

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 vytvoria/kúpia nový).

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