

**Witold Chmielarz, Oskar Szumski**

Uniwersytet Warszawski

e-mails: witek@wz.uw.edu.pl; oskar.szumski@uw.edu.pl

---

**EFEKTY I SKUTKI UCZESTNICTWA  
W GRACH KOMPUTEROWYCH**

---

**THE EFFECTS AND CONSEQUENCES  
OF PARTICIPATION IN COMPUTER GAMES**

---

DOI: 10.15611/ie.2016.1.03

JEL Classification: L81, L83, M15

**Streszczenie:** Celem niniejszego artykułu jest charakterystyka efektów uczestnictwa w grach komputerowych odczuwanych w środowisku e-graczy. Aby go osiągnąć, w grudniu 2015 r. przeprowadzono badania ankietowe ograniczone do wybranej grupy użytkowników indywidualnych – studentów Uniwersytetu Warszawskiego i AFiB Vistula. Ograniczeniem wyboru był spodziewany wysoki udział osób posiadających i relatywnie długo użytkujących smartfony, tablety, laptopy i telefony komórkowe. W pracy przedstawiono charakterystykę użytkowników gier komputerowych, ich podejście do uczestnictwa w grach z punktu widzenia osiągniętych efektów, środowisko, w którym prowadzą gry, ich relacje do wydarzeń międzynarodowych w tym zakresie, dodatkowe hobby itp. Przeprowadzono dyskusję otrzymanych wyników oraz wyciągnięto wnioski z badań. Kolejnym etapem analiz będzie rozpoznanie rynku dostawców gier komputerowych.

**Słowa kluczowe:** wpływ gier komputerowych, środowisko e-sportowców, gracze komputerowi.

**Summary:** The main objective of this article is to characterize the effects of participation in computer games in an e-players environment. In order to present the relevant data, the authors limited the study sample to a selected group of individual users. In the current paper the authors presented the commonalities of gamers, their approach towards participation in games from the point of view of the results achieved and the environment in which they play. They also held discussions concerning the obtained solutions and drew conclusions based on the present stage of research.

**Keywords:** effects of e-games, e-gamers environment, e-gamers.

## 1. Wstęp

Zasadniczym celem niniejszej pracy jest analiza efektów uczestnictwa w grach komputerowych jako jednej z alternatywnych form rozrywki w wyróżnionej grupie użytkowników w sytuacji dynamicznego rozwoju sprzętu i funkcjonujących na nich aplikacji stacjonarnych oraz 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 swoista uniwersalność dostępu do gier komputerowych zapewnia szybki rozwój technologii informacyjnych. Szeroko pojęte zjawisko mobilności wpływa również na korzystanie z gier komputerowych, przesuwając akcenty z wykorzystania do tego celu wyłącznie personalnych komputerów na coraz większy udział smartfonów i tabletów.

Zgodnie ze statystykami serwisu Newzoo [Internet 8], w roku 2013 w kraju było w sumie 13,4 miliona graczy, a 98% z nich do gier wykorzystywało komputer (i jednocześnie inne platformy). Wśród 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, a jego wartość będzie rosła o 3,8% rocznie, zwiększając tym samym wartość całego rynku do 437 mln dolarów na koniec 2016 roku [Internet 1]. Jest to więc temat niewątpliwie wart uwagi.

Niestety, samo zjawisko gier komputerowych jest trudno uchwytnie w świetle sformalizowanych analiz naukowych. Po pierwsze brakuje ich jednoznacznej definicji [Chmielarz 2015b; Internet 2; Internet 3; Internet 4; Internet 6 Internet 9; Zając 2014]. 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 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. Dlatego na potrzeby niniejszego opracowania przyjęto, że gry komputerowe są terminem nadrzędnym (obiektywnym hiperonimem) względem całej klasy 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. Czasami ogranicza się to pojęcie tylko do osób, które grają w gry klasy MMO lub traktują gry sportowo i niemal profesjonalnie. Obserwowana jest jednak coraz powszechniejsza skłonność do przenoszenia nazwy tego zjawiska na wszystkie osoby, które grają dorywczo w jakikolwiek rodzaj gry, traktując je jako sposób rozrywki. W ten sposób zjawisko to jest rozumiane w niniejszym artykule.

Po trzecie brak jest jednoznacznej i rozłącznej klasyfikacji gier komputerowych, występują jedynie liczne typologie opierające się na zróżnicowanych kryteriach, najczęściej rodzaju akcji wykonywanych w grze (np. gry logiczne, strategiczne, zręcznościowe, RPG itp.), mające liczne podgatunki i rodzaje.

Zjawisko gier komputerowych doczekało się licznych badań [Mijał, Szumski 2013; Żywiczyńska 2014a], w tym badań masowych [Żywiczyńska 2014b], niemniej wystąpiły one przed największym, gwałtownym rozwojem aplikacji na smartfony i tablety. Autorzy mieli na celu wychwycić 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 drugiej fazy badań przeprowadzonych na wybranej grupie użytkowników w Polsce w 2015 r.

