie svojho pôsobenia sa nám pochválil hrou, ktorú od neho kúpila firma z Uzbekistanu v spolupráci s World Health Organization (WHO). Slúžila deťom, aby sa zábavnou formou učili dbať na hygienické opatrenia v boji proti COVID-19. „Paradoxom je, že danú hru ešte pred predajom v službe Google Play zabavovali a neumožnili publikovať,“ prezradil vývojár s tým, že do projektu, za ktorý má byť odmenou len podiel zo zisku, by určite nešiel. Za prácu na vývoji im musia zaplatiť.

Chceme obľúbenú hru

Imrich Orosz, zakladateľ Games Farm, približuje svoje začiatky pred 20 rokmi: „V tom čase fungovalo len niekoľko štúdií a nikto nevedel, ako sa to má robiť, len sme sa snažili prežiť a vytvoriť nejaké hry, nekonceptne, nesystémovo a bez rozumnej vízie.“ Dodáva, že vtedy neexistovali žiadne dostupné enginy, čiže softvérové prostredie pre vytváranie videohier, a akékoľvek informácie o spôsobe ich vyvíjania boli extrémne vzácne.

Games Farm dnes tvorí 40-členný tím, spolupracuje aj so spoločnosťou Funcom na zatiaľ neohlásenom projekte. Zároveň realizujú menšie vlastné plány zo sveta Heretic Kingdoms. Avšak zisk ešte nemajú, Orosz ich firmu zatiaľ za príliš výnosnú ani nepovažuje. Nadobudnuté financie vkladajú do ďalšieho rozvoja spoločnosti. „Nakoľko nemáme vlastného investora, väčšinou máme nejaký hlavný projekt financovaný externým partnerom a v ideálnom prípade si snažíme vytvoriť popri tom nejaký prototyp ďalšieho projektu, ktorý vieme potom posunúť do produkcie v nadväznosti na priebežne dokončený hlavný projekt. Nie vždy to ale klapne na 100 %,“ dodal zakladateľ firmy.

„Je tu priveľká konkurencia, no žiadna rivalita.“

So svojím tímom sa snaží z Games Farm vyprofilovať na RPG vývojárske štúdio. Chcu vytvoriť úspešný titul, ktorý zarezonuje nielen na Slovensku, ale aj v medzinárodnom meradle. „Bol by som veľmi rád, ak by sa nám podarilo rozvinúť aj našu vlastnú IP Heretic Kingdoms ďalšími projektami, podporiť ju aj novými knihami a snád i nejakou filmovou produkciou,“ opisuje plány. Sekip Games sa chce zas posunúť aj mimo mobilné platformy a vytvoriť komplexnejšiu hru, vysnívaným pracovným zámerom je byť súčasťou vývoja na AAA hre. „Ako každý developer, aj mojím cieľom je vytvoriť všeobecne známou a obľúbenú hru,“ dodáva vývojár z trnavského Bartoš Studio.

Autor: Natália Stašíková
Foto: archív Bartoš Studio, archív Sekip Games, Facebook/Games Farm



Vývojári z Games Farm vytvorili aj hru Shadows: Awakening.

Ak by za to nebol vysoký honorár, už to nerobím

Trénuje minimálne päť hodín denne a živí sa tým od maturity. MATÚŠ JAKUBČÍK z Trnavy je jediným Slovákom v najvyššej e-športovej lige Európy.

Ubehlo len pár týždňov od skončenia svetového šampionátu známeho aj ako Worlds. Víťazom sa stal tím EDG, ktorý porazil favoritov a zároveň minuloročných šampiónov DWG. Ako hodnotíš toto finále a priebeh turnaja?

Z finále som bol celkom prekvapený, keďže tím Damwon Gaming bol oveľa väčší favorit ako Edward Gaming. Čo sa týka celého turnaja, tak prekvapený nie som, pretože Ázia oproti zvyšku sveta vždy napredovala a aj bude.

Prečo?

V Ázii je e-šport mainstream a ostatné športy sú v úzadí. Oni to majú ako súčasť kultúry, taktiež je tam oveľa väčší počet hráčov a tím narastá aj súťaživosť. Veľmi dobrých hráčov je v Ázii oveľa viac ako v Európe, preto je aj kvalita tímov vyššia.

Je niekto v našich končinách, kto dosahuje takúto úroveň?

Máme zopár hráčov, ktorí im dokážu konkurovať. Avšak väčšinou je to tak, že tí hráči nie sú v jednom tíme. Naposledy sme mali taký tím dva roky dozadu s G2.

Pred pár mesiacmi ti skončila sezóna.

Ako vyzerajú odvtedy tvoje bežné dni? Trénuješ alebo si skôr užívaš voľno?

Ľudia majú predstavu, že keď skončí sezóna, čo je väčšinou niekedy v auguste, tak máme do januára voľno. Nie je to úplne tak. Hra sa stále vyvíja a nikto nechce zostať pozadu, čiže je to o vlastnom záujme zostať vo forme.

Ak by sme sa na to chceli pozrieť chronologicky, kedy začal malý Matúš z Trnavy uvažovať, že chce byť profesionálnym e-športovcom?

Nikdy som za tím nešiel, že odteraz chcem byť profesionálny hráč, i keď som vnímal, že je to „cool“. Prišlo to za mnou. Keď som v pätnástich išiel prvýkrát na LAN party, tak aj napriek tomu, že to bol úplný debakel, zapáčila sa mi atmosféra súťaženia.

„Šanca, že sa e-šport dostane v malých krajinách do popredia, je malá.“

Odvtedy som si začal hľadať amatérske tímy a viac chodiť na súťaže. Prelomovým bodom pre mňa bolo, keď ma po dvoch rokoch hrania v amatérskych ligách popri štúdiu odporučil kamarát do tímu ako náhradu za neho. Tam som hral asi dva mesiace, potom mi prišli ponuky do

semi-profesionálnych tímov, kde to bolo platené. Vtedy som si povedal, že to vyskúšam a keď sa podarí, tak v tom ostanem. Skúsil som a vyšlo to.

Kedy sa to udialo?

Už v prvom ročníku na gymnáziu som hrával za amatérske tímy. V treťom ročníku som to mal už ako prácu na plný úväzok na diaľku a zarábala som celkom pekné peniaze.

„Byť profesionálnym hráčom je z dlhodobého hľadiska veľmi náročné.“

Vo štvrtom ročníku na gymnáziu som zmaturoval, aby som to nemusel dokončovať školu neskôr. Už vtedy som mal dohodu v zopár tímoch, že keď skončím školu, rovno ku nim nastupujem.

Ako reagovali na takéto rozhodnutie rodičia?

Prvých pár rokov bolo ťažších, pretože som bol ako dieťa dosť závislý od počítača. Mali k tomu odstup. Keď však prišli prvé úspechy a uvideli, že sa s tým dá slušne zarobiť, začali to brať vážne a teraz to úplne akceptujú.

A čo vravíš na to, že v Česku založili prvé profesionálne tímy, v ktorých hráči dostávajú regulárnu výplatu? Je to krok vpred? Určite to týmto spôsobom napreduje. Ja by som už napríklad profesionálny hráč nebol, ak by som za to nedostával taký honorár, aký dostávam, pretože iba vtedy sa to oplatí.

Môže byť e-šport pre ľudí životnou vášňou?

Určite áno, ale byť profesionálnym hráčom je z dlhodobého hľadiska veľmi náročné. Nikto nevie, kam sa budú e-športy ďalej vyvíjať. Mladé talenty nahrádzajú starších hráčov a neskôr to úsilie, ktoré musí človek vynaložiť na to, aby bol stále najlepší, je vyčerpávajúce.

„Ak zažiješ syndróm vyhorenia, vieš, že už to nie je hra pre teba.“

Aj hráči, ktorí dosiahli svoj vrchol kariéry, boli najlepší len chvíľu, pretože už nedokázali ísť ďalej. Bolo to také náročné, že sa im to ani neoplatilo. Niekedy je lepšie mať stabilnejšiu kariéru, ktorá má víziu na niekoľko rokov, ako byť profesionálnym hráčom, pretože nikdy nevieš, čo sa stane.



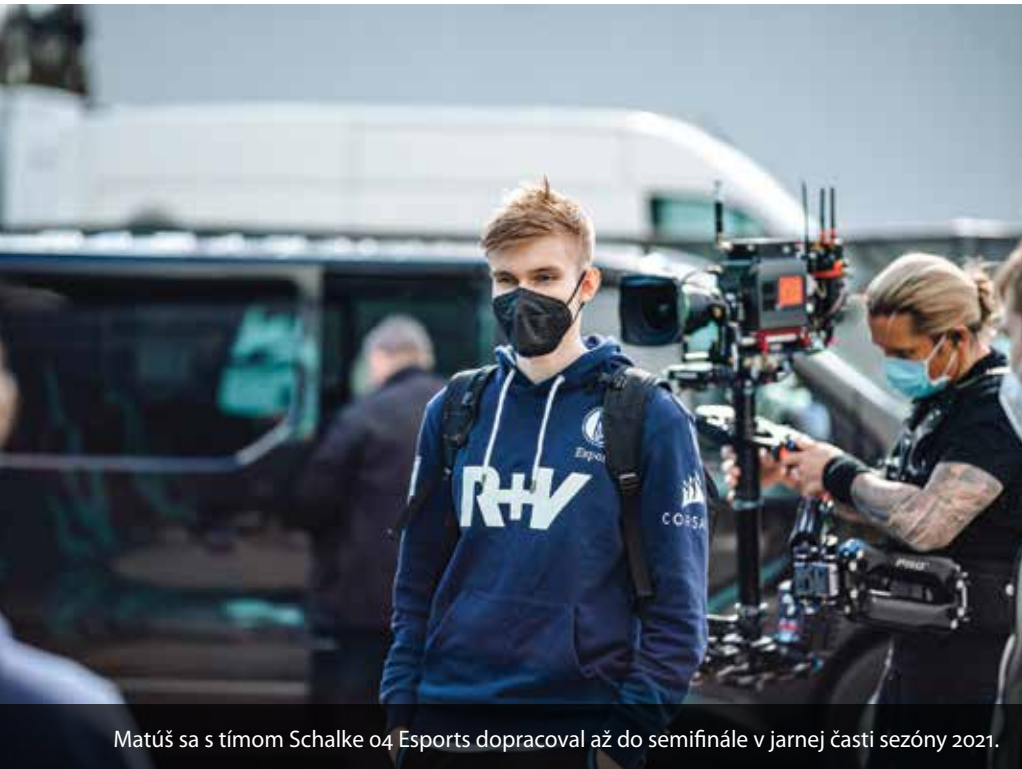
Matúš so svojimi bývalými spoluhráčmi z tímu Schalke 04.

Ak by si mal zhodnotiť úroveň e-športu v Českej a Slovenskej republike, vnímaš, že sa niekde posunula?

Podľa mňa je to u nás stále chabé, pretože máme veľmi malý trh a je tu len malá komunita hráčov, ktorí sa tomu venujú dlhodobo. Bohužiaľ, myslím si, že to tak určitý čas ešte bude. Šanca, že sa e-šport dostane v takýchto malých krajinách do popredia, je totiž malá.

Dosiahol si podľa teba svoj vrchol kariéry alebo ešte stále cítiš, že je priestor zlepšiť sa?

Ťažko povedať. Myslím si, že vrchol som ešte nedosiahol, pretože každým rokom som lepší a lepší a cítim, že sa ešte budem zlepšovať. Mojm plánom je hrať dovtedy, pokiaľ si budem myslieť, že na to mám. Až potom uvidím, či v oblasti e-športu nezávžim nejake iné pozície.



Matúš sa s tímom Schalke 04 Esports dopracoval až do semifinále v jarnej časti sezóny 2021.

Máš víziu, kam by si sa chcel po kariére profesionálneho hráča vybrať?

Ak by sa to týkalo iba League of Legends, tak by som vedel byť napríklad content-creator alebo streamer na platforme Twitch.tv. Osobne by som sa však najradšej stal trénerom nejakého tímu.

Raz som zaregistroval, že e-športové tímy mávajú svoj vlastný dom, kde hráči počas sezóny spolu bývajú a trénujú. Mali ste aj vy niečo podobné?

V súčasnosti je to už na vyššej úrovni. Štandard je, že každý hráč má svoj apartmán, v ktorom má počítač. Taktiež máme kanceláriu, kde sa stretávame a hráme spolu.

Ako vyzerá tvoj obyčajný deň počas sezóny?

Závisí od toho, ako ráno vstanem. Väčšinou nám o druhej poobede začína tréning. Vždy minimálne hodinu predtým by sme sa mali stretnúť v kancelárii a dať si jednu hru na rozhrávku.

„Ak chceš byť v hre dobrý, musíš jej venovať veľmi veľa času.“

Dovtedy si inak môžem robiť, čo chcem, ja si zväčša ešte zahrám. Od druhej do siedmej trénujeme, potom máme pár hodinový oddych a potom zasa pokračujeme s tréningom do noci. Po ňom nasleduje spánok. Takto sa nám to opakuje každý deň.

Ako dlho trvá sezóna?

