

Toxické správanie a podvádzanie pri hraní

Podvádzanie pri hraní digitálnych hier patrí pod toxické správanie a v najširšom kontexte pod sociálne neželané správanie, pričom zastrešuje širokú škálu prejavov. Faktory sociálne neželaného správania zahŕňajú úžitok z danej aktivity, kompetitívny charakter hrania, príslušnosť ku skupine a zástupné učenie v rámci skupiny. Taktiež sem patrí nepravdepodobnosť dôsledkov za skutok alebo prípadná odmena (napríklad uznanie), nízka pravdepodobnosť prichytenia, priechodnosť vzťahov s inými hráčmi, geografická vzdialenosť od tých, ktorým podvádzaním možno uškodiť, avšak aj fakt, že sa im neškodí priamo, ale sprostredkovane (virtuálne). Treba spomenúť aj pocit nevýhody voči ostatným hráčom (ktorý hráč vyrovnáva tým, že podvádza) alebo podvádzanie ako akt rebelantstva (voči autorite/nariadeniu). V neposlednom rade viaceré determinanty osobnosti, akou je behaviorálna kontrola zahŕňajúca sebaúčinnosť viazanú na podvádzanie, takisto motívy podvádzajú, minulá skúsenosť s podvádzaním, integrácia aktu podvádzania so sebaobrazom, schopnosť podvod racionalizovať, postoj k podvádzaniu, kreativita podvodníka, pocit anonymity, deindividualizácia a disinhibícia. Kapitola predstavila experimenty psychológa Dana Arielyho, týkajúce sa nečestného správania, v rámci ktorých zosumarizovanie výsledkov poukázalo na fakt, že podvádza každý, teda aj inteligentní účastníci z dobrých pomerov. Keď sa znížilo riziko odhalenia, účastníci nezačali podvádzajúť vo väčšom meradle, viacerí podvádzali iba o trochu viac. Podvádzanie je jednoduchšie, ak sa netýka hotovosti a pripomienka morálnych zásad výrazne znížila mieru podvádzania. Hoci je Arielyho práca na poli psychológie nečestnosti a klamstva globálne známa, tiež sme predstavili určité limity jeho skúmania. Dôležitou súčasťou témy je predstavenie negatívnych účinkov sociálne neželaného správania pri hraní, ako je ničenie herného zážitku, frustrácia, negatívna reputácia hry alebo komunity s následkom možného odlivu súčasných alebo potenciálnych hráčov a morálne dôsledky. Diskusiu o negatívnych faktoroch ako dôsledku toxického správania v rámci digitálnych hier však nie je možné limitovať iba na faktory virtuálneho sveta, pretože tento fenomén má presah aj do iných sfér života vrátane tých fyzických. Tvorcovia hier sa preto snažia prichádzať so stále novými spôsobmi, ako toxické správanie identifikovať, nahlasovať a eliminovať. A naopak, hráči sa snažia vymyslieť, ako novými spôsobmi môžu tieto opatrenia obchádzať. Menej často sa poukazuje na herné a psychologické výhody podvádzania pri hraní v rámci hier pre jedného hráča. V prípade hier pre jedného hráča sa témou podvádzania

akademická obec zaoberá minimálne, primárne sa jej pozornosť upriamuje na hry pre viacerých hráčov. Podvádzanie ovplyvňuje dynamiku hrania a verzatilitu herného štýlu, má potenciál ozvláštniť pôvodný obsah hry o nové elementy, redukuje časovú náročnosť hry, bráni núde a pomáha regulovať náladu, eliminovať stres a môže viesť ku katarzii, k stavu flow a k naplneniu niektorých psychických potrieb.

- Definícia podvádzania pri hraní
- Formy a motívy podvádzania pri hraní
- Faktory sociálne neželaného správania
- Experimenty psychológa Dana Arielyho týkajúce sa nečestného správania
- Opatrenia proti toxickému správaniu v digitálnych hrách
- Benefity a negatívne vplyvy toxického správania pri hraní
- Otázky, úlohy a odporúčané čítanie

Definícia podvádzania pri hraní

Herný trh v súčasnosti ponúka množstvo príležitostí a rozsiahlu hráčsku základňu, čo prináša aj negatíva, medzi ktoré jednoznačne patrí rozmach toxického správania v digitálnych hrách, ktoré nepochybne zahŕňa i podvádzanie. Najširšia definícia opisuje podvádzanie ako „*získanie neférovej výhody nad ostatnými*.“^[1] Podvádzanie špecificky pri hraní však môžeme definovať ako: „*každé správanie, ktoré hráč uplatňuje so zámerom získania výhody nad spoluhráčmi alebo dosiahnutia cieľa v hre, je podvodom v prípade, ak podľa pravidiel hry alebo uváženia operátora hry túto výhodu alebo cieľ hráč nemá dosiahnuť*.“^[2]

^[1] PASSMORE, C. J. et al.: A Cheating Mood: The Emotional and Psychological Benefits of Cheating in Single-Player Games. In MIRZA – BABAEI, P., McARTUR, V.: *Proceedings of 2020 ACM CHI PLAY* (CHI PLAY '20). USA : Association for Computing Machinery, 2020. s. 58.

