

SPECIFICKÉ FORMY KYBERŠIKANY SPOJENÉ S HRANÍM ONLINE HER

Kamil KOPECKÝ

Kyberšikana velmi často probíhá v prostředí online her, proto se v dnešním textu zaměříme právě na její specifické formy, které jsou s hráčským prostředím spojeny.

S rozšířením internetu, se zvýšením rychlosti připojení a se zvýšením jeho dostupnosti začalo stále více dětí hrát v online prostředí nejrůznější hry. Velmi oblíbené jsou především hry, které hraje současně velké množství hráčů – tzv. MMOG (massively multiplayer online games) a MMORPG (massively multiplayer online role play games) (Frylin, Cotler, Rivituso, Mathews, & Pratico, 2015; Kassner, Wesselmann, Law, & Williams, 2012).

Online hry jsou pro děti velmi oblíbenými zdroji zábavy, v některých případech také zdroji poznání. Jejich velkou výhodou (a zároveň velkou nevýhodou) je jejich schopnost uspokojit téměř beze zbytku základní lidské potřeby, definované např. americkým psychologem Abrahamem Maslowem (Maslow, 1943) – fyziologické potřeby, bezpečí a jistota, láska a sounáležitost, úcta a uznání, seberealizace. A v případě, že z principu nemůže k uspokojení potřeby dojít (např. u fyziologických potřeb), hráč potřebu potlačí (Kopecký, 2011).

Lákadlem, díky kterému MMORPG hry získávají stále nové hráče, je rovněž **komunitní** (týmový) způsob hraní – bez spolupráce s ostatními hráči určité herní úkoly nelze splnit (např. zabít silného virtuálního draka). Proto jsou také hry vybaveny nástroji pro komunitní způsoby hraní – zejména různými druhy komunikačních

nástrojů, které umožňují textovou, zvukovou i audiovizuální komunikaci. Díky tomu pak společně mohou hráči synchronně i asynchronně komunikovat, řešit herní problémy, ale také diskutovat o libovolných tématech, která nemusejí bezprostředně souviset se samotnou hrou.

Do hraní hráči investují především svůj **čas**, který je spojen s dosahováním herních úspěchů, se zvyšováním statutu virtuálního avatara, se zvyšováním dovedností postavy, se získáváním společenské prestiže v komunitě hráčů. To, co hráč ve hře získá, má pro něj hodnotu, která je přímo úměrná času, který hrou stráví. Virtuální předměty, virtuální nástroje, virtuální stavby, virtuální avatar jsou tedy pro hráče hodnotné a mají svou cenu. S virtuálními předměty a postavami lze dokonce i obchodovat – řada virtuálních herních světů je přímo propojena se světy reálnými (Kopecký, 2012).



(Mezi populární online hry patří např. World of Warcraft)

Kyberšikana a kybernetické formy agrese jsou v herních prostředích propojeny právě s jednotlivými virtuálními hodnotami generovanými hráči. Mezi specifické formy patří:

A. Krádeže uživatelských účtů v online prostředí, krádeže

virtuálních postav a předmětů

Mezi velmi časté **formy kybernetické agrese patří** krádeže a následné zneužití virtuálních účtů jednotlivých hráčů. Virtuální účty v prostředí online her mají svou hodnotu, již lze vyjádřit úrovní (levelu) virtuálních postav, které na daném účtu existují, a také hodnotou virtuálního bohatství (virtuální měna, virtuální předměty), které se na daném účtu vyskytuje. Čím více času (a reálných peněz) hráč do hry investuje, tím většího pokroku ve hře zpravidla dosahuje a hodnota jeho virtuálního bohatství je vyšší.

Pokud dojde k průniku na herní účet, může dojít ke:

1. Krádežím a zneužitím herních postav

Herní postava (avatar) může být smazána, může být prodána (za virtuální či nevirtuální měnu), může být převzata její identita a postava je dále využívána např. k útokům na ostatní hráče, kteří se snaží danému hráči jeho chování oplatit – opakováním agrese, případně přímo zablokováním či smazáním herní postavy. Existují také případy prodeje virtuálních postav za skutečné nevirtuální peníze (Hill, 2012). Podle údajů Světové banky z roku 2011 tvořil obrat s virtuálními předměty 3,7 miliard USD (Chung, 2015).

2. Krádežím a zneužitím virtuálních předmětů či virtuální měny

Virtuální předměty (tzv. itemy) se – stejně jako herní postavy – dají nakupovat i prodávat za virtuální, ale také reálné peníze. Hodnota virtuálního předmětu závisí především na času, který hráč tráví ve hře, úrovni dovedností hráče a v některých případech také na finanční investici do hry – některé herní předměty lze získat pouze za nevirtuální peníze. Při krádeži herního účtu lze virtuální předměty, které jsou spojeny s příslušnou herní postavou, snadno přeposílat na další účty, případně je přímo prodat (Saenz, 2010). Celosvětově je zdokumentováno také několik případů, kdy hráč napadl či přímo zabil jiného hráče, který prodal jeho virtuální předmět za skutečné peníze (Finlayson, 2005).

