

# CHARAKTERYSTYKA e-GRACZY I ICH PREFERENCJI W GRACH KOMPUTEROWYCH

Witold CHMIELARZ, Oskar SZUMSKI

**Streszczenie:** Zasadniczym celem niniejszego artykułu jest charakterystyka osób grających w gry komputerowe oraz stylu ich gry. Aby zrealizować powyższy cel przeprowadzono badania ograniczone do wybranej grupy użytkowników indywidualnych. W pracy przedstawiono charakterystykę użytkowników gier komputerowych, ich podejście do uczestnictwa w grach oraz świadomości potencjalnych zmian i ulepszeń. Przeprowadzono również dyskusję otrzymanych rozwiązań oraz wyciągnięto wnioski z tego etapu badań.

**Słowa kluczowe:** e-gry, gry komputerowe, gracze w Internecie.

## 1. Wprowadzenie

Zasadniczym celem niniejszej pracy jest analiza wykorzystania gier komputerowych, jako jednej z alternatywnych form rozrywki w wyróżnionej grupie użytkowników, w sytuacji dynamicznego rozwoju urządzeń i funkcjonujących na nich aplikacji mobilnych. Niniejszy artykuł ma za zadanie rozpoznanie sytuacji, w której gry komputerowe są wykorzystywane przez osoby traktujące je, nie tylko jako rozrywkę, ale również, jako rodzaj sportu. Powszechność i swoistą uniwersalność dostępu do gier komputerowych usług zapewnia szybki rozwój technologii informacyjnych. Szeroko pojęte zjawisko mobilności wpływa również na korzystanie z gier komputerowych, przesuując akcenty z wykorzystania do tego celu wyłącznie personalnych komputerów na coraz większy udział smartfonów i tabletów.

Zgodnie z ze statystykami serwisu Newzoo [7], w 2013 roku w kraju było w sumie 13,4 miliona graczy, a 98% wśród nich do gier wykorzystując komputer (oraz równolegle inne platformy). Spośród przebadanych krajów zajmujemy pod tym względem drugie miejsce w Europie. Wartość rynku gier w Polsce rośnie z roku na rok - na koniec 2014 roku był on wart 280 mln dolarów i będzie rósł o 3,8% rocznie, zwiększając tym samym wartość całego rynku do 437 mln dolarów na koniec 2016 roku [4]. Jest to więc temat niewątpliwie wart uwagi.

Niestety samo zjawisko gier komputerowych jest trudno uchwytne w świetle sformalizowanych analiz naukowych. Po pierwsze brak jest ich jednoznacznej definicji [3, 5, 6, 8, 10, 13, 15]. W wąskim znaczeniu traktuje się to pojęcie dosłownie, jako gry w postaci oprogramowania odtwarzanego wyłącznie na urządzeniach traktowanych, jako komputery (stacjonarne, mikrokomputery, laptopy, palmtopy). W szerokim, historycznym niejako podejściu obejmują one również gry wykonywane na takich urządzeniach, jak konsola, telewizor, automaty zręcznościowe do gier, czy smartfony i tablety (będące de facto komputerami komunikacyjno-aplikacyjnymi). Ponieważ gry uruchamiane na wszystkich rodzajach urządzeń rozwijały się równolegle i w zasadzie istnieją odpowiedniki komputerowe wszystkich rodzajów gier, najczęściej używa się tego terminu w pojęciu bardzo szerokim. I dlatego na potrzeby niniejszego opracowania przyjęto, że gry

komputerowe są terminem nadrzędnym (obiektywnym hiperonimem) nad całą klasą różnego rodzaju gier, traktowanych, jako zjawisko jednorodne.

Po drugie – nie ma ogólnie przyjętej definicji kategorii gracza w gry komputerowe (e-gracza). I znowu - w wąskim znaczeniu e-graczem jest osoba, która codziennie, lub kilka razy w tygodniu gra w gry komputerowe indywidualnie lub grupowo. A nawet czasami ogranicza się to pojęcie tylko do osób, które grają w gry klasy MMO lub traktują gry sportowo i niemal profesjonalnie. Istnieje jednak coraz powszechniejsza skłonność do przenoszenia nazwy tego zjawiska na wszystkie osoby, które grają dorywczo w jakikolwiek rodzaj gry, traktując je, jako jeszcze jeden alternatywny sposób rozrywki. W ten sposób zjawisko to jest rozumiane w niniejszym artykule.

Po trzecie – brak jest klasyfikacji (jednoznacznej i rozłącznej) gier komputerowych, występują jedynie liczne typologie oparte o zróżnicowane kryteria, najczęściej rodzaj akcji wykonywanych w grze (np. logiczne, strategiczne, zręcznościowe, RPG itp.), posiadające liczne podgatunki i rodzaje.

Zjawisko gier komputerowych doczekało się licznych badań [14,16], w tym badań masowych [17] tym niemniej wystąpiły one przed największym, gwałtownym rozwojem aplikacji na smartfony i tablety. Autorzy mieli nadzieję wychwycić pewne podstawowe implikacje tych nowych zjawisk dla kierunków rozwoju gier komputerowych. Dlatego właśnie podjęto się badań, których głównym celem jest analiza wykorzystania tej grupy aplikacji wśród użytkowników. Przedstawione w tym artykule wyniki stanowią skondensowany raport z pierwszej fazy badań, na wybranej grupie użytkowników w Polsce w 2015 r.

