

# Podvádzenie v hrách\*

Patrik Baran

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
xbaranp@stuba.sk

11. október 2022

## Abstrakt

Slovo podvádzenie má v našej spoločnosti negatívny význam. Je na to aj dobrý dôvod, keďže zvyčajne vedie ku neférovej výhode a často býva aj trestné. Pri hrách však ľudia pravidelne vykonávajú činnosti, ktoré nie sú v súlade s pôvodnými zámermi herných dizajnérov.

Najviac príležitostí stretnutia s podvádzaním máme v prípadoch, keď spôsobí neférovú výhodu v hre hranej viacerými ľuďmi naraz. Podvádzenie nie je možné iba v hrách pre viacerých, často prebieha práve keď sme vo svete hry sami.

V rámci tohto článku sa zamýšľame nad rozsahom pojmu podvádzenie, so zameraním na počítačové hry. Potom ako tento rozsah zdefinujeme sa pokúsime poskytnúť dôvody prečo niektorí hráči podvádzajú, vysvetliť rozdiely podvádzania pri hrách pre jedného a hrách pre viac hráčov a vysvetliť ako mu môžu herný vývojári zabrániť.

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/23, vedenie: Vladimír Mlynarovič

## Úvod

Podvádzanie je konanie, ktoré v hrách prebieha už od ich samého počiatku. Spôsobov ako podvádzať je mnoho, možno Nie vždy je však presne zadefinované čo všetko pod tento pojem spadá, teda či záleží na názore ľudí hrajúcich hru, či na názore ľudí ktorí ju vytvorili. V tomto článku sa budeme zamýšľať nad problematikou podvádzania v hrách.

Slovo podvádžanie v našom jazyku nesie mnoho významov, môže znamenať neveru, trik, získanie neférovej výhody. Kým z týchto významov je zrejmé prečo sa podvádžanie chápe ako niečo čisto negatívne, vo svete hier to vôbec nemusí byť tak, nakoľko sa môže odohrať aj mimo akéhokoľvek sociálneho prostredia.

## 1 Hranice

Problém s presným definovaním pokiaľ siahajú hranice akceptovateľné správanie a odkiaľ sa jedná o podvádžanie spočíva v subjektívnosti. Je samozrejmé, že každý človek by rád zahrnul svoje správanie ešte pred hranicou podvádžania.

Jedna z možností ako tento problém vyriešiť je výber charakteristiky podvádžania a následné označenie všetkých aktivít spojených s hraním, ktoré spĺňajú danú charakteristiku, za podvádžanie. Pre účely tohto článku sme sa rozhodli definovať podvádžanie ako každú výhodu, ktorú sa nedá dosiahnuť čisto hraním alebo spôsobom, aký mal pôvodný herný dizajnér na mysli.

### 1.1 Herné mechaniky

- V hrách sa občas nedopatrením objaví nejaká chyba, ktorá umožní hráčovi prejsť cez pevné objekty, získať neobmedzené množstvo životov, peňazí a podobne. Takéto chyby avšak nepatria ku plánovanému správaniu. To znamená že to nepatrí ku zamýšľanému spôsobu hrania hry, teda jedná sa o podvádžanie
- Na druhej strane však môže nastať prípad, keď zámerná herná mechanika sa dá využiť v neočakávanom čase namiesto predpokladaného riešenia na preskočenie problému. V takomto prípade si hráč ani len nemusí uvedomiť, že niečo preskočil. Napriek tomu získal výhodu tým, že nehral zmýšľaným spôsobom, takže podvádžal.

### 1.2 Pomoc

- Návodov nezvyknú byť súčasťou základnej hry, a preto ich považujeme za podvádžanie
- Na druhej strane nápovedy sa v niektorých hrách zvyknú vyskytovať. Z nášho pohľadu však dizajn úrovni sa začína vytvorením samotnej úrovne, následne nastane otestovanie úrovne, a nakoniec (ak sa v danej hre vôbec nachádzajú) sa na náročných miestach pridávajú nápovedy. Nakoľko nie sú potrebné na dokončenie úrovne, považujeme ich za niečo presahujúce predpísané pravidla hry. Už to nie je čisto hranie hry, čo znamená že ich považujeme za podvádžanie

- Požiadanie iného človeka o pomoc sa môže udiat v hre, no ak sa nemá počítať medzi náповede, tak jediná možnosť je, keby danú časť odohral za vás. Toto znamená že vy osobne nebudete hrať (alebo ovládať celú hru), čo je podvádžanie.

