

READERS

**Potýkáte se s
kyberšikanou?**

**Jak jednoduše si můžete
vytvořit závislost?**

Co je to gambling?

Osmisměrka na poslední straně

Obsah

Úvod	2
Mikrotransakce	3
Gambling	4
Porušení věkové hranice	5
Podvody	6
Násilí ve hrách	7
Kyberšikana	8
Závislost na PC hrách.....	9
Zdravotní rizika PC her	10
Osmisměrka	11
Použité zdroje	12
Náš tým	14

Úvod

Vážení čtenáři,

vítáme Vás v prvním vydání časopisu Readers. Časopis Readers se zabývá technologiemi, jako jsou počítače a internet.

Toto vydání se především zabývá problematikou online hraní. Zaobírá se jeho výhodami a nevýhodami, jaký má vliv na naši psychiku, a jaké nebezpečí představuje. Dále je zde zpracovaná problematika používání internetu, kde pojednáváme o příčinách chyb, které lidi často dělají a řešení jejich následků. Jsou zde vyobrazeny určité případy a témata, které Vám pomůžou v prevenci.

Mikrotransakce

Tento pojem můžeme chápat jako peníze vložené do her pro vnitřní zacházení. Dříve hry byly jednosměrné. Respektive jste si koupil hru a hrál ji. Dnešní hry jsou převážně online s možností uložení dalších peněz.



Finance, které si přidáte do „vašeho virtuálního světa“ se už nikdy neuvidí s vaší peněženkou. Taková jsou rizika, ale existují takzvané komunitní obchody, kde vaše nakupené předměty či účty můžete prodávat. Každá hra preferuje vlastní měnu, která nemění kurz a upravují si ji podle sebe.

Za „mikro-měnu“ můžete koupit cokoli si představíte. Od různých vylepšení, až po nejnovější vybavení. Nejprodávanější jsou

obaly a pomalování na zbraně. v nynější době jsou nehranější hry pořád střílečky a hráči si vybudovali závislost nejen na zmíněných hrách, ale i vlastnit sebedražší předmět. Dle průzkumu, většina hráčů tvrdí, že vlastnit dražší položku je pro ně lepší a když už hru déle hrají, je pravidlo něco vlastnit. Signalizují, že jsou dobří a nejsou začátečníci.



Často se komunita potýká s komplexem kompenzace. „Ten, kdo má nejdražší kapsu je nejlepší“. Nemusí vždy jít o vložení dané enormní částky, avšak tato metoda je nejjistější. Zvýšit cenu vašeho inventáře lze pomocí gamblingu.

Gambling

Toto přejaté slovo nelze více připodobnit k ničemu jinému než k hracím automatům. Jedná se o hazard, který drtí rodiny, manželství i samotné lidi. Ani procento populace hráčů si nedokáže konstantě vydělávat na živobytí. Jediná výhoda je rychlý zisk. Na jednu stranu si rychle vyděláte, na druhou zase ještě rychleji proděláte. Ze začátku, kdy provedete mikrotransakci a koupíte si prvek pro gambling, už děláte chybu.



Tvůrci lákají na vysoké ceny a výherní šance, ale

nesmíte se nechat zmást. Po první výhře si lze vytvořit závislost, která nekončí hezky. Nedokážeme definovat, jestli jsou to oběti nebo tvůrci předběžné ztráty. Jakmile se porucha objeví, v mnoha případech to nemůžou zastavit.



Pro dospělou osobu je to velice poškozující, ale co nezletilí gambleři? Pro dítě jako takové lze veškerými způsoby obejít pravidla a zásady a dát se na hraní. Stačí jenom online prostředí a na start jenom malá částka. v zásadách lze často více vsadit než vůbec vlastnit. v takových to případech je to pro děti fatální.

Porušení věkové hranice

Násilí, sprostá slova, ale i explicitní násilné nebo erotické scény. Existují počítačové hry, které si v některých výjevech nezadají ani s těmi nejbrutálnějšími filmy. Přesto je rodiče neváhají koupit svým dětem.

Česká republika používá pro hodnocení her hodnotící systém PEGI. Ten využívá většina evropských zemí a Izrael. PEGI hodnotí hry podle určitých kritérií. Pokud se například v titulu objevuje násilí, neměl by se produkt dostat do ruky dětem mladším dvanácti let. Sprostá slova navýší věkovou hranici o další čtyři roky - na 16 let.

