

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 hranie 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 toxickejšie 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]

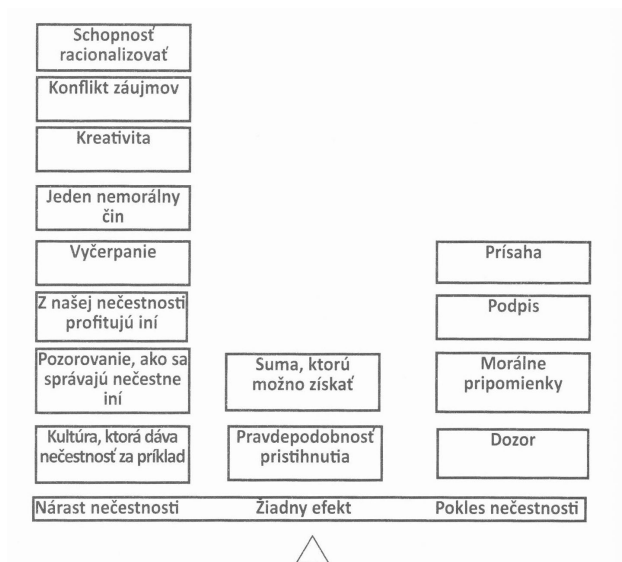
4) **Prechodnosť vzťahov**. Podvádzanie je pravdepodobnejšie, ak hráme s cudzími ľuďmi, s ktorými už po hraní neprídeme do kontaktu, a má tendenciu klesať, ak hráme s priateľmi. Výskumníci Blackburn a kol. sledovali údaje zo Steamu od dvanásť miliónov používateľov (700 000 z nich malo Scarlet C alebo 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 skúsenosť, 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 rozdání 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.