

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.

Revision #2

Created 17 January 2023 14:30:20 by Admin

Updated 17 January 2023 14:31:32 by Admin