Od decembra začíname trénovať a končí

sa väčšinou v auguste. Závisí taktiež od toho, ako ďaleko sa tímy dostanú. Ak sa im podarí kvalifikovať na Worlds, trénujú dlhšie. Finalisti končia s tréningom niekedy na prelome októbra a novembra.

Tento režim musí byť pre človeka veľmi náročný. Zažil si niekedy nechúť v hraní pokračovať alebo pocit vyhorenia?

Párkrát sa mi stalo, že som cítil nechúť ísť hrať. Po pár dňoch to prešlo. Inak je normálne, že hráči zažívajú syndróm vyhorenia. Veľa z nich kvôli tomu aj skončilo s kariérou.

„Hra sa stále vyvíja a nikto nechce zostať pozadu.“

Ak chceš byť v hre dobrý, musíš jej venovať veľmi veľa času. Preto, ak zažiješ syndróm vyhorenia, vieš, že už to nie je hra pre teba.

A čo fyzické ťažkosti?

Najčastejšie fyzické problémy mávajú hráči s rukami, zrakom a chrbticou. Konkrétne karpálne tunely sú asi najväčším problémom.

Snažia sa kluby predchádzať týmto problémom?

Niektoré tímy na to dbajú a majú svojho terapeuta. Bohužiaľ, aj keď je v klube fyzioterapeut, môže to hráča postihnúť tak či tak. Každý človek je totiž iný a keď väčšinu dňa tráviš sedením za počítačom, pozeraním sa do obrazovky, časom tie problémy prídu.

Dá sa popri kariére profesionálneho hráča venovať aj nejakým iným aktivitám?

Dá sa to skombinovať, ale väčšina hráčov vrátane mňa to radšej nerobí. Ak by som chcel mať nejakú vedľajšiu aktivitu popri hraní, tak jej môžem venovať len pár hodín zo dňa. Tým však nechcem povedať, že nemáme žiaden voľný čas, toho je relatívne dosť. Ak by som však venoval všetok svoj voľný čas nejakej inej aktivite alebo niekomu inému, nikdy nebudem najlepši v hre.

V čase nášho rozhovoru reprezentuješ tím Schalke 04 Esports, ktorý väčšina ľudí pozná skôr z futbalovej Bundesligy. Ako vnímaš vstúpenie tradičných športových klubov do sveta e-športu?

Som z toho veľmi šťastný, pretože čím viac športových klubov a čím viac mainstreamových médií sa venuje e-športu, tým viac ľudí začne hry hrať a sledovať. Je to skvelé pre toto odvetvie.

Podľa dostupných informácií ti o pár dní končí kontrakt s tímom Schalke 04 Esports. Vieš kam budú tvoje kroky ďalej smerovať?

Áno, viem, ale zatiaľ to oznámiť nemôžem. Dobrou správou je, že ostávam v najvyššej lige.

Autor: Erik Šiška
Foto: flickr.com/lolesports

Tento rozhovor nájdete aj v podcastovej verzii



MATÚŠ JAKUBČÍK

Profesionálneho hráča hry League of Legends môžu fanúšikovia poznať pod prezývkou Neon. Po skončení gymnázia rov-

no nastúpil do zahraničného klubu, aby sa neskôr stal prvým a zároveň jediným Slovákom pôsobiacim v najvyššej Európskej lige s názvom LEC. Počas svojho pôsobenia vystriedal mnoho zahraničných klubov a na domácej scéne vyhral v roku 2016 Majstrovstvá Českej republiky za tím Fraternitas. Donedávna obliekal dres tímu Schalke 04 Esports, ktorý je známy hlavne vďaka svojmu futbalovému klubu v najvyššej nemeckej futbalovej lige.

Prvé herne cestovali s kolotočiarimi

Ľudia sa vždy chceli nejakým spôsobom zabávať. História videohier prekvapuje a ukazuje, že počítačové hry primárne nevytvorili na hranie. Slúžili ako technologické demonštrácie.

Človek by povedal, že niečo také uchopiteľné ako počítačová hra, je možné bez problémov vystopovať do minulosti. Jej vznik sa ale nedá datovať do konkrétneho okamihu alebo udalosti. Dlhá a kľukatá cesta pokroku charakterizuje aj históriu videohier na Slovensku.

Začiatky u nás

Prístup k obrovským sálovým počítačom mala len uzavretá skupina programátorov na západe v 60. rokoch. Éra osobných počítačov prišla do socialistického Československa podstatne neskôr, v 80. rokoch. Na našom trhu prevyšoval dopyt ponuku vo všeobecnosti. Počítače a mikročipy neboli výnimkou. Väčšinou sa k nám dostali len individuálnym transportom. Dovoz zo západného sveta bol komplikovaný aj pre prísnejšiu štátnu cenzúru vtedajšej politiky. Zároveň využívanie počítačov pre zábavu nebolo bežné. Ich deklarovaný účel mal obohacovať školstvo a priemysel.

„Hry verejnosť brala ako niečo, čo by malo byť zadarmo.“

„Existovali tu organizácie, ktoré združovali ľudí, ktorí sa zaujímali o techniku. V rámci nich sa inžinieri pokúšali vytvárať kópie toho, čo fungovalo na západe,“ vysvetlil doktor Michal Kabát z Katedry digitálnych hier FMK UCM

v Trnave. Jeden z prvých počítačov vyrobených na Slovensku bol PMD – Piešťanský minipočítač, vyvinutý potajomky v Tesle.

Kopírované hry na našom trhu-netru

Podoba vtedajších počítačových hier je dnes ťažko predstaviteľná. Úplne absentovala grafika. Spočiatku sa prepisovali ručne a v takejto forme sa kopírovali zo zariadenia do zariadenia alebo sa prenášali pomocou kaziet.

„Dlhá a kľukatá cesta pokroku charakterizuje históriu videohier na Slovensku.“

Neexistujúcemu trhu paradoxne pomohlo ilegálne šírenie hier, aby sa dostali do povedomia. Časopisy ako Amatérske rádio uverejňovali aj návody, ako si hru vyrobiť doma. V 80. rokoch ľudia videohry nielen hrali, ale aj tvorili. Veľa zahraničných kópií vzniklo vďaka uvoľnenému chápaniu autorstva. Bez povšimnutia prechádzali aj také, ktoré priamo reflektovali politickú situáciu. Vo všeobecnosti sa spoznávali hry cez okopírovanú a ochudobnenú verziu oproti originálu.

Autori boli amatéri a na rozdiel od kapitalistických krajín hry u nás neznamenal zisk. Síce cena počítačov v priebehu rokov

klesala, človek s priemerným platom si ich ale nemohol dovoliť. Ekonomické a logistické dôvody nezabránili záujmu o novú technológiu. Pozitívne povedomie o počítačoch a videohrách šírilo herec, hudobník a skladateľ Jaroslav Filip v televíznom programe Počítač na hranie. Kamenné obchody a podniky kontroloval štát, preto mali prvé herne unikátnu formu – cestovali v maringotkách s kolotočmi alebo osamote, kde sa dalo za pár korún zahrať na arkádových automatoch. Doktor Kabát dodal: „Paradoxne, ani v nich často neboli originálne hry, ale rôzne poskladané napodobneniny od výrobcov videoherných automatov.“

Rok 1989 otvoril dvere hrám

Československé sociálne a politické dianie zmenila revolúcia v roku 1989. Otvorenie hraníc, dostupnosť tovaru a voľnosť v tvorbe a podnikaní však nespôsobili príliv kreativity. Napriek uvoľneniu a zjednodušeniu podmienok ľudia získavali a šírili hry skôr neoficiálnou cestou. Slovenská herná scéna bola stále pomerne malá a nezaujímavá pre investorov. Hry verejnosť brala naďalej ako niečo, čo by malo byť zadarmo. 90-te roky priniesli na naše územie hracie konzoly, ktoré vznikli v Amerike 10 rokov predtým. K nám sa dostali ich lacnejšie, menej kvalitné kópie bez originálnych obalov, návodov a prekladu cez vietnamských trhovcov predajcov z Číny. Tým sa strácal celkový herný zážitok a hlbšie pochopenie obsahu hier.

„Neexistujúcemu trhu paradoxne pomohlo ilegálne šírenie hier, aby sa dostali do povedomia.“

Paralelne s tým sa stávali osobné počítače čoraz viac dostupné, rovnako aj načierno napáľované hry na disketách a CD v oklieštenej podobe, aby zaberali čo najmenej miesta. S nástupom internetu boli videohry doslova na dosah ruky. Síce históriu videohier na Slovensku najlepšie opisujú slová ako kopírovanie, kradnutie a pašovanie, po roku 2000 sa herná scéna ustálila. Verejnosť ich postupne začala vnímať ako hociktoré iné médium.

Autor: Beáta Čúzyová
Foto: TASR



Deti v pionierskom tábore v roku 1986 sa hrajú na mikropočítači PMD-85, ktorý vyrobil Roman Kišš v Piešťanskej Tesle z vyradených súčiastok.

Gamer nie je nadávka, hry vnímame skreslene

„Typického hráča si predstavujeme ako chlapca, ktorý sedí v detskej izbe, nervózne kliká myšou, buchne do stola a na záver vynadá ľuďom na internete. Je to toxická predstava,“ opisuje doktorandka Teórie digitálnych hier, ktorá sa venuje zahŕňaniu hier do vzdelávania.

„Každý by mal mať právo hrať sa,“ je presvedčený Mark Saville z charity SpecialEffect v dokumente Not a Game. Netradičná britská spoločnosť vytvára originálne herné konzoly pre fyzicky znevýhodnených ľudí. Každé ovládanie je iné, presne prispôbené danému postihnutiu. Týmto ľuďom pomáha byť v kontakte so svetom a spoznávať ho. Hra je totiž jednou z najstarších foriem učenia sa. V dnešnom svete plnom onlinových nástrah sa väčšinou stretávame s názorom, že hry, najmä digitálne, majú na deti negatívny vplyv. Rodičia sa sťažujú, že ich ratolesti trávia príliš veľa času za počítačom, nechodia von a žijú vo virtuálnom svete.

„Najlepšie, čo môže rodič hráča urobiť, je prísť, sadnúť si a zaujímať sa.“

Avšak nie všetky záporné aspekty sú vedecky podložené. Iste, hry umožňujú zažiť aj niečo nevšedné a nereálne, napríklad mať viac životov či superschopnosti, no na druhej strane vyvolávajú v deťoch zvedavosť, kreativitu a stimulujú proces učenia sa. Podľa psychológa Michala Božika je hra určitým

spôsobom napodobňovania reálneho sveta. Deti si ľahkou, prístupnou formou osvojujú správanie dospelých. „Hra nemusí mať len utilitárny charakter. Deti sa nehrajú preto, že sa chcú niečo naučiť, je to pre nich prirodzená vec. Práve v málo podnetnom prostredí, napríklad v marginalizovaných komunitách, v ktorých deti nie sú vedené k hram, ich vývin často nie je ideálny,“ hovorí.

Záleží na uhle pohľadu

Neexistuje všeobecne platná pravda, či sú hry dobré, alebo zlé. Vezmime do úvahy, že „nejaké“ dieťa s „nejakým“ charakterom vykonáva „nejakú“ aktivitu s „nejakým“ zámerom a v „nejakých“ podmienkach. Keby sme zmenili hociktorú z týchto premenných, dostali by sme diametrálne odlišný výsledok. To, že máme digitálne technológie, náš život nie vždy iba uľahčuje. Nároky na výchovu sú vyššie a komplexnejšie. Na rodičov sa vyvíja väčší tlak, musia mať prehľad a vyberať správny obsah. „Jedna vec je, že si s deťmi určila pravidlá, ale ani niekoľko hodinové debaty nemajú dlhodobý efekt. S témou digitálnych technológií treba aktívne a vedome pracovať,“ vysvetľuje Michal Božík, „najlepší prístup, aký môže rodič zvoliť,

je prísť, sadnúť si k tínedžerovi a zaujímať sa. Zistiť, aká je jeho motivácia, prečo si vybral práve túto hru a čo mu poskytuje. Ak hrá akčné hry, možno ho ani neláka násilný obsah. Chce zažiť pocit úspechu, ktorý v bežnom živote nedostáva, pretože na to nemá príležitosť. Rodič tak vie zareagovať a prísť s inou aktivitou, ktorá dieťaťu umožní cítiť sa úspešne.“

„S témou digitálnych technológií treba aktívne a vedome pracovať.“

Slovo „gamer“ sa podobne ako „influencer“ v dnešnom svete chápe skoro ako nadávka. Ľudia vnímajú „gamerov“ povrchné, ironicky, skrátka, v tom horšom svetle. „Typického hráča si predstavujú ako bieleho chlapca, ktorý sedí v detskej izbe, nervózne kliká myšou, sem-tam buchne do stola, zakričí a na záver vynadá ľuďom na internete. Pochopiteľne, z tejto predstavy automaticky plynú negatívne predsudky, ktoré sa následne spájajú s hrami všeobecne,“ opisuje doktorandka Teórie digitálnych hier na FMK UCM Alexandra Kukumbergová, ktorá sa venuje zahŕňaniu herných prvkov do vzdelávania. Treba si

uvedomiť, že hry sú médiom, ktoré síce prišli rýchlo a ešte rýchlejšie sa rozrastajú, no zároveň vedú komunikovať dôležité a často náročné myšlienky. Predstavujú súbor problémov, ktoré každým levelom zvyšujú náročnosť. Hráča však bavia, nefrustrujú. Lúšti komplexný problém, ktorý má viacero riešení, a teda lepšie simuluje situácie zo života.