### 1.3 Nákupy v hre

- Nákupy v hrách sa do hier vkladajú s úmyslom zarobiť peniaze na vývoj ďalších hier. Na to aby presvedčili hráča minúť v danej hre peniaze zvyčajne ponúkajú možnosť nakúpiť rôzne herné suroviny. Aj keď existujú povolania ktoré umožňujú zarobiť peniaze hraním, vo väčšine prípadov tomu tak nie je, a teda sa jedná o neférovú výhodu, ide o využívanie suroviny získanej mimo hry na získanie výhody v hre.

### 1.4 Úprava herných súborov

- Cheaty sú externý softvér špecificky vytvorený na uľahčenie hry. Drasticky uľahčujú hru, a tak považujeme za podvádžanie.
- Bežná metóda úpravy herných súborov je pridanie rôznych módov. Tieto módy môžu hru uľahčiť, sťažiť, či len jednoducho rozšíriť. Množstvo hier takéto móďovanie aj priamo podporuje. V tomto prípade sa je potrebné zamyslieť či sa nejedná o úplne inú hru/ herní mód, teda či je opravenú a pôvodnú verziu možné porovnať s ohľadom na spôsob a ciele hrania.
- Úprava obsahu súboru pôvodnej hry spôsobuje zvyčajne zmenu hodnoty naplánovanej herným dizajnérom, a teda ide o podvádžanie.

Koniec koncov, vždy záleží na jednotlivých hráčoch, respektíve komunitách v ktorých hrajú. Rozdiely medzi komunitami bývajú obrovské. Napríklad pri komunitách zameraných na speedruny, teda dokončenie hry v najkratšom možnom čase, siahajú pravidlá od povolenia iba pôvodnej verzie hry na pôvodnom hernom systéme, kým pri ostatných je úplne v pohode napríklad aj využívanie externých programov, ktoré načítavajú údaje priamo z hry.

## 2 Motivácie

Predchádzajúci výskum objavil 4 hlavné dôvody, prečo sa môže hráč rozhodnúť podvádzať: pocit zaseknutia, túžba zahrať sa na boha, nuda a snaha správať sa ako somár. [5] Výskumov s podobným cieľom bolo už viacero s podobnými odpoveďami. Samozrejme že dôvodom prečo nespomenuli chýbajúcu dôveru v hru môže byť aj iná definícia podvádžania.

Například v článku [pridať do literatúry] sa spomína porušenie úprimnosti v mobilných hrách. Vysvetľuje, že koncový používatelia majú rôzne očakávania. Očakávajú napríklad súkromie svojich údajov, transparentnosť procesov v aplikácii a etické správanie platform a softvérových spoločností. [48]. Je zrejmé, že porušenie takýchto očakávaní má negatívny dopad na vzťah medzi hráčom a vývojármi tejto hry, a taktiež aj priamo na vzťah hráča ku hre. Takéto nerespektovanie hráča z nášho pohľadu ho môže prinútiť, aby na odplatu prestal zase respektovať hru. Takéto vzájomné znevažovanie ale nemusí znamenať, že hráč

túto hru prestane nadobro hrať. Druhou možnosťou je aj odvetá voči samotnej hre.....

Ďalšou možnosťou môže byť nejaká snaha o férovosť. Môže sa napríklad stať, že hra ponúka nejaký obsah za reálne peniaze. Na to, aby presvedčili niektorých hráčov na minútie peňazí v ich hre im spravia lákavú ponuku, ktorá im poskytne príležitosť preskočiť namáhavé získavanie surovín, šancu na získať lepšieho vybavenia v rulete a podobne. Hráč sa snaží dosiahnuť nejaký cieľ a podvádzanie v takomto prípade môže slúžiť na jednoduché dosiahnutie pocitu zadosťučinenia. No v prípadoch, keď každý hráč nie je izolovaný vo svojom svete a hráči medzi sebou aktívne súťažajú, môže takáto príležitosť zmariť očakávanie férového súperenia. Najmä v prípadoch kde náhoda hrá svoju rolu môže hráč získať presvedčenie, že si zaslúži byť na vrchole rebríčka, čo znova môže viesť ku vyhľadávaniu neférovej výhody.