## 2. Cel i metodyka badania ankietowego

Ze względu na nieliczne i wyrywkowe badania dotyczące sfery zastosowań internetowych gier komputerowych oraz e-graczy od strony klienta indywidualnego i grupowego w literaturze krajowej i zagranicznej badania oparto na własnym podejściu [Chmielarz 2015a] składającym się z następujących etapów; którymi były:

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

Artykuł przedstawia wyniki analizy przeprowadzonej za pomocą drugiej ankiety. Na podstawie charakterystyki 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. Okazało się, że grupa najlepszych – „profesjonalnych” – graczy jest względnie mała, niemniej umożliwiła przejście do etapu specyfikacji efektów i skutków psychofizycznych uczestnictwa przez nich w grach komputerowych indywidualnych i zespołowych.

Badania ankietowe przeprowadzono w końcu grudnia 2015 r. Wybór grupy badawczej nie był przypadkowy, należy do klasy wygodnych, ankietowani byli głównie studentami wybranych stacjonarnych i niestacjonarnych kierunków na uczelniach warszawskich (Uniwersytet Warszawski oraz Akademia Finansów i Biznesu

Vistula), studiów licencjackich, inżynierskich i magisterskich. Ankiety wypełniło również dwóch uczestniczących w grach pracowników tych uczelni. Ankiety rozprawdzano drogą elektroniczną; poziom zwrotności nie przekroczył 70%, mimo że studenci są grupą szczególnie otwartą na wszelkiego rodzaju innowacje, 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. Ankiety 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 wynosiła 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% miało wykształcenie średnie i 20,08% wykształcenie policealne – ankieta była głównie przeprowadzana wśród studentów studiów licencjackich. Licencjat i studia wyższe deklarowało tylko 8,66% ankietowanych, z ukończonym doktoratem była tylko jedna osoba.

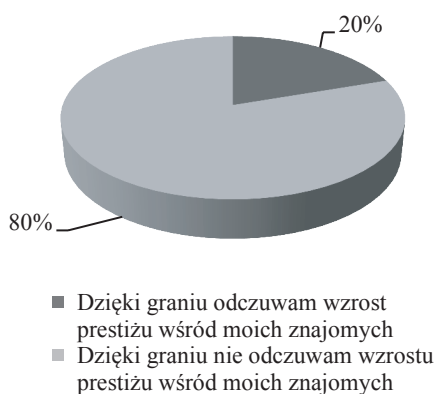
Ponad 45% ankietowanych deklarowało pochodzenie z miasta mającego ponad 500 tys. mieszkańców, ponad 14% wskazało na pochodzenie z miast mających 100-500 tys. mieszkańców, ponad 21% – z miast mających 10-100 tys. mieszkańców, prawie 5% – z miast mających do 10 tys. mieszkańców, a 12,6% wskazało na pochodzenie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

### 3. Analiza uzyskanych wyników

Respondenci udzielali odpowiedzi na czterdzieści jeden pytań merytorycznych, z czego odpowiedzi na dwadzieścia ostatnich dotyczyły zagadnień będących celem niniejszego artykułu. Pierwsza ankieta (i zawarta w niej grupa pytań) dotyczyła charakterystyki e-graczy oraz zakresu wykorzystania przez nich gier komputerowych; na tej podstawie skonstruowano znacznie trudniejsze pytania dotyczące efektów i skutków uczestniczenia w grach.

Blisko 20% respondentów odpowiedziało pozytywnie na pytanie dotyczące wzrostu prestiżu gracza wśród znajomych spoza gry, w którą aktualnie gra (rys. 1). Nie jest to wynik świadczący o szerokim oddźwięku tej formy rozrywki ani jej istotności w towarzystwie, w którym gracze funkcjonują. W sumie jest on podobny do uzyskanego wyniku odpowiedzi na drugie pytanie o tworzenie środowiska swoich znajomych wokół gier, w które aktualnie się gra (rys. 2). Niewielka różnica, wynosząca około 6 punktów procentowych, wynika zapewne z faktu, że jak wykazano w odpowiedziach na pierwszą część ankiety, wielu e-graczy traktuje gry nie jako

źródło prestiżu, lecz jako rozrywkę indywidualną (jedynie jedna trzecia e-graczy gra w gry zespołowe). Dlatego też zapewne w większości (56,15%) e-gracze nie kontaktują się między sobą w sprawach niezwiązanych z grami. W przyszłości warto rozważyć zbadanie możliwych przyczyn wzrostu prestiżu wynikającego z uczestnictwa w grach komputerowych. Biorąc pod uwagę mnogość serwisów społecznościowych, również zastanawiający jest względnie niski procent budowania środowiska znajomych wokół gier. Jednym z powodów może być silne identyfikowanie się graczy ze światem wirtualnym wygenerowanym w grze, a nie ze światem rzeczywiście ich otaczającym.