^[2] YAN, J., RANDELL, B.: An Investigation of Cheating in Online Games. In *IEEE Security & Privacy*, 7(3), 2009, s. 37.

Formy a motívy podvádzania pri hraní

Podvádzanie pri hraní zastrešuje širokú škálu správania: manipulovanie s kódom alebo konfiguráciou; spolčenie sa s inými hráčmi so zámerom získať výhodu – „win-trading“ (napr. v StarCraft[1] sa dohodnú dvaja hráči, že každý raz prehrá a každý za výhru získa bod, a tým sa posunie v rebríčku); escaping (únik; ak hráč vidí, že má prehrať, tak sa odpojí); využívanie umelej inteligencie (tzv. boti); predávanie pokútne získaných virtuálnych objektov za skutočné peniaze; „wall hack“ (urobí steny priehľadnými), oddialenie reakcie protivníka spomalením jeho internetového pripojenia; skompromitovanie hesla alebo predstieranie, že je hráč administrátorom hry s cieľom vylákať heslo od iného hráča; duping (nelegálne vytváranie kópií vzácnych predmetov); exploiting (použitie elementu hry spôsobom, na ktorý nebol určený, ako napr. nájdenie položky alebo úlohy, ktorá zlepši schopnosti hráča, ale ktorú dizajnéri hry nenavrhli s týmto zámerom); sociálne inžinierstvo ako využívanie ľudí (napríklad si hráč požičia predmet a už ho nevráti, navedie iného hráča, aby išiel do nebezpečnej oblasti a potom ho zabije a vezme si jeho korisť, skúsený hráč sa tvári ako začiatočník a snaží sa od iných vylákať určité výhody) a mnohé iné spôsoby.[2] [3] Niekedy aj sám výrobca hry predáva vylepšenia alebo určité „skratky“. Napríklad The magic llama v Sims 3[4] dostupná po aktivovaní možnosti používať „cheaty“ v nákupnom móde medzi dekoráciami umožní hráčovi pridať hernú menu alebo maximalizovať body karmy. Motívom k podvádzaniu môže byť: získanie výhody nad ostatnými, zníženie náročnosti hry, rýchlejšie prejdienie (miest, ktoré považuje hráč za príliš náročné, nudné, opakujúce sa), prejdienie miesta, na ktorom sa hráč zasekol (z dôvodu technických problémov, náročnosti hry, chýbajúcich inštrukcií, dizajnu levelu a i.), získanie zdrojov (vrátane finančného zisku), statusu či prestíže a emocionálne dôvody ako zábava alebo pomsta.[5] [6]

Podvádzanie je súčasťou toxického správania, ktoré označuje celú škálu negatívneho správania v špecifickom digitálnom prostredí: verbálne obťažovanie, vyhrážanie, trolling (akcia s negatívnym zámerom), rozličné formy kyberšikanovania ako napríklad griefing (definovaný ako spôsob hrania, zameraný na vyvolanie smútku u protihráčov alebo narušenie potešenia z hry[7]), doxxing (verejné šírenie súkromných informácií)[8] alebo swatting (anonymné privolanie polície/zásahovej jednotky na daného človeka[9]), prejavy sexizmu, rasizmu, homofóbie, podvádzanie, zámerné hranie zle/slabo, predčasné opustenie hry, smurfing (skúsení hráči využívajú menej skúsených hráčov, profitujú z ich nevedomosti, predstierajú, že sú nováčikovia[10]), zámerné strieľanie spoluhráčov z tímu či iné formy sabotáže vlastného tímu.[11]

- [1] Blizzard Entertainment: Starcraft. [digitálna hra].USA: Blizzard Entertainment, 1998.
- [2] CONSALVO, M.: *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. USA: MIT Press, 2007, s.113-121.
- [3] YAN, J., RANDELL, B.: An Investigation of Cheating in Online Games. In *IEEE Security & Privacy*, 7(3), 2009, s. 39-40.
- [4] The Sims Studio: The Sims 3. [digitálna hra].USA: Electronic Arts, 2009.
- [5] CONSALVO, M.: *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. USA: MIT Press, 2007, s.122, s. 166.
- [6] Doherty In PASSMORE, C. J. et al.: A Cheating Mood: The Emotional and Psychological Benefits of Cheating in Single-Player Games. In MIRZA – BABAEI, P., McARTUR, V.: *Proceedings of 2020 ACM CHI PLAY (CHI PLAY '20)*. USA : Association for Computing Machinery, 2020. s. 59-60.
- [7] RUBIN, V. L., CAMM, S. C.: Deception in video games: examining varieties of grieving. In *Online Information Review*, roč. 37, č. 3, 2013, s. 372.
- [8] KOWERT, R.: Dark Participation in Games. In *Frontiers in Psychology*, 11/2020, s. 5.
- [9] Ibid.
- [10] SVETLÍK, T.: *Efektivita prevencie negatívneho správania v digitálnych hrách*. [Diplomová práca]. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2022, s. 10.
- [11] Kwak a kol., 2015, de Mesquita Neto and Becker, 2018 In KORDYAKA, B., JAHN, K., NIEHAVES, B.: Towards a unified theory of toxic behavior in video games. In *Internet Research*, roč. 30 č. 4/2020, s. 1083.

