

Kritika Bartlovej typológie

Z predchádzajúceho textu je jasné, že pri dizajne digitálnych hier má Bartlova typológia svoje opodstatnenie. Ako každá typológia je ale výrazne zjednodušujúca a má svoje limity. Jeden sme už naznačili, a to, že bola vytvorená primárne na žánre MUD a MMORPG (t. j. virtuálny svet pre viacerých hráčov). Na druhej strane, ak je virtuálny svet dostatočne veľký, môže sa rozdeliť na menšie geografické alebo sociálne oblasti a dynamika typov potom platí samostatne v jeho častiach. Navyše nemusí nutne platiť, že hráč patrí iba pod jeden typ, a to aj v rámci jedného herného titulu. Herný štýl sa môže meniť napríklad v závislosti od nálady, miery únavy hráča, preto, lebo hru si odskúšal ako jeden typ, ale následne by chcel prebádať iné jej aspekty a i. Taktiež nepočíta s hráčmi, ktorí sa tvária, že sú určitým typom, ale pritom predstavujú iný typ, neráta ani s tým, že hráči nedokážu vždy sami odhadnúť, do ktorého typu patria. Diskutabilným aspektom je napríklad miera vnímania zabitia v hre ako achievementu, a teda sporné zaradenie v rámci achieverov a killerov.

Typológia chápe hráča ako samostatnú jednotku, nepočíta s tým, že hráči sa môžu združovať, čo by pravdepodobne zosilnilo niektoré efekty. Neberie do úvahy hráčov, ktorí hrajú iba z dôvodu získania monetárnych benefitov (ako progameri – profesionálni hráči a tzv. farmári). Tiež ignoruje chyby v dizajne hry, oslabujúce alebo podporujúce určitý typ, ako aj faktory mimo herného dizajnu a marketingové faktory, ako je napr. zákaznícka podpora, ceny a prílev nováčikov (ktorých potrebuje každý virtuálny svet a spočiatku ešte nemusia patriť pod žiadny z opísaných typov). Bartle je kritizovaný aj za to, že typológiu empiricky netestoval.[28]

[28] Yee, N.: Motivations for Play in Online Games. In *CyberPsychology and Behavior*, 2006, roč. 9, č. 6, s. 772.