

Dynamika Bartlových typov

Predstavte si prostredie savany – žltá tráva, suché kríky, občas nižší strom a uprostred okrúhle napájadlo plné zakalenej vody. Pri napájadle trávi čas stádo pakoňov. Čím viac pakoňov sa bude zdržovať pri napájadle, tým viac levov si všimne tento zdroj potravy a začne sa tam ponevierať. Keď ale pakone zavetria levy, dajú sa na útek. Čím viac levov bude v okolí napájadla, tým menej pakoňov tam ostane. Čím menej pakoňov bude pri napájadle, tým viac levov odíde od napájadla hľadať potravu inde. Čím menej levov bude pri napájadle, tým viac pakoňov vyhodnotí toto miesto ako bezpečné – a tak dookola. O pakoňoch a levoch si nehovoríme náhodne, ale ilustrujeme na nich obrazne najdynamickejší vzťah spomedzi Bartlových typov – vzťah killerov (zastúpených levmi) a socializerov (čo sú pakone). Typ explorerov má najindividuálnejšie zameranie, potenciálne môže znižovať počet killerov.[24]

Vzorce dynamiky – ako ich opísal Bartle[25] – uvádzame nižšie:

↑ achievers: ↘ socializers + ↑ killers

↓ achievers: ↘ socializers + ↓ killers

↑ explorers: ↑ explorers + ↘ killers

↓ explorers: ↘ killers

↑ socializers: ↑ socializers + ↑ killers

↓ socializers: ↓ socializers + ↓ killers

↑ killers: ↓ achievers + ↘ explorers + ↓↓ socializers

↓ killers: ↑↑ achievers + ↑↑ socializers

legenda:

↑ stúpne počet

↓ klesne počet

↑↑ výrazne stúpne počet

↘ mierne klesne počet

V rámci tejto dynamiky Bartle predpokladá existenciu štyroch stabilnejších konfigurácií: 1. Počet killerov a achieverov je v rovnováhe a zároveň je minimum socializerov a explorerov; 2. prevaha socializerov; 3. rovnováha všetkých typov (dostatok explorerov drží pod kontrolou množstvo killerov); 4. vyľudnený virtuálny svet, ktorý si však ako tvorcovia rozhodne neželáme. Samozrejme, že z pohľadu trvácnosti virtuálneho sveta je najlepšia rovnováha všetkých typov, čo je skôr teoretický koncept a v praxi neudržateľný. To podľa Bartla vysvetľuje, prečo sú virtuálne svety

zamerané buď sociálne (MUCKs, MUSHes, MOOs), alebo dobrodružne (DikuMUDs, LPMUDs). Prvý a druhý typ eventuálne smerujú k typu štvrtému. Pomer jednotlivých typov v populácii daného herného sveta však nie je rovnomerne zastúpený, je tu tendencia výraznejšieho zastúpenia v typoch ako socializer a achiever, čo spôsobuje, že prvý aj druhý typ dokáže byť relatívne stabilný.

[26]

Porozumenie dynamike Bartlových typov umožní riadiť virtuálny svet v zmysle podpory určitého typu alebo konfigurácie, a to nielen vytváraním herného obsahu atraktívneho pre určitý typ, ale napríklad aj prostriedkami propagácie. Dynamiku Bartlových typov môžeme výborne aplikovať na prediktívne účely. Napríklad uzavretie iného virtuálneho sveta spôsobí výrazný nárast v počte killerov. Vidíme, že prudký nárast killerov vedie k prudkému poklesu socializerov a achieverov. Zníženie počtu achieverov zas vedie k zníženiu počtu killerov. V konečnom dôsledku môže táto zmena viesť k rovnováhe, ktorá je opäť len dočasná, ale počet killerov a achieverov poklesne pod kritickú hranicu a virtuálny svet zanikne.[27] Virtuálny svet umožňuje určitý typ hráča aj simulovať v podobe nehrateľných charakterov (angl. NPC). Je dobré aj spätne porovnávať pôsobením na Bartlovu dynamiku nové obsahy a funkcionality virtuálneho sveta, aby sme lepšie dokázali predikovať ich efekt.

[26] BARTLE, R. *Designing Virtual Worlds*. New Riders, 2003, s. 181.

[27] Ibid.

Revision #4

Created 17 January 2023 10:28:41 by Admin

Updated 17 January 2023 10:32:25 by Admin