Faktory sociálne neželaného správania

V širšom kontexte podvádzanie (nielen v hrách) tiež patrí pod sociálne neželané správanie, tento termín je nadradený aj toxickému správaniu. V súčasnosti sa toxické prejavy považujú v hrách za bežne prítomné, aj keď ich miera je závislá od titulu a opatrení proti toxickým prvkom, ktoré sa k nim viažu. V analýze T. Svetlíka, ktorý od októbra 2020 do októbra 2021 sledoval dvestopäťdesiat hier League of Legends[1], sa negatívne správanie vyskytlo v určitej forme v 81,2 % hier.[2] Teraz si v krátkosti priblížime faktory, ktoré majú tendenciu sociálne neželané správanie podporovať:

1) **Úžitok** z daného správania. Rovnako ako pri iných typoch rozhodnutí mozog zvažuje aj výhody a náklady jednotlivých alternatív a potenciálny krátkodobý alebo dlhodobý zisk.[3] Samotný **kompetitívny charakter digitálnych hier** svojím spôsobom podporuje sociálne neželané správanie pri hraní,[4] pretože hráčovi ide o spoločenský status, pozíciu v určitej hierarchii, porovnávanie sa s ostatnými, čo sú aspekty úzko viazané na osobnosť (na vlastné ja) jedinca a pridávajú hraniu ako aktivite dôležitosť.

2) **Skupina**. Čím je skupina väčšia, tým je menej pravdepodobné, že si niektorí budú naše správanie pamätať alebo vzťahovať na nás. Navyše v skupine dochádza k tzv. zástupnému učeniu, teda učeniu pozorovaním, keď skôr pravdepodobne preberáme skupinové normy. Tendencia podvádzať rastie, keď pozorujeme, že ostatní okolo nás podvádžajú.[5] [6] Ak hráč vníma, že je v danej skupine normou podvádzať, s väčšou pravdepodobnosťou sa tejto norme prispôbi (v porovnaní s tým, ak skupina podvádžanie odsudzuje). Tieto vplyvy pozorujeme v situáciách, keď niektoré herné komunity sú hráčmi považované za toxickéjšie než iné (napr. Fortnite[7]).

3) **Nepravdepodobnosť dôsledkov** za daný (toxický) čin alebo **pravdepodobnosť prichytenia**, spolu s pravdepodobnosťou a očakávaním úspechu, respektíve odmeny za (toxické) správanie. Tento bod súvisí s predchádzajúcimi bodmi, v hrách aj s tým, aké dôsledky za podvádžanie aplikuje poskytovateľ hry.[8]

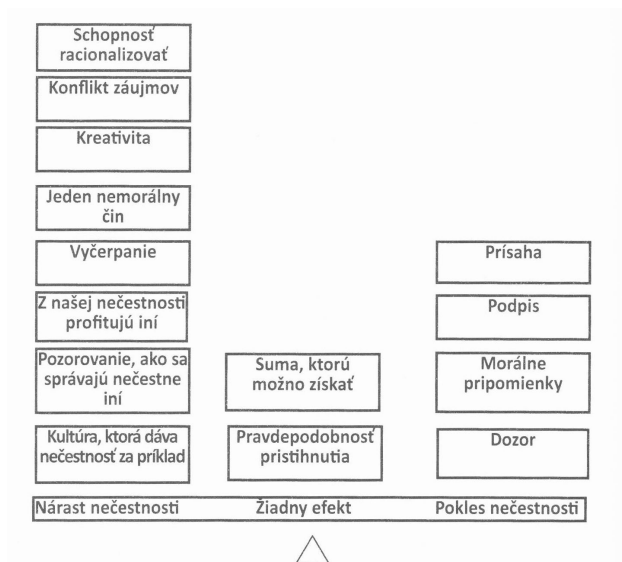
4) **Prechodnosť vzťahov**. Podvádzanie je pravdepodobnejšie, ak hráme s cudzími ľuďmi, s ktorými už po hraní neprídeme do kontaktu, a má tendenciu klesať, ak hráme s priateľmi. Výskumníci Blackburn a kol. sledovali údaje zo Steamu od dvanásť miliónov používateľov (700 000 z nich malo Scarlet C alebo Vac ban), pričom zistili, že hráči častejšie podvádžajú, ak podvádžajú ich priatelia (70 % podvodníkov malo v zozname priateľov aspoň 10 % podvodníkov).[9]

5) Podvádzanie uľahčuje, že v kontexte hrania hier neškodíme iným priamo, ale prostredníctvom určitého sprostredkovateľa/prostriedku, teda ako je herná konzola alebo počítač. V známej štúdii

poslušnosti Stanleyho Milgrama, v ktorej mali testované subjekty dávať obeti elektrické šoky za nesprávne odpovede na pamäťovú úlohu (v skutočnosti išlo iba o nahrávku hlasu), stúplo percento tých zúčastnených, ktorí použili najvyšší šok, zo 65 % na 92 % v prípade, že vystupovali ako sprostredkovatelia – pomocníci toho, kto šoky dával.[10] Podobný efekt má aj **geografická vzdialenosť**. [11]

