

www.Dteenagera.cz

d eník

T eenagera

- Úvod
- Online hry
- Historie her
- Zábava ale i rizika
- Gambling
- Kyberšikana

Online hry



45,-

Obsah

Strana 3 - 4

Online hry a jejich historie

Videoherní žánry

Strana 5 - 6

Zábava ale i Rizika

Násilí a Videohry

Strana 7 - 8

Podvody a Kybershikana

Mikrotransakce

Strana 9 - 10

Gambling

Závislost a Zdravotní rizika

Úvod

Vážení čtenáři,
vítáme Vás v prvním vydání časopisu **Deník Teenagera**. Časopis se zabývá technologiemi, jako jsou počítače, mobilní telefony, ale také móda, sport a mnoho dalších.

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. Přejeme vám ke čtení hodně klidu a pohody.

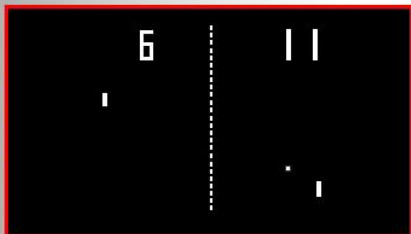
Co to vlastně je ta Online hra?

Online hra je opakem singleplayer hry, neboli hry pro jednoho hráče. Narozdíl od Singleplayer her se v Online hrách můžeme utkat, soupeřit, nebo spolupracovat s ostatními lidmi, kteří hrají s Vámi. Online hry jsou hry určené nejen ke hraní na počítači, ale dají se také hrát na herních konzolích (X-Box, Playstation, Nintendo, atd...). Počítačové hry jsou druh softwaru šířeném pomocí internetových služeb jako jsou například: Steam, Epic Games, Blizzard a mnoho dalších. Zastaralejší formou se dají instalovat přes nosiče DVD, CD, atd. Počítačové hry slouží především k zábavě, uvolnění a relaxaci.

Moderní počítačové hry disponují obvykle krásnou grafikou a propracovaným příběhem. Vývoj počítačových her bývá často zdoluhavý a podle velikosti vývojového týmu trvá i několik let. V posledních letech se také stává velkým trendem hrát online hry na mobilních telefonech. S rozšířením platformy Android je hraní her ještě jednodušší. Díky tomu se rozšiřují ale i vznikají celosvětově populární hry.

Jak to vlastně začalo?

První hry vznikaly v průběhu osmdesátých let minulého století. Jednalo se nejčastěji o, přes počítač hrané, stolní RPG hry. Hráči se navzájem spojovali nejčastěji pomocí vysokoškolských sítí a hry hráli buďto přímo online, nebo přes e-maily. Počátkem devadesátých let se již začal rozvíjet internet, čehož využilo mnoho klasických PC her. Například legendární střílečka Doom od id Software, která zavedla nový koncept online hraní - deathmatch. Jedná se o dnes již klasický způsob klání, kde se střetává řada hráčů, a soutěží o to, kdo dokáže nejvícekrát „zabít“ ostatní v časovém limitu s tím, že platí, že po každém zabítí se mrtvý hráč okamžitě ožívuje a jeho „vrah“ získává body pro sebe či své družstvo. Nedlouho poté se přidaly i tahové strategie, které již dříve podporovaly hru více hráčů na jednom počítači, a kde nároky na rychlost připojení i na přenesené objemy dat byly naprosto minimální.



Jedna z prvních her s názvem PONG vydána 29. listopadu 1979.

Singleplayer/offline

Počítačové hry se skládají z virtuálního světa které může hráč nějakým způsobem ovlivňovat dění takového virtuálního prostředí. Nejčastěji jde o určitý úkol, který musí hráč splnit.

Náměty počítačových her jsou různé, například film, historické reálie, války, náměty úplně smyšlené.

Hlavní žánry počítačových her jsou: Adventury, textovky, grafická point and click adventury, akční adventury, Akční počítačová hry: FPS - střílečky z pohledu první osoby, TPS - střílečky z pohledu třetí osoby, Survival horory, taktický simulátory, arkády, plošinovky, bojovky, logické, sportovní, závodní, strategie, tahová strategie TBS, Realtimeová strategie (RTS), Budovatelská strategie - tycoon, tower defense - TD, simulátory, Hry na hrdiny (RPG, dungeons, "diablovky", MMORPG masivně multiplayerová online hra na hrdinu.

