

Charakteristika frustrácie.

Pozitívna (in-game) frustrácia. Negatívna (at- game) frustrácia

V hernom kontexte je dôležitou emóciou aj frustrácia, ktorej sa v porovnaní s inými emóciami venuje málo akademickej pozornosti. Ide o primárne negatívnu emóciu ako dôsledku nejakého zmareného úsilia a týka sa najmä: a) bránenia v dosiahnutí cieľa,[1] [2] b) ocitnutia sa v nepriaznivej situácii, z ktorej nemožno uniknúť,[3] c) odmeny menšej, než bola očakávaná.[4] Niektorí autori ju chápu ako jednu zo záťažových situácií (popri konflikte, strese a deprivácii). Charakterizujú ju ako opak zainteresovanosti. Je nevyhnutnou súčasťou herného zážitku, pretože pre potešenie z hrania je nutná výzva, avšak tam, kde je výzva, súčasne existuje aj riziko prehry, ktoré je frustrujúce.[5] Celkovo frustrácia môže viesť k odporu, agresii, rezignácii, nespokojnosti a aj k ukončeniu užívania produktu.[6] Najčastejšou behaviorálnou reakciou na frustráciu je hnev. [7] Miera tolerancie frustrácie je individuálna.

Ako stres, tak aj frustrácia môže byť pozitívna alebo negatívna. Pozitívna frustrácia sa nazýva **frustrácia v rámci hry** (v angl. in-game frustration) alebo motivujúca frustrácia.[8] Tento typ frustrácie motivuje hráča zotrvať a napredovať v hraní. Výzvy v hre by mali byť mierne nad hranicou aktuálnych schopností hráča (ak sú príliš nad hranicou hráčových schopností, prejavuje sa iný – negatívny druh frustrácie, ak sú pod hranicou hráčových schopností, hráč sa nudí). Hra by mala byť vyvážená a ponúkať hráčovi určité formy asistencie (napr. aim assist vo first person shooter games alebo dynamické prispôsobenie náročnosti). Frustrácia môže zvýšiť zainteresovanosť a imerziu v hre, pretože vedie k tomu, že sa hráči zamýšľajú nad frustrujúcou skúsenosťou a analyzujú ju.

Druhým typom frustrácie je **frustrácia na hru** (v angl. at-game frustration).[9] Práve tento typ vedie častejšie k tendencii ukončiť hru.[10] Zdrojmi negatívnej frustrácie môžu byť: výzvy, ktoré nezodpovedajú schopnostiam hráča, zlé ovládanie alebo ovládanie, ktoré sa nespráva tak, ako hráč očakáva, priveľmi náročný boss, nevyvážený súper, zlá herná mechanika, nekvalitné používateľské rozhranie, nedostatok informácií a i. Negatívna frustrácia často vzniká ako dôsledok nutnosti repetície („checkpointy“ ďaleko od seba, „intro“, ktoré sa nedá preskočiť)[11] a narušenia pocitu

kompetencie. Ako uvádzame aj v kapitole o vplyvoch násilia v hrách, podľa hypotézy frustrácia – agresia (v angl. frustration – aggression hypothesis), agresívne správanie predpokladá prítomnosť frustrácie a taktiež prítomnosť frustrácie vždy vedie k agresii. Agresia nemusí byť manifestovaná (môže byť potlačená) a fyzická (môže byť napríklad verbálna).

[1] American Heritage dictionary, 1980 In BRAMS, S. J.: *Game Theory and the Humanities: Bridging Two Worlds*. USA : MIT, 2011, s. 156.

[2] GILLEADE, K.M., DIX, A.: Using frustration in the design of adaptive videogames. In *Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*. New York : ACM, 2004, s. 22.

[3] BRAMS, S. J.: *Game Theory and the Humanities: Bridging Two Worlds*. USA : MIT, 2011, s. 156.

[4] BATTIGALLI, P., DUFWENBERG, M., SMITH, A.: Frustration and anger in games. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <https://www.researchgate.net/publication/320715896_Frustration_and_Anger_in_Games_NEW_draft_October_2017>. s.2.

[5] Cox et al., 2012 In BOULTON, A. et al: A Little Bit of Frustration Can Go a Long Way. In WINANDS, M., VAN DEN HERIK, H., KOSTERS, W. (eds): *Advances in Computer Games. ACG 2017. Lecture Notes in Computer Science*, vol 10664. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-71649-7_16>.

[6] BALÁŽIKOVÁ, M.: Real-Life Frustration from Virtual Worlds: The Motivational Potential of Frustration. In *Acta Ludologica*, roč..2, č.1, s. 58.

[7] BRAMS, S. J.: *Game Theory and the Humanities: Bridging Two Worlds*. USA : MIT, 2011, s. 156.

[8] MILLER, M. K., MANDRYK, R.L.: Differentiating in-Game Frustration from at-Game Frustration using Touch Pressure. In *Proceedings of the 2016 ACM International Conference on Interactive Surfaces and Spaces*. New York : ACM, 2016, s. 225.

[9] Ibid.

[10] MILLER, M. K., MANDRYK, R.L.: Differentiating in-Game Frustration from at-Game Frustration using Touch Pressure. In *Proceedings of the 2016 ACM International Conference on Interactive Surfaces and Spaces*. New York : ACM, 2016, s. 225.

[11] NYLUND, A, LANDFORS, O.: Frustration and its effect on immersion in games: A developer viewpoint on the good and bad aspects of frustration [Dissertation]. Informatik Student Paper Master, 2015, s. 19.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:02:27 by Admin

Updated 17 January 2023 14:03:58 by Admin