6) **Pocit znevýhodnenia oproti ostatným** (napríklad kvalitou herného vybavenia alebo internetového pripojenia). Podľa Careyho je podvádzanie jednoduchšie, ak situáciu hodnotíme tak, že sa považujeme za obeť nepravosti, a tak podvádzanie vnímame ako nastolenie spravodlivosti. Podvádzanie je tiež pravdepodobnejšie, keď je aktom odporu voči autorite alebo špecifickému nariadeniu. [12]

7) **Determinanty osobnosti**. Účasť na sociálne neželanom správaní, konkrétnejšie na podvádzaní, ovplyvňuje viacero osobnostných premenných. Jedným z hlavných faktorov je behaviorálna kontrola vykonať dané správanie ako vnímaná uskutočniteľnosť správania, ktorá zahŕňa sebaúčinnosť viazanú na podvádzanie. Sebaúčinnosť je vo všeobecnosti vnímanie vlastnej schopnosti vykonať špecifické správanie, pri podvádzaní je to vnímaná vlastná schopnosť podvádzat. [13] Nie každý hráč disponuje schopnosťami na to, aby manipuloval s kódom hry alebo využíval na podvádzanie umelú inteligenciu. Ďalšími faktormi sú motívy, minulé skúsenosti, keď bol hráč sám obeťou toxického správania (predpokladom je, že prispieva k toxickému správaniu v budúcnosti). [14] Úlohu zohráva, ako jedinec podvádzanie zakomponuje do sebaobrazu, ako aj schopnosť racionalizovať svoje správanie, teda to, do akej miery akt podvádzania naštrbí jeho subjektívnu predstavu o vlastnej morálnosti. V roku 2015 zakomponovanie predstavy o sebe ako podvodníkovi do hráčovho sebaobrazu využil ako formu trestu developer herného titulu H1Z1 [15] po masívnom rozdani takmer 25 000 trvalých zákazov hrať danú hru (angl. ban), keď hráčom dal možnosť zvrátiť toto prísne opatrenie nahratím videa s priznaním viny a ospravedlnením sa za kazenie herného zážitku iným hráčom na platformu YouTube. [16] Schopnosť ospravedlniť sám pred sebou sociálne neželané správanie vo všeobecnosti zvyšuje vágna formulácia pravidiel a možnosti ich rôznej interpretácie alebo to, ak necháme ľudí, aby sami hodnotili svoj výkon (v úlohe, ktorej sa podvádzanie týka). [17] Faktorom je aj postoj k podvádzaniu a subjektívne normy týkajúce sa takého správania. Čím negatívnejší postoj má jedinec k podvádzaniu, tým je menej pravdepodobné, že bude podvádzat. [18] Na druhej strane však vo výskume Wu a Chen (n = 3703) väčšina hráčov hlásila negatívny postoj k podvádzaniu, napriek tomu bolo v online hrách typu multiplayer podvádzanie bežné. [19]



Obr. 2 Faktory nečestnosti podľa Dana Arielyho[20]

Niektoré z faktorov uvedených na obrázku sa prekrývajú s tými opísanými vyššie. Zaujímavým faktorom je kreativita osobnosti[21]. Ariely naprieč piatimi výskumnými situáciami potvrdil, že účastníci dosahujúci vyššie skóre v testoch kreativity alebo pracujúci na kreatívnych pozíciách sú morálne „flexibilnejší“ a vo všeobecnosti vykazujú vyššiu mieru podvádžania. Je to v dôsledku dvoch kľúčových zložiek kreatívneho myslenia: divergentného myslenia, ktoré v kontexte nečestného správania pomáha jedincom prísť so spôsobmi, ako obchádzať pravidlá, a kognitívnej flexibility, ktorá im pomáha nájsť dôvody na ospravedlnenie takeého správania.[22]

8) **Anonymita a deindividualizácia.** Tieto dva pojmy spolu úzko súvisia a mohli by sme ich zaradiť aj pod predchádzajúci bod venovaný psychologickým faktorom. Anonymita (skôr než o skutočnú anonymitu ide o to, ako je vnímaná) prispieva deindividualizácii ako pocitu straty osobnej identity. K deindividualizácii takisto prispieva maskovanie, či už ide o avatara v hre, alebo o maskovanie v skutočnom živote (napr. cosplay – obliekanie sa za postavu z videohry), čo pomáha odpútať sa od svojej identity. V podmienkach deindividualizácie jedinec častejšie podlieha situačným faktorom ovplyvňujúcim správanie (tým externým, keďže interné sú istým spôsobom potlačené), vrátane vplyvu skupiny alebo autority a tendencie správať sa v súlade s očakávaniami.

[23] V kontexte digitálnych hier sa na základe týchto princípov pri násilných hrách bude hráč pravdepodobne správať agresívnejšie a pri kooperatívnych herných módoch skôr spolupracujúco. Deindividualizovaný jedinec má tiež znížené tzv. **sebamonitorovanie** a určitým spôsobom redukovaný svoj vlastný vnútorný morálny kompas. Sebamonitorovanie sa znižuje možnosťou pripísať vinu za neželané správanie niekomu inému, príslušnosťou ku skupine, prítomnosťou autority a dvojznačnosťou situácie, ktorá necháva väčší priestor na ospravedlnenie si neželaného správania.[24] Deindividualizácia nemá na jedinca iba negatívne efekty: deindividualizovaní sa cítia slobodnejší, menej zviazaný reštrikciami a spoločenskými normami, máme tendenciu sa menej kontrolovať. Anonymita a deindividualizácia prispievajú aj k javu, ktorý nazývame **disinhibícia** alebo disinhibičný efekt. Ide o zníženie zábran pri komunikácii (väčšinou sa rieši

v kontexte online komunikácie). Môže sa prejavovať pozitívne (napr. pomáhajúcim správaním, prekonaním ostychu) alebo negatívne (napr. hostilita, zosmiešňovanie iných, verbálna agresia).[25]

[1] Riot Games: The League of Legends. [digitálna hra].USA: Riot Games, 2009.