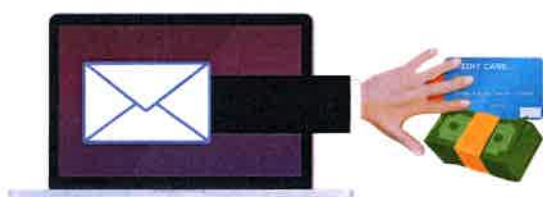
Aby byla hra doporučena od 18 let, musí se v ní nejčastěji vyskytovat sexuální scény či narážky či v titulu zaznít rasistické hlášky. PEGI se tak snaží podchytit všechny škodlivé prvky a pomocí nálepek je srozumitelně vysvětlit.

Dítě by mělo přes potencionální právní úpravu i tak mnoho možností, jak se k násilnému titulu dostat. Hra se dá například pořídit nelegálně na internetu či prostřednictvím digitální distribuce, kde od koupi titulu dělí pouze odkliknutí prohlášení, že uživatel dosáhl určené věkové hranice.



Podvody

Virtuální prostředí je skvělým místem pro podvodníky. Není jednoduché podvod dokázat, či najít jeho počátek. Kolikrát stačí jediné kliknutí, abyste něco ztratili. Právě proto se skoro každý pátý člověk v životě už s online podvodem setkal.



Herní podvody jsou nejčastější u free-to-play her, které přilákají velký počet hráčů a často obsahují mnoho nakoupitelných předmětů, čímž cena herních účtů stoupá.

Nejobvyklejším podvodem bývá odcizení účtu. Podvodníci toho mohou dokázat například pomocí falešné přihlašovací stránky. Probíhá to tak, že netušícímu hráči přijde e-mail, který ho alarmuje. Může se jednat třeba o hlášku, že jeho účet byl napaden, k čemuž ale ve skutečnosti nedošlo. Uživatel pak klikne na odkaz, který mu

přišel a je přesměrován na falešnou přihlašovací stránku. Může vypadat úplně totožně jako ta skutečná. Uživatel poté zadá svoje přihlašovací jméno a heslo a přijde tak o účet. Místo toho, aby ho stránka přihlásila, tak pošle zadané údaje podvodníkovi, který je pak může využít ke změně hesla. Účet může být poté prodán, či může dojít k vydírání, kdy podvodník požaduje peníze po majiteli účtu.



Nejlepší prevencí proti odcizení účtu je nikomu nesdělovat svoje heslo a vždy se ujistit, že stránka, kam heslo zadáváme, je skutečná. Hlavním znakem falešného e-mailu s odkazem je právě e-mailová adresa, která je úplně jiná, než ta uvedena u vývojáře hry.

Násilí ve hrách

V dnešní době mezi nejpopulárnější a nejprodávanější online hry patří střílečky. Denně je hraje miliony lidí, z čehož značná část jsou i děti.



Střílečky jsou v základu jednoduché. Několik hráčů je hozeno do předem vytvořené mapy, kde hlavním cílem je zabít protivníky. Z tohoto důvodu patří střílečky mezi nejnásilnější typ her.

Drtivá většina stříleček je doporučena jen pro hráče starší 17 či 18 let. u lidí mladších 13 let je kritický vývoj mozku, který může být narušen, či jinak ovlivněn častým hraním těchto akčních her.



U dětí je největším rizikem hraní těchto her zvýšení agresivity, a to především mezi 13 a 15 lety. Příliš častým hraním mohou děti přestat odlišovat reálný a virtuální svět. Další následek může být i bezcitnost vůči lidem.

Právě zabíjení ale není jediný zdroj násilí ve hrách. Vysoká kompetitivnost dnešních her způsobuje konflikty mezi jednotlivými hráči. Může se jednat o menší hádku, nebo i dlouhodobé nepřátelství, které může vyústit v kyberšikanu. Další zdroj násilí může být obtížnost hry. Při vysoké obtížnosti her dochází ke frustraci hráče, která může způsobit právě agresivitu.

I přes to, že hraní násilných her má své rizika, právě tyto hry jsou skvělým prostředkem pro snížení stresu.

