

# Motivačný model Quantic Foundry

Quantic Foundry je konzultantská spoločnosť so sídlom v Kalifornii, ktorú založili v roku 2015 akademici Nick Yee a Nicolas Ducheneaut.[1] Svoj záujem sústreďujú predovšetkým na výskum motivácie hrania, okrem profilov hráčov a cieľových skupín vytvárajú aj komerčné správy ohľadne demografie hráčov a vnímania herných titulov. Prostredníctvom svojho webu zozbierali dáta od vyše 1,25 milióna hráčov.[2] Výstupom ich výskumu, ako aj v súčasnosti pravdepodobne najprepracovanejšou a najpodrobnejšou teóriou hráčskej motivácie je súbor dvanástich motívov v šiestich dvojiciach a troch zhlukoch.[3] V tabuľke nižšie ponúkame základný prehľad týchto motívov, ktoré v texte nižšie podrobnejšie charakterizujeme. Jednotlivým zhlukom v hornom riadku zodpovedajú motívy v stĺpcoch.

<i>akcia</i>	<i>socializácia</i>	<i>majstrovstvo</i>	<i>výkon</i>	<i>imerzia</i>	<i>kreativita</i>
deštrukcia	súťaživosť	výzva	kompletizácia	fantázia	dizajn
vzrušenie	komunita	stratégia	sila	príbeh	objavovanie

Tab. 1 Model hráčskej motivácie podľa Quantic Foundry[4]

Hráči skórujúci vysoko na zhluku **Akcia** obľubujú hry s rýchlejším tempom, s množstvom akcie a dramatických efektov. Ak je u nich výrazný motív deštrukcie, majú radi ničenie, výbuchy, pôsobivé vizuálne efekty a veľký výber zbraní. Takíto hráči veľakrát nachádzajú aj v „mierumilovných“ hrách spôsoby, ako ničiť alebo zabíjať. Hráči motivovaní vzrušením obľubujú rýchle tempo hrania, preferujú hry, ktoré vyvolávajú prílev adrenalínu (napr. desivé). Pri hraní chcú byť prekvapovaní a odmeňovaní za rýchle reakcie. Motívy patriace do zhluku **socializácie** reflektujú dva póly: súťaženie a spoluprácu. Hráči výrazne motivovaní súťažením obľubujú zápasy a duely, ale ich súťaživosť sa nemusí prejavíť iba v boji, ale napríklad i tým, že chcú byť najlepším „healerom“ (pozn.: charakter s ozdravovacími schopnosťami) v skupine alebo mať v hre najvyššie skóre spomedzi priateľov. Jedinci výrazne motivovaní komunitou obľubujú interakciu s ostatnými, čítanie, spoločné akcie v rámci hry aj mimo hry (napríklad hráči Pokémon Go[5] z jedného mesta sa idú po spoločnom „raide“ [vpád, akcia] spolu zabaviť do podniku). Na druhej strane tí, ktorí majú nízke sociálne skóre, preferujú sólo hru. Hráči vykazujúci vysoké skóre na motívoch patriacich do zhluku **majstrovstvo**, majú radi komplexné a strategické hry, preferujú hry, ktoré vyžadujú schopnosti a herné skúsenosti, plánovanie a rozhodovanie. Sú vytrvalí a hranie trénujú, chcú zvládnuť najobťažnejšiu náročnosť hry, najzložitejšie misie, nepriateľov alebo levely. Niekedy si sami kladú výzvy za hranicami toho, ako vývojári zamýšľali prejsť napríklad násilnú hru bez toho, aby niekoho zabili, prípadne snažia hru alebo jej pasáž prejsť čo najrýchlejšie (tzv. speedrunning).

Hráči s nízkym skóre na motívoch majstrovstva preferujú hry, ktoré odpúšťajú pochybenia, sú spontánne, pri ktorých sa nezaseknú pridloho na jednom úseku, kde je ovládanie skôr intuitívne. Zhluk zameraný na dosahovanie **výkonu** zahŕňa motívy kompletizácie a sily. Výrazný motív kompletizácie sa prejavuje snahou dosiahnuť v hre všetko, čo je možné, a dokončiť všetko, čo ponúka: prejsť každú misiu, získať každú zbraň, nájsť každú skrytú lokalitu, získať všetky „achievements“ (úspechy, ciele) preskúmať všetky verzie príbehu a i. Hráč výrazne motivovaný silou sa chce v hre stať vplyvným, dominovať, mať najlepšie zbrane a dostatok až prebytok zdrojov. Tí, ktorí skórujú vysoko na dimenzii **imerzie**, vyhľadávajú hry so zaujímavým zasadením, naratívom a možnosťami prispôsobenia. Príkladom hry naplňajúcej tieto motívy je Red Dead Redemption 2[6]. Hráčov s nízkym skóre v tejto skupine preferencií nezaujíma až natoľko naratív, ale potrpia si na kvalitné herné mechaniky, akými disponuje napríklad hra Nidhogg[7]. Hráči málo motivovaní príbehom často preskakujú dialógy, úvodné videá a tutoriály alebo opisy úloh. A napokon hráči s vysokou mierou **kreativity** veľa experimentujú s herným svetom, napríklad vyhľadávajú „easter eggs“ (prekvapenie alebo skrytá funkcia videohry). Hráči nízko skórujúci v dimenzii kreativity sú prakticky zameraní a akceptujú herné svety také, aké sú.

---

[1] *Our Team*. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <<https://quanticfoundry.com/#team>>.

[2] *Our Gamer Motivation Model*. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <<https://quanticfoundry.com/#motivation-model>>.

[3] *Gamer Motivation Model: reference sheets & details*. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <<https://quanticfoundry.com/wp-content/uploads/2019/04/Gamer-Motivation-Model-Reference.pdf>>.

[4] *Our Gamer Motivation Model*. [online]. [2022-10-20]. Dostupné na: <<https://quanticfoundry.com/#motivation-model>>.

[5] Niantic Inc.: Pokémon Go. [digitálna hra]. San Francisco : Niantic, Inc., 2012.

[6] Rockstar Studios: Red Dead Redemption 2. [digitálna hra]. USA, NY : Rockstar Games, 2018.

[7] Messhof Games: Nidhogg. [digitálna hra]. USA : Messhof Games, 2014.