„Na hru Sims sa môžeme pozeráť ako na povrchnú zábavku, v ktorej človek ovláda postavičky a hrá sa na Boha. Na druhej strane to môžeme vnímať ako virtuálnu bránu nielen do realistických situácií, ale aj do takých, ktoré by sa nám v normálnom živote nestali. Hra tak rozširuje obzory a myšlienky. Zároveň je to most do sveta architektúry, v ktorej si hráč stavia dom podľa vlastných predstáv,“ hovorí Kukumbergová.

Pomáhajú podpriemerným študentom

Vnútná motivácia je na školách kľúčová. Aby sa deti vedeli sústrediť, vnímať a absorbovať preberané učivo, potrebujú vidieť zmysel v tom, čo sa učia. K tomu vedú často pomôcť práve vzdelávacie hry.

„Študentov Teórie digitálnych hier by sme nemali vnímať ako podivínov a outsiderov.“

Prostredníctvom nich deti nadobúdajú trpezlivosť, pozornosť, reflexy, rovnako sa učia zvoliť si správnu taktiku, vyhrávať či naopak prijať prehru. Tieto schopnosti získavajú prirodzene

a nevedomky. Do hry vstupujú s vnútornou motiváciou a so záujmom, neženu ich dobré známky ani karhavé poznámky. Poznatky absorbujú ľahšie a ich pozornosť sa znásobuje.

Podľa výskumu amerického profesora Kurta Squira majú videohry najväčší efekt u detí, ktoré v škole dosahujú podpriemerné výsledky alebo im klasický spôsob učenia nevyhovuje. Vo svojej štúdií použil hru Civilizácia III. Práve študenti, ktorí mali na vyučovaní slabšie výsledky, hodnotili túto skúsenosť veľmi kladne. Prevládal názor, že hra Civilizácia III. je skvelý spôsob, ako sa vzdelávať o histórii, aj keď predtým, práve na týchto hodinách, boli otrávení a vzdorovali.

Gamifikácia má v školstve medzery

Alexandra Kukumbergová hovorí, že vsúvanie herných prvkov do vyučovania nie je úplne jednoduché. „Nefunguje to, ak je v triede veľa žiakov, čo v drvivej väčšine tried na Slovensku je. Učiteľia síce môžu vidieť potenciál hier, ale ak majú nízky plat a riešia existenčné problémy, ťažko ich motivujeme k tomu, aby sa vo voľnom čase vzdelávali a aby vedeli použiť nové techniky,“ dodáva doktorandka s tým, že deti by sa nemali učiť memorovať poučky, ale mali by vedieť vyhľadávať overené informácie a kriticky rozmyšľať. „Rada idealizujem, na študentov sa snažím hovoriť jazykom hier. Sú interaktívne, je to akoby svet vo svete, svet vytvorený len pre nás, pre hráčov, ktorí tam vstupujú. Filozofia v hrách má veľký potenciál,

WEBY O HRÁCH

Gamesite.sk
Slovenské

Sector.sk
Slovenské

Hernazona.sk
Slovenské

Vlcata.sk
Slovenské

Games.tiscali.cz
České

Replaytv.cz
České

Eurogamer.cz
České

Doupe.zive.cz
České

Gamepress.cz
České

no veľa hráčov, vrátane mňa, robí to, že sa dookola vracajú k hre, ktorú poznajú a majú radi. Je dobré si rozširovať obzory, čerpať informácie a nekonzumovať len mainstream,” vysvetľuje Kukumbergová. Na otázku, čo by sme ako škola mohli zlepšiť, aby sme z hier vytžili maximum, odpovedá: „Mali by sme prestať vnímať študentov Teórie digitálnych hier ako podivínov a outsiderov. Tým, že digitalizácia rastie a napreduje, mali by sme sa zamerať na výchovu hráčov. Dať im vzdelanie, možnosti a priestor na to, aby hry vytvárali rozumne a vzdelane, ak raz budú sami ich tvorcami.“

„Prvýkrát vyšiel von, keď mal päť rokov. Vďaka videohram bol v kontakte so svetom.“

Digitálna doba prišla rýchlo, nebol čas na ňu adekvátne zareagovať a naši rodičia si takéto veci nezažili na vlastnej koži. Prvá generácia ľudí, ktorá vyrastala s technológiami a vidí, že to nie je úplne čierno-biele, prichádza až teraz. Vzdelávanie a osvetu však komplikuje aj to, že na Slovensku neexistuje knižná publikácia, ktorá by nebola zaujatá a neopisovala by digitálne technológie len v negatívnom svetle. „Je to ako v minulosti, keď vznikla kníhtlač. Ľudia sa báli, že ich to privedie na demoničné a hriešne myšlienky, kým dnes sa nad tým len pousmejeme. Myslím a verím, že v určitom čase dospejeme do bodu, kedy tak budeme vnímať aj dnešné názory na hry,” konštatuje psychológ Božík.

Hra GTA sa používa ako typický strašiak. Hráč je za gangstra, ktorý chodí po ulici, zráža ľudí, kradne, správa sa násilne a výtržnícky. Ak si však za hru sadne 15-ročný tínedžer a hrá ju s dostatočným kontextom a vysvetlením, na príklad zo strany rodiča, vie si uvedomiť negatívne konanie postavy. Naháňajú ho policajti, čo je síce podané zábavným spôsobom, no má to vzorec, že to, čo robí, nie je správne. Má možnosť vyskúšať si „život grázla“, pochopiť jeho zápornosť a v realite nebude mať potrebu ho napodobňovať.

Hry ako súčasť medicíny

Dokument od Netflixu Not a Game popisuje komplexné vzťahy medzi hrami, hráčmi a ich rodičmi. Jeden z príbehov vykresľuje Yaga, chlapca zo Španielska, a to, ako mu vzdelávacie hry pri ťažkej chorobe sprostredkovali „normálny“ život. V šiestich mesiacoch Yagovi diagnostikovali vzácny druh rakoviny. Liečba a klinické testy mu natoľko oslabili imunitu, že musel byť úplne izolovaný. Lekári vedeli, že jeho pobyt v nemocnici nie je záležitosťou



Piaty ročník festivalu hier, elektronického športu a virtuálnej reality Unicon 2020 na FMK.

niekoľkých týždňov či mesiacov a že štyri steny nie sú ideálnym priestorom pre rozvoj dieťaťa. Navrhli, aby si Yago začal hrami trénovať mozog a zmysly. Využíval puzzle, pexeso, neskôr dokonca aj interaktívne videohry. Tie ho tak veľmi bavili, že nemyslel na svoju chorobu. Yago vyšiel prvýkrát von, keď mal takmer päť rokov. Síce celý čas vyrastal v nemocnici medzi dospelými zdravotníkmi, ale vďaka videohram sa zoznámil s reálnym svetom a bol v kontakte s rovesníkmi.

Slovenský portál Vlčatá spoluzaložil aj Michal Božík. Web pomáha viesť debatu o videohrách pozitívnym smerom tak, aby ich ľudia nevnímali ako stratu času, ale pri vhodnom zaobchádzaní ako pomôcku na zlepšenie rôznych zručností a intelektu.

„Je to podobné ako v minulosti, keď vznikla kníhtlač. Spoločnosť má vždy problém s novou technológiou.“

Ponúka rodičom, pedagógom, ale aj laickej verejnosti potrebné informácie, vysvetlenia a odborný pohľad. Na portáli sú recenzie a odporúčania na vzdelávacie hry, ktoré stimulujú proces učenia sa a prispievajú k intelektuálnemu, emocionálnemu, sociálnemu či morálnemu rozvoju. „Digitálne technológie sú ako nôž. Dieťa sa ním vie síce porezať, ale zároveň si ním dokáže pripraviť jedlo, ktoré potrebuje. Je na nás, či deti naučíme, ako majú nôž uchopiť, alebo ich k nemu nepustíme, a keď sa k nemu dostanú, tak sa porania tak či tak,” uzatvára Božík.

Autor: Katarína Borovská

Foto: Radka Motolová, vlcata.sk,

facebook.com/FMK UCM v Trnave

Zdroje: researchgate.net, netflix.com, vlcata.sk

VLČATÁ

Projekt zastrešuje občianske združenie Vlčatá.sk, ktoré združuje redaktorov, odborníkov a fanúšikov inovatívneho vzdelávania. Hry vnímajú ako súčasť modernej kultúry. Publikujú odborné články s radami pre nehráčov a rozhovory s osobnosťami z branže. Taktiež organizujú prednášky pre učiteľov, lektorov a rodičov, v ktorých predstavujú možnosti využitia hier a moderných technológií vo vzdelávaní. Vhodné hry podľa veku, žánru či témy je možné vyhľadať priamo na portáli vlcata.sk.

Portál Vlčatá odporúča aj najlepšie vianočné hry:

Disney's Christmas Carol

Príbeh Vianočnej koledy rozpovedaný prostredníctvom lúštenia rozličných hlavolamov. Dostupná je na Nintendo DS.

Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

Hrdina rozprávky Predvianočná nočná mora musí poraziť nepriateľov, ako čarodejnice či duchov. Dostupná je na PlayStation 2.

Nancy Drew Dossier: Lights, Camera, Curses!

Detektívka rieši záhady, ktoré preveria hráčovu logiku, postreh, dedukciu aj pamäť.

The Sims 3: Seasons

Klasika s pridaním vianočnej tematiky v podobe stavania snehuliaka alebo snowboardingu.

Slovensko si berie príklad z Poľska

Návrh Anny Záborskej o sprísnení interrupcií prešiel prvým kolom hlasovania. Aj keď konečné hlasovanie neuspelo o jeden hlas, v spoločnosti to vyvolalo množstvo búrlivých debát.

Na Slovensku sa už niekoľko rokov hovorí o problematike sprisňovania umelého prerušenia tehotenstva. Kým krajiny západnej Európy majú k téme skôr liberálnejší postoj, Slovensko si berie príklad z Poľska, ktoré má jednu z najprísnejších legislatív na prerušenie tehotenstva. Kritici ho nepovažujú za pomoc ženám, ale skôr za komplikovanie lekárskej starostlivosti a dôvod, pre ktorý sa šíria nelegálne interrupcie.

Čo by sa zmenilo

Aktuálna čakacia lehota na prerušenie tehotenstva je štyridsaťosem hodín. Platí rovnako aj pre ženy, ktorým plod odumrel alebo boli obeťou znásilnenia. Po sprísnení interrupcií by sa čakacia lehota predĺžila až na 96 hodín, čo je podľa odborníkov najväčší problém. Paradoxom najnovšej novely je, že počet interrupcií na Slovensku za posledné dve desaťročia výrazne klesol.

K ďalšiemu návrhu patrili zákaz reklamy. Ten však môže ovplyvniť dostupnosť informácií o problematike, ktoré majú k dispozícii ženy aj lekári. Za reklamu sa môže považovať aj katalóg nástrojov, ktoré sa pri prerušení tehotenstva používajú. Vzhľadom na to, že už teraz sú na Slovensku interrupcie

komplikované, nedostatok informácií o zákroku by mohol vyvolať ešte väčší chaos. Podľa novinky by rodičia tiež dostali jednorazový osobitný finančný príspevok v prípade, že sa im narodí zdravotne postihnuté dieťa. Ženy pri neplánovanom tehotenstve by získali nárok na núdzové ubytovanie.

Tabletka ako riešenie

Ženy v Českej republike majú na výber aj možnosť interrupčnej tabletky, ktorá sa podáva v prítomnosti zdravotníka. Predsedníčka výboru národnej rady pre zdravotníctvo Jana Bittó Cigániková chcela doplniť k návrhu zákona o pomoci tehotným ženám aj túto možnosť.

„Ženy v Českej republike majú na výber aj možnosť užiť interrupčnú tabletu, ktorá sa podáva v prítomnosti zdravotníka.“

Návrh o sprístupnení tabletky podala už počas vydania vyhlášky Mareka Krajčího, ktorá rozhodovala o spoplatnení interrupcií pre ženy po štyridsiatom roku života. Tabletky by mohla byť vhodnejšia a menej drastická alternatíva pre ženské telo vzhľadom na to, že

samotný chirurgický zákrok v prípade pochybenia nesie riziko ohrozenia plodnosti. Túto možnosť však podporilo len 47 poslancov.

