

Pôsobenie násilia v digitálnych hrách

Násilný obsah môže byť do hier integrovaný rôznymi spôsobmi:

a) **Násilie ako hlavná herná mechanika.** Hráč nemá inú možnosť progresu než prostredníctvom násilného aktu, ako napríklad v *Mortal combat*^[1]. S tým je spojené odmeňovanie násilného správania v hre, ktoré niektorí kritizujú ako spôsob posilňovania správania (pozri operačné podmieňovanie). Príkladom sú extra body za presný zásah do hlavy, achievements zamerané na určité násilné správanie, pričom niekedy je takéto odmeňovanie násilia bezúčelné alebo slúži len na zábavu, teda bez väzby na príbeh alebo progres v hre. Napríklad v *Postal 2*^[2] je achievement, ktorého cieľom je niekoho podpáliť, alebo tzv. The Door Mat Achievement (z angl. door mat – rohožka), ktorý získa hráč, ak odsekne všetky končatiny nehrateľnej postave bez toho, aby zomrela. V *Duke Nukem Forever*^[3] je hráč odmenený, ak tesne pred zabitím poníži oponenta tým, že boxuje o jeho rozkrok.^[4]

b) **Možnosť kontrolovať mieru násilia v hre, miera násilia ako možnosť voľby hráča.** Hra dáva možnosť obmedziť násilie ešte v menu, vyjednávať s nepriateľmi, prípadne sa nenápadne vytrátiť z potenciálne konfliktnej situácie. Príkladom je kontroverzná misia No Russian v *Call of Duty: Modern Warfare 2*^[5], v rámci ktorej je hráč aktérom masového strieľania na ruskom letisku, avšak misia sa dá vynechať. Miera násilia v hre v takýchto prípadoch závisí od vôle a svedomia hráča.

c) **Hra trestá hráča za neodôvodnené násilie.** Napríklad v hre *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*^[6] zabitie nevinnej obete vysatím jej krvi vedie k strate časti ľudskosti postavy a k jej postupnej premene na netvora. V hre *Witcher 3: Wild Hunt*^[7] vás postretne špeciálne monštrum, ak sa budete príliš vyžívať v zabíjaní bezbranného hovädzieho dobytku. V hre *Metal Gear Solid V*^[8] je hráč v určitej pasáži konfrontovaný s dušami svojich obetí. V *Dark Souls*^[9] je zabitie priateľských nehrateľných postáv trvalé a ochudobňuje ďalšiu dejovú líniu, prípadne hráčovi v neskoršom deji chýba ich pomoc.

d) **Snaha prejsť násilnú hru bez násilia ako zábava pre pokročilých hráčov.** V tomto kontexte sa spomínajú hry napríklad *Mirror's Edge*^[10], *Dishonored*^[11] a aj už vyššie spomenutá hra *Postal 2*^[12].

- [1] Midway Games: Mortal combat. [digitálna hra]. USA: Midway Games, 1992.
- [2] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.
- [3] Gearbox Software: Duke Nukem Forever. [digitálna hra]. USA: 2K Games, 2011.
- [4] MAGO, Z.: Violence and Digital Games: Facts Beyond Myths. In *European Journal of Science and Theology*, roč. 12, č. 5, 2016, s. 139.
- [5] Infinity Ward: Call of Duty: Modern Warfare 2. [digitálna hra]. USA, CA: Activision, 2009.
- [6] Troika Games: Vampire: The Masquerade – Bloodlines. [digitálna hra]. USA, CA: Activision, 2004.
- [7] CD Project Red: The Witcher 3: Wild Hunt. [digitálna hra]. Poľsko: CD Project, 2015.
- [8] Kojima Productions: Metal Gear Solid V.: The Phantom Pain. [digitálna hra]. Japonsko: Konami, 2015.
- [9] FromSoftware: Dark souls. [séria]. Japonsko: Bandai Namco Entertainment, 2011-2018.
- [10] DICE: Mirror´s Edge. [digitálna hra]. USA, CA: Electronic Arts, 2008.
- [11] Arkane Studios: Dishonored. [digitálna hra]. USA: Bethesda records, 2012.
- [12] Running with Scissors: Postal 2. [digitálna hra]. West Chester, PA: Whiptail Interactive, 2003.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:17:07 by Admin

Updated 17 January 2023 14:18:13 by Admin