## **2. Założenia metodyki badawczej**

Ze względu na nieliczne i wrywkowe badania dotyczące sfery zastosowań internetowych gier komputerowych oraz e-graczy od strony klienta indywidualnego i grupowego, w literaturze krajowej oraz zagranicznej, badania oparto na własnym podejściu [1] składającym się z poniższych etapów:

- analiza wybranej grupy graczy na podstawie ankiety ilościowo-jakościowej, podzielonej na następujące części:
  - charakterystyka gracza komputerowego oraz identyfikacja jego preferencji w grach komputerowych,
  - specyfikacja potencjalnych efektów i skutków grania w gry komputerowe dla e-gracza.
- umieszczenie internetowej wersji ankiety na serwerach Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Warszawskiego, przetestowanie jej i weryfikacja,
- przeprowadzenie ankiety wśród użytkowników oraz analiza i dyskusja wyników,
- wyciągnięcie wniosków z uzyskanych wyników o stanie obecnym i przyszłych kierunkach rozwoju internetowych gier komputerowych na podstawie opinii użytkowników.

Artykuł przedstawia wyniki analizy pierwszej części wypełnionych ankiety. Pozwoliło to na wyszczególnienie grupy osób, które grają w różne kategorie gier, za pomocą różnego sprzętu i oprogramowania, o różnym poziomie umiejętności i oczekiwań wobec organizacyjnych oraz technicznych możliwości przeprowadzenia gry. Dopiero wyróżnienie grupy najlepszych, „profesjonalnych” graczy, umożliwi przejście do etapu specyfikacji efektów i skutków psychofizycznych uczestnictwa przez nich w grach komputerowych indywidualnych i zespołowych. Dotyczy tego przeprowadzony sekwencyjnie drugi etap

ankiety, którego rezultaty i wynikające z nich wnioski zostaną opisane w następnych publikacjach.

Badania ankietowe zostały przeprowadzone w końcu grudnia 2015 r. Wybór grupy badawczej nie był przypadkowy, należy do klasy wygodnych, ankietowani byli głównie studentami wybranych uczelni warszawskich (Uniwersytetu Warszawskiego oraz Akademii Finansów i Biznesu Vistula), studiów licencjackich, inżynierskich i magisterskich; stacjonarnych i niestacjonarnych tych szkół. Ankietę wypełniło również dwóch uczestniczących w grach pracowników tych uczelni. Ankiety rozprowadzono drogą elektroniczną, poziom zwrotności nie przekroczył 70%, pomimo, że studenci są grupą szczególnie otwartą na wszelkiego rodzaju innowację, szczególnie dotyczące ułatwień życia prywatnego i rozrywki.

Ograniczeniem dokonanego wyboru był spodziewany między innymi wysoki udział osób posiadających smartfony, tablety, laptopy i telefony komórkowe - niekoniecznie wysokiej jakości, ale za to o dłuższym czasie użytkowania. Ankietę wypełniło 274 osoby, w tym - w postaci pełnej oraz prawidłowej 254 osób, co stanowi 92,70%. Wśród ankietowanych było 59,45% kobiet, 40,16% mężczyzn, a 0,39% osób nie odpowiedziało na to pytanie. Przeciętny wiek respondenta wynosił 20,62 lata, mediana 19 lat. Jest to wiek typowy dla studentów pierwszych lat studiów licencjackich i inżynierskich oraz pierwszych lat studiów magisterskich, których prosiliśmy o wypełnienie ankiety. Najstarszy z ankietowanych (pracownik) miał 37 lat. Wśród ankietowanych było 63,39% studentów, 35,83% studentów pracujących oraz 0,79% pracowników. Odpowiednio 70,87% posiadało wykształcenie średnie i 20,08% wykształcenie policealne – ankietę była głównie przeprowadzana wśród studentów studiów licencjackich. Licencjat i studia wyższe deklarowało tylko 8,66% ankietowanych, z ukończonym doktoratem była tylko jedna osoba.

Ponad 45% ankietowanych deklarowało pochodzenie z miasta o ilości ponad 500 tys. mieszkańców, ponad 14% z miast 100-500 tys. mieszkańców, ponad 21% z miast 10-100 tys. mieszkańców, prawie 5% z miast do 10 tys. mieszkańców, a 12,6% ze wsi. Prostota ankiety nie spowodowała dużej ilości przekłamań w wypełnieniu, a nieliczni respondenci (17) wypełniali rubryki dodatkowe.

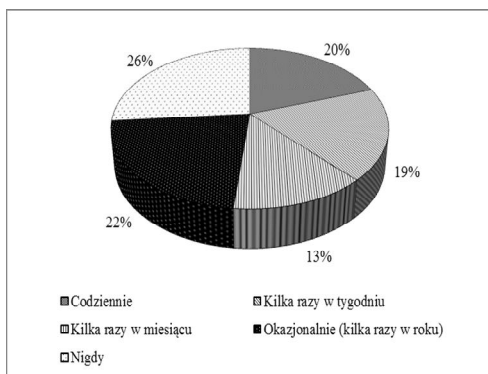
### **3. Analiza uzyskanych wyników i ich dyskusja**

Respondenci udzielali odpowiedzi na czterdzieści jeden pytań merytorycznych, z czego odpowiedzi na dwadzieścia jeden pierwszych dotyczyło zagadnień będących celem niniejszego artykułu. Pierwsza grupa pytań dotyczyła charakterystyki e-graczy oraz zakresu wykorzystania przez nich gier komputerowych.

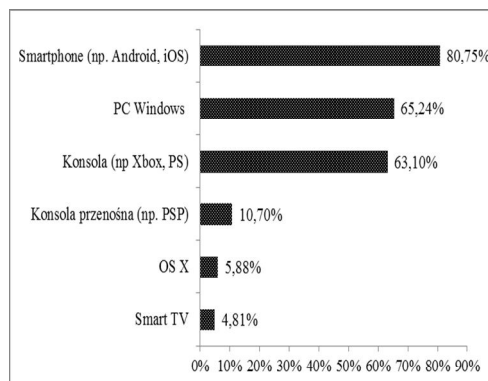
Blisko 40% respondentów odpowiedziało pozytywnie na pytanie dotyczące używania gier komputerowych bardzo często tj. codziennie (20%) i kilka razy w tygodniu (ponad 19%). Wynosi to o 10 punktów procentowych mniej niż rzadkie korzystanie z e-gier, które osiąga ponad 49%. Po wstępnych rozmowach z respondentami wydawało się, że zainteresowanie grami komputerowymi będzie większe. Wysoki - 22% wynik rozsądnego sposobu korzystania z gier (kilka razy w miesiącu), pokazujący, że gry są jedynie jedną z wielu alternatyw obecnej rozrywki. Ilustrację wyników badania zawiera rys. 1.