Názory v parlamente a v spoločnosti sa v otázke, či je interrupcia vražda, líšia. Katolícka cirkev šíri učenie o vzniku ľudskej bytosti v okamihu počatia. Tomuto učeniu môžeme oponovať faktom, že ak žena prirodzene potratí, nezaráta sa to do štatistik o úmrtiach. Pokiaľ by sa niekoľkodňovému embryu priznávali práva rovné jeho matke, samotný zákrok by bol omnoho komplikovanejší. Pokiaľ má žena zdravotné znevýhodnenie, tehotenstvo pre ňu môže znamenať závažné zdravotné riziko, ba až ohrozenie života. Do nebezpečnej situácie neprivádza len seba, ale aj plod. Dôsledkom rovnakých práv embrya s matkou by boli napríklad úmrtia žien, ktorým nebolo povolené ukončenie mimomaternicového tehotenstva.

Ján Markoš vo svojej publikácii Medzi dobrom a zlom dokazuje, že embryá sa z biologického hľadiska môžu v prvých dvoch týždňoch deliť a zlučovať. Týmto úkonmi by vznikali a zanikali ľudské životy, čo znie pri najmenšom zvláštne. Interrupcia by nemala byť prípustná v tom prípade, ak plod cíti



ZÁKON V ZAHRANIČÍ

Poľsko má jednu z najprísnejších legislatív týkajúcich sa interrupcií.

Prísnejšia legislatíva sa uplatňuje ešte v Malte, Andorre a San Maríne.

Na Malte hrozí ženám za interrupciu trojročné väzenie.

Írsko malo donedávna najprísnejšie potratové zákony v Európe. Ženám hrozilo až štrnásť rokov väzenia za interrupciu. Aktuálne sú v Írsku interrupcie povolené počas prvých dvanástich týždňov tehotenstva.

V Holandsku je interrupcia legálna do 24. týždňa tehotenstva.

Priemerný limit v Európskych krajinách je 10 až 14 týždňov.

V Portugalsku musí žena povinne absolvovať poradenskú službu.

Najväčšia miera interrupcií je v Spojenom Kráľovstve, vo Francúzsku a v Nemecku.

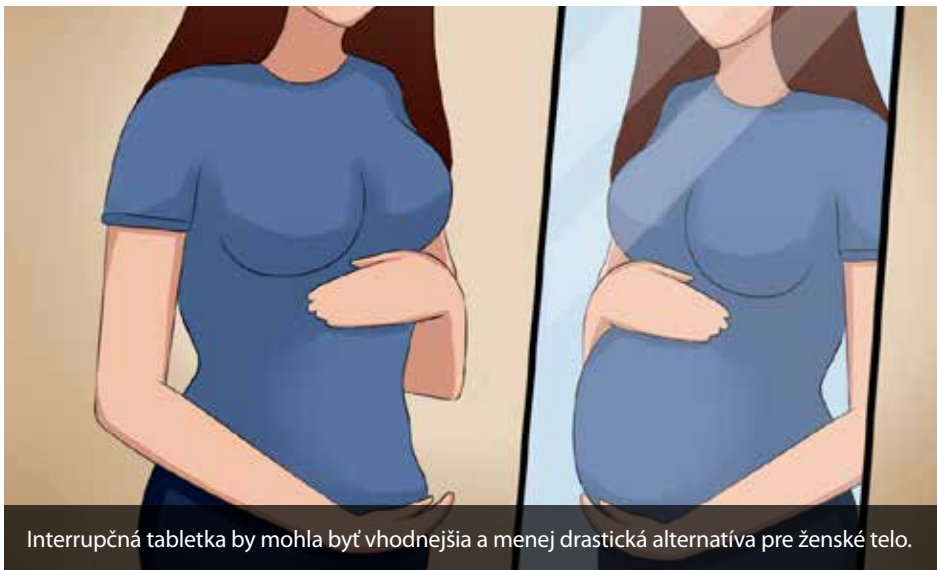
Celkové počty potratov sa v Európskej únii znižujú.

Až 26 krajín na svete úplne zakazuje potraty.

bolesť a je si vedomý svojej existencie. Tiež je povinnosť zachrániť ho, ak je to možné vykonať mimo tela ženy. V tomto prípade musíme rešpektovať i rozvinutosť medicíny v danom štáte.

Spoločnosť vyjadrila nesúhlas

Vo viacerých slovenských a českých mestách sa 18. októbra konal pochod za reprodukčné práva žien. Výnimkou nebola ani Trnava. Akciu organizovala iniciatíva Nebudeme ticho. Ľudia verejne vyhlásili nesúhlas s návrhom Anny Záborskej. Počas pochodu sa zapálili aj sviečky za ženy, ktoré zomreli z dôvodu nebezpečných nelegálnych interrupcií alebo o plod prišli prirodzene a boli kvôli tomu vyšetrované či väznené. Tiež sa myslelo na ženy žijúce v násilných vzťahoch, ktoré sa pre komplikovanosť interrupcií k zákroku nedostali včas. Poslankyňa Záborská uviedla, že pochod vníma ako rešpektovanie práva slobodne vyjadriť svoj názor. Väčšina požiadaviek, ktoré vyjadrili organizátori, podľa nej nevychádzajú zo skutočnosti a sú ovplyvnené „propagandou“. Neverí, že spoločnosť



Interrupčná tabletky by mohla byť vhodnejšia a menej drastická alternatíva pre ženské telo.

na Slovensku dospela tak ďaleko a protestuje proti pomoci tehotným ženám, ktoré sú v ťažkostiach a chcú donosiť svoje dieťa. Gynekologička Denisa Marcišová pôsobiaci vo Švédsku vníma neustále pokusy o obmedzovanie práva žien rozhodnúť o svojom tele veľmi negatívne. „Pracujem so ženami v rôznych ťažkých životných situáciách a snažím sa im pomôcť. Neželané tehotenstvo je veľmi náročná situácia aj za normálnych podmienok. Za normálne podmienky považujem to, že interrupcia je dostupná a bezpečná. Pokiaľ dôjde ešte k väčšiemu obmedzeniu bezpečnej interrupcie, ženy budú ohrozené na živote neodborne vykonanými zákrokmi. Ak chceme znižovať počet interrupcií, robme to pomocou dokázaných a overených metód, ktorými sú dostupná antikoncepcia a odborne vedená sexuálna výchova,“ hovorí gynekologička.

Koho sa to týka

Medicína pokročila a interrupcie už nepredstavujú také riziko ako v minulosti, kedy ženy počas zákroku prichádzali o život. Spoločnosť sa tiež prikláňa k názoru, že interrupcie podstupujú zväčša nezodpovedné mladé ženy.

„Pokiaľ dôjde ešte k väčšiemu obmedzeniu bezpečnej interrupcie, ženy budú ohrozené na živote neodborne vykonanými zákrokmi.“

Ján Markoš vo svojej publikácii považuje toto tvrdenie za mýtus, keďže pre prerušenie tehotenstva sa najčastejšie rozhodnú ženy, ktoré už sú matkami. Tie už vedia, čo všetko môžu čakať od pôrodu či úlohy matky. Najčastejším dôvodom podstúpenia interrupcie je zlá ekonomická situácia. Dieťa by malo vyrastať vo vhodných podmienkach so zabezpečením jeho nevyhnutných potrieb. Zlé ekonomické

podmienky v rodine môžu tiež ovplyvniť budúcnosť dieťaťa. Publikácia tiež uvádza, že ženy podstupujú interrupciu aj kvôli obavám o svoje fyzické či duševné zdravie. Zriedka sa vyskytne dôvod, že žena nechce mať deti, prípadne nechce mať dieťa trpiace genetickou poruchou.

„Ak chceme znižovať počet interrupcií, robme to pomocou dokázaných a overených metód, ktorými sú dostupná antikoncepcia a sexuálna výchova vedená odborníkmi.“

Pokiaľ sa necíti na to, aby sa stala matkou, malo by ísť o jej slobodné rozhodnutie. Ak by za ňu v tejto komplikovanej situácii rozhodoval niekto iný, mohlo by to ovplyvniť nielen jej kvalitu života, ale aj dieťaťa, píše sa v knihe.

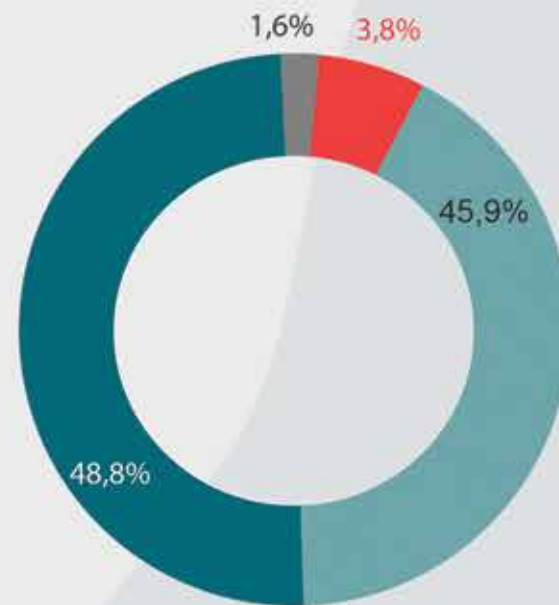
Nízka dostupnosť na Slovensku

Výskum občianskeho združenia Možnosť voľby ukázal, že s interrupciami na Slovensku je to omnoho komplikovanejšie, než sa zdá. Dostupnosť informácií o legálnych a bezpečných interrupciách je nízka. Problematický je najmä Prešovský kraj, no nízka informačná dostupnosť o poskytovaní prerušenia tehotenstva je slabá aj v Banskobystrickom a Trnavskom kraji. Nedostatok informácií núti ženy vyhľadať vzdialenejšie zdravotnícke zariadenie. Mnoho zariadení poskytujúcich umelé prerušenie tehotenstva vykonáva interrupciu iba zo zdravotných dôvodov. Ceny za tento zákrok v ceníkoch sú v mnohých prípadoch ťažko dostupné a neprehľadné.

Autor: Lenka Šamajová
Foto: Ľubica Repková
Ilustrácie: Lenka Gombárová

INTERRUPCIE NA SLOVENSKU

Podiel potratov podľa druhu v roku 2020



Spolu: 13 469 potratov

- spontánne potraty
- umelo prerušené tehotenstvá
- mimomaternicové tehotenstvá
- ostatné potraty

Graf uvádza potraty žien s trvalým bydliskom aj bez trvalého bydliska.

V roku 2020 počet interrupcií dosiahol najnižšiu hodnotu od roku 1997.

Stanovená maximálna cena za interrupciu nariadená Ministerstvom zdravotníctva je 248,95 eur.

Najviac umelých prerušení tehotenstva bolo vykonaných v Nitrianskom kraji a najmenej v Prešovskom kraji.

Odhadovaná priemerná suma s dodatočnými poplatkami je však 414 eur.

Počet interrupcií na Slovensku



Každá reklama je risk

Jediné pravidlo, ktoré treba pri reklame dodržiavať, je neprekračovať hranice zákona, hovorí MATÚŠ HLIBOKÝ, absolvent FMK a kreatívny líder v reklamnej agentúre Triad Advertising.

Tento rok ste boli porotcom súťaže o najkreatívnejšiu reklamu Zlatý klinec. Púšťali sa slovenské agentúry do odvážnejšej komunikácie alebo išli skôr na istotu?

Neviem, či môžem o tomto roku povedať, že by bol ktovie ako odvážny z pohľadu kontroverzných tém. Skôr bol o dobrých nápadoch, ktorým neublížil ani malý rozpočet a schopnosť agentúr urobiť peknú vec pre svojich klientov, ktorá bola aj efektívna.

Jednou z kampaní, ktorá možno trochu rozvírila debatu, bol Kraj sveta. Vtipným poukazovaním na nedostatky destinácií z iných regiónov vyzdvihla takmer zabudnuté miesta v Košickom kraji. Netrvalo dlho, kým sa s veľkou kritikou ozvali majitelia týchto destinácií, ktorí vyzvali Ministerstvo dopravy, aby proti kampani zasiahlo. Následne mala byť kampaň stiahnutá, no Košický samosprávny kraj sa ako objednávateľ na poslednú chvíľu vzoprel a kampaň pokračovala. Ako ste vnímali kauzu?

Je to veľmi dobre vymyslená a urobená kampaň s krásnym headlinom, s veľmi rozumným rozdrobením do ďalších kanálov. To, že sa táto kampaň niekoho dotkla,

ukazuje malosť, ktorú v sebe máme. Konkurenti úplne nechceme pomohli Košickému kraju. Na jednej strane sa teším, že sa Košický kraj nezľakol. Na druhej strane som prekvapený a smutný z reakcie ostatných turistických centier.

Ako sa dá odhadnúť hranica, kam môžete s reklamou zájsť, aby to neurobilo viac škody ako úžitku?

V princípe nikdy nevieme tú hranicu presne odhadnúť. Nech máme akýkoľvek nápad, či sa opiera o kontroverznú tému, alebo je to klasická reklama, nikdy nevieme ako ľudia zareagujú.

