

Psychologické princípy spájané s hernou závislosťou

Psychologické mechanizmy sú už historicky „obviňované“ z celej škály ľudských neduhov, akoby jedinec nebol vysoko individuálna a autonómna bytosť. Kriss poukazuje na odlišnosť hernej závislosti od tradičného vnímania závislosti od alkoholu alebo drog, ktoré chemicky ovplyvňujú mozog tak, že vzniká závislosť, teda jedinci majú v sebe určitý komponent, ktorý závislosť spôsobuje. Podľa neho hry ako také tento potenciál závislosti nemajú a viac zodpovednosti leží na samotnom hráčovi. Preto podľa Krissa nie hra ovláda hráča, ale jedinec je ten, kto ju nedokáže opustiť.[1] To ale neznamená, že developeri neimplementujú do hier (aj psychologické) mechanizmy, ktoré spôsobujú, že jedinec má tendenciu pri nich tráviť čas, opakovane sa k nim vracat', resp. hraním unikať od reality a svojich problémov. Autori neraz pripodobňujú patologické hranie „naživo“ (napr. na herných automatoch alebo stávkovanie) a patologické hranie digitálnych hier. V podstate všetky mechanizmy, ktoré si teraz v skratke predstavíme, sa môžu vyskytovať pri oboch týchto formách:

Princípy operačného podmieňovania

Operačné podmieňovanie patrí pod jeden zo spôsobov učenia, ktoré bližšie charakterizujeme v kapitole 5. Jeho princípy opísal ako prvý behaviorálny psychológ B. F. Skinner, ktorý tvrdil, že frekvencia určitého správania priamo závisí od toho, ako je odmeňované alebo trestané.[2] Digitálna hra väčšinou poskytuje viacero úrovní odmien v rámci viacerých schém posilňovania. Závislé správanie môže byť ovplyvnené pozitívnym aj negatívnym posilnením. Názory o vplyve pozitívneho posilnenia na rozvoj závislosti sa opierajú o vznik pozitívnych stavov po konzumácii látky alebo vykonaní činnosti, negatívne posilnenie je v kontexte závislosti vnímané ako úľava od negatívnych inštancií v živote závislého.[3] So zvyšujúcou sa náročnosťou hry v priebehu postupu hrou sa väčšinou zvyšujú nároky na úkony, ktorých vykonanie je potrebné na získanie odmeny. To predlžuje čas hrania a táto zvyšujúca sa časová náročnosť býva tiež spájaná s potenciálom závislosti od danej hry. V kontexte závislosti sa skloňuje predovšetkým posilnenie prichádzajúce vo variabilnom pomere alebo intervale (hráč nevie, po vykonaní koľkých úkonov/po akom čase nastane posilnenie), ktoré sa vo všeobecnosti lepšie prejavuje pri podpore želaného správania než fixne prichádzajúce posilnenie.[4] Toto variabilné posilňovanie je založené na prvku náhodnosti, o ktorom si ešte neskôr povieme. Odmeňovanie je stále kľúčovou mechanikou hrania a podľa nášho názoru ho nemožno extrahovať z herného zážitku.

Omyl hazardného hráča (angl. gambler's fallacy)

Tento termín zastrešuje presvedčenie, že ak sa niečo už stalo, je menej pravdepodobné, že sa to stane znova. Napríklad ak hráč stále prehráva, v istom momente verí, že práve nastal ten čas, keď

by už mal vyhrať. Alebo ak v rulete stále padá čierna, verí, že už musí padnúť červená. Toto chybné presvedčenie pramení z neznalosti toho, že každá z týchto udalostí (samostatná hra/hod v rulete) podlieha samostatnému výpočtu pravdepodobnosti, je izolovaná a nemá nadväznosť na predchádzajúce hry alebo kolá. Tento efekt spôsobuje, že máme tendenciu veriť, že je väčšia pravdepodobnosť, že padne zoskupenie čísel 12 5 23 7 než zoskupenie 1 2 3 4, pričom táto pravdepodobnosť je rovnaká. Musíme si ale dávať pozor, aby sme rozlišovali medzi javmi nezávislými (napr. hod mincou) a javmi previazanými (ako akcie na burze). Napríklad ak dlhodobo klesá denná teplota, nemôže klesať donekonečna a musí v určitom bode zákonite začať stúpať.[5]

