

KAM TO MŮŽE ZAJÍT?

AGRESE?

UTRÁCENÍ?

ZÁVISLOST?

CO TU NAJDETE?

ZÁVISLOST.....	3–4
MIKROTRANSAKCE.....	5–7
POZITIVA A NEGATIVA.....	8–9
POČÍTAČOVÉ HRY.....	10
PROFESIONÁLNÍ HRÁČI.....	11

Zdroje:

www.svobodauceni.cz

www.em.muni.cz

lifestyle-cs.cosmetius.com

adicare.cz

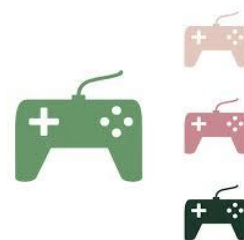
dobrakondice.cz

KAM TO MŮŽE ZAJÍT?
15.05.2022

Závislost na počítačových hrách a závislost na počítač jako takový je velmi těžké rozlišit od běžného koníčku nebo zvýšeného užívání. Je to dáno tím, že na počítač nevzniká závislost fyzická, ale **psychická**. Přesto můžeme vysledovat určité příznaky, které svědčí o rozvíjející se závislosti. Stavy podobné transu patří mezi hlavní příznaky při hraní her. I když je dán omezený časový limit není hráč schopný ho dodržet a **nepřiměřeným chováním** reaguje na zákaz hraní na počítači.



Závislost na videohrách je skutečný a nebezpečný stav **duševního zdraví**, který postihuje miliony lidí po celém světě.



Začnete žít ve světě, kde očekáváte **okamžité uspokojení**.

Hry jsou tak moc pohlcující, že je snadné hrát celé hodiny a hodiny, aniž byste si všimli, že uběhl celý den.



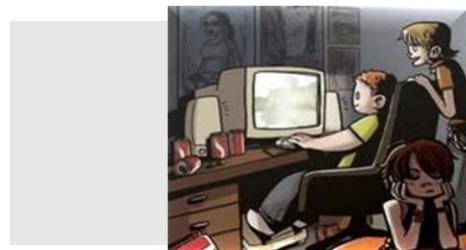
Jak závislosti předcházet?

- Kontrolujte, jaké hry děti hrají
- Důležitý je výběr her
- Seznamte se s hrou, kterou vaše dítě hraje
- Stanovte jasný režim, kdy může dítě hrát a kdy ne
- Dávejte pozor, aby dítě nehrálo hry u kamarádů nebo v hernách
- Zjistěte, zda hra není pro dítě únikem před nějakým problémem
- Veďte dítě k tomu, aby si po určité době hraní (př. po hodině) udělalo přestávku, během ní o hře mluvte
- Zajímejte se s dítětem také o jiné koníčky a zájmy

Příznaky:

- méně vykonané práce
- nepřiměřené chování při zákazu užívat počítač
- ztráta kontroly nad časem stráveným u počítače
- brzké vstávání k počítači nebo ponocování u počítače
- rostoucí nervozita a neklid, když delší dobu nemůže hrát
- kradení peněz na nákup her
- lhaní o své závislosti
- narušené vztahy s rodinou
- zanedbávání učení
- opouštění dřívějších zájmů a přátel
- zhoršující se školní výsledky

Počítačové hry vám také umožní **uniknout od reality** a vidět měřitelný pokrok. Jsou sociální a vytvářejí prostředí, kde se cítíte bezpečně a pod kontrolou.



V případě podezření na **závislost na hrách**, je třeba vyhledat odbornou pomoc. Stejně tak jako ostatní závislostí se nevyplácí ani tuto podceňovat.

Nejlepší je obrátit se na zařízení zabývající se závislostmi, která poskytnou kontakty na **odborníky specializující se na závislost** na počítačových a online hrách.

Co mám dělat,
pokud jsem
závislý?

V určité chvíli přestane být hraní počítačových her, surfování na internetu nebo permanentní přítomnost na sociálních sítích **pouhou zálibou**. Závislost na internetu, začíná postupně rozkládat psychickou pohodu, odolnost i sociální život.



Odborníci varují, že je důležité, aby rodiče věděli, za co jejich děti peníze utrácují, kolik, jak často a aby děti měly kromě hraní ještě nějaký aktivní koníček.



Jednou z možností, **jak peníze do hry dostat** představují platební karty. Mladší hráči, kteří je nemají, často využívají Paysafecard, nebo přímo předplacenou kartou s určitým peněžním obnosem.