Kyberšikana

Kyberšikana je moderní způsob šikany tak, jak ji známe, ale jenom v počítačovém prostředí. Zahrnuje různé formy on-line zneužívání, například: ubližování, vyhrožování, vydírání atd.



Nejčastěji se s ní setkáváme na sociálních sítích a v on-line hrách, buď v nenápadné formě prostřednictvím nepříjemných komentářů nebo zpráv, ale i v agresivní formě vyhrožování nebo obtěžování

často anonymními nebo falešnými profily.

Motivy agresorů jsou touha po moci, potřeba se blýsknout mezi vrstevníky, pomsta (třeba za to, že holka holce přebere kluka) a někdy také špatný vtip, který kvůli rychlému šíření na internetu může způsobit poměrně velké trauma oběti. Oběť během kyberšikany zažívá pocity strachu, studu a beznaděje a i toho, že to nikdy neskončí. Pokud se Vaše dítě mění před očima často poté, co strávilo nějaký čas na počítači nebo mobilu, tak zbystřete, nabídněte pomoc, ptejte se, co se děje a slibte, že se nebudete zlobit, když Vám dítě řekne cokoli.

Závislost na PC hrách

Počítačové hry se za posledních dvacet let dramaticky vyvinuly. v jejich zábavě však hrozí nebezpečí. Virtuální světy pro někoho mohou být mnohem zajímavější než ten náš skutečný.

Jaká je hranice mezi závislostí a koníčkem? Existuje několik definic a jejich kritéria pro stanovení závislosti, například:

- Neschopnost nehrát nebo omezit hraní.
- Pocit prázdnoty, když člověk není u počítače.
- Lhaní o své závislosti.
- Pokračování v hraní, i když víme, že to způsobuje problémy v životě (ve vztazích, v zaměstnání nebo škole).
- Méně vykonané práce či kradení peněz na hry.

Jak závislost na hrách může být nebezpečná? Existuje několik důvodů, z nichž jeden je, že důsledky nadměrného hraní mohou být dlouho očekávané a je ještě těžší je opravit. v tomto ohledu je můžeme porovnat s tabákem. Kouření může být bez znatelného nepohodlí po dobu dvaceti let. Ale pak mohou odhalit závažné onemocnění, jako je rakovina, a to může být už příliš pozdě.



Zdravotní rizika PC her

Rozvoj technické situace přináší nejen nové možnosti ale i nová nebezpečí. Životný styl mladých lidí prošel velkou změnou. Momentálně 70 % mládeže a dětí tráví svůj volný čas sezením u počítače než to, co bylo v minulých generacích.

To s sebou přináší četná zdravotní rizika (např. onemocnění pohybového systému, obezita, diabetu, oči, kardiovaskulární nemoci atd.) v Česku děti trénují asi 4 hodiny týdně a u televize i počítače tráví 14 hodin. Asi 40 % českých dětí ve věku od 11 do 15 let má špatné držení těla. Po zavodní hře vzrůstá tendence riskovat. Dlouhodobé sledování obrazovky se projevuje

napětím v očích, zčervenáním, rozmazaným a dvojítm viděním, podrážděním, popř. některý formy astigmatizmu.



Videohry jsou spojeny s rizikem epilepsie. Nové online hry jsou krvavé, brutální, náročné a graficky složité. Mohou přispět k emočním poruchám, obsedantnímu myšlení a agresivnímu chování. Dospívající, kteří se účastní online her, zhoršují kvalitu osobních a sociálních vztahů.

Osmisměrka

Klávesnice

Závislost

Internet

Počítač

Monitor

Podvody

Telefon

Hry

Y	E	A	P	Y	C	J	I	C	J
D	C	K	O	Z	M	Z	N	P	H
Y	I	W	D	Á	O	T	T	O	N
I	N	N	V	V	N	Q	E	Č	U
A	S	O	O	I	I	K	R	Í	K
W	E	F	D	S	T	N	N	T	G
E	V	E	Y	L	O	E	E	A	K
U	Á	L	P	O	R	U	T	Č	H
L	L	E	F	S	Y	K	H	R	Y
N	K	T	E	T	N	O	Y	V	V

Použité zdroje

1. Mikrotransakce

Autor: Němec J., publikováno 02/11/2018. Mikrotransakce. Alza. Čerpáno 18/03/2022.