[2] SVETLÍK, T.: *Efektivita prevencie negatívneho správania v digitálnych hrách*. [Diplomová práca]. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2022, s. 33.

[3] CAREY, B.: *The Psychology of Cheating*. [online]. [6.10. 2022]. Dostupné na:<http://www.nytimes.com/2011/04/17/weekinreview/17chump.html?_r=0>

[4] Fahlström – Matson, 2020 In ŠVECOVÁ, M., KUKUMBERGOVÁ, A.: *Etické výzvy digitálnych hier*. Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020., s. 80.

[5] MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 39.

[6] WU, Y., CHEN, V. H. H.: A social-cognitive approach to online game cheating. In *Computers in Human Behavior*, 29/2013. s. 2558.

[7] Epic Games: Fortnite. [digitálna hra].USA, NC: Epic Games, 2017.

[8] WU, Y., CHEN, V. H. H.: A social-cognitive approach to online game cheating. In *Computers in Human Behavior*, 29/2013. s. 2559.

[9] Blackburn a kol., 2012 In MADIGAN, J.: *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*. USA: Rowman & Littlefield Publishers, 2015, s. 40.

[10] CUMMINS, D.: *Záhady experimentální psychologie*. Praha : Portál, 2006, s. 18.

[11] WU, Y., CHEN, V. H. H.: A social-cognitive approach to online game cheating. In *Computers in Human Behavior*, 29/2013. s. 2557.

[12] CAREY, B.: *The Psychology of Cheating*. [online]. [6.10. 2022]. Dostupné na:<http://www.nytimes.com/2011/04/17/weekinreview/17chump.html?_r=0>

[13] WU, Y., CHEN, V. H. H.: A social-cognitive approach to online game cheating. In *Computers in Human Behavior*, 29/2013. s. 2558.

- [14] KORDYAKA, B., JAHN, K., NIEHAVES, B.: Towards a unified theory of toxic behavior in video games. In *Internet Research*, roč. 30 č. 4/2020, s. 1085-6.
- [15] Daybreak Game Company: H1Z1. [digitálna hra].USA, San Diego: Daybreak Game Company, 2015.
- [16] MATULEF, J.: H1Z1 dev unbanning cheaters who publicly apologise on YouTube. [online]. [2022-09-25]. Dostupné na: <<https://www.eurogamer.net/h1z1-dev-unbanning-cheaters-who-publicly-apologise-on-youtube>>.
- [17] ARIELY, D.: *The Honest Truth about Dishonesty: How We Lie to Everyone-Especially Ourselves*. USA : Harper Perennial, 2013, s. 54.
- [18] WU, Y., CHEN, V. H. H.: A social-cognitive approach to online game cheating. In *Computers in Human Behavior*, 29/2013. s. 2560.
- [19] WU, Y., CHEN, V. H. H.: A social-cognitive approach to online game cheating. In *Computers in Human Behavior*, 29/2013. s. 2563.
- [20] ARIELY, D.: *The Honest Truth about Dishonesty: How We Lie to Everyone-Especially Ourselves*. USA : Harper Perennial, 2013, s. 174.
- [21] Kreativita (tvorivosť) predstavuje interakciu subjektu s objektom, pri ktorej subjekt okolitý svet mení a vytvára nové, užitočné a pre subjekt/ referenčnú skupinu/populáciu, významné hodnoty. (Zelina, 1997 In Fichnová, 2013, s. 16)
- [22] GINO, F., ARIELY, D.: The Dark Side of Creativity: Original Thinkers Can Be More Dishonest. In *Journal of Personality and Social Psychology*, 2012, roč. 102, č. 3, s. 445-446.
- [23] ZIMBARDO, P.: *The Lucifer Effect: Understanding How Good People Turn Evil*. USA : Random house, 2007, s. 305.
- [24] ZIMBARDO, P.: *The Lucifer Effect: Understanding How Good People Turn Evil*. USA : Random house, 2007, s. 305 -6.
- [25] KORDYAKA, B., JAHN, K., NIEHAVES, B.: Towards a unified theory of toxic behavior in video games. In *Internet Research*, roč. 30 č. 4/2020, s. 1084.

Experimenty psychológa

Dana Arielyho týkajúce sa nečestného správania

Popularizátor psychológie, psychológ, vedec a pedagóg Dan Ariely v priebehu svojej bohatej kariéry vykonal viacero experimentov, ktorých cieľom bolo objasniť nuansy nečestného správania. Hoci nie je hráčom, jeho poznatky sú uplatniteľné v rôznych doménach vrátane tej hernej.