„Keď reklama nevyvoláva emócie a je nudná, tak sa do nej nepúšťame. Boli by to peniaze vyhodené do vzduchu.“

Jediné pravidlo, ktoré treba pri reklame dodržiavať, je neprekračovať hranice zákona. V Triade sme robili legendárnu kampaň pre slovenskú Absolutku, v ktorej sme otvorili tému xenofóbie a rasizmu. Nešli sme do toho so zámerom vyvolať pobúrenie. Vychádzali sme zo štatistik, ktoré ukazujú, že mladšia dospelá cieľovka na Slovensku

nemá problém s xenofóbiou. Číže sme vedeli, že budeme mať podporu. Absolutke to pomohlo v predajoch aj vo viditeľnosti. Získala obrovský mediálny priestor, ktorý by sme si za normálnych okolností nemohli dovoliť. To, že sa kampaň na Košický kraj niekoho dotkla a začal o tom rozprávať, jej pomohlo. Tak by mala fungovať reklama. Pokiaľ nevyvoláva emócie a je nudná, nepúšťame sa do nej. Boli by to peniaze



MATÚŠ HLIBOKÝ

Je absolventom FMK, vyštudoval marketingovú komunikáciu. V súčasnosti je kreatívnym lídrom v agentúre Triad Advertising.

V roku 2019 získal ocenenie TOP Copywriter roka. Spolupracoval na množstve reklamných kampaní a získal viac ako 30 slovenských a svetových ocenení. Aktuálne okrem práce v reklame vyučuje na FMK predmet copywriting.



Kampaň pre módnú značku Diesel zobrazuje cestu mladej ženy za svojim snom.

vyhodené do vzduchu. Keď spraviš kampaň, ktorá poškodí názory, tak o nej väčšina ľudí začne rozprávať. Či už v dobrom, alebo v zlom, dokáže to pomôcť.

Organizácia Change the ref, ktorá sa v Amerike snaží zvýšiť povedomie o hromadných strelbách a znížiť vplyv Národnej streleckej asociácie, tento rok vytvorila kampaň The Lost class. Pozvali bývalého prezidenta tejto asociácie Davida Keena na promócie vyše 3000 študentov. Keen svoj príhovor však adresoval iba prázdny stoličkám, ktoré reprezentovali obe streleckých útokov od roku 2003 na školách. Myšlienku sa im síce podarilo komunikovať, no predsa len je prípustné takto zaviesť človeka, ktorý ani netuší, že je súčasťou kampane, navyše takej, ktorá ide proti jeho presvedčeniu? Máme pocit, že v dnešnom svete účel svätí prostriedky. Situácia so zbraňami v Amerike je šialená. Dávnejšie som videl print o tom,



Kampaň Kraj sveta pre Košický kraj.

ako deti v amerických školách držali v jednej ruke Kinder vajíčko a v druhej zbraň a nad tým bol titulok: Toto dieťa drží v ruke vec, ktorá je v Amerike zakázaná. Kinder vajíčko. Hnevám sa, že vôbec musia vzniknúť reklamy, ktoré riešia túto tému. V Amerike môže byť držiteľom zbrane takmer ktokoľvek a myslím si, že by to malo byť viac regulované. Videl som case study tejto kampane, ktorú robila agentúra Leo Burnett Chicago, a musím povedať, že je nesmierne čistá. Ja na tom nevidím nič zlé a pre mňa to nespadá do kategórie kontroverznej reklamy. Je to krásna a zároveň smutná reklama, ktorá má chytiť diváka za srdce a má si povedať, že nechce, aby sa toto dialo.

V Cannes sa tento rok objavili zaujímavé a vizuálne veľmi pôsobivé reklamy. Agentúra Publicis Italy pre Diesel vytvorila Francesku. V dvojminútovom spotte prináša príbeh o mladej žene v mužskom tele a jej náročnej premene. Viete si predstaviť komunikovať túto tému v slovenských podmienkach?

Viem. Bol by som rád, keby sme ju komunikovali aj s takým rozpočtom ako mala Francesca. Nevie, či som príliš liberálny, ale nepripadalo mi to veľmi kontroverzné

„Keď spraviš kampaň, ktorá poškodí názory, tak o nej väčšina ľudí začne rozprávať.“

Chápem, že proces prerodu z chalana na dievča, ktoré si ide za snom stať sa mníškou, môže byť pre niekoho príliš. Keď si to takto povieme, je to šialené. Ja osobne vnímam, že sa mení svet a toto sa bude diať. Moment, keď mníšky prijali Francescu medzi seba zobrazuje otvorenú spoločnosť, je to krásne. Náhodou sme sa v práci

rozprávali o tejto kampani a mali sme jeden postreh z poctivého reklamného hľadiska. Nie je tam jasná priraditeľnosť k značke Diesel. Keby to urobila akákoľvek silnejšia značka, asi by sa na spote nezmenilo nič. Pre reklamu to nie je veľmi dobré, pretože úloha značky Diesel nie je jasná. Nič sa však nemení na tom, že je dobré, keď takouto výpoveďou dá značka najavo svoj postoj a ukáže, ako vníma svet a ako by chcela, aby jej zákazníci vnímali svet.

Dedoles sa pri príležitosti pride month snažil komunikovať tému homosexuality a tiež sa na nich spustil lynč. Prečo firmy idú do takého rizika pri komunikácii?

Ja by som to nechcel nazývať rizikom. Je to bežný problém stretu dvoch svetonázorov. Pre niekoho je to príliš a pre niekoho je to v poriadku. Je mi ľúto, že to ľudia berú ako kontroverziu. Mali by si asi zvykať na to, že svet ide nejakým smerom. Je to realita, s ktorou sa stretáva čoraz viac ľudí na Slovensku, tak prečo by sme to nemali ukazovať?

„Značka reklamou ukazuje, ako vníma svet a ako by ho mal vnímať jej zákazník.“

Nemyslím, že to značky robia vypočítavo. Keď sa stretávam s marketingovými riaditeľmi a inými odborníkmi, mnohí z nich majú tento svetonázor. Mám pocit, že keby z toho chcel Dedoles vytlačiť viac potenciálu, tak by urobili väčšiu kampaň než len zopár vizuálov.

V rozhovore pre Atteliér ste povedali, že v našej krajine je veľmi rozmnožená xenofóbia. Myslíte, že komunikácia tém, ktoré spoločnosť ešte stále rozdeľujú, môže rozvinúť u Slovákov toleranciu?

Samotná kampaň alebo idea v reklame to neurobí. Existuje možno malá skupina ľudí, ktorých to presvedčí. Myslím si však, že je dôležité takéto témy neustále ukazovať a hovoriť o nich, pretože zo sveta, ktorý nepoznáme a bojíme sa ho, sa stane bežná vec, ktorú prestaneme riešiť. To je odpoveď prečo značky, ale aj umenie či filmy idú do týchto tém. Ak dostaneme tému do bežných životov, prestaneme o nej rozprávať a vtedy je to super. Radšej chcem v telke vidieť tolerantné témy ako smutné správy.

Autor: Viktória Revajová
Foto: archív respondenta,
Youtube, Facebook/Dedoles

Tento rozhovor nájdete aj v podcastovej verzii



Vyplakávanie nad referendum voliči neocenia

Sociálne siete vládnu svetu a aj slovenskej politike. Politici využívajú komunikačné kanály, aby boli svojim priaznivcom o čosi bližšie. Podľa politológa to však väčšinu voličov nepresvedčí.

V júli tohto roka vypracovala FMK analýzu verejných profilov a stránok slovenských politikov na Facebooku. Z analýzy vyplýva, že najsledovanejší profil patrí prezidentke Zuzane Čaputovej. Celkovo mal v tom čase 318 455 sledovateľov, pričom významný nárast, až 120 000 nových sledovateľov, zaznamenal počas pandémie. Najväčší prírastok počas pandémie získal profil Petra Pellegriniho, ktorý sa zvýšil o 210 000 nových sledovateľov.

„Nárast počtu sledovateľov mohol súvisieť so vznikom strany Hlas-SD, ale aj so záujmom ľudí o to, čo bývalý premiér robí v čase, keď končí svoje pôsobenie. Musím priznať, že je pre mňa prekvapením, že zo všetkých možných ľudí stúpol práve Peter Pellegrini,“ hodnotí politológ Jozef Lenč. Peter Pellegrini podľa neho nie je dostatočne presvedčivý: „Smer je omnoho ráznejší. Ak vláda musí reagovať na opozičnú politiku, zvyčajne reaguje na Smer. Peter Pellegrini stále plače nad tým, že prezidentka napľula do tváre 600 000 ľuďom, vračia sa k nezrealizovanému referendu, ale žiadnu nádej do budúcnosti nemá.“

Igor Matovič sa zobudil v koži mačky

Na rozdiel od Petra Pellegriniho, Igorovi Matovičovi začal počet sledovateľov klesať. Matovič využíva Facebook aktívne a používal ho aj počas toho, ako bol vo funkcii premiéra. Oznamoval ním napríklad aj niektoré pandemické opatrenia. Bývalý premiér sa dokonca na svojom Facebooku zdôveril, že omylom použil mačací šampón. „Penil ako divý a fajnový voňal,“ píše v statuse.

„Pozícia akéhosi, šaša alebo aktéra v reality šou nie je kompatibilná s tým, aké majú občania očakávanie od lídra vládnej koalície. Aj toto mohlo spôsobiť Matovičov odliv sledovateľov. Rozhodne by ma ale v tomto kontexte neprekvapilo, ak by boli niektorí z nich zablokovani pre svoje kritické komentáre. Aj to sa deje. Pri niektorých politikoch v mimoriadnom množstve,“ tvrdí Lenč a priznáva, že osobnú skúsenosť so zablokováním účtu mal aj on. Bolo to práve na profile Ľuboša Blahu. Avšak neskôr si to spolu vydiskutovali cez Blahov súkromný profil. Poslanec údajne tvrdil, že „chalani urobili chybu“. Ľuboš Blaha teda pravdepodobne Lenča

vyhodil pre jeho kritiku nechcel, ale urobili tak správcovia jeho facebookovej stránky. Neskôr mu účet odblokovali.

Ľuboš Blaha a jazyk jemu vlastný

Rovnako ako Igor Matovič aj Ľuboš Blaha je na sociálnych sieťach známy pre svoje statusy. Prezidentku v nich oslovuje „madam“, vyšetrovateľov NAKA „čurillovci“ a Igora Matoviča „Otík“. Blaha taktiež vydal dve knihy – Sto najlepších statusov Ľuboša Blahu a Nové statusy Ľuboša Blahu: Slniečkam s láskou (2019).

„Ľuboš Blaha sa z pozície človeka, ktorý bol na kandidátke v piatej desiatke, vyprofiloval na jednu z kľúčových tvárí Smeru. Môže za to aj jeho ostré vyjadrovanie,“ posudzuje Lenč a ďalej dodáva, že sa poslanec vyžíva v tom, keď mu jeho kritici venujú pozornosť. „Dokázal svojim prístupom zmeniť aj to, ako vystupuje Smer. Po tom, ako sa Robert Fico začal podobáť na Blahu vo vyjadreniach, dokonca aj na sociálnych sieťach, preferencie mu stúpili.“ Lenč však dodáva, že sa udialo aj mnoho ďalších vecí, ktoré mohli preferencie Smeru zmeniť.

Novinár nesmie „prekročovať“ hranice

Satirická stránka Zomri zverejnila 14. októbra zle zostrihané video Andreja Danka. „Žiaden novinár by nemal určité hranice prekročovať,“ vraví vo videu. Následne skomolené slovo zopakuje a vysloví vulgarizmus.

„Ak vláda musí reagovať na opozičnú politiku, zvyčajne reaguje na Smer.“

Danko neskôr na svojom Facebooku zverejnil príspevok, kde ďakuje satirickej stránke za reklamu. V príspevku naznačuje, že Zomri podľa neho patrí ministrovi hospodárstva Richardovi Sulíkovi.

Reakcia na seba nenechala dlho čakať a minister hospodárstva zareagoval komentárom pod príspevkom na spomínanej satirickej stránke. „Andrej Danko sa aj v minulosti snažil svoje kardinálne prešľapy vydávať za nejaký spôsob marketingu. Mohlo sa mu podariť ovládnuť Facebook na niekoľko hodín. Mohli mu aj stúpnuť pozretia. Ale nemyslím si, že to, že je politik na smiech, voliči ocenia. Skôr ocenia niečo ako status falošného martýra, ako v prípade Tomáša Tarabu,“ uvažuje Lenč.

Fotka prezidentkinej dcéry

Odídenec z ĽSNS a predseda strany Život Tomáš Taraba zverejnil 19. októbra na



Richard Sulik · Sledovať
Za málo, Andrej, tešíme sa s tebou.

2 h Páči sa mi to Odpovedať 6 009 🤔👍



Andrej Danko
Pozdravujem Rišo, máš šikovných chlapcov na „tomtom“ Zomri. Tvoja radosť, moja radosť.

Reakcia Richarda Sulíka na video uverejnené na satirickej stránke Zomri.

svojom profile fotografiu prezidentkinej dcéry. Pod príspevkom sa spustila vlna nenávisťných komentárov, ktoré hodnotili vzhľad len 17-ročnej Emmy. Na poslancov príspevok reagovala aj Zuzana Čaputová. Tarabov útok označila za politické dno, podľa nej sa o Emmu zaujímal len preto, že išlo práve o jej dcéru. Polícia označila na svojom Facebooku príspevok za exemplárny príklad šikany cez internet a verejne ho odsúdila.

