

Apetitívny vs. averzívny systém

Jedna z najzákladnejších a evolučne ukotvených teórií motivácie hovorí, že disponujeme dvoma základnými motivačnými systémami. Jeden generuje správanie zamerané na približovanie sa k žiadaným objektom (potrava, priatelia, magický meč), ide o apetitívny systém, druhý je asociovaný s vyhýbaním sa neželaným predmetom a zážitkom a nazývame ho averzívny systém. V kontexte hrania je zaujímavé práve to, že aby bola aktivita vnímaná ako zábavná, mali by sa oba tieto motivačné systémy aktivovať v približne rovnakom čase. Hranie hier teda robí zábavnými práve motivačný mechanizmus, ktorý máme dlho zakorenený a je spoločný pre viacero živočíšnych druhov. Tendenciu najviac hrať (čo do frekvencie) majú tí, ktorí vykazujú vysokú apetitívnu aktiváciu, teda mladí muži, najmenej tí, ktorí majú nízku apetitívnu aktiváciu (staršie ženy), čo súhlasí aj s demografickými údajmi o hraní hier. Hráči s vysokou mierou apetitívnej aktivácie (mladí muži) preferujú skôr negatívne, vzrušujúce komplexné hry, hráči s nízkou mierou apetitívnej aktivácie (staršie ženy) uprednostňujú hry tradičné a vyvolávajúce nízku mieru negatívnej emocionality (napr. Candy Crush[1], The Sims[2]). [3]

[1] King.com: Candy Crush Saga. [digitálna hra]. Malta : King.com, 2012.

[2] Electronic Arts. The Sims. (séria).[digitálna hra]. Redwood City, CA: Electronic Arts, 2000-2014.

[3] COULSON, M., FERGUSON, C.: The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime. In: R. KOWERT and T. QUANDT (eds.): *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*. Londýn, New York : Routledge, 2015, s. 56

Revision #1

Created 17 January 2023 13:16:36 by Admin

Updated 17 January 2023 13:17:03 by Admin