W kwestiach technicznych dotyczących platform, na których działają e-gracze w ciągu ostatnich 12 miesięcy nastąpił znaczący zwrot w kierunku urządzeń mobilnych, zwłaszcza smartfonów. I tak ponad 35 % grających (80,75% wspólnie z innymi platformami) korzystało w ciągu ostatniego roku z platform mobilnych (głównie Android). Dopiero na

drugim miejscu znalazła się platforma PC 28,31% (65,24% wspólnie z innymi urządzeniami), na trzecim – konsola (np. Xbox, PS) z wynikiem 27,38 (odpowiednio: 63,10%). Najgorzej w tym rankingu wypadła platforma smart TV – 2,09% (4,81).



Rys. 1. Częstotliwość korzystania z gier komputerowych (n=254)



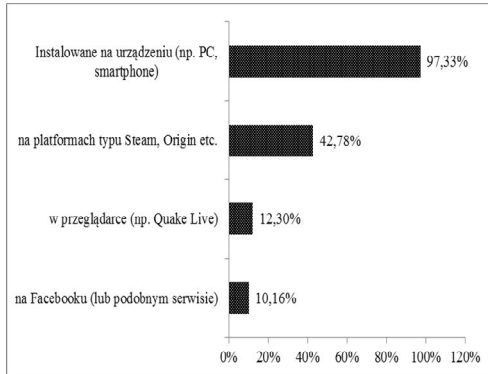
Rys. 2. Najczęściej wykorzystywane w ciągu ostatniego roku platformy do e-gier, (n=254), dopuszczono możliwość zaznaczania kilku odpowiedzi

Istnieje znaczący rozrzut w traktowaniu poszczególnych platform przez e-graczy wynoszący prawie 33 punkty procentowe. Najwięcej respondentów wykorzystuje jednocześnie jako platformy do gier smartfony i komputery osobiste. Tu rozrzut sięga aż prawie 76 punktów procentowych. Zaobserwowane tendencje przedstawia rys. 2.

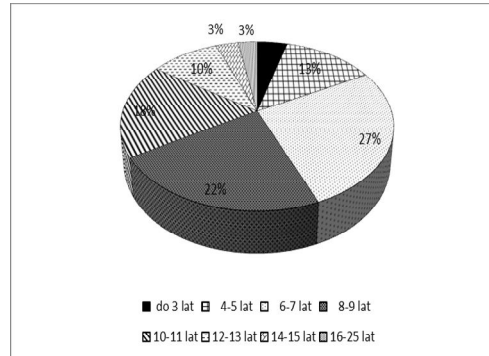
Z drugiej strony – wynika to zapewne z faktu - że większość 59,87% (w powiązaniu z innymi źródłami dostępu do gier – 97,33%) e-graczy korzysta z gier zainstalowanych na urządzeniu (PC lub smartfonie). Interesująca relatywnie jest też znacząca druga pozycja - platform typu Steam, Origin etc. – stanowiąca 26,32% (odpowiednio 42,78%). Razem dwa główne źródła gier stanowią ponad 86% „miejsc” gdzie e-gracze korzystali z możliwości używania gier w ciągu ostatniego roku. Pozostałe miejsca, z których pobierano gry np. Facebook (6,25%) czy niski 7,57% wynik dla przeglądarek (np. dla Quake Live) w tej relacji zdają się mieć marginalne znaczenie. Ilustracją wyników jest zamieszczony poniżej rys. 3.

Bardzo interesujące wyniki uzyskano dla odpowiedzi na pytanie, w jakim wieku e-gracze zaczęli grać w gry komputerowe. Najczęściej podawany przez respondentów wiek (prawie 50% odpowiedzi) mieścił się w granicach od 6-9 lat (mediana w grupie 6-7 lat). A jeśli dodamy do tego grupę osób w wieku 10-11 lat to jest to już ponad dwie trzecie wszystkich graczy! Nie bez znaczenia jest również fakt, że 17,11% e-graczy sytuuje rozpoczęcie przez siebie zainteresowania grami w wieku do 5 lat.

Marginalna ilość (1,07%) przyznaje się do rozpoczęcia gier w wieku 20-25 lat (a grupa 16-25 lat to tylko 2,76%). Świadczy to o bardzo wczesnym zainteresowaniu grami komputerowymi i traktowaniu ich, jako alternatywnej rozrywki w stosunku do filmów, telewizji, czy gier i zabaw na wolnym powietrzu. Niestety, ograniczeniem badania stało się również to, że nie badaliśmy dzieci i młodzieży z tej grupy wiekowej. Tym niemniej uzyskane rezultaty wyjaśniają skąd – między innymi – bierze się duże zainteresowanie grami komputerowymi w wieku późniejszym. Wyniki odpowiedzi respondentów zamieszczono na rys. 4.

