

Frustrácia ako element herného dizajnu

Poznanie príčin, nuáns a vplyvov frustrácie má veľký aplikačný potenciál v oblasti dizajnu komunikácie vrátane hier. Pri vývoji a spravovaní hier je dôležité, komu hráči kladú svoju frustráciu v hre za vinu. Pri pozitívnej frustrácii je podstatné, aby hráč za frustrujúcu situáciu vinil seba (atribuoval frustrujúcu situáciu interne) a nie hru (externé atribúcie). Taktiež si treba uvedomiť, že toleranciu k frustrácii možno budovať,[1] a preto developeri by nemali náhle „hodiť“ hráča do frustrujúcej situácie, ale ho na ňu akoby postupne privykajú.

V súčasnosti v hrách existujú adaptívne alebo afektívne mechanizmy, sú hry reagujúce na emocionálny stav hráča (reflektovaný spôsobom jeho hrania).[2] Výskum frustrácie pri hraní je poddimenzovaný. Ukazujú sa niektoré premenné, ktoré by mohli mať na hráča vplyv, ale ide skôr o izolované zistenia. Napríklad Fraser a kol.[3] publikovali výskum na súbore tisícsedemsto hráčov, zameraný na vnímanie permanentnej smrti hlavnej postavy v hre Day Z[4] a zistili, že pri hodnotení toho, či ide o pozitívnu, alebo negatívnu skúsenosť v hre, hrá dôležitú úlohu zmysluplnosť. Ak bola smrť postavy vnímaná ako zbytočná a nezapríčinená vinou hráča, bola vnímaná negatívne. Výskum Liao et al. (n=406) viedol k záveru, že frustrácia intenzívne hrajúcich hráčov online hier znižuje ich zámer pokračovať v hraní, ale tento efekt sa neprejavuje pri hráčoch s dlhou históriou hrania hier.

[5] Roest a Bakkes dodávajú, že hráči môžu byť angažovaní aj v hrách, ktoré sú pre nich frustrujúce napríklad preto, aby dospeli k určitému cieľu.

Dodávajú, že mechanizmy chcenia a príťažlivosti operujú na odlišných neurálnych okruhoch, a preto môžeme pokračovať aj vo frustrujúcej činnosti, aj keď sa nám to nepáči.[6] Nielen z tohto dôvodu sú niekedy úspešné aj herné tituly, v ktorých je frustrácia kľúčovým **elementom herného dizajnu**. Takto s frustráciou pracujú napríklad umelci venujúci sa tzv. estetike zlyhania ako smeru súčasného umenia, napríklad Pippin Barr, Meshoff a Tory Arcangel. Tento druh estetiky je reakciou na estetiku mainstreamovej digitálnej kultúry, ktorá je technologicky vyspelá, prepracovaná a „hladká“, no často až odmietaná pre svoje komerčné zameranie a všednosť. Hry patriace pod estetiku zlyhania stierajú rozdiel medzi hrou ako umením a hrou ako komoditou, ako aj hranice medzi potešením a utrpením. Veľmi častým elementom je nutnosť repetície (ktorá, ako sme písali, vedie k frustrácii). Také hry narúšajú štandardné zmýšľanie o zmyslovom zážitku z hrania (napr. hra „It is as if you were making love“[7]), ako aj naše základné predpoklady o tom, ako by hry mali fungovať (napr. nízke rozlíšenie a amatérsky dizajn, zvlášťne spôsoby ovládania, nezvyčajne krátky alebo dlhý čas hrania – napr. hra Durations[8]). Niekedy tieto hry odopú hráčovi aj zážitok smrti alebo ukončenia (napr. nemajú „game over“ ako Let's Play: Ancient Greek punishment[9]). V Meshoffovom diele Pipedreamz

[10] pracujete pre šéfa (prasa) v rýchlom občerstvení a bez ohľadu na to, koľko bodov nazbierate, vás na konci prepustia).[11]

Aj komerčné tituly využívajú estetiku zlyhania na pobavenie, napríklad ovládanie a nemotorný pohyb hlavnej postavy v hre Octodad: The deadliest catch[12] alebo titul Getting over it With Bennet Foddy[13], v ktorom sa postava Diogena v kotlíku snaží iba za pomoci veľkého kladiva dostať na vrchol vysokého brala. Absencia „checkpointov“ má za následok, že každý chybný pohyb v hre spôsobí pád rozlične veľkého úseku smerom nadol a hráča to vráti naspäť.