V hrách (a nielen tam) sa niekedy naschvál manipuluje s javmi tak, aby vyzerali náhodnejšie než náhoda. Používa sa termín manipulovaná náhodnosť (na výskyt shiny pokémona v Pokémon Go[6] existuje algoritmus, ktorý sa hráči snažia rozlúštiť) alebo sa aplikuje princíp tzv. progresívnych percent. Znamená to, že šanca, že hráč „dar“ dostane, stúpa s počtom pokusov, keď ho nezískame, čo napokon vedie k 100% šanci získať daný predmet. Skutočne variabilné prichádzanie odmeny v duchu operačného podmienovania môže totiž niekedy u hráčov viesť k frustrácii, lebo by naň mohli čakať aj veľmi dlho. Niekedy sa sami hráči snažia obmedziť náhodnosť pri distribúcii koristi z nájazdov a preferujú rozdelenie koristi na základe zásluh, schopností či námahy, a teda nie náhody (napr. ten, kto má najviac dragon kill points – DKP, má právo prvého nároku na korisť)[7].

Paradoxne DKP ako spôsob vytvorený na vyrovnanie sa s neželanou náhodnosťou môže viesť k dlhšiemu času strávenému hraním (napríklad pri World of Warcraft[8]), keďže hráč sa snaží nezaostať za spoluhráčmi.[9] V hrách je často implementovaný aj algoritmus, podľa ktorého dobrý hráč prehrá častejšie, než by mal, a naopak, zlý hráč vyhrá častejšie, než by mal, a to s cieľom vybalansovať hru.

- **Chasing** (v prekl. doháňanie) predstavuje jav, keď sa hráč snaží kompenzovať stratu tým, že pokračuje v hraní (aby sa vyhol strate – pozri averzia k strate v kapitole 4).[10]
- **Entrapment** (uviaznutie) je termín vychádzajúci z literatúry o problémovom hraní (gamblingu). Hovorí o situáciách, pri ktorých napriek stratám hráč pokračuje v investovaní času, peňazí alebo úsilia do hry v presvedčení, že sa dostal príliš ďaleko nato, aby to zrazu vzdal (pozri klam utopených nákladov).[11] Mimo digitálno-herného prostredia je príkladom človek, ktorý podáva v lotérii každý týždeň svoje čísla v strachu, že padnú práve v ten týždeň, keď nebude hrať. Príkladom z hry je „raiding“ (nájazd), keď sa hráč obáva, že gilda získa želaný predmet v okamihu, keď on práve nebude hrať.
- **Umelo navýšená frekvencia near miss** charakterizuje špecifický typ prehry – ako veľmi tesnú. Takáto prehraparadoxne pôsobí motivujúco a podnecuje hráča skúsiť prejsť danú pasáž znova.[12] Ak je hra fragmentovaná na viacero častí, napríklad quest má viacero sekcií, tak poskytuje aj viac príležitostí na near miss a dlhšie zotrvanie v hre.
- **Prezentovanie prehry ako výhry** - Tento bod súvisí s kognitívnym skreslením, ktoré nazývame rámovanie, keď slovná formulácia informácie má vplyv na jej vnímanie recipientom. Príkladom je, ak za možnosť hrať zaplatíme dve virtuálne mince a naspäť získame iba jednu a takýto výsledok sa nám prezentuje ako výhra jednej mince, aj keď vlastne jednu prehráme.