Nedlouho poté se přidaly i tahové strategie, které již dříve podporovaly hru více hráčů na jednom počítači, a kde nároky na rychlost připojení i na přenesené objemy dat byly naprosto minimální. V polovině devadesátých let se pak koncept online hraní rozšířil i mezi real-time strategie, neboť zrychlení internetu a nové technologie již umožňovaly přenášet objemy dat dostatečné pro tento typ her. Na přelomu století již většina herních žánrů podporovala online hru. Moderní počítačové hry nabízejí mnoho zábavy, skvělou grafiku a velice chytlivou atmosféru. Proto se staly doslova masovou zábavou pro bezpočet hráčů.



Cyberpunk 2077 je hra která byla vydána 20. prosince 2020

© Memories Over Mocha / Adobe Stock

Žánry

Stejně jako u knih?

Stejně jako u knih, filmů a seriálů máme i herní žánry. Hry dělíme na akce, adventury, strategie, RPG, Simulátory, Sportovní a mnoho dalších.

Akční hry jsou většinou zastoupeny právě střílečkami, ať už online nebo offline. Může se jednat i o hry zaměřené na postřeh a rychlé reakce.

Podobně širokým širokým žánrem jsou hry **Dobrodružné**.

Série Assassin's Creed nebo Watch Dogs se mezi ně může hrdě hlásit, i když obsahuje prvky RPG či akce. Tyto hry jsou většinou single-player příběhovky.

MMORPG. Jde jen o převtělení žánru do obrovských on-line světů, kde se budete potkávat s hráči z celého světa. Patrně na světě neexistuje nikdo, kdo by neslyšel o hře World of Warcraft, ač není zdaleka jediným zástupcem.

Detektivní hry které občas potkáte i pod názvem adventura. Pravidla žánru jsou velmi volná, herní série Polda je skvělým Českým zástupcem mezi detektivními hrami.

Akce

- First person akce
- Third person akce
- Arkády
- Bojové
- Plošinovky
- Taktické akce

Adventury

- 2D adventury
- 3D adventury
- Interaktivní filmy
- akční adventury
- textové adventury

Strategie

- Tahové strategie
- Budovatelské strategie
- Realtime strategie
- Sociální strategie

RPG

- (Role play game)
- Mezi nejznámější RPG hry patří herní série
- Grand Theft Auto
- Zaklínač
- Red Dead Redemption

Nejznámější hry

Podle daného žánru

Důležité je podotknout že výběr her je zcela udělán podle názorů z našeho týmu.

Counter Strike:Global Offensive



https://store.steampowered.com/CounterStrike_Global_Offensive/

League of Legends



<https://www.leagueoflegends.com/cs-cz/>

Minecraft



<https://www.minecraft.net/en-us>

Terraria



<https://store.steampowered.com/app/Terraria/>

Total War:Rome II



<https://www.slza.cz/gaming/total-war-rome-2>

Total War: Warhammer III



<https://www.slza.cz/gaming/total-war-warhammer-3>

Zaklínač 3: Divoký hon



https://store.steampowered.com/Zaklana_3_Divok_hon/

Grand Theft Auto V



https://store.steampowered.com/Grand_Theft_Auto_V/

Zábava ale i Rizika

Rozvoj techniky sebou přináší nové možnosti, ale i nová rizika. V této části textu se zaměříme na velmi vážné téma a to jsou rizika počítačových her, a to zvláště pro děti a dospívající. Pojem videohry zahrnuje nejen počítačové hry, ale i hry provozované např. na mobilních telefonech nebo konzolích. V následující tabulce se zaměříme na klady i rizika, které nám mohou hry přinést.



Rozvoj cizích jazyků	Závislost
Zlepšení rozhodování	Mikrotransakce
Týmová práce	Zvýšená agresivita
Zlepšení vedení a strategií	Kyberšikana
Rozvíjení empatií	Nedostatek spánku
Zaplnění volného času	Psychické problémy
Zlepšení kreativity	Nedostatek pohybu

Rozvoj cizích jazyků

Jelikož v online hrách hrajeme často s jinými národnostmi, tak se obvykle ve skupině domlouvá například plán hry v jazyce, který všichni ovládají. Je také možné že někteří hrají, aby poznali nové kamarády nebo také obohatili svůj slovník a třeba se naučili nějaký nový slova v jazyce který je zajímavý.