V jednom z experimentov študenti dostali všeobecný vedomostný test s päťdesiatimi otázkami, každá bola so štyrmi možnosťami. Na vypracovanie testu mali pätnásť minút, svoje odpovede vpisovali na špeciálny hárok, ktorý spolu s testom odovzdali asistentovi a ten im vyplatil za každú správnu odpoveď desať centov. Priemerný počet odpovedí slúžil ako kontrolná skupina daného experimentu a demonštrácia výkonu sa realizovala v podmienkach, v ktorých účastníci nemali možnosť podvádzať. Iná skupina dostala rovnaký test, ale odpoveďový hárok mal nenápadne predznačené správne odpovede. Participanti si mali sami spočítať správne odpovede a až potom podali test aj hárok asistentovi, ktorý im vyplatil sumu zodpovedajúcu ich výsledkom. Tretia skupina mala tiež na odpoveďovom hárku predznačené odpovede, účastníci si taktiež sami spočítali svoje správne odpovede, ale neodovzdávali papier s testom, iba odpoveďový hárok. Posledná experimentálna skupina mala obdobné podmienky ako predchádzajúce skupiny, ale s tým rozdielom, že neodovzdávali žiadne materiály z testovania a nehovorili asistentovi, koľko správnych odpovedí mali, len si z misky vybrali sumu zodpovedajúcu počtu správnych odpovedí. Výsledky ukázali, že ak existovala možnosť podvádzať, podvádzať väčšina účastníkov. Miera podvádžania ale ostala relatívne nízka. Kontrolná skupina bez predznačených odpovedí mala v priemere 32,6 správnych odpovedí, druhá skupina s predznačenými správnymi odpoveďami mala v priemere 36,2 správnych odpovedí, tretia skupina, ktorá odovzdávala iba odpoveďový hárok, mala v priemere 35,9 správnych odpovedí a štvrtá skupina 36,1 správnych odpovedí. Miera nepoctivosti teda nestúpala výraznejšie v súlade s tým, ako sa podvádžanie stávalo jednoduchším. Jedným z vysvetlení môže byť, že mierne podvádžanie ľahšie zakomponujeme do sebaobrazu než výrazné porušovanie pravidiel. V inej verzii experimentu včlenili medzi vyplácanie odmeny medzistupeň v podobe žetónov a Ariely s kolegami dospeli k záveru, že podvádžanie je jednoduchšie, ak nejde o hotovosť.^[1] Pravdepodobne si viacerí vzali firemné pero, blok alebo fixku, ale nevzali zo spoločnej pokladničky hotovosť, a to ani v malej sume zodpovedajúcej cene jedného pera či fixky. Tento experiment má implikácie aj v digitálnohernom kontexte, pretože práve tu sa nečestné správanie často týka položiek, ktoré nepredstavujú finančnú hotovosť, ako napríklad virtuálne predmety alebo virtuálna mena.

V inom experimente Dana Arielyho účastník výskumu dostal hárok papiera, na ktorom bolo dvadsať matric po deväť čísel so zadaním zakrúžkovať v časovom limite päť minút v každej matici dve čísla s dvomi desatinnými miestami, ktoré spolu dávajú súčet desať. Odmenou za každú vyriešenú maticu bolo päťdesiat centov, každý účastník mal vedľa seba obálku s peniazmi, z ktorej si po splnení úlohy mal zobrať peniaze, napokon asistent výskumu prerátal zvyšné peniaze v obálke. Experimentálna skupina bola nenápadne podnietená k podvádzaniu tým, že papier s úlohou mohli účastníci skartovať (v skutočnosti sa celý nezničil) a potom iba povedať, koľko matíc vyriešili. Zvyšné peniaze z obálky neprerátaval asistent, ale ich účastníci hádzali do spoločnej škatule. Ariely ale zašiel ešte ďalej a nasadil medzi študentov herca, ktorý pár sekúnd po začiatku testovania vyhlásil, že má všetky matice vyriešené (čo nebolo možné, teda bolo evidentné, že podvádzal). Podvádzanie teda bolo prezentované nielen ako možné, ale aj ako akceptované správanie. V následnej experimentálnej manipulácii mal tento evidentný podvodník buď bundu univerzity, z ktorej boli ostatní účastníci experimentu (Carnegie Mellon), alebo z konkurenčnej (University of Pittsburg). Bez možnosti podvádzat účastníci vyriešili v priemere sedem matíc. Tí, ktorí mohli papier s úlohou skartovať, hlásili v priemere dvanásť vyriešených matíc (vidíme nárast nečestného správania, ak existuje možnosť), účastníci, ktorí videli evidentného podvodníka, ako úspešne podvod vykonať, v priemere hlásili pätnásť vyriešených matíc.[2] Ako sme uvádzali vyššie, tendencia podvádzat stúpa, ak je nízka pravdepodobnosť postihu, respektíve vysoká pravdepodobnosť úspechu pri podvode (súvisí s tým, že postih nie je jasný/známy/viditeľný). Keď bol podvodník z rovnakej univerzity ako účastníci, podvádzalo sa v 24,3 % prípadov, keď bol z konkurenčnej univerzity, účastníci podvádzali iba v 3,6 % prípadov.[3] V inej verzii tohto experimentu bol priebeh rovnaký ako pri skupine, ktorá mohla pri teste s maticami podvádzat, ale pred experimentom mala polovica účastníkov napísať desať kníh, ktoré čítali počas štúdia na strednej škole, a druhá polovica Desať Božích prikázaní. Kým kontrolná skupina vyriešila v priemere 3,1 matice, skupina, ktorá sa mala rozpomenúť na knihy, 4,1 matice. Skupina, ktorá si mala spomenúť na prikázania, 3,0 matice, môžeme teda povedať, že táto skupina nepodvádzala. Úlohu pritom nehralo vierovyznanie účastníka a ani počet prikázaní, na ktoré si správne spomenul. Stačila spomienka na určitý morálny štandard (podobné výsledky Ariely dosiahol, aj keď testovaní mali podpísať prehlásenie o etickom kódexe),[4] aby respondent upriamil výraznejšiu pozornosť na svoj vlastný morálny kompas a jeho neželané správanie sa redukovalo. Pripomienka morálnosti je teda efektívnou zbraňou proti nečestnosti, musíme ale pamätať na to, že jej efekt časom vyprcháva.