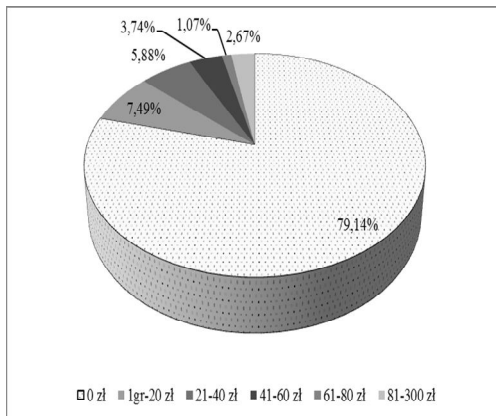


Rys. 3. Miejsca gdzie e-gracze posiadali zainstalowane gry; (n=254), dopuszczono możliwość zaznaczania kilku odpowiedzi

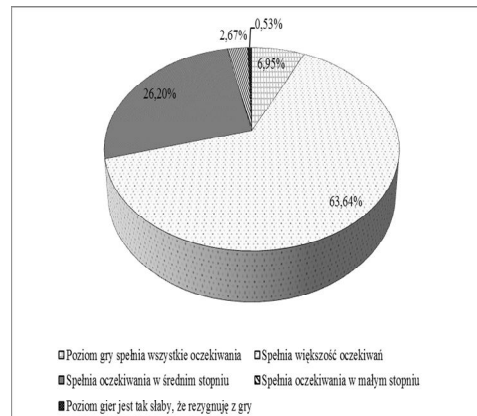


Rys.4. Wiek, w którym respondenci zaczęli grać w gry komputerowe (n=254)

Następnie zbadano również kwoty, które e-gracze przeznaczają miesięcznie na korzystanie z gier. Zdecydowana większość z nich - 79,14% - korzysta z darmowych aplikacji na smartfony oraz darmowych (lub jak twierdzą niektórzy nielegalnie ściągniętych z Internetu) gier na PC. Pozostałe 18,18% z pozostałych jest skłonne – płacić do 80,- zł miesięcznie, a tylko 2,67% od 81-300,- zł. Najciekawsza z komercyjnego punktu widzenia jest właśnie ta ostatnia grupa (w szczególności 2,14% płacąca od 151-300,- zł), ponieważ są w niej hobbyści, entuzjaści i fanatycy – sumie – jak się wydaje - profesjonalni e-gracze komputerowi. W tej grupie gry komputerowe najbliższe są idei sportu, realizowanego w tym przypadku za pomocą różnych narzędzi elektronicznych (PC, smartfon lub tablet, konsola itp.). Zróżnicowanie wyników pokazuje rys.5.



Rys.5. Płatności miesięczne za korzystanie z gier komputerowych, (n=254)



Rys.6. Poziom gier komputerowych w odczuciu e-graczy, (n=254)

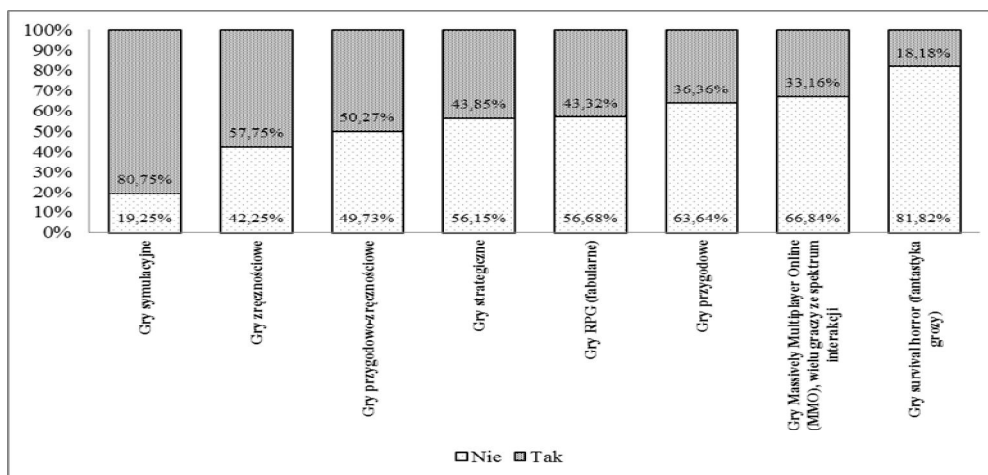
Poziom gier komputerowych w odczuciu ponad 70% spełnia wszystkie lub większość oczekiwań e-graczy. Jedynie w ponad 28% spełnia oczekiwania w średnim i małym stopniu. Ułamek procenta respondentów ocenia poziom gier na tyle nisko, że gotów jest

zrezygnować z dalszego uczestnictwa w grach komputerowych. Jest to zapewne eden z powodów, dla których gry są – mimo wszystko – tak popularne (patrz rys.6).

Kolejne pytania ankietowe miały charakter sondażowy. Ich celem było wykazanie, w jaki rodzaj gier w ciągu ostatniego roku najczęściej grali e-gracze. Gry podzielono, zgodnie z sugestiami najczęściej grającej części respondentów wg następującej typologii:

- zręcznościowe (strzelanki, bijatyki) (np. Counter Strike, Tom Clancy's Rainbow Six, Super Mario),
- przygodowo-zręcznościowe (np. Assassin's Creed, Half-Life),
- przygodowe (np. The Walking Dead, Wallace & Gromit),
- gry fabularne (RPG - np. Diablo, Fallout),
- symulacyjne (np. The Sims, FIFA 16, Need for Speed),
- strategiczne (np. StarCraft II, Civilisation, Warhammer, Heroes of Might and Magic),
- fantastyki grozy – przetrwania (survival horror - np. Resident Evil),
- wieloudziałowe-koalicyjne (Massively Multiplayer Online –MMO i ich odmiany, np. World of Warcraft, Lord of the Rings Online).

