

# Hedonistické a eudaimonické ponímanie zábavy

V kontexte emocionálneho zapojenia diváka rozlišujeme medzi hedonistickým a eudaimonickým vnímaním zábavy. Kým hedonistický štýl zábavy prináša hráčovi maximálne potešenie, eudaimonický štýl sa snaží vyvolať v ňom hlbší, emocionálne hodnotný zážitok, ktorý podrobnejšie analyzuje.[1] Toto delenie ozrejmuje, prečo konzumenti vyhľadávajú aj emocionálne komplikovanejšie mediálne obsahy, nielen prvoplánovú zábavu alebo potešenie.

Výskum sa v oblasti digitálnych hier zameriava prevažne na pôsobenie pozitívnych emócií. Aj v praxi sa väčšina digitálnych hier vytvára s cieľom uspokojiť hráča a priniesť mu čo najuspokojivejší herný zážitok. Negatívne emócie v hrách (a v mediálnych obsahoch všeobecne) však nie sú len neželaným výstupom komunikácie, ale plnia niektoré kľúčové funkcie, teda sú v hrách vyvolávané zámerne. V niektorých prípadoch recipienti zámerne vyhľadávajú mediálne obsahy práve preto, aby to v nich vyvolalo negatívnu emóciu, hovoríme o tzv. „paradoxe smutného filmu“[2] Neraz práve negatívne emócie podporujú príbeh, teda majú potenciál vytvárať zmysluplnejší herný zážitok, parasociálne vzťahy s postavami a avatarmi môžu prispieť k sebareflexii, k hľadaniu hlbšieho zmyslu alebo zmyslu života, podieľajú sa na vytváraní konceptu tzv. hard fun[3], môžu viesť k naplneniu vyšších potrieb (napr. autonómia, kompetencia, príbuznosť), aplikácia výrazne trestajúcich mechaník prispieva k tomu, že hráči vyhľadávajú oporu v iných hráčoch, čo podporuje budovanie komunity. Náročnosť takisto dodáva dôležitosť a vážnosť achievementom, a tak vedie k vyššej zainteresovanosti.[4] Emócie v hrách sú tiež súčasťou akéhosi tréningu prežívania a správania, ktoré nemôžeme zažiť v bežnom živote, napríklad určité morálne dilemy.

V tejto kapitole sa špecificky zameriame na málo pokryté témy z oblasti emocionálneho pôsobenia digitálnych hier, aj keď nemôžeme hovoriť o špecificky negatívnych emóciách, ale skôr o emóciách zmiešaného charakteru – na frustráciu a nostalgiu.

---

[1] COLE. T., GILLIES. M.: *Emotional Exploration and the Eudaimonic Gameplay Experience: A Grounded Theory*, Conference on Human Factors in Computing Systems, 2022, s. 5

[2] HANICH, J., WAGNER, V., SHAH, M., JACOBSEN. T., MENNINGHAUS, W., Why we like to watch sad films. The pleasure of being moved in aesthetic experiences., APA PsychArticles, 2014, [online]. [2022.04.20]. Dostupné na: <<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fa0035690>>

[3] Hry patriace do tejto kategórie sú náročné, vyžadujú veľa kognitívnych zdrojov hráča, neodpúšťajú chyby, respektíve za chyby hráč výrazne platí, do tejto kategórie patria tituly, ktoré sa hrajú profesionálne. (Yee, 2016).

[4] UMBELINO, M. A. M., RIBEIRO DA MOTA, R.: Negativity in Play - How Negatively Valenced Emotions create Meaningful Games. In Proceedings of SBGames 2021. [online]. [2022-10-01]. Dostupné na: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/ArtesDesignFull/218206.pdf>.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 14:01:45 by Admin

Updated 17 January 2023 14:02:15 by Admin