Podľa politológa Jozefa Lenča ide o premyslený útok na osobu prezidentky a jej rodinných príslušníkov, ale zároveň tvrdí, že by slovo šikana nepoužil: „O osobnosť dievčatka mu nešlo, skôr o osobnosť prezidentky. Bol to nechutný, premyslený útok na politického

oponenta. Ako človek, ktorý dlhodobo kritizuje prezidentku, musel vedieť, že ten obrázok vyvolá negatívnu vášň voči jej dcére.“ Počas 48. schôdze NR SR predniesol poslanec Ján Benčík z SaS vyhlásenie, v ktorom sa prezidentke a jej dcére v mene poslancov ospravedlňuje. Na vyhlásenie reagoval Taraba na svojom Facebooku. Ospravedlniť sa odmietol, pretože vraj nič nespravil. Vyhlásenie poslanca Benčíka označil za „trápný pokus“.

Autor: Bernadetta Čaranová

Foto: Facebook/LBlaha,

facebook.com/andrejdanko.sk

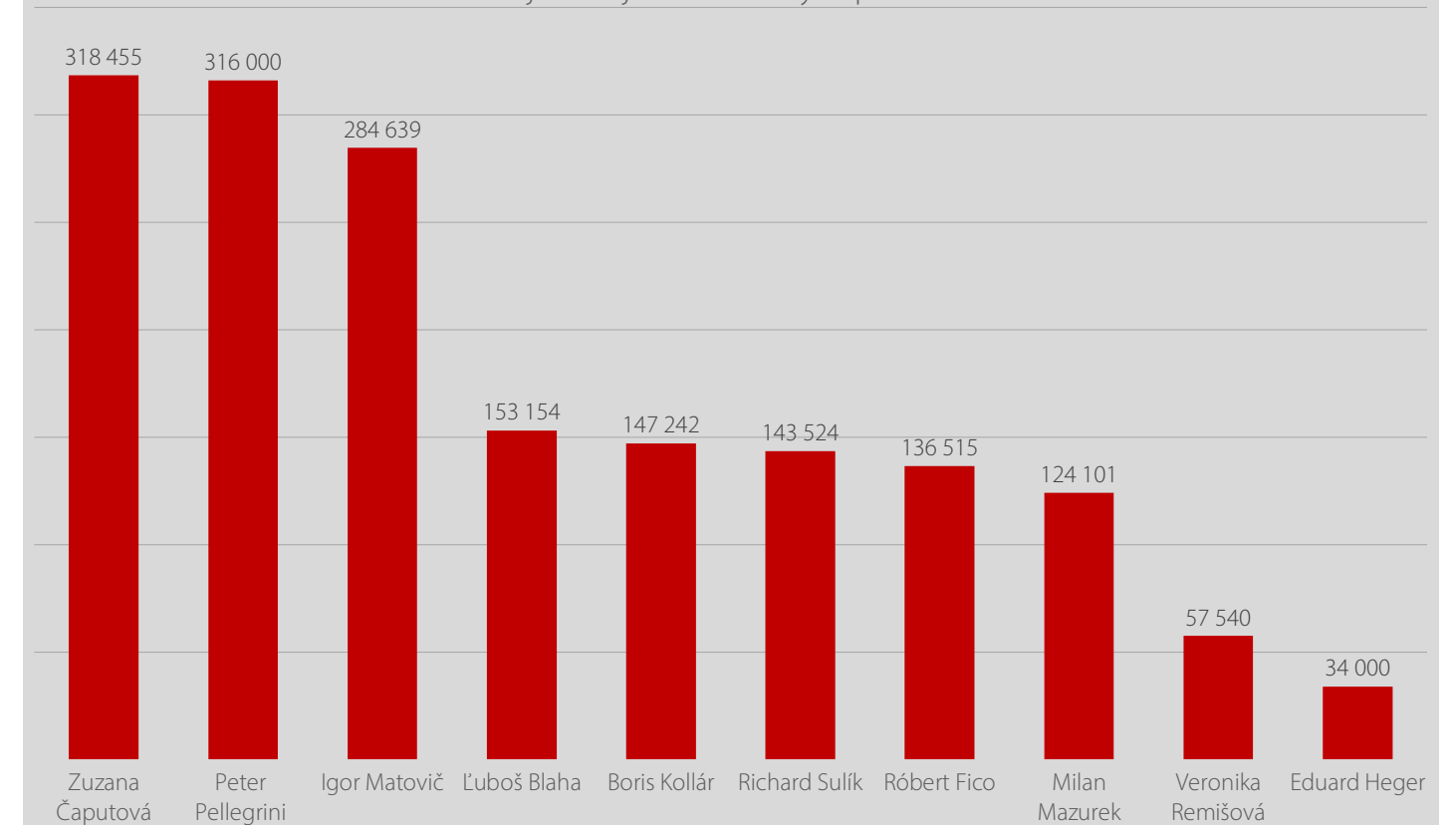
Zdroje: fmk.sk, topky.sk, Facebook/Zomri,

Facebook/ZuzanaCaputová, Facebook/

policiaslovakia, Instagram/mladiaprotifasizmu,

Facebook/tomastaraba.sk

Počet sledovateľov najznámejších slovenských politikov na Facebooku



TVaT konečne offline

Týždeň vedy a techniky (TVaT) na FMK sa po ročnej prestávke konal hybridne – online aj prezenčne. Od 8. do 10. novembra si mohli študenti i pedagógovia fakulty vypočuť zaujímavé prednášky a diskusie na aktuálne témy z oblasti vedy, žurnalistiky, sociálnych sietí, digitálnych hier a marketingu.

V pondelok sa v kine OKO predstavili hostia, ako investigatívny novinár Adam Valček, reportérka Kristína Kövešová, Martin Poliačik z Akadémie kritického myslenia či Ivan Bosňák z Dát bez páťosu. Utorok patril konferencii Marketing Identity v priestoroch Malého Berlína, napríklad za účasti dizajnérov z GoBigname Jakuba Oleša a Rudolfa Letka, Petra Pobjeckého z Isadoru, ako aj Petra Šeba z PS: Digital. V stredu sa o digitálnych hrách prednášalo iba online. Pozvanie prijali aj zakladateľ projektu KryptoHerna Tomáš Kalabisa či osobnosť českého internetu František Fuka.

Počas troch dní sa diváci zúčastnili 14 diskusií a prednášok, pričom mohli hosťom klásť aj vlastné otázky. Záznam z celého TVaT-u nájdete na facebookovej stránke FMK UCM v Trnave.

Autor: Šimona Tomková
Foto: Dominik Mičuda



Za zaplacenú diplomovku hrozí vyhadzov zo školy

Učители vedia podvody odhaliť. Pre nepoctivé konanie môže disciplinárna komisia študentov zo školy vylúčiť. Následky budú ešte väčšie, ak sa akademický podvod stane priestupkom.

Napísať záverečnú prácu stojí študentov nielen odhodlanie, námahu, ale aj istý čas. Práve preto sa niektorí vydávajú cestou podvodu a nechajú si ju vypracovať druhou osobou. Ako zistila Nadácia Zastavme korupciu (NKZ), až 13 % absolventov vysokých škôl môže ročne skončiť štúdium s diplomovkou napísanou na zákazku.

„V texte práce sa vyjadruje odborne a potom na štátniciach rozpráva slangovo.“

Podvod funguje dobre aj vďaka tomu, že práce píšú ľudia priamo z akademického prostredia, učители, školitelia či mladí doktorandi. Študenti za vyhotovenie práce s ochotou zaplatia stovky eur. Ak ich píšú profesionálne agentúry, ceny sa pohybujú približne okolo 500 eur za bakalársku a 900 eur za diplomovú prácu.

Agentúry majú postup premyslený

Aby sa táto problematika dala lepšie objasniť, NKZ vytvorila fiktívnu osobu študenta, ktorý potrebuje súrne vypracovať diplomovku na tému Sociálna politika členských štátov EÚ v čase koronakrízy. Mail s požiadavkou na jej zhotovenie poslala nadácia 22 agentúram, pričom ich zisk plynie výhradne z písania záverečných prác na objednávku. Podľa odpovedí na dopyt vymysleného študenta vládne medzi agentúrami silná konkurencia. Viaceré organizácie neváhali ponúknuť ani osobný telefónický kontakt v prípade akýchkoľvek otázok.

Nadácia potvrdila, že postup podvodu majú agentúry skutočne premyslený. Študent si

požiadavku na napísanie záverečnej práce zadáva online na webových stránkach spoločnosti. Následne obdrží cenovú ponuku a zaplatí zálohu. Prácu dostáva po častiach, aby ju priebežne mohol odovzdávať svojmu školiteľovi. Pripomienky k „svojmu“ dielu posúva jeho autorovi. Po odovzdaní dokončenej práce zaplatí študent za dané služby zvyšok sumy. Čo sa týka spomínanej rafinovanosti, okrem dodávania diplomovej práce po jednotlivých dieloch, kvôli konzultáciám so školiteľom, hotovú záverečnú prácu preverujú prostredníctvom antiplagiátorského systému.

Legislatíva sa môže zmeniť

V prípade, že záverečná práca nie je autentická, študent koná v rozpore s internou smernicou školy, ktorá uvádza, že prácu má spracovať sám. Túto činnosť však neupravuje žiadny zákon, preto ho študent a ani agentúra neporušujú. Keďže prácu vyhotovili na objednávku, študent dokonca neprekračuje ani autorský zákon. Hlavná zodpovednosť má byť podľa vyjadrení univerzít

v rukách školiteľa. Ten by mal zvládnuť študenta nielen viesť, ale aj odhaliť jeho konanie v rozpore so školskou smernicou.

Nadácia Zastavme korupciu v spolupráci so Študentskou radou vysokých škôl navyše navrhla úpravu legislatívy. Chcu doceliť vnímanie akademického podvodu ako nového priestupku. Takýto prečin by sa mal podľa nich zapracovať do novely vysokoškolského zákona. Akademického podvodu sa pri zaplatenej záverečnej práci nedopúšťa len študent, ale aj tretie osoby, ktoré poskytujú predmetné služby. V prípade, že by novelu vysokoškolského zákona schválili, agentúre by za takúto činnosť mohla hroziť pokuta až do výšky 10-tisíc eur. Konečná úprava zákona však závisí od Ministerstva školstva Slovenskej republiky. Podľa predpokladov štátneho tajomníka Ľudovíta Paulisa by mohla nová úprava platiť od 1. septembra 2022. Hoci prijatie zákona nemusí vyriešiť celkový problém, nečestné správanie by mohlo predsa len výraznejšie potlačiť.



Prístup k tvorbe záverečnej práce sa môže ukázať pri jej obhajobe.



Čo na to naši pedagógovia

U pedagógov našej fakulty sme sa zaujímali o prejavy, na základe ktorých začnú mať podozrenie, že si študent záverečnú prácu nevypracoval sám. Jana Radošinská pritom upozorňuje na viacero náznakov neetického prístupu: „Prvým z nich je sporadická účasť na konzultačných stretnutiach, niekedy aj snaha úplne sa im vyhnúť do poslednej možnej chvíle. Náhle predloženie takmer hotovej práce bez predchádzajúcich konzultácií a usmernení nevyhnutne budí podozrenie.“ Ako dodáva, záverečné práce musia vznikať priebežne, doslova pred očami školiteľov.

„Keď niečo nie je jasné, nenechajte si ohľadom práce radiť od študentov, len od pedagógov.“

Ideálne je podľa nej neustále sledovať progres, komentovať už spracované časti a diskutovať o nasledujúcom smerovaní práce. „Ďalší rovný signál prichádza v momente, keď v krátkej dobe vznikne úplne nová verzia textu, ktorá sa zásadne líši od jeho predchádzajúcej podoby.“ Rozdiely si vyučujúci dokážu všimnúť napríklad v štýle písania a ako potvrdila Radošinská, neraz náhle absentujú formálne aj iné chyby, pričom predtým sa opakovali neustále.

So skutočnosťou, že študent nekomunikuje, nekonzultuje a ozyva sa až na poslednú chvíľu súhlasí aj Lucia Škripcová. Takéto správanie je podozrivé, pretože ako sama uvádza, študent, ktorý celý rok usilovne postupuje, sa za žiadnych okolností podobne neprejavuje. Poctivý bakalár či diplomant zároveň nemá problém odpovedať na otázky o smerovaní práce či využívaných postupoch. Aj Ľuboš Greguš podozýva, že nečestný študent nedokáže komunikovať o svojej spracovanej téme. Upozorňuje aj na odlišnosť jazykového prejavu: „V texte práce sa vyjadruje odborne a potom na štátniciach

rozpráva slangovo, neodborne.“ Radošinská tiež vysvetlila, že študent zväčša nevie interpretovať predkladané výsledky a chýba mu povedomie aj o ich spôsobe uplatnenia v praxi.