Następnie respondenci odpowiadali na pytania dotyczące grania przez nich w ciągu ostatniego roku w określony wstępnie (patrz powyżej) rodzaj gier. Takie sformułowanie pytania wydawało się umożliwiać uzyskanie dokładniejszych wyników niż pytanie, w które rodzaje gier grali najczęściej – Autorzy obawiali się, że będą dominowały odpowiedzi dotyczące raczej ostatnich miesięcy, niż początku ubiegłego roku. Nie był natomiast badany wpływ: mody, pojawienia się na rynku nowych książek i filmów o danej tematyce itp. Największa ilość 80.75% odpowiedzi twierdzących padła w grupie najprostszych - symulacyjnych. Do gier prostych można również zaliczyć gry zręcznościowe (57,75%) i przygodowo-zręcznościowe (50,27%), gdzie uzyskano również ponad 50% odpowiedzi na „tak”.



Rys. 7. Najczęściej popularne i wykorzystywane przez graczy rodzaje gier, (n=254)

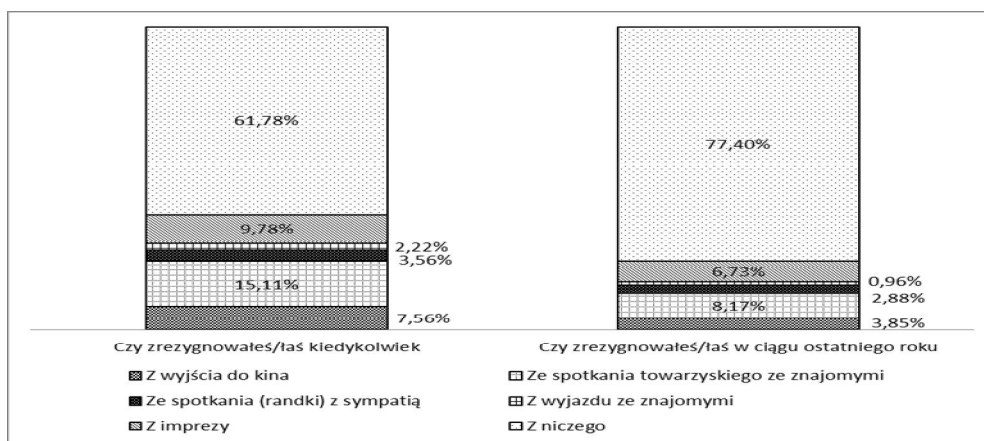
W zasadzie im większy stopień komplikacji gry, konieczność używania w niej skomplikowanych relacji, a także czas jej trwania i dodatkowe ograniczenia, tym procent e-graczy przyznających się do gry w dany rodzaj gier jest mniejszy. Do popularności gier

przyczyniają się też niewątpliwie przyczyny zewnętrzne, takie jak uwarunkowania historyczne (gra była na rynku „od zawsze”), popularność postaci lub fabuły wykreowanej w filmach, książkach, grach planszowych itp. Gry wymagające większego zaangażowania i dłuższego przebywania w jednym miejscu są mniej popularne. Wyniki tej części badania przedstawia rys. 7.

Dobrym wskaźnikiem poziomu zaangażowania wydaje się być stopień lub skłonność do rezygnacji dla gier z innych form rozrywki. Respondentom zadano dwa pytania czy kiedykolwiek i czy w ciągu ostatniego roku zrezygnowałeś z takich alternatywnych form rozrywki jak:

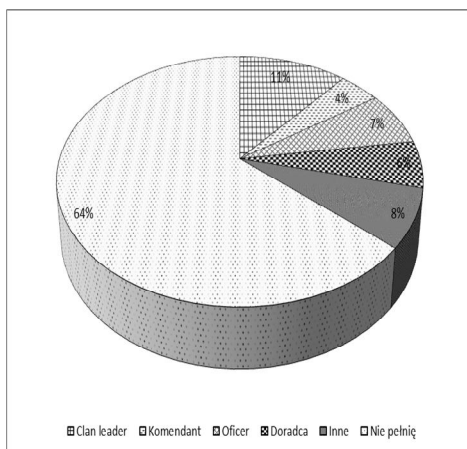
- z wyjścia do kina,
- ze spotkania towarzyskiego ze znajomymi,
- ze spotkania (randki) z sympatią,
- z wyjazdu ze znajomymi,
- z imprezy,
- z niczego.

Okazało się, że gry komputerowe nie są na tyle absorbujące żeby zrezygnować z czegośkolwiek w przeszłości (61,78%) oraz w ciągu ostatniego roku (77,40%). Jeżeli już z czegoś gotowi są zrezygnować to głównie ze spotkania towarzyskiego 15,11% oraz z imprezy 9,78%. W przypadku rzeczywistej rezygnacji w ciągu ostatniego roku wyniki są podobne, też rezygnacja nastąpiła z spotkania towarzyskiego w 8,17% oraz z imprezy w 6,73%. W rzeczywistości zwiększa się procent osób, które nie są skłonne do rezygnacji z innych form rozrywki o 17,32 punktów procentowych, a zmniejsza rzeczywisty stopień rezygnacji w poszczególnych kategoriach – najwięcej w zakresie spotkań towarzyskich – o blisko 7 punktów procentowych i imprezy – ponad 3 punkty procentowe. Szczegółowe wyniki zawiera rys. 8.

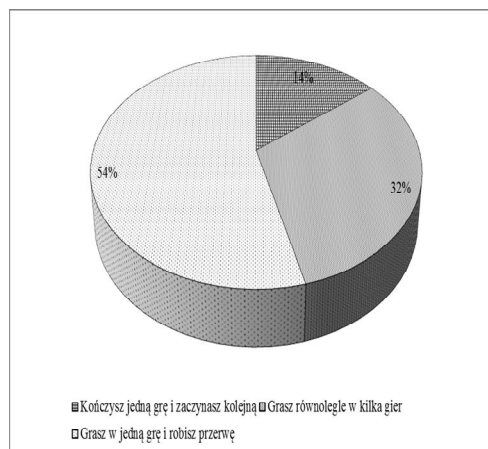


Rys. 8. Skłonność do rezygnacji wśród e-graczy, (n=254)

Ankietowani e-gracze w zasadniczej większości 64% nie są zainteresowani w pełnieniu funkcji kierowniczych w grach, o ile dostarczają one takie możliwości. Pozostałe możliwości rozkładają się mniej więcej równomiernie: 11% clan lidera, 7% oficera, 6% doradcy, 4% komendanta oraz w 8% inne funkcje.