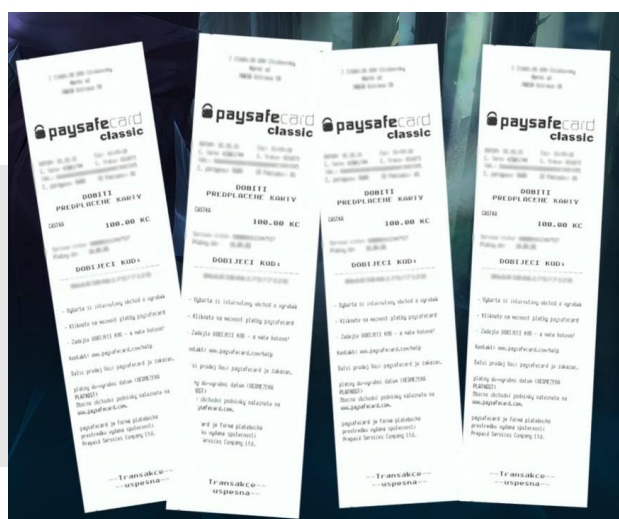
Je to předplacený jednorázový kupon prodejný **od 16 let**, kterým je možné platit podobně jako platební kartou. Problémem ale je, že ani pro dvanáctiletého hráče není problém Paysafecard pořídit. Toto má za důsledek utracení vysoké sumy reálných peněz.

V současné době nabízí předplacené karty v hodnotě **200, 500, 1200 a 2 500 korun**. Mezi prodejní místa patří Billa, Žabka, Pepco, terminály Sazky a na pobočkách Tipsportu.



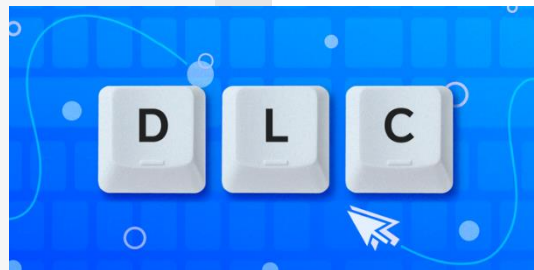
Mikrotransakce? Opravdu ji děti znají lépe než dospělí?

Tou se totiž v počítačových hrách rozumí platby menších finančních obnosů za obsah uvnitř hry. Hráč v tomto případě totiž neplatí za hru samotnou, ale za vzhled postavy, zbraní, brnění či nákup dalších funkcí, které hru zjednoduší a zaručí jim jistou výhodu nad hráči neplatícími. Zakoupení těchto výhod je možné prémiovou měnou (diamanty, W-bucks...), kterou je možné získat hraním jen obtížně, či vůbec a lze koupit reálnými penězi. Pořizovací částka obvykle začíná na 25 Kč a dosáhnout může až několika tisíců korun. Navíc počet transakcí není omezen a v kombinaci s hazardními prvky jsou činitelem, díky kterému hráči přichází o obnosy peněz.



Mikrotransakce se za posledních několik let staly všudypřítomnou **realitou herního průmyslu**.

Z multiplayerových a mobilních her se přesunuly i do vysoko rozpočtových titulů, kde slouží jako další **zdroj příjmů** vedle tradičního jednorázového poplatku a DLC. Přes všeobecný odpor mezi hráči vydavatelé přicházejí s novými formami mikrotransakcí, které vyvolávají ještě nenávistnější reakce.



Co je DLC?

DLC znamená „stahovatelný obsah“. Je to další digitální obsah, který si hráč může nainstalovat na vrchol celé videohry.



Loot box = balíček s náhodně vybraným herním vybavením.



!?

Herní společnosti formou loot boxů provozují neregulovaný hazard, zaměřený na dospívající mládež v přibližném rozmezí věku 5–17 let.

SKUTEČNOST!

Jednotlivé loot boxové a mikrotransakční hry mají zabudované systémy, které dokáží rozpoznat typ hráče.

- „kupuji hodně“ - dávají věci, o které nemám zájem, avšak jsou si jistí, že koupím znovu.
- „kupuji občas“ – dají mi luxusní věc, abych se znovu k nákupu vrátil.

Finanční fenomén současné doby ve světě videoher jsou **loot boxy**.

