

Teória sebadeterminácie

Táto teória je dominantnou teóriou vnútornej motivácie.[1] Hovorí, že človek chce prirodzene rásť a na ten účel napĺňa tri kľúčové univerzálne a vrodené potreby:

- **Kompetenciu:** potrebu kontrolovať svoje výstupy a prostredie. Kompetenciu narúšajú príliš jednoduché alebo naopak, príliš náročné úlohy.
- **Príbuznosť:** potrebu integrovať sa s inými a cítiť príslušnosť k iným.
- **Autonómiu:** potrebu mať kontrolu nad svojím životom, mať možnosti výberu, sebvýjadrenia a slobodnej voľby. Autonómii bránia aktivity, ktoré sú nútené, kontrolujúce a v protiklade s presvedčeniami jedinca.[2] [3]

Naplnenie týchto kľúčových potrieb je nielen predpokladom vzniku vnútornej motivácie hrať, ale aj pozitívneho herného zážitku, potešenia z hrania a imerzie (ponorenia sa do hry).

[1] HODENT, C.: *Gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. USA: CRC Press, 2018, s. 68.

[2] Ryan-Deci, 2000 In REID, G.: *Motivation in video games: a literature review*. In *The Computer Games Journal*, roč. 1, č. 2, 2012 s. 72.

[3] UYSAL, A., YILDIRIM, I. G.: *Self-Determination Theory in Digital Games*. In BOSTAN, B.: *Gamer Psychology and Behavior*. Švajčiarsko : Springer, 2016, s. 129.

Revision #2

Created 17 January 2023 13:17:17 by Admin

Updated 17 January 2023 13:20:44 by Admin