- **Ilúzia kontroly** - Tendencia preceňovať schopnosť kontrolovať udalosti[13] vrátane kontroly nad herným správaním a vzniknutou závislosťou.
- **Skreslenie horúcej ruky** (angl. hot-hand fallacy) je presvedčenie, že lepšie skórujeme, ak máme tzv. horúcu ruku, keď sa nám darí (hoci výsledok v skutočnosti závisí od náhody/šťastia)[14]
- **Hry tzv. bez konca** je považované sú za návykovejšie než hry, ktoré môžeme prejsť. Príkladom je Tetris[15], Pokémon Go[16], Minecraft[17]. Takéto hry ponúkajú relatívne málo obsahu, ale sú lákavé pre širokú cieľovú skupinu používateľov. Často bývajú so sociálnym komponentom hrania, ktorý im pridáva na atraktivnosti, ako aj fakt, že nemajú kontroverzný obsah (sú bez násilia, sexizmu). Veľakrát je prvkom súperenie medzi hráčmi, ktoré je nekonečným zdrojom výziev.

[1] KRISS, A.: *Universal Play: How Videogames Tell Us Who We Are and Show Us Who We Could Be*. Veľká Británia : Robinson, 2019, s. 149.

[2] YEE, N.: Addiction. [online]. [2022-09-10]. Dostupné na: <<http://www.nickyee.com/eqt/addiction.html>>.

[3] Robinson – Berridge, 1993 In SNAGOWSKI, J.: *Cybersex addiction: Conditioning processes and implicit cognition*. [Dizertačná práca]. Nemecko: Universität Duisburg-Essen, 2016, s. 26.

[4] 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) [online]. [2022-08-20]. Dostupné na: <https://pure.uva.nl/ws/files/2709607/168446_roest_bakkes_2015_1_.pdf>. s. 5.

[5] DOBELLI, R.: *Pasti v myšlení a jak do nich nepadnout: 52 omylů v myšlení, které zkuste přenechat ostatním*. Praha: Wolters Kluwer, 2011, s. 121-123.

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

[7] Fairfield – Castronova, 2006; Karlsen 2008b In KARLSEN, F.: Entrapment and Near Miss: A Comparative Analysis of Psycho-Structural Elements in Gambling Games and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2011, roč. 9, č.2, s. 202.

[8] Blizzard Entertainment: World of Warcraft. [digitálna hra]. USA : Blizzard Entertainment, 2016.

- [9] KARLSEN, F.: Entrapment and Near Miss: A Comparative Analysis of Psycho-Structural Elements in Gambling Games and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2011, roč. 9, č.2, s. 202-203.
- [10] KARLSEN, F.: Entrapment and Near Miss: A Comparative Analysis of Psycho-Structural Elements in Gambling Games and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2011, roč. 9, č.2, s. 196.
- [11] ROGERS, 1998 In KARLSEN, F.: Entrapment and Near Miss: A Comparative Analysis of Psycho-Structural Elements in Gambling Games and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2011, roč. 9, č. 2, s. 199.
- [12] KARLSEN, F.: Entrapment and Near Miss: A Comparative Analysis of Psycho-Structural Elements in Gambling Games and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. In *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2011, roč. 9, č. 2, s. 203.
- [13] DURMUS, M.: *Cognitive Biases - A Brief Overview of Over 160 Cognitive Biases: + Bonus Chapter: Algorithmic Bias*. Lulu.com, 2022, s.110.
- [14] 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) [online]. [2022-08-20]. Dostupné na: < https://pure.uva.nl/ws/files/2709607/168446_roest_bakkes_2015_1_.pdf>. s. 7.
- [15] Pajitnov, A.: Tetris. [digitálna hra]. ZSSR, 1984.
- [16] Niantic Inc.: Pokémon Go. [digitálna hra]. San Francisco : Niantic, Inc., 2012.
- [17] Mojang Studios: Minecraft. [digitálna hra]. Švédsko, USA : Mojang Studios, 2009.

Revision #1

Created 17 January 2023 14:48:10 by Admin

Updated 17 January 2023 14:51:25 by Admin