

# Vnútoraná a vonkajšia motivácia

Hoci je motivácia prezentovaná ako samostatný nezávislý psychický proces, funguje v silnej nadväznosti na ďalšie dve skupiny procesov: emocionálne a kognitívne. Motivácia je individuálna, premenlivá v čase a mení sa v intenzite a orientácii (vnútoraná vs. vonkajšia).[1] Ako základné typy rozlišujeme vnútornú motiváciu nezávislú od externej odmeny, ak sa angažujeme v činnosti pre úlohu ako takú, považujeme ju za potešujúcu a externú motiváciu, keď cieľom vykonávania činnosti je získať benefit nezávislý od danej úlohy (v hrách napríklad prestíž, poradie, herný predmet, trofej). Pritom za určitých okolností externá odmena môže mať rušivý účinok na vnútornú motiváciu.[2] [3] Podľa Reida a kol. sú pravidelne hrajúci hráči poháňaní skôr vnútornou motiváciou a príležitostní hráči skôr vonkajšou motiváciou.[4] Z pohľadu herného dizajnu sa môže javiť, že pokiaľ je hráč motivovaný hrať, je jedno či je motivovaný vnútorne, alebo externe. Externá motivácia ale môže viesť k apatickému a mechanickému spôsobu hrania (v hernej terminológii hovoríme o aktivitách ako grinding a farming), keď síce narastá čas venovaný hraniu, ale na úkor pohody hráča, avšak niektorí ju považujú aj za jeden z predpokladov problémového hrania.[5]

Poznanie motivácie hráčov je pre výskumníkov zaujímavé okrem iného aj z pohľadu toho, ktorí hráči sú náchylní k problematickému používaniu hier, vývojárom v nadväznosti na typológie asistuje poznanie motivácie v tom, ako priťahnúť alebo odradiť niektoré typy hráčov. Aj keď sa situácia v tomto kontexte zlepšuje, na hry a hráčov sa viac-menej stále nazerá ako na jednoliatu skupinu. To je limitujúci pohľad a je potrebné si uvedomovať, že rozliční hráči volia rozličné hry z rozličných dôvodov (aby naplnili rozličné potreby) a ten istý herný titul preto môže mať rôzny význam a pôsobenie na rôznych hráčov.

---

[1] Ryan-Deci, 2000 In REID, G.: Motivation in video games: a literature review. In *The Computer Games Journal*, roč. 1, č. 2, 2012 s. 71.

[2] HODENT, C.: *Gamer's brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. USA: CRC Press, 2018, s. 67.

[3] UYSAL, A., YILDIRIM, I. G.: Self-Determination Theory in Digital Games. In BOSTAN, B.: *Gamer Psychology and Behavior*. Švajčiarsko : Springer, 2016, s. 126.

[4] REID, G.: Motivation in video games: a literature review. In *The Computer Games Journal*, roč. 1, č. 2, 2012 s. 70.

[5] King and Delfabbro 2009 In UYSAL, A., YILDIRIM, I. G.: Self-Determination Theory in Digital Games. In BOSTAN, B.: *Gamer Psychology and Behavior*. Švajčiarsko : Springer, 2016, s. 128.

---

Revision #1

Created 17 January 2023 13:11:28 by Admin

Updated 17 January 2023 13:14:03 by Admin