Ani Ariely sa nevyhol kritike svojich experimentálnych dizajnov. Účastníkmi boli spravidla študenti amerických univerzít, teda nejde o reprezentatívny súbor respondentov, tiež by sme mohli uvažovať o vplyve kultúry. Existuje možnosť, že participant vytyšili, čo je predmetom testovania (nečestné správanie), a preto si netrúfli podvádzat vo veľkej miere. Tiež by sme mohli uvažovať v intenciách metodologického skreslenia – tzv. efektu merania, keď už samotný fakt, že účastníci vedia, čo sa v rámci experimentu meria/zaznamenáva, spôsobí, že sa nad skúsenosťou usilovnejšie zamýšľajú, hľadajú účel, analyzujú, čo môže ovplyvniť výsledky meraní.[5] Efekt pravdepodobne narušuje priebeh testovania o to zreteľnejšie, ak je predmetom výskumu aj určitý kognitívny výkon (ten takéto zamýšľanie sa nad skúsenosťou z výskumu mohlo čiastočne utlmiť). Izraelskí výskumníci Yaniv a Siniver modifikovali Arielyho pôvodný experiment s maticami a stopäťnástim študentom dali domov papier s dvadsiatimi maticami, hárok s inštrukciami a stodvadsať izraelských šekelov. Participant mali riešiť matice sami doma v priebehu desiatich dní, potom si zobrať päť

šekelov za každú vyriešenú maticu, dvadsať šekelov za účasť na výskume a rozdiel vrátiť do schránky na to určenej v univerzitnom kampuse. V inštrukciách stálo, že v prípade, ak vyriešia všetky matice, nemusia už nič podnikáť a nechajú si všetky peniaze. Osemnásť percent účastníkov priznalo vyriešenie deviatich a menej matíc, 35 % hlásilo 13 – 18 vyriešených matíc a 46,9 % účastníkov nevrátilo obálku, čo sa rovná ekvivalentu vyriešenia všetkých matíc. Autori kritizujú Arielyho výsledky a tvrdia, že ak ľudia majú skutočnú možnosť ostať bez postihu, je racionálnejšie podvádzať vo väčšej miere. [6]

[1] ARIELY, D.: *Jak drahé je zdarma*. Praha : Práh, 2009, s. 160-165.

[2] ARIELY, D.: *The Honest Truth about Dishonesty: How We Lie to Everyone-Especially Ourselves*. USA : Harper Perennial, 2013, s. 141-142.

[3] GINO, F., AYAL, S., ARIELY, D.: Contagion and Differentiation in Unethical Behavior: The Effect of One Bad Apple on the Barrel. In *Psychological Science*, 20/2009, s. 396.

[4] Ariely, D.: *Jak drahé je zdarma*. Praha : Práh, 2009, s. 166-171.

[5] DEMPSTER, M., HANNA, D.: *Research methods in Psychology for Dummies*. USA : John Wiley & Sons., 2015, s. 138.

[6] YANIV, G., SINIVER, E.: The (honest) truth about rational dishonesty. In *Journal of Economic Psychology*, 53(2016), s. 136-137.

Opatrenia proti toxickému správaniu v digitálnych hrách

Vo všeobecnosti je toxické správanie pri hraní neželaným javom, lebo kazí herný zážitok ostatným hráčom a v niektorých prípadoch im aj ubližuje (minimálne verbálne). Pre tvorcov toxická komunikácia znamená zlú reputáciu hry s následkom možného odlivu súčasných alebo potenciálnych hráčov. V neposlednom rade ide o morálne dôsledky, vplyv hrania na deti a poškodzovanie reputácie hrania ako takého. Tvorcovia hier sa preto snažia neustále prichádzať s novými spôsobmi, ako toxické správanie identifikovať, nahlasovať a eliminovať. Niektoré tituly ponúkajú možnosť stlmiť toxických hráčov, mnohokrát býva čet v hre limitovaný iba na predvolený súbor výrokov a neumožňuje vpisovať vlastný text vrátane vulgarizmov (napr. v Among Us^[1]). Čet môže byť oddelený pre jednotlivé tímy alebo hráč nahlásený za toxické správanie dostane trest v podobe zamedzenia četu na niekoľko dní. Niektoré tituly využívajú aj rozličné formy nahlasovania toxického správania, rôzne verzie časových penált (napr. na spustenie ďalšej hry), označenie o treste pri mene hráča alebo na jeho profile, psychologický efekt primingu, keď sa na obrazovke načítania hry zobrazujú pozitívne výroky odrádzajúce od neželaného správania. Bežným opatrením je tzv. tribunál, keď prípad toxického hráča posudzuje porota iných hráčov vrátane určenia trestu. Hráči pravdepodobne nachádzajú o to viac spôsobov, ktorými sa takéto opatrenia snažia obchádzať (napríklad v nadávkach dajú čísla namiesto písmen, po zákaze účtu si vytvorí/kúpi nový).