U dětí se však kybernetická agrese spojená s kyberšikanou uvnitř v rámci online her omezuje zejména na verbální projevy –

dehonestování, ponižování, výhrůžky apod.

B. Virtuální exkluze, vyloučení hráče ze hry

Virtuální exkluze či ostrakizace hráče (Birk et al., 2016; Kassner et al., 2012) je poměrně běžnou součástí světa online her. Exkluze může být jednorázová, ale také např. dlouhodobá – trvající týdny či měsíce. Typické příklady virtuální exkluze nalezneme např. u hráčů týmových FPS (first person shooter) her – pokud hráč udělá chybu, je ostrakizován týmovými spoluhráči a dostává se do *kruhu odmítnutí, nepřátelství a agrese* (Birk et al., 2016; Fahlström & Matson, 2014).

Toto chování přispívá podle některých autorů k tzv. *toxickému chování v herních prostředích* (Fahlström & Matson, 2014), které je nežádoucí jak pro samotné hráče, tak i firmy, které vyvíjejí hry – děti logicky nechtějí hrát hry, ve kterých by zažívaly verbální útoky od ostatních hráčů. Mezi nejčastější důvody toxicity v rámci FPS her patří dle švédské výzkumnice Josefine Fahlströmové následující:

A. Udělení chyby, která způsobila smrt týmového hráče či hráčů.

B. Nedostatečná týmová práce.

C. Tzv. Stealing kill (virtuální zabití herní postavy, kterou chtěl „zabít“ jiný hráč, doslova "ukradení zabití").

D. Hraní za jinou herní třídu, než hráč deklaruje, případně nečekaná změna stavu hráče na AFK. V rámci týmových online her mají hráči předem rozděleny úlohy (třídy) – např. léčitel (healer), bojovník (melee, ranged), tzv. tank apod. Pokud např. léčitel místo léčby ostatních hráčů začne útočit na virtuální protivníky a způsobí tak smrt svých spoluhráčů, stává se terčem verbální agrese a následné ostrakizace (např. je vyhozen z herní skupiny a dostane tzv. kick (vykopnutí)).

C. Aktivity tzv. grieferů

Termín **griefer** (od angl. grief – smutek) označuje online hráče, kteří záměrně útočí na ostatní spoluhráče a v rámci útoku používají nástroje virtuální agrese – urážejí, nadávají, zasílají ostatním výhružné zprávy plné vulgarit, vydírají, vyhrožují (NoBullying.com, 2015) apod. Kromě toho se snaží zničit to, co ostatní hráči vytvořili – např. virtuální 3D stavby. Pro označení ničení a devastaci výtvorů ostatních hráčů se začal používat termín **griefování**, se kterým se setkáváme zejména v komunitě hráčů hry Minecraft (Barvinok, 2015).

Na nárůst kyberšikany v prostředí online her upozorňuje stále více studií, podle vedoucích amerického Massachusetts Aggression Reducton Center dr. Elizabeth Englanderové se většina základních forem kyberšikany odehrává právě v prostředí online her (Englander, 2012). Proto je nutné zajistit, aby se ve škole v rámci výuky zaměřené na prevenci šikany a kyberšikany pracovalo také s tématem online hry a jejich specifika.

Kyberšikanou v prostředí online her se zabývá také studie týmu Megan Frylingové z Sienna College, USA (Frylin et al., 2015), která zkoumala prevalenci kyberšikany u více jak 1 000 hráčů ($n = 1\,025$) ve věku 12–70 let. Víc než polovina oslovených respondentů opustila hru právě z důvodu kyberšikany. Téměř 80 % respondentů potvrdilo, že se stalo obětmi kyberšikany (78 %), třetina útočníky a přes 90 % kyberšikaně přihlíželo.



Jak je na tom Minecraft?

Počátkem letošního roku jsme zveřejnili výsledky výzkumu [Fenomén Minecraft v českém prostředí](#) (Centrum PRVoK UP Olomouc, Vodafone & Google), ve kterém jsme se mimo jiné zaměřili také na výskyt rizikových komunikačních jevů (agrese, kyberšikany) v tomto herním prostředí.

Nejčastěji hráči Minecraftu zažívají tzv. **griefování** – tj. někdo jim zničil to, co v prostředí Minecraftu vytvořili (griefování potvrzuje 43,38 % hráčů). Dále se hráči poměrně často setkávají s *projevem běžné verbální agrese*, ke které patří *nadávání a urážení* (31,93 %) a virtuální „**zabití hráče**“ **pomocí nepovolených technik** – tzv. tpa-kill (27,71 % hráčů). Řada herních serverů projev agrese a nepovolené formy chování potírá a trestá agresivní hráče různými druhy sankcí – mezi nejčastější patří tzv. „**mute**“ (hráč ztratí po vymezenou dobu možnost chatovat) či „**ban**“ (hráči je zakázán po vymezenou dobu přístup do hry, nepřihlásí se).

