

Vplyv mikrotransakcií vo videohrách na modernú spoločnosť*

Dariia Drobna

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

`xdrobnad1@stuba.sk`

00000000

29. september 2022

School of Hard Knocks

SOCI4568 L01 Sociology of Physics

For: Professor Y.R.U StillHere

Abstrakt

Predmetom článku je objasniť vplyv mikrotransakcií v moderných aj starších videohrách na členov spoločnosti, najmä na deti a tínedžerov.

Keďže tradičné hazardné hry pre dospelých sú výlučne obmedzené a kontrolované vládou, je povinné vyvinúť potrebné mechanizmy na kontrolu novej a neuveriteľne rýchlo sa rozvíjajúcej kategórie hazardných hier, ktorá je určená na upútanie pozornosti moderných hráčov – hazardná hra novej doby, nazývaná mikrotransakcie.

Niektoré typy regulácií (alebo pokusov regulovať predátorský charakter mikrotransakcií) už existujú. Čínska vláda napríklad obmedzila herný čas medzi neplnoletými na 3 hodiny týždenne a vyhlásila, že deti mladšie ako 12 rokov nemôžu vykonávať žiadne herné mikrotransakcie, pretože v krajine rastie počet herných závislostí [?]. Krajina tiež zriadila Národnú správu tlače a publikácií (NPPA), ktorá je zodpovedná za reguláciu a obmedzovanie problémov s videohrami a aplikáciami médií. Otázkou je, či je potrebné vytvoriť podobnú inštitúciu v Európskej únii?

Tento článok preskúma históriu a vysvetlí podobnosti a rozdiely, typy a aplikácie tradičného a moderného typu hazardných hier; a navrhne riešenie uvedeného problému.

1 NEW section September, 29th 2022

Motivate your reader and explain your writings. Introduction is not divided into parts. Write an explicit version of the structure of the article. Here is an example.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Ing. Mohammad Yusuf Momand, MSc.

And text can be presented as a picture. Some argument.

2 Úvod

Motivujte čitateľa a vysvetlite, o čom píšete. Úvod sa väčšinou nedelí na časti.

Uveďte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 3. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 5 a 6. Záverečné poznámky prináša časť 7.

3 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

4 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 4.1), a potom na ešte nejaké (časť 4.1).¹

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [?], ale bolo dokázané, že to tak nie je [?,?]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [?]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

4.1 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec

2. druhá vec

(a) x

(b) y

4.2 Ešte nejaké vysvetlenie

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

5 Dôležitá časť

6 Ešte dôležitejšia časť

7 Záver