Dostupné z: <https://www.alza.cz/mikrotransakce-hry-2018>

Warning symbol. (2018). [Obrázek]. <https://bit-tech.net/media/image/2019/5/b4a0c56a-0479-4f7f-8fe8-f63e7921b01a.jpeg>

Gems. (2013). [Obrázek]. <https://www.androidauthority.com/wp-content/uploads/2013/12/IAPs-2.jpg.webp>

2. Gambling

Autor: Spolek Stop závislosti, publikováno 26/08/2014. Gambling. Stop závislosti. Čerpáno 18/03/2022.

Dostupné z: <https://stopzavislosti.cz/gambling/>

Play online. (2019). [Obrázek].

https://miro.medium.com/max/1340/1*uKrRMjDPU9lxENurlyJvVQ.jpeg

Casino slot machine. (?). [Obrázek]. <https://thumbs.dreamstime.com/b/casin%C3%B2-online-e-concetto-di-gioco-slot-machine-sui-chip-dello-schermo-delle-carte-dei-dadi-mazza-smartphone-illustrazione-d-146004797.jpg>

3. Porušení věkové hranice

Autor: Zelenka J., publikováno 30/08/2015. Hrají malé děti násilné hry? Rodiče doporučený věk nezajímá, tvrdí prodejci. Lidovky.cz. Čerpáno 18/03/2022.

Dostupné z: https://www.lidovky.cz/byznys/hraji-male-deti-nasilne-hry-rodice-doporuceny-vek-nezajima-tvrdi-prodejci.A150827_144116_ln_zahranici_jzl

PEGI. (2012). [Obrázek]. <https://cdn.eteknix.com/wp-content/uploads/2012/07/Untitled.png>

4. Podvody

Autor: Kubala L., publikováno 30/03/2021. Jak Se Bránit před Herními podvody a co dělat, Když mi někdo Nabourá účet. Portál E-Bezpečí. Čerpáno 23/03/2022.

Dostupné z: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/rizikove-jevy-spojene-s-online-komunikaci/socialni-site/57-rizikove-jevy/2164-jak-se-branit-pred-hernimi-podvody-a-co-delat-kdyz-mi-nekdo-naboura-ucet>

Podvod. (?). [Obrázek]. <https://www.publicdomainpictures.net/pictures/250000/velka/scam.jpg>

Scam. (?). [Obrázek]. <https://get.pxhere.com/photo/scam-phishing-fraud-email-attack-mail-online-system-cybercrime-information-access-credit-money-hack-hacker-laptop-malware-password-protection-software-steal-text-graphic-design-illustration-Material-property-technology-paper-finger-icon-brand-rectangle-gesture-art-1566887.jpg>

5. Násilí ve hrách

Autor: Novinky.cz, publikováno (17/03/2009). Násilné Počítačové Hry Ohrožují mládež, tvrdí Experti. Novinky.cz. Čerpáno 23/03/2022.

Dostupné z: <https://www.novinky.cz/internet-a-pc/hry-a-herni-systemy/clanek/nasilne-pocitacove-hry-ohrozuji-mladez-tvrdi-experti-40221834>

Attack, fire, gun icon. (?). [Obrázek].

https://www.iconfinder.com/icons/2570772/attack_fire_gun_machine_man_icon

6. Závislost na PC hrách

Autor: Tým neprohraje.se, publikováno 15/05/2015. Jak poznat Závislost Na počítačových hrách? Neprohraje.se. Čerpáno 18/03/2022.

Dostupné z: https://www.neprohraje.se/zavislost_na_pocitacovych_hrach/

Gamepad. (?). [Obrázek]. <https://www.maxpixel.net/static/photo/1x/Xbox-Computer-Game-Gamepad-Video-Games-Controller-1827840.png>

7. Zdravotní rizika počítačových her

Autor: Nešpor, K. & Csémy, L., publikováno 2007. Zdravotní Rizika počítačových her a videoher - NIDV. Národní registr výzkumů dětí a mládeže Čerpáno 18/03/2022.

Dostupné z: <http://vyzkum-mladez.nidv.cz/zprava/1351173444.pdf>

Laptop Man. (?). [Obrázek]. <https://www.maxpixel.net/static/photo/1x/Working-Boy-Work-From-Home-Laptop-Man-5955203.jpg>

Náš tým



Patrik Panský



Yaroslav Hryhorchak



Dominik Klouda