Je načas odpútať sa od pohľadu, že vyvolanie frustrácie v recipientoch znamená automaticky zlyhanie samotného produktu, jeho dizajnu. Čo možno čiastočne platí v marketingu je v špecifickom interaktívnom kontexte digitálnych hier zložitejšou problematikou. Frustrácia nemusí byť zlyhaním dizajnu, ale jeho (nutnou) súčasťou a predpokladom angažovanosti. Univerzálnych odporúčaní je vzhľadom na rôznorodosť herných žánrov a bipolárnu povahu frustrácie extrémne málo. Je dôležité, aby prípadná frustrácia mala väzbu na výkon jednotlivca, bola súčasťou majstrovstva, kompetencie, teda nielen reakciou na nekvalitu prvkov hry alebo na jej technologické nedostatky. K frustrácii hráča dochádza menej často, ak progres nie je viazaný linearitou (pri ktorej existuje väčšia pravdepodobnosť, že sa na niektorom mieste hry hráč zasekne, napríklad ako v Limbo[14]), ale hra poskytuje otvorený svet plný dodatočných úloh, „easter eggs“, skúmania prostredia a viacerých ciest na ukončenie, ak hra reaguje na spôsob hrania hráča (adaptívny dizajn) a poskytuje možnosti prispôsobenia náročnosti.

[1] Britt – Janus, 1940 In 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. 6.

[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. 228-232.

[3] FRASER, A, CARTER, M., GIBBS, M.: Good Frustrations: The Paradoxical Pleasure of Fearing Death in DayZ. In *OzCHI '15: Proceedings of the Annual Meeting of the Australian Special Interest Group for Computer Human Interaction*. USA : Association for Computing Machinery, 2015, s. 119.

[4] Bohemia Interactive: Day Z. [digitálna hra]. Česká Republika: Bohemia Interactive, 2013.

[5] LIAO, G. Y., HUANG, H. CH., TENG, CH. I.: When does frustration not reduce continuance intention of online gamers? The expectancy disconfirmation perspective. In *Journal of Electronic Commerce Research*, roč. 17, č. 1, 2016, s. 74.

- [6] ROEST, M., BAKKES, S. C. J.: Engaging Casual Games That Frustrate You: An Exploration on Understanding Engaging Frustrating Casual Games. In Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015), June 22-25, 2015, Pacific Grove, CA, USA, s. 1.
- [7] Pippin Barr: It is as if you were making love. [digitálna hra].Kanada: Pippin Barr, 2018.
- [8] Pippin Barr: Durations. [digitálna hra].Kanada: Pippin Barr, 2014.
- [9] Pippin Barr: Let's Play: Ancient Greek Punishment. [digitálna hra].Kanada: Pippin Barr, 2011.
- [10] Meshoff: Pipedreamz. [digitálna hra].USA: Meshoff, 2010.
- [11] ANABLE, A.: Playing with feelings: video games and affect. USA : University of Minnesota Press, 2018, s. 123-129.
- [12] Young Horses: Octodad:Deadliest Catch. [digitálna hra].USA: Young Horses, 2014.
- [13] Bennet Foddy: Getting over it With Bennet Foddy. [digitálna hra].USA: Bennet Foddy, 2017.
- [14] Playdead: Limbo. [digitálna hra].USA: Microsoft Game Studios, 2010.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:04:10 by Admin

Updated 17 January 2023 14:05:04 by Admin