^[1] Innersloth: Among Us. [digitálna hra].USA: Innersloth, 2018.

Benefits a negatívne vplyvy toxického správania pri hraní

Psychológia ale zriedka vníma javy čiernobielo a psychika porovnáva benefity a náklady určitého konania, preto je skresľujúce na podvádzanie nazerať iba optikou patologického javu pri hraní. Passmore a kol. upozorňujú na prevalenciu podvádzania v hrách pre jedného hráča, keď podvádzanie nenapĺňa definíciu z pohľadu získania výhody nad inými hráčmi. Podľa nich podvádzanie v hrách prináša aj ludologické a psychologické výhody. Vyhnutie sa toxickým prejavom môže byť jedným z faktorov preferencie a neustálej popularity hier pre jedného hráča s pútavou príbehovou líniou. Podvádzanie ovplyvňuje dynamiku hrania (umožní progres, ak sa hráč zasekne na určitom mieste hry), bráni nude, redukuje časovú náročnosť hry, podporuje verzatilitu herného štýlu, môže prispôbiť herné mechaniky záujmom a schopnostiam hráča a rozšíriť pôvodný obsah hry o nové elementy (napr. módy). Celkovo má potenciál viesť k väčšiemu potešeniu z hrania. Vo výskume menovaných autorov 84,6 % skúmaných hráčov vykazuje ako dôsledok podvádzania vyššiu mieru potešenia z hrania, pričom 94 % hráčov (n = 188) pri hraní príležitostne podvádzajú. Psychologické benefity podvádzania pri hraní zahŕňajú reguláciu nálady, odbúranie stresu, katarziu, zníženie miery frustrácie (napríklad, ak sa hráč zasekne na určitom úseku v hre), flow^[1] a naplnenie potrieb (kompetencia, autonómia, príbuznosť).^[2]

^[1] Flow ako termín z pozitívnej psychológie a psychológie kreativity predstavuje optimálnu skúsenosť, kedy je človek plne angažovaný a ponorený v činnosti. Vzniká, keď je správny balanc medzi schopnosťami hráča a náročnosťou hry, ani ho nefrustruje ako príliš náročná, ani ho nenudí. Podvádzanie redukuje náročnosť hry, teda môže pomôcť vytvoriť takúto rovnováhu ako predpoklad flow.

^[2] PASSMORE, C. J. et al.: A Cheating Mood: The Emotional and Psychological Benefits of Cheating in Single-Player Games. In MIRZA – BABAEI, P., McARTUR, V.: *Proceedings of 2020 ACM CHI PLAY (CHI PLAY '20)*. USA : Association for Computing Machinery, 2020, s. 58 – 61.

Otázky, úlohy a odporúčané čítanie

- 1) *Učiteľ káže pred začiatkom písomky študentom napísať na papier Desať Božích prikázaní. Na ktorý výskum nadviazal?*
- 2) *Vysvetlite alebo graficky znázorníte vzťah medzi podvádzaním pri hraní, toxickým správaním a sociálne neželaným správaním.*
- 3) *Opíšte pozitívne aj negatívne aspekty deindividualizácie. Uvedte príklad, ako sa deindividualizácia prejavuje pri hraní digitálnych hier.*
- 4) *Vymenujte čo najviac faktorov sociálne neželaného správania.*
- 5) *Opíšte spôsoby, akými podvádzanie môže naplňovať psychologické potreby.*
- 6) *Opíšte aspoň v troch odlišných bodoch, za akých okolností alebo vplyvom akých faktorov bude hráč v hre pravdepodobnejšie podvádzat' (vykazovať prejavy sociálne neželaného správania).*
- 7) *Uvedte tri príklady opatrení (iné, než tie spomenuté v texte), ktoré obmedzujú sociálne neželané správanie pri hraní digitálnych hier. Diskutujte v skupine o ich účinnosti.*
- 8) *Zhrňte, čo zistil Dan Ariely vo svojich experimentoch o podvádzaní.*
- 9) *Pozrite si na internete niektorú z TED prednášok Dana Arielyho.*
- 10) *Vymenujte možné benefity podvádzania pri hraní.*

Odporúčané čítanie:

ARIELY, D.: *Ako klameme: Ostatných aj sami seba, keď sa pokúšame schudnúť, nosíme značkové výrobky alebo platíme dane.* Slovensko : Premedia, 2013.

ŠVECOVÁ, M., KUKUMBERGOVÁ, A.: *Etické výzvy digitálnych hier.* Trnava : Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave, 2020. 167 s.