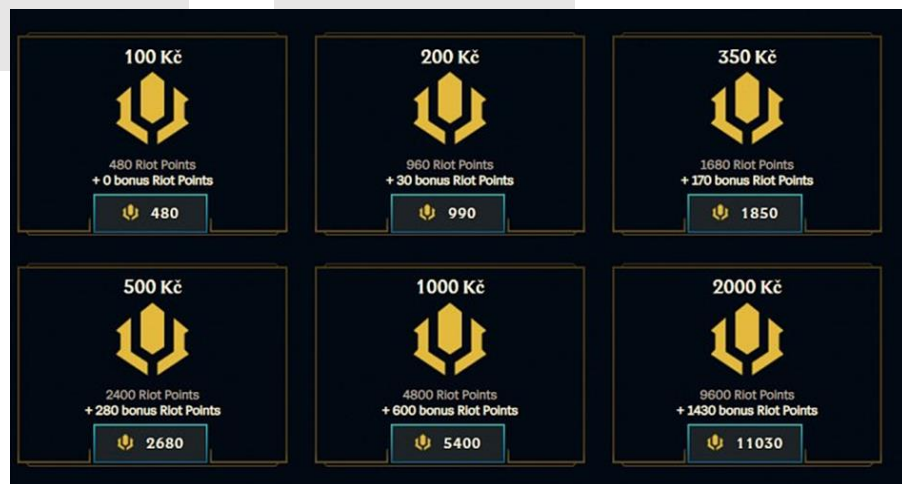
Pocházejí z asijských her pro více hráčů, kde fungovaly již dlouhou dobu před tím, než byl objeven jejich finanční potenciál. S rozjezdem tzv. „her zdarma“ se mikrotransakce a s nimi spojené loot boxy využívají vícenásobně, též s ohledem na to, že hry jako Fortnite hraje zhruba okolo 78 miliónů lidí po celém světě. Tato hra se hraje na všech úrovních (počítače, mobilní telefony, herní konzole). Jak již bylo zmíněno, že samotný základ hry je zdarma, je zde velké lákadlo přikupování si jednotlivých doplňků, které ať už usnadňují průběh hry, nebo slouží pouze jako kosmetické a vizuální doplňky.

Zda se vašich dětí tento problém s utrácením velkých obnosů peněz týká či netýká, musí každý rodič posoudit sám. Přiblížit by vám je mohly informace o jednotlivých hrách, které zřejmě najdete i u vašich dětí na počítači či herní konzoli.

League of Legends

Je počítačová 2D online hra, ve které hrají dva týmy po 5 lidech proti sobě. V této hře se také kupuje herní měna, která se nazývá RP (Riot Points). Za tuto měnu pak hráči nakupují herní předměty jako například bedny, ze kterých herní předměty padají.

Lze také nakoupit skiny na postavičky. Tyto herní předměty se nedají prodat legálním způsobem, ale pouze **nelegálním přeprodáváním účtu**, na kterém předměty jsou.



Couter Strike Globale Offensive

Je multiplayerová střílečka. V této hře se utrácejí **peníze** asi **nejvíce ze všech online her**. Hra je dostupná na platformě steam kam si lidé dobíjejí peníze, aby mohli nakupovat v **komunitním obchodě** předměty do hry. Ve hře se dají otevírat bedny, které si společně s klíčem koupíte právě tam, z těchto beden padají skiny na zbraně nebo vzácné předměty. Vzácné předměty se pohybují cenově dost vysoko a můžete na nich dost vydělat. Nejdražším skinem v Couter Strike Globale Offensive je **nůž karambit** Case Hardened jehož hodnota je 120 000 \$ což je zhruba **3 miliony CZK**.



Přes veškerý nevhodný obsah, různé závislosti, zkrátka přes všechna ta nebezpečí, není snad počítač, ten nejdůležitější nástroj moderní společnosti?



Od roku 2021 do 2023 probíhá
výzkumný projekt
Czech Gamers

Ten se zaměřuje na to, proč lidé hrají online počítačové hry, co u hraní zažívají a co je na hraní tak lákavé. Výsledky najdou praktické využití při diagnostice a léčbě závislostí nebo v boji proti stigmatizaci hraní her.

Výhody počítačových her

- dobrý nástroj pro edukační hry (cizí jazyk, logika, algebra)
- nekonečná zábava, protože her je mnoho
- rozšíření vlastního přehledu a získání nových informací
- rozvoj rychlosti, postřehu, koordinace a motoriky

Nevýhody počítačových her

- budování určité závislosti na PC hrách a časová náročnost
- snižují chuť trávit čas jinou hrou, např. venku s dětmi
- agresivita, násilí se může přesouvat do běžného chování dítěte v reálném životě
- nerozvíjí se schopnost učit se a pamatovat si
- dlouhé hraní vyvolává únavu a náznaky epilepsie
- nedostatečná ochranu zraku proti světlu
- hry je potřeba si kupovat (CD, DVD) = finanční náročnost

Co se týče **násilí**, meta-analýzy mnoha studií vytvořených k odhalování vlivu násilných počítačových her na násilí v reálném životě došly k závěru, že důkazy takových efektů téměř neexistují.