Jeden zaujímavý prípad príležitosti získať výhodu sa nachádza v hre Elden Ring. Jedná sa o veľmi náročnú, no férovú hru, kde máte možnosť počas svojho dobrodružstva naraziť na draka neschopného pohybu, a teda obrany. V prípade že sa ho rozhodneme ihneď poraziť, stanete sa omnoho mocnejším. Jediný vzdor je jeho veľké množstvo životov, no ak sa nám to podarí

### 3 Opatrenia proti podvádzaniu

Množstvo online hier v dnešnej dobe používa rôzne systémy na detekciu podvádzania, ktoré sa spúšťajú priamo s hrou. V dnešnej dobe je dokonca aj trend vyžadovať internetové spojenie aj v hre pre jedného na overenie hry.

Jasný spôsob ako odradiť hráčov od podvádzaní sú tresty. Tento spôsob je v dnešnej dobe celkom rozšírený, zvyčajne sa jedná o zákaz hrať na určitú dobu, až úplný zákaz. Jedná sa o formu inšpirovanú ozajstnými zákonmi, no existuje veľké množstvo iných spôsobov snád lepších než úplné zamietnutie práva hrať hru.

Jeden zo spôsobov ako odradiť hráčov od podvádzania môžu byť aj neočakávané dôsledky.

Štúdia sa zamerala na efekt sledujúcich očí. Prišla s hypotézou, že virtuálna postava spôsobí pocit že nás niekto sleduje, teda starosť o našu reputáciu, čo znamená, že sa budeme väčšmi chcieť byť úprimný. [3] Túto hypotézu sa jej dokonca aj podarilo potvrdiť

### 4 Záver

Najväčším problémom tejto témy je jej subjektívnosť. Nie je možné definovať podvádzanie jednoducho ako správanie vymykajúce sa zámerom herných dizajnérov. Definovanie ako získanie neférovej výhody však tiež nie je postačujúce, keď samotný systém hry poskytuje ostatným neférové výhody, alebo ich má nad nami. Aj keby sa to niekomu podarilo objektívne definovať podvádzanie, po niekoľkých rokoch by sa zmenilo vnímanie danej hry a definícia by prestala platiť, respektíve by prestala byť úplná.

Aj napriek nášmu záveru avšak existujú rôzne iné štúdie. Napríklad štúdia [5], zameraná na emočný vplyv podvádzania, odhalila 4 rôzne ciele podvádzania, a to "oprava nálady", stress relief, naplnenie potrieb a flow state optimization.

Dokonca aj hry pre jedného v dnešnej dobe zvyknú zaznamenávať určitý zoznam úspechov, čo informuje každého kto sa pozrie na náš profil o našich úspechoch, a teda aj do týchto hier prináša dilemy podvádžania v hrách pre viacerých hráčov.

Koniec koncov vždy záleží od danej komunity. Ak sa rozhodne, že je niečo povolené bez súhlasu väčšiny, väčšina si môže založiť vlastnú frakciu s inými pravidlami.

## Literatúra

- [1] Jussi Laasonen and Jouni Smed. Soft play detection in shooter games using hit matrix analysis. In *2015 7th International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment (INTETAIN)*, pages 200–206, 2015.
- [2] Alexru Litoiu, Daniel Ullman, Jason Kim, and Brian Scassellati. Evidence that robots trigger a cheating detector in humans. In *2015 10th ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI)*, pages 165–172, 2015.
- [3] Potters J.J.M. Mol J.M., van der Heijden E.C.M. (not) alone in the world: Cheating in the presence of a virtual observer. *Experimental Economics*, 23:961–978, 2020.
- [4] Humphrey O. Obie, Idowu Ileku, Hung Du, Mojtaba Shahin, John Grundy, Li Li, Jon Whittle, and Burak Turhan. On the violation of honesty in mobile apps: Automated detection and categories. In *Proceedings of the 19th International Conference on Mining Software Repositories, MSR '22*, page 321–332, New York, NY, USA, 2022. Association for Computing Machinery.
- [5] Cale J. Passmore, Mathew K. Miller, Jun Liu, Cody J. Phillips, and Regan L. Mandryk. A cheating mood: The emotional and psychological benefits of cheating in single-player games. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play, CHI PLAY '20*, page 58–70, New York, NY, USA, 2020. Association for Computing Machinery.