

PLAYER TYPES - A META SYNTHESIS PART 2

AGENDA

- Spill-demografi
- Kombinerte typologier
- Kritikk av spiller-typer
- Konklusjon & diskusjon
- Implikasjoner for spillstudier
- Implikasjoner for spill-design og markedsføring

IN-GAME DEMOGRAPHICS

- Kan påvirke markedssegmenteringen
- Zackariasson mener at markedsførere burde fokusere på den digitale avataren fremfor spilleren
- Forskjellige tilnærminger til spillet => segmentering
- Guild

KOMBINERTE TYPOLOGIER

- Går gjennom ulike konsepter funnet i artiklene

Mest dekket	Minst dekket
<ul style="list-style-type: none">- Achievement- Sociability	<ul style="list-style-type: none">- Domination- Immersion- In-game demographics

KOMBINIERTE TYPOLOGIER

Concept	BARTLE 1996	LASSARO 2004	WHANG & CHANG 2004	IP & JACOBS 2005	WILLIAMS ET AL. 2006	YEE 2006 / 2007 / 2012	DRACHEN ET AL. 2009	HAMARI & LEHDONVIRTA 2010	TSENG 2010	ZACKARIASSON ET AL. 2010	KALLIO ET AL. 2011	STEWART 2011
Gaming intensity and skill (<i>Hardcore, Committed mentalities, Aggressive gamer, Veteran, Casual, Casual mentalities, Inactive gamer, Pacifist, Avatar level, Amateur</i>)				✓			✓	✓	✓		✓	
Achievement (<i>Achiever, Single-oriented player, Guardian/Achiever, Aggressive gamer, Achievement, Progress & provocation, Power & domination, Runner, hard fun, Casual (Stewart), Avatar level, (Semi-)professional</i>)	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓
Exploration (<i>Explorer, Solver, Rational/Explorer, Aggressive gamer, Social gamer, Immersion, Exploration & Fantasy, Story & escapism, curiosity</i>)	✓	✓				✓	✓		✓	✓		✓
Sociability (<i>Socialiser, Social mentalities, Community-oriented player, Idealist/Socialiser, Social, Helping & support, the people factor, Friends & Collaboration, (Semi-)professional, Amateur</i>)	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓	✓	✓
Domination (<i>Killer, Artisan/Killer, Aggressive gamer, Off-real world oriented player, Progress & provocation, Power & domination, Casual (Stewart)</i>)	✓		✓						✓	✓		✓
Immersion (<i>Immersion, Committed mentalities, Exploration & fantasy, Story & escapism, Off-real world oriented player, altered states, Hardcore (Stewart)</i>)		✓	✓		✓	✓				✓	✓	✓
In-game demographics (<i>Avatar class and profession, non-clan member, Amateur, (Semi-)professional, Group centrality, Size of the guild, Type of server, Faction</i>)					✓			✓				

KRITIKK AV SPILLERTYPER

1. Er ikke alltid dikotomisk
2. Må ha mer fokus på motivasjonen og oppførselen til en spillertype
3. Motivasjonen og oppførselen til en spiller kan ikke nødvendigvis oversettes mellom ulike typer spill.
4. Kan være kontra-produktivt å ikke fokusere på erfaringen til spilleren
5. Spillertyper er forklart ulikt i forskjellige artikler
 - a. En begrensning med tanke på mangelen av ulike perspektiver
6. Stiller spørsmålstegn ved hvorvidt vi behøver et rammeverk konsentert rundt spilling eller bare benytte et allerede eksisterende psykologisk rammeverk

KONKLUSJON & DISKUSJON

- 5 forskjellige karakteristikk mtp. tilnærming og motivasjon for spillere
 - Achievement
 - Exploration
 - Sociability
 - Domination
 - Immersion
- Spillere kan tilhøre forskjellige typer
- Svært få dimensjoner knyttet til spillertyper
- Kan behøver mer forskning

IMPLIKASJONER TIL SPILLSTUDIER

- Kan benyttes til å videre se på sammenhengen mellom karaktertrekk og oppførsel => for videre kvantitative studier
- Se på hvordan veletablerte spillertyper påvirker spilldesign
- Kan benyttes til forskning innenfor andre fagfelt

IMPLIKASJONER FOR SPILLDESIGN OG MARKEDSFØRING

- Markedsførings prinsipper kan hjelpe spill designere å forstå sine spille
- Kan igjen brukes for å lage et bedre spill for alle