Rys.9. Skłonność do pełnienia funkcji kierowniczych wśród e-graczy, (n=254)



Rys. 10. Częstotliwość grania w gry komputerowe, (n=254)

Większość e-graczy – 54% - kończy jedną grę, robi przerwę i dopiero zaczyna grać w następną. Blisko 32% gra równolegle w kilka gier. A tylko 14% kończy jedną grę i zaczyna natychmiast następną. Przedstawiono strukturę częstotliwości korzystania z gier na rys. 10.

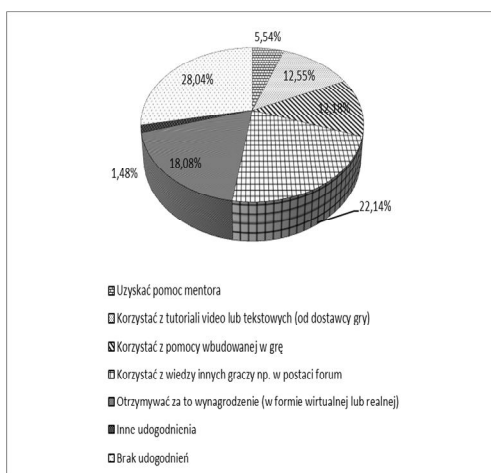
e-Gracze bardzo wysoko oceniają (w ponad 60%) swoje umiejętności, jako mistrzowskie (18,72%) lub zaawansowane (42,72%). Na średnim poziomie ocenia się 33%, a na początkowym niecałe 6%. Oczywiście ze względu na fakt, że gracze grają od wielu lat, a ogólne zasady korzystania z gier pozostają niezmiennie, e-gracze na ogół uważają się za specjalistów w korzystaniu z ich możliwości, nawet, jeśli dzięki nowym technologiom możliwości te ciągle się rozwijają.

Pozostałe dwa pytania dotyczyły możliwych udogodnień programowych i sprzętowych. W pierwszej kwestii respondentom дано do wyboru:

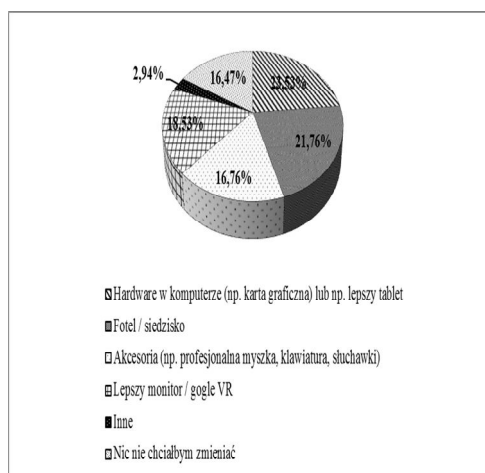
- uzyskanie pomocy mentora,
- skorzystanie z tutoriali video lub tekstowych (od dostawcy gry),
- korzystanie z pomocy wbudowanej w grę,
- korzystać z wiedzy innych graczy np. w postaci forum,
- otrzymywanie za to wynagrodzenia (wirtualnego lub rzeczywistego),
- inne formy udogodnień,
- brak dodatkowych udogodnień.

Prawie 30% graczy nie oczekuje w tym zakresie żadnych udogodnień. Nastawieni są na grę taką, jaka w danym momencie jest dostępna i są zadowoleni z faktu, że w nią grają (pasywni gracze). Niewątpliwie samopoczucie poprawiłaby pozostałym e-graczom możliwość korzystania z wiedzy innych graczy w postaci np. forum (22,14%) oraz korzystanie z tutoriali tekstowych lub wideo (12,55%) i wbudowanych w grę (12,18%). Ich samopoczucie (18,08% respondentów) poprawiłoby dostawanie za wygraną bonusów (dodatkowe możliwości, dodatkowe „ścieżki” gry itd.) lub nawet rzeczywiste wynagrodzenie, o którego wysokości mają raczej wygórowane lub enigmatyczne pojęcie. Nie przywiązują uwagi do innych udogodnień tego typu. Rezultaty badania w tym zakresie pokazuje rys. 11.





Rys. 11. Nietechniczne udogodnienia dla e-graczy, (n=254)



Rys. 12. Techniczne udogodnienia dla e-graczy, (n=254)

Pozostałe dwa pytania dotyczyły możliwych udogodnień programowych i sprzętowych. W pierwszej kwestii respondentom dano do wyboru:

- uzyskanie pomocy mentora,
- skorzystanie z tutoriali video lub tekstowych (od dostawcy gry),
- korzystanie z pomocy wbudowanej w grę,
- korzystać z wiedzy innych graczy np. w postaci forum,
- otrzymywanie za to wynagrodzenia (wirtualnego lub rzeczywistego),
- inne formy udogodnień,
- brak dodatkowych udogodnień.

Prawie 30% graczy nie oczekuje w tym zakresie żadnych udogodnień. Nastawieni są na grę taką, jaka w danym momencie jest dostępna i są zadowoleni z faktu, że w nią grają (pasywni gracze). Niewątpliwie samopoczucie poprawiłaby pozostałym e-graczom możliwość korzystania z wiedzy innych graczy w postaci np. forum (22,14%) oraz korzystanie z tutoriali tekstowych lub wideo (12,55%) i wbudowanych w grę (12,18%). Ich samopoczucie (18,08% respondentów) poprawiłoby dostawanie za wygraną bonusów (dodatkowe możliwości, dodatkowe „ścieżki” gry itd.) lub nawet rzeczywiste wynagrodzenie, o którego wysokości mają raczej wygórowane lub enigmatyczne pojęcie. Nie przywiązują uwagi do innych udogodnień tego typu. Rezultaty badania w tym zakresie pokazuje rys. 11.