Zlepšení kreativity

Spousta videoher nabízí manipulaci s předměty. Hra Minecraft je známa díky své jednoduché grafice a možnosti si ve svém virtuálním světě postavit cokoliv, od soch až po svá vlastní města.

Zlepšení Rozhodování

Hry jsou často rychlé a je to také o rychlém rozhodnutí. Například když stojíš v poli s dobrou zbraní a vidíme protivníka bez zbraně bylo by hloupé rozhodnutí vzít nohy na ramena.

Týmová práce

Online hry jsou většinou týmové a proto je nutnost pro hráče spolupracovat co nejvíce to je jde. Důležité je promýšlet taktiky, plánovat a naslouchat druhým.

Závislost

V dnešní době je velmi jednoduché si vybudovat na hrách závislost, díky jejich dostupnosti. Jedná se totiž o jednoduchou formu zábavy, která je všem dětem ale i dospívajícím dostupná. Tidiž je nutné si hlídat kolik času trávíte denně hraním videoher.

Psychické problémy

Největší rizika jsou podle odborníků jednoznačně spojena s užíváním sociálních sítí. Kromě negativního vlivu na paměť přináší i psychické problémy jako úzkost a deprese. Zaznamenán je i vyšší počet sebevražd u lidí izolovaných na sociálních sítích. U online her je zvýšené riziko epilepsie.

Mikrotransakce

Mikrotransakce v online hrách vám zpříjemní nebo zkrášlí průběh danou hrou. Mikrotransakce jsou především rizikem pro mladší publikum, které ještě plně nerozumí financím a koupí si předmět nebo vylepšení přes kreditní kartu nebo přes PaySafe Card.

Zvýšená agresivita

Téměř všichni známe tu situaci, když se nám něco nepovede tak jsme naštvaní. Ve hře, když se to nepovede víckrát tak tím méně máme na to nervy ale i tak se to snažíme dohrát/vyhrát a když se nám to víckrát nepovede je možné, že nervy nám ujedou a například uhodíme do stolu anebo rovnou zařít na kterém jsme rozbijeme.

Způsobují online hry

Násilí?

V dnešní době mezi nejpopulárnější a nejprodávanější online hry patří střílečky. Denně je hrají 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.



<https://www.nytimes.com/2013/02/12/science/studying-the-effects-of-playing-violent-video-games.html>

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. Je důležité podotknout, že hráč her si musí uvědomovat že je to jen hra, pokud si naopak bude zabíjení lidí ve hře užívat, tak je možné že se agrese může promítnout i v reálném životě a to je problém.



<https://edition.cnn.com/2016/07/25/health/video-games-and-violence/index.html>

Sudoku na odreagování

8	4			7				
7				6	2			
			5			2		
		8	7				1	2
1	7				8		4	
	6			4	1			
		6				5		9
			9	8				6
			6			7	3	

Podvody a Kyberšikana

Podvody

Online prostředí je skvělým místem pro podvodníky. Není jednoduché podvod dokázat, či najít jeho počátek. Kolikrát stačí jedno chybné 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 (hry zdarma), které přilákají velký počet hráčů a často obsahují mnoho nakupitelných předmětů, kterými jsou například účty samotných hráčů.



<https://www.shutterstock.com/cs/search/hacker>

Nejobvyklejším podvodem bývá krádež 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, ale pokaždé se liší URL adresou od originální stránky. 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.

Kyberšikana

Kyberšikana je stále docela nový 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 nepřijemných komentářů nebo zpráv, ale i v agresivní formě vyhrožování nebo obtěžování často anonymními nebo falešnými profily.



<https://www.bety.cz/deb-a-rodina/clanky/36737/Pomoc-ditei>

Motivy agresorů jsou touha po moci, pomsta 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 bezraděje 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 zbystrěte, nabídněte pomoc.

Linka bezpečí funguje 24 hodin denně a zcela anonymně a je skvělým řešením pro tyto problémy.