V aktuální vědecké literatuře, najdete velmi málo důkazů, podporujících tvrzení šířitelů strachu. Ve skutečnosti systematická pozorování ukázala, že pravidelní hráči počítačových her jsou více fyzicky zdatní, méně trpí obezitou, více si užívají venkovní aktivity, jsou více sociálně zapojení, přizpůsobiví a občansky uvědomělí než jejich nehrající vrstevníci.

Celá řada kontrolovaných výzkumných studií dokumentovala **pozitivní efekt** počítačových her na duševní rozvoj. Opakované experimenty ukázaly, že hraní počítačových her založených na rychlé akci dokáže výrazně zvýšit hráčův výsledek testu na vizuálně prostorovou orientaci včetně testů, které jsou součástí standardních IQ testů. Další studie odkazují na to, že některé druhy počítačových her zvyšují rozsah aktivní paměti, schopnost kritického myšlení a řešení problémů.

UVOLNĚTE STRES

Počítačové hry mohou být také prospěšné pro **duševní stav** člověka, protože pomáhají zbavit se stresu, deprese, uklidnit nervy a rozveselit se.

Vědci z Oxfordské univerzity

v průběhu výzkumu zjistili, že prospěšné vlastnosti závislosti na videohrách se projevují snížením traumatických vzpomínek a obtížných zážitků, které obsahují naše vědomí.



Není zdaleka tajemstvím, že trávení dlouhého času na obrazovce počítače je škodlivé pro **zrakové postižení**. Ukázal se však i pravý opak: některé počítačové hry mají pro naše oči blahodárné vlastnosti.

AGRESIVITA

Počítačové hry fungují jako jakýsi původce agresivního stavu. Osoba, která je predisponována k agresivnímu chování a krutosti, se bude chovat rozzlobeně a bude kopírovat chování své postavy v počítačové hře. Proto jsou počítačové hry velmi nebezpečné pro teenagery, jejichž emoční stav se mění každou minutu.



Muži jsou v důsledku hraní hry náchylnější k agresi a zlému chování než ženy.

Existuje nespočet skvělých videoher, jež jsou oblíbeným „střelivem“ pro ty, co tvrdí, že hry jsou příčinou morálního úpadku dětí a mládeže. V lepším případě jejich obsah mírní cenzori, v horším je úplně zakázou.



Nebezpečné počítačové hry

- Carmageddon (1997) – násilí
- Wolfenstein 3D (1992) - odkazy na nacisty
- Bully (2006) - násilí ve školním prostředí
- Heavy Rain (2010) - sexuální nádech
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (2004) - nahota a vybízení k sexuální aktivitě
- Postal (1997) & Postal II (2003) - brutální násilí



Oblíbené počítačové hry

- GTA 5
- The Sims 3 a 4
- FIFA 13 a 14
- Fortnite
- Diablo 3
- Far Cry 3
- Sim City 5
- World of Warcraft



Právě za počítačové hry se ročně v Česku utrací několik desítek milionů dolarů a tyto částky každým rokem stoupají rapidně nahoru.



Epic věnoval veškeré své výnosy z **Fortnite** od **20. března 2022 do 3. dubna 2022 na humanitární pomoc** lidem postiženým válkou na Ukrajině. Tipněte si, kolik se vybralo peněz!

A) Cca 6,5 mil.

B) Cca 3 mld.

C) Cca 1,5 mld.

Správná odpověď: B



Prosedět velkou část dne u počítačových her ještě nemusí nutně znamenat závislost nebo lenost. Velmi podobně totiž vypadá běžný **pracovní den profesionálních hráčů**, i těch, kteří se na své budoucí zaměstnání teprve chystají. Velká většina dnešních profi gamerů si při vzpomínkách na své začátky vybaví hodiny strávené u počítače, časté výtky rodičů, ale také první úspěchy v menších turnajích, které je nasměrovaly k jejich **budoucí kariéře**.



Kdyby mi někdo před několika lety řekl, že budu za hraní her dostávat výplatu, jen bych se smál," říká profesionální hráč legendární střílečky Counter Strike **Filip Dolenský**.



Co je to vlastně e-sport?

Jde o organizované **soutěžní hraní** jednotlivců nebo týmů v jakékoliv hře na počítači, konzoli nebo na mobilu. Soutěže mají jasná pravidla a účastnit se jich mohou **amatérští i profesionální hráči**.

Profesionálové dostávají od svých týmů **pravidelný plat**, další příjmy pak mají z výher na turnajích a sponzoringu.



30letý **Šťastný** je pomyslným králem mezi českými hráči. Ke Counter-Striku se dostal poté, co jako juniorský hokejista utrpěl několik zranění, která mu znemožnila se sportu naplno věnovat.

Autoři

Kristýna Dvořáková

Kateřina Nováková

Jan Rumanovský