W kwestii udogodnień technicznych e-graczy zapytano o następujące, potencjalne możliwości zmian:

- hardware w komputerze (np. karta graficzna) lub np. lepszy tablet,
- fotel/siedzisko,
- akcesoria (np. profesjonalna myszka, klawiatura, słuchawki),
- lepszy monitor/gogle VR,
- inne,
- nic nie chciałbym zmieniać.

Odpowiedzi kształtowały się zupełnie inaczej niż w poprzednim przypadku. Przede wszystkim struktura odpowiedzi była bardziej równomierna. Tym niemniej prawie jedna czwarta (23,53%) respondentów nie jest zadowolona z posiadanego sprzętu, używanego do gry i chciałaby go ewentualnie wymienić. Rozkład potencjalnych zmian lub ich braku dla pozostałych elementów jest rzeczywiście podobny: lepszy monitor lub gogle 18,53%, lepsze foteł/siedzisko 21,76%, lepsze akcesoria 16,76% lub brak zmian – 16,47%.

Podobnie jak w poprzednim przypadku e-gracze nie widzą właściwie innych możliwości zmian - niecałe 3% odpowiedziało pozytywnie na to pytanie i nie znalazło się wśród odpowiedzi nic istotnego (np. dodatkowe oświetlenie, dodatkowe monitory itp.). Wyniki - przedstawiono na rys. 12.

#### 4. Wnioski

Z przeprowadzonych i zaprezentowanych badań wynikają następujące wnioski:

- prawie (ponad 99%) wszyscy respondenci niniejszego badania byli studentami, co miało swoje konsekwencje w uzyskanych wynikach. Im wyższy rok studiów, tym mniejsze zainteresowanie wypełnieniem ankiety i jej wynikami. Jest to spowodowane coraz większym obciążeniem nie tylko studiami, ale również wykonywaniem pracy stałej lub dorywczej (blisko 36% to studenci pracujący). Potwierdzają to wyniki innych badań ankietowych [9, 11, 12, 17], chociaż na ogół uczestniczyło w nich nie więcej niż 16-25% studentów,
- wśród osób, które wypełniły ankietę było wielokrotnie więcej kobiet (prawie 60%) niż (w granicach 43-48%) w innych badaniach ankietowych [16], przeprowadzonych dwa i trzy lata temu. Można więc wnioskować o większym obecnie zaangażowaniu kobiet w gry komputerowe lub ich większej niechęci do uczestniczenia w tego typu ankietach. Oczywiście trzeba jednocześnie zdawać sobie sprawę, że analizowano głównie studia ekonomiczne, gdzie liczba kobiet ogółem jest większa niż mężczyźni. Ale w ankiecie istniała przecież opcją *nie gram*, z której kobiety mogły skorzystać,
- częstotliwość gry (codziennie do kilku razy w tygodniu) w badanej grupie była mniejsza o około 20 punktów procentowych niż w poprzednich badaniach (39% wobec 62-63%). Trzeba wziąć jednak pod uwagę, że w pozostałych badaniach brano również pod uwagę drugą, co do wielkości grupę uczestniczącą w grach – uczniów – a ci mają więcej wolnego czasu niż studenci. Zresztą większość graczy – 54% po skończeniu jednej gry robi sobie przerwę zanim zacznie grać w grę następną, a tylko 14% po skończeniu jednej gry natychmiast zaczyna grać w grę następną,
- absolutnie największa ilość graczy do grania używa smartfona (ponad 80%, głównie w systemie Android (gdzie jest duża ilość darmowych gier), co nie wyklucza również wykorzystania równoległe innych urządzeń, głównie PC (ponad 65%) i konsoli stacjonarnej (63%) lub przenośnej (11%). Smartfon i tablet zaczęły przejmować rolę komputera personalnego. Jeszcze trzy lata temu proporcje były więcej niż odwrotne około 90% uczestników ankiet [9, 16, 17] używało głównie komputera osobistego, a jedynie połowa korzystała ze smartfona i tabletu. Urządzenia te pozwalają na dorywcze korzystanie z różnych rodzajów gier w dowolnym miejscu i dowolnym czasie (nie tylko w przerwie w pracy na PC), wypełniając oczekiwania na jakiegokolwiek inne zdarzenie,
- natomiast 97% graczy korzysta z gier zainstalowanych na smartfonie lub PC-ie,
- dziwi nieco niski procent (10%) korzystania z gier na Facebooku,