Podľa slov Radošinskej je najväčším problémom neetické konanie študentovi dokázať. Osobne sa s podobnou situáciou ešte nestretla, avšak podľa skúseností svojich kolegyň a kolegov prezradila, že opodstatnené podozrenia môžu viesť k neobhájaniu práce, ale aj k ďalším vážnejším následkom, ktoré vyplývajú zo študijného poriadku. Vyzdvihuje aj dôležitosť jasnejšej a presnejšej legislatívnej úpravy. Bola by značne prínosnou aj v situáciách, kedy sa neautenticita práce preukáže až po absolvovaní štátnej skúšky. Škripcová zas tvrdí, že postup sa líši v závislosti od toho, či profesori disponujú dôkazmi, alebo nemajú žiadne. „Oba prípady sú však nepríjemné a môžu skončiť disciplinárnou komisiou, ktorá môže študenta vylúčiť zo školy. V takom prípade bol študent v škole tri roky zbytočne,“ dodáva.

Študentom radia, ako si neurobiť hanbu

Úspešné napísanie bakalárky či diplomovky sa začína vhodným výberom témy. „Preto odporúčam, aby si ich študenti vybrali so zreteľom na vlastné záujmy, očakávania, praktické zručnosti a oblasti, ktoré ich zaujímajú,“ hovorí Škripcová. Dôležitá je samozrejme i systematická spolupráca so školiteľom.

„Okrem toho, nechcete si predsa spraviť takú hanbu ako niektorí naši politici.“

Jej základom sú pravidelné kontrolné etapy a predkladanie výstupov. Od čiastkových výsledkov sa vždy odvíja ďalší súbor aktivít. „Prichádzajú nové nápady a ďalšie otázky, na ktoré chceme reagovať. Nezabúdajme, že aj v prípade časového sklzu a nepredvídaných okolností sa

vždy vieme dohodnúť na náhradných termínoch a riešeniach,“ konštatuje. Greguš upozorňuje na dôležitosť správneho smerovania otázok: „Keď niečo nie je jasné, nenechajte si ohľadom práce radiť od študentov, len od pedagógov.“

Podľa Škripcovej by mali ľudia pri podvodoch v tvorbe záverečných prác zohľadňovať nielen zahanbenie či svedomie, ale aj financie. „Napísanie práce nie je lacná záležitosť a nikto vám kvalitu negarantuje. Úplne bežne sa tak môže stať, že vyhodíte peniaze von oknom a aj tak s ňou neprejdete. Predstavte si, čo všetko by ste si za tie peniaze vedeli kúpiť,“ približuje svoje stanovisko, „okrem toho, nechcete si predsa spraviť takú hanbu ako niektorí naši politici.“

Autor: Michaela Hlaváčová
Foto: Adam Babirát, služby.bazos.sk, vysokoskolskeprace.sk, unsplash.com
Zdroje: video.sme.sk, zastavmekorupciu.sk

UCM NOVINKY

Po zavedení lockdownu pre neočkovaných prešla univerzita do konca semestra na dištančné vyučovanie.

Jeden z 30 nových profesorov, ktorých v vymenovala prezidentka Zuzana Čaputová, je prof. Ing. Štefan Janeček, DrSc., z Fakulty prírodných vied UCM.

Univerzitu navštívil veľvyslanec Ruskej federácie na Slovensku Igor Bartčikov. Rokoval najmä o spolupráci Katedry rusistiky s ruskými univerzitnými inštitúciami.

Fakulta masmediálnej komunikácie (FMK) bola odborným partnerom konferencie Marketing Rulezz 2021.

Študenti predmetov Ateliér komunikácie v médiu fotografie a Žurnalistická fotografia pripravili výstavu Násilie ako artefakt v priestoroch Galérie Ľudovíta Hlaváča na Skladovej ulici.

Maľba študenta FMK Andreja Bulka zabodovala v celoštátnej súťaži Boj s pandémiou a bude na poštovej známke. Vo finále bolo aj našich ďalších 11 študentov.

Dekanka FMK Ľudmila Čábyová podpísala memorandum o spolupráci s Vydavateľstvom CBS, ktoré rozšíri ponuku stáží a praxe pre študentov.



Návšteva pápeža Františka znamenala veľmi veľa práce za extrémne krátky čas

BARBORA OKRUHLANSKÁ je absolventkou FMK a zakladateľkou agentúry PS:Sunrise. Organizovala aj návštevu Svätého Otca v Prešove.

Od kedy si spomovala na FMK, prešiel nejaký ten čas. Čomu si sa odvtedy venovala? Prešlo odvtedy 12 rokov, čo sa mi ani nechce veriť. Už počas výšky som pracovala ako šéfredaktorka časopisu pre mladých, zároveň som organizovala kurzy Mediálnej školy. Išlo o neformálne vzdelávanie pre stredoškôľakov. Po magisterských štátniciach som sa hneď presťahovala do Bratislavy a pokračovala v práci na plný úväzok. Neskôr som sa zamestnala ako odborná redaktorka v Stratégiách a pokračovala som ako marketingová špecialistka v softvérovej firme SAS.

„Fandím študentským projektom, pretože dávajú priestor tvoríť a spolupracovať v tíme.“

V roku 2012 som sa vydala, prišla prvá materská so synom a následne aj rozhodnutie presťahovať sa do Košíc. Tu sa nám narodila naša dcéra. Počas materskej som sa

zamerala na mediálnu výchovu pre rodičov – písala som články, chystala workshopy či prednášky. Po materskej som sa začala venovať agentúre PS:Sunrise, ktorú som v spolupráci s PS:Digital založila.

Máš za sebou aktívne roky. Je niečo z toho, čomu si sa venovala, tvoja srdcovka? Chcela by si sa k niečomu znova vrátiť? Zaujímavé je to, že všetko, čomu som sa za tie roky venovala, využívam v súčasnosti, len je to v inej podobe. Kedysi som viedla redakciu, teraz viem agentúru. Písala som o reklame, teraz ju tvorím. Organizovala som kurzy Mediálnej školy, teraz mám workshopy o mediálnej výchove. Stále píšem, využívam kreativitu, organizujem podujatia. Keď sa nad tým zamýšľam, som rada, že môžem robiť, čo ma baví a k čomu mám najbližšie. Som veľmi vďačná za všetky roky v neziskovom aj biznisovom sektore, za rôzne skúsenosti a príležitosti spoznať skvelých ľudí, s ktorými som spolupracovala a od ktorých som sa aj veľa naučila.

V súčasnosti si riaditeľkou digitálnej a eventovej agentúry PS:Sunrise. Ako sa to celé začalo?

Idea vznikla v hlave Peťa Šeba, s ktorým som sa poznala už niekoľko rokov. Od neho som dostala ponuku založiť v Košiciach PS:Sunrise, čo sa aj v roku 2020 podarilo.

„Počas materskej som sa zamerala na mediálnu výchovu pre rodičov.“

Mať agentúru nebol môj sen, ani nejaký premyslený ťah. Jednoducho, v správny čas prišla ponuka od človeka, ktorému dôverujem a viem, že práca s ním ma vždy bavila a posúvala. Keď on veril, že je to dobrý nápad a dôveroval mojim schopnostiam, neváhala som a prijala som túto výzvu.

Čomu sa venujete?

PS:Sunrise je pobočkou PS:Digital aj PS:Events, takže sa venujeme digitálnemu marketingu. Ten zahŕňa širokú škálu oblastí a aktivít. Sú

to online kampane, správa sociálnych sietí, ale aj eventový marketing. Organizujeme podujatia, pokiaľ nám to Covid dovoľuje. Obrovskou výhodou je, že môžeme takto spolupracovať ako tri agentúry a prinášať kvalitné služby, či sme na západe, či na východe, či ide o online marketing, alebo organizovanie eventov.

Posledná veľká a veľmi medializovaná akcia, ktorú ste ako agentúra pokrývali, bola návšteva Svätého Otca na Slovensku. Aká to bola pre agentúru skúsenosť?

My v PS:Sunrise sme zastrešovali celé podujatie v Prešove a kolegovia z PS:Events zas stretnutie v Šaštíne. Bol to jedinečný event obrovských rozmerov, na prípravu ktorého sme mali extrémne málo času. To bola asi najväčšia výzva. Som však hrdá na to, ako dobre sme to zvládli

„Som rada, že môžem robiť, čo ma baví a k čomu mám najbližšie.“

Naša agentúra mala na starosti viacero vecí, a to logistiku, produkciu, koordináciu bezpečnosti aj operačné riadenie na mieste v spolupráci so zložkami. Znamená to, že sme zabezpečili napríklad stavbu mosta cez Torysu, postavenie hlavného aj vedľajšieho pódia a všetkých ostatných konštrukcií na veľkoplňné obrazovky či ozvučenie celého priestranstva, potom press centrum, control room, komunikáciu s RTVS a mnoho ďalšieho.

Bola to nádherná skúsenosť spolupráce mnohých ľudí, kde nám všetkým záležalo na rovnakom ciele a kde zrazu slová „nepomôžem“ či „nedá sa“ úplne vymizli. Som rada, že podujatie bolo úspešné a mohli sme prispieť k tomu, aby sa pápež, ale aj každý jeden pútnik na liturgii v Prešove cítili dobre, bezpečne a mohli si odniesť hlboký zážitok.

Vráťme sa o nejaký čas naspäť. Na čo zo svojich študentských rokov najradšej spomínaš?

Hneď si predstavím super spolužiakov a naše nezabudnuteľné zážitky z internátu na ulici Jozefa Herdu. Vynoria sa mi aj prednášky v Kine Oko, semináre na Skladovej a potom asi štátnice. Veľmi ma počas štúdia bavilo prepájanie teórie s praxou, využila som každú príležitosť ísť osobne do nejakého úspešného médiá, či šlo o televíziu, rádia, redakcie, dabingové štúdiá alebo reklamné agentúry.

Vyzdvihla by som ešte jedinečné semináre s herečkou a pedagogičkou Božidarou



Barbora organizuje podujatia v agentúre PS:Sunrise.

Turzonovou, ktoré ma extrémne bavili. Som veľmi hrdá na spolužiakov z nášho ročníka, mnohých profesionálnu dráhu sledujem a teším sa z ich úspechov.

Pôsobila si počas štúdia aj v niektorom zo školských médií?

Vtedy existoval iba časopis atteliér. Televízia a rádio vznikli na FMK o niekoľko rokov neskôr. Keďže som redaktorskej práce mala počas štúdia viac než dosť, nepôsobila som v časopise.

„Pri pápežovej návšteve všetkým záležalo na rovnakom ciele a slová, nepomôžem“ či „nedá sa“ úplne vymizli.“

Fandím však takýmto študentským projektom, pretože dávajú priestor tvoríť a spolupracovať v tíme – to mi dáva zvlášť v tomto mediálno-marketingovom odbore veľký zmysel a je to skvelá príprava na reálnu prax.

Premýšľáš nad tým, čo bude ďalej? Nad víziami a snami do budúcnosti?

Momentálne sa sústredím najmä na agentúru, jej rast a kvalitu služieb pre marketingový trh na východnom Slovensku. Verím, že klienti budú naďalej spokojní s našou prácou.

Snívam o tom, ako ustúpi Covid a vráti sa priestor pre eventy. Túžim zostať verná aj vzdelávaniu, či už ide o profesionálnu

oblasť, alebo o osvetu mediálnej výchovy v digitálnej dobe pre rodičov, učiteľov, lekárov a ďalších ľudí z najrôznejších profesií. Vyznať sa v médiách je totiž nevyhnutné pre každého. Avšak najdôležitejšie je pre mňa mať dostatok času pre svoju rodinu, priateľov, ale aj uletené, spontánne nápady.

Autor: Katarína Rendošová
Foto: archív respondentky



BARBORA OKRUHLANSKÁ
Barbora je absolventkou Fakulty masmediálnej komunikácie UCM. Pracovala ako odborná redaktorka

v mesačníku Stratégie, písala do rubriky Reklama a Digital. Neskôr sa stala marketingovou špecialistkou a koordinátorkou Academic Programu v softvérovej spoločnosti SAS Slovakia. Má skúsenosti s prácou v neziskovom sektore, s organizáciou a manažovaním podujatí a rôznych projektov. Počas materskej dovolenky sa v Košiciach venovala prednášaním o mediálnej výchove v digitálnom svete a redakčnej činnosti. Založila pobočku agentúry PS:Digital s názvom PS:Sunrise, ktorá sa venuje digitálnej reklame a organizácii eventov. Momentálne ju riadi.



V Trnave obnovujú centrum pre ľudí bez domova

Zariadenie pre núdznych prerábajú na väčšie, komplexnejšie a dôstojnejšie. Bude najmodernejším na Slovensku.

Preťal mečom svoj plášť a polovicu daroval chudobnému, ktorý sa na ulici triasol od zimy. Bol to svätý Martin. Dnes vyobrazený na Hlinenom dukáte, ktorým môže každý pomôcť ľuďom bez domova nielen v Trnave. Pri prechádzke v centre mesta stačí zahnúť k Mestskému úradu na Trhovej alebo sa na chvíľu zastaviť po nákupe v reťazci Tesco na Veternej ulici. Na týchto miestach sa nachádzajú špeciálne automaty na dukáty z hlíny. Každý stojí 1 euro a núdzny, ktorý ho dostane, ho môže vymeniť za jedlo či nápoj, napríklad vo viacerých stánkoch s rýchlym občerstvením, ale aj v pojazdnej kaviarni FeFe Café.