116 111	606 021 021
OBAVY Z VÁLKY NA UKRAJINĚ	TIPY pro rodiče
TIPY pro děti a mladistvé	TIPY pro rodiče
1. Neodpovídejte na provokace. 2. Neodpovídejte na provokace. 3. Neodpovídejte na provokace. 4. Neodpovídejte na provokace. 5. Neodpovídejte na provokace. 6. Neodpovídejte na provokace. 7. Neodpovídejte na provokace. 8. Neodpovídejte na provokace. 9. Neodpovídejte na provokace. 10. Neodpovídejte na provokace.	1. Neodpovídejte na provokace. 2. Neodpovídejte na provokace. 3. Neodpovídejte na provokace. 4. Neodpovídejte na provokace. 5. Neodpovídejte na provokace. 6. Neodpovídejte na provokace. 7. Neodpovídejte na provokace. 8. Neodpovídejte na provokace. 9. Neodpovídejte na provokace. 10. Neodpovídejte na provokace.
www.linkabezpeci.cz	www.rodicovskalinka.cz

<https://www.linkabezpeci.cz>

Mikrotran\$akce

Tento pojem můžeme chápat jako peníze vložené do her které nám mají zkrášlit nebo zpříjemnit průběh hrou. 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 cokoliv si představíte. Od různých kosmetických vylepšení, až po nejnovější a lepší vybavení. Nejprodávanejší jsou obaly a skiny na zbraně. V nynější době jsou nehranější hry pořád First Person Shooter hry, neboli (Střilečka z pohledu první osoby) a hráči si vybudovali závislost nejen na zmíněných hrách, ale i vlastnit sebedražší předmět.



Tento herní skin byl prodán v roce 2018 za 61 000 \$. Což je v přepočtu 1 453 325 Kč.

©alexandr/Adobe Stock



https://www.conlupky.cz/

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.



https://www.atacz/mikrotransakce-hry-2018

Stejně jako herní automaty

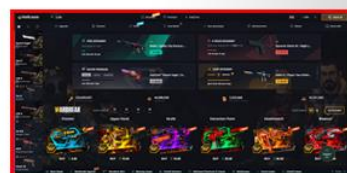
Gambling

Pro dospělou osobu je to velice poškozuující, 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 případech je to pro děti fatální.



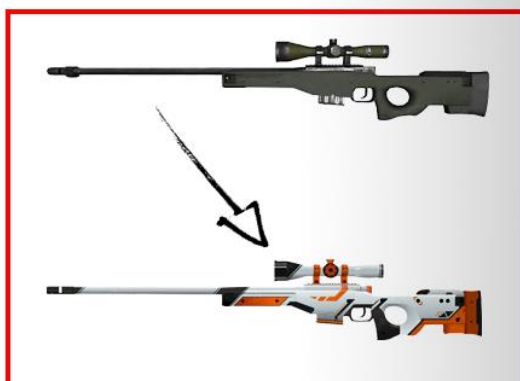
Pro dospělou osobu je to velice poškozuující, ale co nezletilí gambleři? Pro dítě jako takové lze veškerými způsoby obejít pravidla a zásady a dát se na hraní. Stačí jenom online prostředí a na start jenom malá částka. v zásadách lze často více vsadit než vůbec vlastnit. v takových případech je to pro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

Pro dospělou osobu je to velice poškozuující, 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 případech je to pro děti fatální.



Online stránka www.hellcase.en

Online stránka Hellcase je webová Gambling stránka která je volně dostupná na internetu. Věkové omezení je zde od 18 let, ale obejít toto omezení lze obejít pouhým přihlášením přes E-mail. Tato stránka je stejná jako ostatní gambling stránky s jedním rozdílem, že se zde nevyhrávají peníze ale „skiny“ do hry Counter Strike:Global Offensive. Skiny jsou placené kosmetické zkrášlení (většinou zbraní, nožů a samotné postavy) jež si můžeme zakoupit do hry CS:GO. Některé skiny sahají až do tisíců Kč.



@akrasnik/Aldona Stock

Závislost a Zdravotní Rizika

Závislost

Počítačové hry se za posledních dvacet let dramaticky vyvinuly. V jejich jednoduché zábavě však hrozí velké 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 omezit hraní.
- Pocit prázdnoty nebo vyčerpání když člověk není u počítače.
- Lhaní o své závislosti. (Hráč si nedokáže připustit že je závislý).
- Pokračování v hraní, i když víme, že to způsobuje problémy v životě (ve vztazích, v zaměstnání nebo škole).
- Méně výkonný v práci.