Pětina hráčů (23,75 %) zažila situace, kdy se od nich ostatní spoluhráči snažili získat skutečné kontaktní údaje – kontaktní e-mail, nick na Skype, kontakt na facebookový profil, telefonní číslo apod. Téměř 12 % dětských hráčů také potvrdilo, že se od nich ve hře další osoby snažily získat osobní údaje – skutečné jméno a příjmení, 6 % hráčů upozornilo na to, že se od nich jejich herní spoluhráči snažili získat fotografii obličeje.

Virtuální okradení zažilo 17,55 % dětských hráčů a téměř 11 % hráčů potvrdilo, že se od nich spoluhráči snažili vylákat herní peníze. K více rizikovým projevům kybernetické agrese, které lze považovat za kyberšikanu, patří především **dlouhodobější vyhrožování a vydírání**. Vyhrožování potvrdilo 16,46 % dětských hráčů, vydírání pak zažilo 11,25 %. Téměř 6 % hráčů prožilo situace, ve kterých je některý ze spoluhráčů při hře nahrál a poté touto nahrávkou zesměšňoval.

V Minecraftu však nalezneme také vysoce rizikové formy chování, ke kterým patří především **vylákávání intimních fotografií od jednotlivých hráčů**. 5,45 % (110 z 2017) z dětí potvrdilo, že po nich

jejich spoluhráči chtěli fotografii, na které je hráč částečně či zcela obnažen. 7,73 % hráčů Minecraftu také potvrdilo, že se je spoluhráči **snažili přimět k osobní schůzce v reálném světě**.

Pozitivní informací je, že více než 41 % hráčů (41,25 %, 832 z 2017) uvedlo, že se v prostředí Minecraftu neseťkalo s žádnou rizikovou formou komunikace a žádným rizikovým komunikačním jevem.

dr. Kamil Kopecký, E-Bezpečí

Literatura, zdroje

Barvinok, D. (2015). Bullies in video games: griefers. Retrieved from <http://news.jrn.msu.edu/bullying/2012/02/15/video-game-griefers/>

Birk, M. V, Buttlar, B., Bowey, J. T., Poeller, S., Thomson, S. C., Baumann, N., & Mandryk, R. L. (2016). The Effects of Social Exclusion on Play Experience and Hostile Cognitions in Digital Games.

Englander, E. K. (2012). Cyberbullying among 11,700 Elementary School Students, 2010-2012. *MARC Research Reports*, 4, 1-3.

Fahlström, J., & Matson, E. (2014). Preventing Toxic Behaviour through Game Mechanics.

. Retrieved from <http://www.smh.com.au/news/World/Online-gamer-killed-for-selling-virtual-weapon/2005/03/30/1111862440188.html>

Frylin, M., Cotler, J., Rivituso, J., Mathews, L., & Pratico, S. (2015). Cyberbullying or Normal Game Play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum. *Journal of Information Systems Applied Research*, 8(1), 1-65.

Hill, S. (2012). Big Money MMO Transactions. Retrieved February 4,

2016, from

<http://world-of-warcraft.alteredgamer.com/wow-other-items/29070-most-expensive-items-ever-sold-in-an-mmo/>

Hlaváč, J. (2015). Netolismus. Virtuální závislost, nebo závislost na virtuálu? *Prevence*, (3), 6–8.

Chung, F. (2015). Virtual goods and property for sale | Runescape, World of Warcraft. Retrieved February 4, 2016, from <http://www.news.com.au/finance/money/costs/expensive-fake-things-bought-with-real-money/news-story/68202df3ff6ead8d1d21296ad0a1d117>

(8), 399–403. <https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0113>

Kopecký, K. (2011). Úvod do problematiky netolismu. Retrieved May 17, 2015, from <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>

Kopecký, K. (2012). K pozitivním vlivům hraní World of Warcraft. Retrieved May 17, 2015, from <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/517-pozitivawow>

(50), 370–396. Retrieved from <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm>

NoBullying.com. (2015). The Rise of Bullying in Online Games. Retrieved February 2, 2016, from <http://nobullying.com/the-rise-of-bullying-in-online-games/>

Saenz, A. (2010). Man Sells Virtual Real Estate in Online Game for \$635,000! Retrieved February 5, 2016, from <http://singularityhub.com/2010/11/21/man-sells-virtual-real-estate-in-online-game-for-635000-wtf-video/>

. Praha. Retrieved from <http://life.ihned.cz/zdravi/c1-64710810-ceske-deti-jsou-cim-dal-zavislejsi-na-pocitacovych-hrach-vina-je-vsak-na-strane-rodicu>

. Praha. Retrieved from http://www.rozhlas.cz/zpravy/politika/_zprava/az-ctvrtina-deti-z-am

[1] AFK je zkratkou pro anglické „away from keyboard“, tedy hráč není u klávesnice.

[2] Zpravidla jde o stavby – virtuální budovy, virtuální mechanické objekty, virtuální farmy apod. Hráči hry Minecraft jsou na své výtvary obzvláště citliví – investovali totiž do jejich tvorby velké množství času (Barvinok, 2015).