- w związku z dynamicznym rozwojem wykorzystania smartfonów i tabletów w ostatnich dwóch latach najwięcej osób gra w łatwe gry symulacyjne (ponad 80%) oraz - w przywrócone do łask - gry zręcznościowe (58%) i przygodowo-zręcznościowe (50%). W porównaniu z wcześniejszymi badaniami z tego zakresu [9, 16, 17], najwięcej na tendencjach wzrostu znaczenia urządzeń mobilnych straciły gry RPG (tu: 44%, w innych badaniach – 65%),
- symptomatyczne dla dalszego rozwoju gier komputerowych jest coraz wcześniejsze rozpoczynanie korzystania z gier komputerowych, przesuwające się od roku 2013 o 3-4 lata w dół. Coraz częściej spowodowane jest to faktem, że pierwszym urządzeniem z dostępem do gier staje się smartfon, a nie PC, oraz, że na smartfony jest większa ilość darmowych aplikacji służących do gier,
- respondenci (w prawie 80%) nie są skłonni płacić za ten rodzaj rozrywki, w większości korzystają z darmowych aplikacji smartfonowych oraz uzyskanych bezpłatnie gier na PC. Potwierdzają to badania wykorzystania smartfonów [1, 2] oraz niska skłonność do wydawania posiadanych dochodów na ten cel wśród studentów,
- tłumaczy to również niechęć do rezygnacji z innych form rozrywki, życia towarzyskiego lub wypoczynku po to by grać w gry komputerowe. Prawie 62% e-graczy nie jest w ogóle gotowych do rezygnacji dla gier z czegokolwiek, a ponad 77% nie zrezygnowało z niczego w ciągu ostatniego roku,
- na powyższe nie ma więc wpływu fakt, że w ocenie e-graczy (ponad 70%) poziom gier komputerowych jest oceniany bardzo wysoko - spełnia wszystkie lub większość ich oczekiwań,
- nie mają też oczekiwań na pełnienie funkcji kierowniczych w grze (64%), traktują raczej ją jako czystą, nieskomplikowaną rozrywkę. Grają w większości indywidualnie i nie są zainteresowani – w dużej mierze – grami zespołowymi,
- e-gracze traktują swoje umiejętności grania wysoko – ponad 60% na poziomie, co najmniej zaawansowanym, a na początkowym jedynie 6%. Z jednej strony może to wynikać z długiego stażu (czasu) grania, z drugiej z nieskomplikowanego rodzaju gier, w które grają,
- powyższe powoduje, że nie oczekują zbyt wielu udogodnień (wcale - 28%). Jeżeli już, to skorzystaliby z wiedzy innych graczy (22%) lub bardziej by się starali (w 18%) uzyskując wynagrodzenie lub bonusy wirtualne albo rzeczywiste za wygraną w grze,
- inaczej rzecz się ma z udogodnieniami technicznymi. Około 23% chciałaby wymienić swój sprzęt do gry na lepszy mając nadzieję, że uzyska przez to lepsze możliwości partycypacji w istniejących grach lub możliwość uczestnictwa w grach o wyższych wymaganiach technicznych. Przywiązują też wagę go lepszych akcesoriów. Tylko niecałe 3% nic nie chciałoby usprawniać w warunkach technicznych wykorzystywanych do grania.

Wnioski z pierwszego etapu badań stanowią dobre podwaliny do ich kontynuacji i rozszerzenia na efekty, konsekwencje i skutki wykorzystania gier z punktu widzenia e-graczy. Już jednak dotychczasowe rezultaty pokazują ciekawe implikacje rozwoju mobilnych technologii informacyjnych na zmiany kierunków rozwoju wykorzystania tego rodzaju oprogramowania, jako źródła rozrywki.

## Literatura:

1. Chmielarz W.: Study of Smartphones Usage from the Customer's Point of View, *Procedia Computer Science*, Elsevier, Vol. 65, 2015, str. 1085-1094;
2. Chmielarz W.: Porównanie wykorzystania sklepów internetowych z aplikacjami mobilnymi w Polsce z punktu widzenia klienta indywidualnego w: *Innowacje w zarządzaniu i inżynierii produkcji* red. R. Knosala, w: tom II, część IX Inżynieria jakości produkcji i usług, Oficyna Wydawnicza Polskiego Towarzystwa Zarządzania Produkcją, Opole, 2015, str. 234-245,
3. Homo Ludens 1/(2) (2010) © 2010 Polskie Towarzystwo Badania Gier, dostęp styczeń 2016;
4. <http://akcjonariatobywatelski.pl/pl/centrum-edukacyjne/gospodarka/1033,Polski-rynek-gier-komputerowych-na-tle-ryнку-swiatowego.html> , dostęp, styczeń 2016;
5. <http://it-pomoc.pl/komputer/gra-komputerowa>; dostęp styczeń 2016;
6. <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/tag/analiza-gier>, dostęp styczeń 2016;
7. <http://www.gry-online.pl/S013.asp?ID=82806>; dostęp styczeń 2016;
8. <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=208&STR=2>, dostęp styczeń 2016;
9. <http://www.jestemgraczem.com/wyniki>, dostęp styczeń 2016;
10. <http://www.kipa.pl/index.php/promocja-filmu/gry-komputerowe/definicje-gier-komputerowych>, dostęp styczeń 2016;
11. <http://www.marketing-news.pl/message.php?art=43734>, dostęp styczeń 2016;
12. <http://www.newzoo.com/product/global-games-market-report-premium/>, dostęp styczeń 2016;
13. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_komputerowa](https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa), dostęp styczeń 2016;
14. Mijał M., Szumski O., Zastosowania gier FPS w organizacji, w: red. Chmielarz W., Kisielnicki J., Parys T., *Informatyka @ przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe WZ UW, Warszawa 2013, str. 165-176;
15. Zajac J.: Jestem graczem w social media, na: <http://blog.sotrender.com/pl/2014/12/jestem-graczem-w-social-media/>, dostęp styczeń 2016;
16. Żywiczyńska E.: Co tak naprawdę wiemy o graczach, 2014, na <http://zgranarodzina.edu.pl/2014/10/12/co-tak-naprawde-wiemy-o-graczach/>, dostęp styczeń 2016;
17. Żywiczyńska E.: Optymizm czy myślenie życzeniowe. Zaskakujące wyniki badania #jestemgraczem, na: <http://zgranarodzina.edu.pl/2014/12/20/optyinizm-czy-myslenie-zyczeniowe-zaskakujace-wyniki-badania-jestemgraczem/>, dostęp styczeń 2016.

Prof. zw. dr hab. Witold CHMIELARZ,  
Dr Oskar SZUMSKI  
Katedra Systemów Informacyjnych Zarządzania  
Wydział Zarządzania/Uniwersytet Warszawski  
02-678 Warszawa; ul. Szturmowa 1/3  
tel./fax: (22) 55-34-002/(22) 55-34-001  
e-mail: witek@wz.uw.edu.pl,  
oskar.szumski@uw.edu.pl