<http://www.zenyprozeny.cz/art/8889-nejste-uz-take-zavisli-na-mobilnim-telefonu/>

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 ztelného nepohodlí po dobu dvaceti let. Ale pak mohou odhalit závažné onemocnění, jako je rakovina, a to může být už příliš pozdě.

Zdravotní Rizika

Rozvoj technické situace přináší nejen nové možnosti ale i nová nebezpečí. Životný styl mladých lidí prošel velkou změnou. Momentálně 70 % mládeže a děti 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 zavodnění hře vzrůstá tendence riskovat. Dlouhodobé sledování obrazovky se projevuje napětím v očích, zčervenáním, rozmazaným a dvojitým viděním, podrážděním, popř. některé 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.



<https://www.kate.cz/rodina-e-domov/pribeh-tenisty-syn-je-zavisly-na-hranim-pocitacovych-her-30803.html>

Seznam použitých zdrojů

-Autor: Němec J., publikováno 02/11/2018. Mikrotransakce. Alza. Čerpáno 18/03/2022.
Dostupné z: <https://www.alza.cz/mikrotransakce-hry-2018>
-Autor: Spolek Stop závislosti, publikováno 26/08/2014. Gambling. Stop závislosti. Čerpáno 18/03/2022.
Dostupné z: <https://stopzavislosti.cz/gambling/>
-Autor: Zelenka J., publikováno 30/08/2015. Hrají malé děti násilné hry? Rodiče doporučený věk nezajímá, tvrdí prodejci. Lidovky.cz. Čerpáno 18/03/2022.
-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-ohrozuj-mladez-tvrdi-experti-40221834>
-<https://cs.wikipedia.org/wiki/Gamblerstv%C3%AD>
-<https://www.neprohraji.se/gambling/>
<https://www.denik.cz/hry/intel-cesi-maji-v-oblibe-pc-i-online-hrani-hry-se-uci-kupovat-20150825.html>

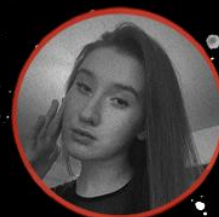
Grafické zpracování

Grafický design byl inspirován časopisy **Dtest** a časopisy ze stránky www.spotrebaprozivot.cz

Náš Tým



Ivanka Nguyen Thi Thu Huyen



Michela Pešková



Vojtěch Smítka

POTŘEBUJETE HERNÍ DĚLO?

Bestsellery				
 ★★★★★ (11) Gaming Knight GC144, herní PC 34 989 Kč Do košíku	 ★★★★★ (8) Gaming Knight GC141, herní PC (IEM) 36 989 Kč Do košíku	 ★★★★★ (5) Gaming Squire GC113, herní PC 19 489 Kč Do košíku	 ★★★★★ (5) Gaming Paladin GC127, herní PC 43 990 Kč Do košíku	 ★★★★★ (1) Gaming Paladin GC128, herní PC 46 990 Kč Do košíku

Sponzorem dnešního vydání jsou www.videoherni-dela.cz

Potýkáte se s jakýmkoli druhem šikany?

Stránka linka bezpečí je tu pro Vás.
Linka funguje 24 hodin denně a zcela anonymně.
V případě že máte jakýkoli problém, který ne-
chcete řešit s kamarády ani blízkými volejte na
číslo 116 111.



linka bezpečí
ZDARMA, NONSTOP, ANONYMNĚ
116 111
POMOC@LINKABEZPECI.CZ
www.LINKABEZPECI.cz

KRÁTKÝ SOUHRN

Denník Teenagera 05/2022

Květnové vydání Denníku Teenagera Vám přinese čerstvě náš pohled na problematiku Online her. Zaměříme se na zábavu kterou nám Online hry mohou přinést a naopak rizika, které tyto hry nesou. Seznámíme se zde s herními žánry, nejpopulárnějšími hrami, ale i riziky jako jsou například dlouho diskutované téma, jestli online hry opravdu způsobují násilí, jak se dají za jednu noc prodělat tisíce až desetitisíce korun, videoherní závislost a internetový zloději a podvodníci. Je důležité tyto věci nebrat na lehkou váhu a vždy brát vše s rozumem. A tímto se loučíme a velmi děkujeme za přečtení našeho časopisu **Denník Teenagera!**

