

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 vzácných 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 začiatokník 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 privátnych 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.