Dukáty nie sú jediným projektom Trnavskej arcidiecéznej charity (TACH). Momentálne tiež obnovuje Centrum pomoci človeku, jediného miestneho zariadenia pre ľudí bez domova, vďaka čomu vznikne lepšie prostredie pre ich život. Práce na novom domove by mali trvať dva roky. Stavebná firma z Prešova premení pôvodný komplex šiestich budov

na moderné nízkoprahové centrum, ktoré bude spĺňať najvyššie európske štandardy. Podľa tých potrebuje organizácia pre prácu s klientmi dostatočne veľký priestor.

Vďaka projektu, zvýšením kapacity zariadenia, zlepšia ľuďom bez domova prístup k službám centra. Efektívnejšie by malo byť aj sociálne začlenenie týchto osôb, keďže sa zvýši kvalita poskytovaných služieb, konkrétne poradenstva, zabezpečenia ich

základných životných potrieb a stúpne ich motivácia k zaradeniu sa do spoločnosti. Charita získala na obnovu z eurofondov takmer 1 milión 200-tisíc eur, zvyšné financovanie bude v jej réžii. „Už dnes sa nám ukazuje, že náklady budú podstatne vyššie, pretože niektoré dôležité práce sme nemohli zahrnúť do projektu. Musíme tak hľadať podporu a zdroje na dofinancovanie celej obnovy, aby sme ju úspešne zrealizovali do konca,“ skonštatoval riaditeľ TACH Miroslav Dzurech.



Centrum môže podľa charity prilákať i nových klientov.

Budovy centra už zmenu potrebovali

Objekty sú súčasťou areálu národnej kultúrnej pamiatky Špitála a Kostola sv. Heleny na okraji historického jadra mesta. K výstavbe projektu sa preto vyjadroval aj Krajský pamiatkový úrad v Trnave. „Väčšia časť objektov bude odstránená, ďalšie posúdi počas výstavby statik a rozhodne, či sú vhodné na rekonštrukciu, alebo je nutné ich tiež odstrániť,“ povedal Dzurech. V minulosti sa niektorí ľudia na poskytovanie služieb pre bezdomovcov v centre mesta sťažovali. Prestavba priestorov by mala tento problém do určitej miery vyriešiť. Budovy sa doteraz nachádzali v havarijnom stave, centrum už nespĺňalo základný hygienický štandard ochrany zdravia pre zamestnancov či klientov. Nové prostredie bude pre nich príjemnejšie a dôstojnejšie. V bývalých priestoroch celkové fungovanie i poskytovanie akejkoľvek služby pre ľudí bez domova nebolo jednoduché.

„Tešíme sa, že naši zamestnanci budú mať motivujúcejšie prostredie a služba celkovovo vyššiu kvalitu.“

Aby však zachovali činnosť zariadenia aj počas stavebných prác, vedenie mesta ponúklo charite na prevádzku objekt v inej časti Trnavy. „Nízkoprahové denné centrum, ktoré sme prevádzkovali v našej budove na Hlavnej 33 je momentálne v dočasných priestoroch, ktoré nám poskytlo mesto na Saleziánskej ulici. Klienti dostávajú rovnakú starostlivosť ako predtým v starých priestoroch,“ uviedla hovorkyňa charity Darina Kukuľová Kvetanová.

Najmodernejšia na Slovensku

Centrum, v ktorom Charita poskytuje ľuďom bez domova najdôležitejšie sociálne služby, bude podľa jej hovorkyne po rekonštrukcii väčšie, modernejšie a komplexnejšie. V novom objekte, najmodernejšom v krajine, vznikne spoločenská miestnosť pre prípravu a výdaj stravy, priestor pre individuálne poradenstvo, miesta pre skupinové aktivity či tri strediská osobnej hygieny pre ženy, mužov a imobilných ľudí. Vlastné zázemie získajú i pracovníci charity. „Tešíme sa, že naši zamestnanci budú mať motivujúcejšie prostredie a celkovo bude mať služba väčšiu kvalitu,“ povedala Kukuľová Kvetanová.

Nové miesto bude príjemnejšie a dôstojnejšie aj pre klientov. Bývalé priestory boli pre fungovanie a poskytovanie akýchkoľvek služieb komplikovanejšie.

V zrekonštruovanom objekte vznikne aj miesto na prácu s klientmi, kde môžu prejavíť kreativitu a tvoriť. Uskutočňovať budú i rôzne terapie, ktoré majú pomôcť pri zlepšení ich života. „Všetko bude nové a pekné, čiže klient dostane väčší podnet na zmenu,“ dodala. Ako podotkla Charita, pôjde o miesto, vďaka ktorému si ľudia jasnejšie uvedomia, či sa chcú opäť vrátiť na ulicu.

Zariadenie využívajú už teraz

Zariadenie funguje na báze nízkoprahovosti, čo znamená, že jeho služby dokáže ľahko využiť každý záujemca. Človek, ktorý žiada o pomoc, sa nepotrebuje preukázať dokladmi, zamestnanci nevyžadujú žiadne odporúčania, posudky a ani potvrdenia. Pri príchode ľudí nezisťujú požitie návykovej látky a všetky služby poskytujú bezplatne. Jedinou podmienkou charity je riešenie vnútorných pravidiel strediska. Centrum pomoci človeku v Trnave môžu pritom navštíviť každý pracovný deň.

Charita v Trnave uviedla, že eviduje približne 300 ľudí bez domova. Počas jedného dňa využije centrum okolo 50 núdznych. Aby však klienti dostali od zamestnancov kompletnú starostlivosť, v centre ich môže byť maximálne 17. Charita nám tiež potvrdila, že centrum ľudia využívajú dostatočne. „Bezdomovectvo zo dňa na deň neodstránime, môžeme sa však snažiť, aby títo ľudia nezbudzovali verejné pohoršenie, neboli hladní a zažívali motivujúce prostredie. Vtedy, ak

im je nablízku Charita s jej službami, majú šancu zmeniť svoj život,“ okomentoval jej riaditeľ Dzurech. Vďaka projektu obnovy vytvorí v nízkoprahovom dennom centre celkovú kapacitu 300 miest. Spolu bude zrenovovaných a vytvorených takmer 820 metrov štvorcových podlahovej plochy budovy. Navyše klesne aj ročná spotreba primárnej energie v objekte a dôjde k zníženiu emisií skleníkových plynov.

Pandémia centrum nezatvorila

Charita v Trnave poskytuje svoje služby pre ľudí bez domova v Centre pomoci človeku od roku 2012. Prácu v zariadení a jeho fungovanie nezastavila ani pandémia. „Počas najväčšieho lockdownu to bolo skôr individuálne poradenstvo, výdaj stravy cez okienko, ale nestalo sa, že by bola služba pre pandémiu prerušená,“ uviedla hovorkyňa TACH. Nezmenil sa ani počet zamestnancov centra, pre charitu pracujú dlhodobo a núdzným poskytovali služby naplno aj počas zhoršenej pandemickej situácie.

„Naša služba bola pre nich počas pandémie vzácna.“

Hoci pandémia zapríčinila problémy viacerým ľuďom na Slovensku, pričom mnohí prišli aj o prácu, počet ľudí na ulici v Trnave nestúpil. „Nemáme žiadnu štatistiku, ktorá by hovorila o zmene počtu ľudí bez domova počas pandémie. Avšak zaznamenali sme zhoršenú komunikáciu s úradmi. Napríklad



V dočasnom centre poskytujú núdznym aj šatník vrátane obuvi.



Financie na obnovu zariadenia získali z Integrovaného regionálneho operačného programu.

keď ich všetky zatvorili,” popísala nám hovorkyňa. Pri vybavovaní dávok a kontakte s úradmi im pomáhali, niektorí ich klienti totiž nemajú ani mobil. Podľa slov Kukuľovej Kvetanovej bolo problémom i zatvorenie obchodov, kde si zvykli núdzni kupovať oblečenie z druhej ruky. Poskytli im teda sociálny šatník v centre. „Naša služba bola pre nich počas pandémie vzácna. Mohli sa nechať aj otestovať alebo získať informácie,” pokračovala.

Jedlo za dukát

Ľuďom bez domova pomáha Charita aj ďalším projektom. Ide o Hlinený dukát, symbolické platidlo z hlíny. Jeho cena je 1 euro, verejnosť si ho môže zakúpiť v predajných automatoch a na určených miestach. Prvý automat sa nachádza pri vstupe do mestského úradu. Druhý sa rozhodli umiestniť do obchodného domu Tesco na Veternej ulici, stojí medzi obchodmi Decathlon a Gate. Platidlom môžu následne obdarovať človeka na ulici. Na určitých miestach si dukát vymení za teplé jedlo alebo trvanlivé potraviny. Zároveň sa dostane do kontaktu so sociálnym pracovníkom a ten mu krok po kroku pomáha s návratom k slušnému životu. Projekt predstavili prvýkrát pred Vianocami v roku 2017, ako pomoc a motiváciu pre ľudí na okraji spoločnosti. Je alternatívou pre žobrajúcich, ktorí často peniaze vymieňajú za alkohol či drogy. Symbolické platidlo vyrábajú dobrovoľníci charity. Po pozitívnej skúsenosti z Trnavy sa rozhodla TACH priniesť projekt aj do Hlohovca, Piešťan a Nového Mesta nad Váhom, avšak jeho

zavedenie oddialila pandémia. Všetko potrebné už zatiaľ pripravili.

Najnovšie sa do myšlienky zapája aj Diecézna charita Žilina, ktorá platidlo priniesie nielen do Žiliny, ale aj Martina a Čadce. Mestá vyberajú podľa toho, kde ľudia pomoc najviac potrebujú. „Toto naše symbolické platidlo má význam najmä vtedy, keď je naň naviazaná ďalšia, komplexná služba pre ľudí bez domova. V charitných zariadeniach máme okrem vhodných podmienok aj odborných pracovníkov, ktorí sú pripravení podporiť ľudí bez domova na ceste za životnou zmenou,” uviedol Dzurech. Práve dukát môže byť podnetom, vďaka ktorému na dvere Charity zaklopú. Centrum pre bezdomovcov a ulica sú miesta, na akých sa môže ocitnúť každý z nás, čo si mnohí uvedomujú. Aj preto sa stal projekt takým úspešným. Je dôkazom toho, že spoločnosti nie sú ľudia bez domova ľahostajní.

„Všetko bude nové a pekné, čiže klient dostane väčší podnet na zmenu.”

Ľudia často prispievajú aj do malých lokálnych zbierok. Okrem nich robí Charita veľkú, tradičnú zbierku počas novembra v predajniach Tesco. Pravidelne realizujú napríklad zbierku ponožiek, kde môžu ľudia doniesť i čisté a opraté spodné bielizeň. Veľkou pomocou sú veci, ktoré človek bez domova v danom ročnom období nutne potrebuje, nie iba oblečenie, ktoré chcú ľudia vyradiť zo šatníka. Všetko môžu priniesť do charity po zavolaní a dohodnutí sa.

Študenti zas môžu usporiadať potravinovú zbierku alebo zhromažďovať hygienické potreby, čo v minulosti Charite už viackrát pomohlo. Pomáhali napríklad aj počas novembrovej zbierky vo viacerých predajniach Tesco v Trnave a okolí. TACH stále privíta aj mladých ľudí, dobrovoľníkov, ktorým pomoc nie je cudzia a chcú osobne prispieť. Prihlásiť sa dá cez kontakty uvedené na webovej stránke www.charitatt.sk.

Autor: Michaela Orechovská
Foto: Katarína Hrbková, arsa.sk, TACH

KAŽDÝ MÔŽE POMÔŤ

Charitu je možné podporiť darovaním rôznych vecí, a to najmä drogérie, obuvi či nábytku. Pri odovzdávaní stačí zavolať na číslo 0948 634 320 alebo napísať na adresu pomoc@charitatt.sk.

Trnavská arcidiecézna charita momentálne potrebuje:

- drogériu – šampóny, sprchové gély, saponáty, zubné pasty a kefy, toaletný papier,
- inkontinenčné pomôcky – vložky, plienkové nohavičky, podložky,
- invalidný vozík,
- ľahko umývateľnú lavicu,
- nízku skrinku s poličkami – na odkladanie vecí dobrovoľníkov.

Nízkoprahového denné centrum v Trnave hľadá:

- kreslá,
- gauč,
- kuchynskú linku,
- jarnú obuv,
- opasky, ponožky a spodné prádlo.

Okrem toho môžete podporiť TACH aj finančne darovaním 2 % z dane alebo oskenovaním QR kódu v otvorenej bankovej aplikácii. Viac informácií nájdete na stránke www.charitatt.sk.



attv

Začali sme pre vás pripravovať aj video obsah Sledujte YouTube kanál Časopis atteliér



**Ponorte sa do zmysluplného rozhovoru
s rodinou, partnerom či priateľmi**



**120 otázok vám pomôže prehĺbiť
svoje rozhovory, vzťahy a život**