

Benefits a negatívne vplyvy toxického správania pri hraní

Psychológia ale zriedka vníma javy čiernobielo a psychika porovnáva benefity a náklady určitého konania, preto je skresľujúce na podvádzanie nazerať iba optikou patologického javu pri hraní. Passmore a kol. upozorňujú na prevalenciu podvádzania v hrách pre jedného hráča, keď podvádzanie nenapĺňa definíciu z pohľadu získania výhody nad inými hráčmi. Podľa nich podvádzanie v hrách prináša aj ludologické a psychologické výhody. Vyhnutie sa toxickým prejavom môže byť jedným z faktorov preferencie a neustálej popularity hier pre jedného hráča s pútavou príbehovou líniou. Podvádzanie ovplyvňuje dynamiku hrania (umožní progres, ak sa hráč zasekne na určitom mieste hry), bráni nude, redukuje časovú náročnosť hry, podporuje verzatilitu herného štýlu, môže prispôsobiť herné mechaniky záujmom a schopnostiam hráča a rozšíriť pôvodný obsah hry o nové elementy (napr. módy). Celkovo má potenciál viesť k väčšiemu potešeniu z hrania. Vo výskume menovaných autorov 84,6 % skúmaných hráčov vykazuje ako dôsledok podvádzania vyššiu mieru potešenia z hrania, pričom 94 % hráčov (n = 188) pri hraní príležitostne podvádzajú. Psychologické benefity podvádzania pri hraní zahŕňajú reguláciu nálady, odbúranie stresu, katarziu, zníženie miery frustrácie (napríklad, ak sa hráč zasekne na určitom úseku v hre), flow^[1] a naplnenie potrieb (kompetencia, autonómia, príbuznosť).^[2]

^[1] Flow ako termín z pozitívnej psychológie a psychológie kreativity predstavuje optimálnu skúsenosť, kedy je človek plne angažovaný a ponorený v činnosti. Vzniká, keď je správny balanc medzi schopnosťami hráča a náročnosťou hry, ani ho nefrustruje ako príliš náročná, ani ho nenudí. Podvádzanie redukuje náročnosť hry, teda môže pomôcť vytvoriť takúto rovnováhu ako predpoklad flow.

^[2] PASSMORE, C. J. et al.: A Cheating Mood: The Emotional and Psychological Benefits of Cheating in Single-Player Games. In MIRZA – BABAEI, P., McARTUR, V.: *Proceedings of 2020 ACM CHI PLAY (CHI PLAY '20)*. USA : Association for Computing Machinery, 2020, s. 58 – 61.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:37:28 by Admin

Updated 17 January 2023 14:37:41 by Admin