**Rys. 1.** Gry a wzrost prestiżu wśród znajomych gracza

Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ).



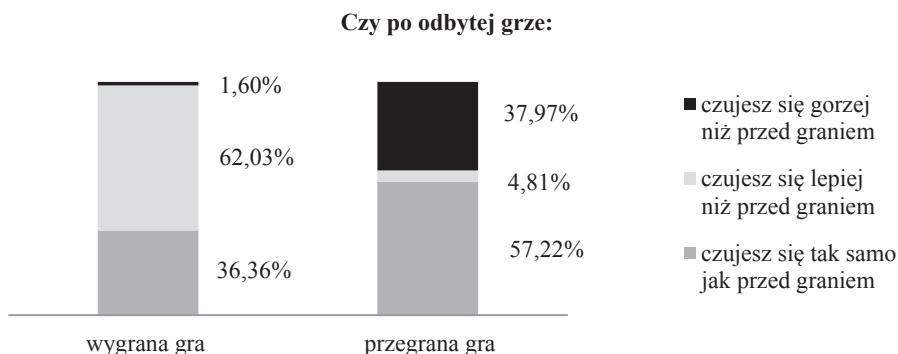
**Rys. 2.** Tworzenie środowiska znajomych wokół gier

Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ).

Ponad 30% respondentów kontaktuje się ze swoimi znajomymi z gier również poza grami (o 4 punkty procentowe więcej niż liczba znajomych ze środowiska tworzonego wokół gier, w które grają), co jest pozytywnym zjawiskiem dla rozwoju tej formy rozrywki. Z ponad 22% znajomych e-gracze chodzą wspólnie na imprezy.

Na tej podstawie można wnioskować, iż dla e-graczy inni e-gracze są atrakcyjnymi partnerami do podtrzymywania kontaktów zarówno wirtualnych, jak i realnych. Do tzw. imprez przed komputerem, będących dosyć specyficznym sposobem spędzania czasu z innymi graczami w formie czatowania i przeważnie spożywania napoi alkoholowych, przyznaje się niewiele ponad 8%. Podobnie około 8% badanych deklaruje, że ich spotkania ze znajomymi mają inną formę aktywności, np. są to zloty fanów gier.

Kolejne pytania dotyczyły samopoczucia e-gracza po odbytej grze w dwóch sytuacjach: jeśli gracz w niej wygra, a także jeśli gracz przegra (rys. 3). Zdecydowanie lepiej wpływa na samopoczucie e-gracza sytuacja, gdy grę wygra: 62,03% ankieto-



**Rys. 3.** Samopoczucie e-graczy po grze

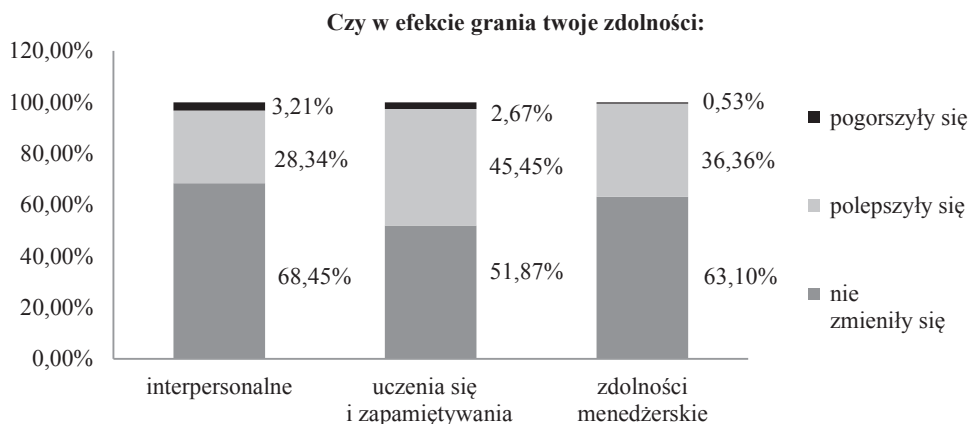
Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ).

wanych uważa, że czuje się wówczas lepiej niż przed graniem, a 36,36%, że czuje się wówczas tak samo jak przed grą. W razie przegranej prawie 38% e-graczy czuje się gorzej niż przed rozpoczęciem gry, a ponad 57% nie widzi wpływu wyniku gry na swoje samopoczucie. Niewielkie – co zrozumiałe – są współczynniki dobrego samopoczucia po przegranej grze (4,81%) lub złego po wygranej (1,60%). Wpisuje się to dosyć dobrze w tendencję do dużej popularności gier typu *casual*, w których wygrana jest względnie prosta, a do obsługi gry wystarcza kilkuminutowych trening. W sumie uzyskane wyniki świadczą o dużym zaangażowaniu e-graczy w gry, chociaż ponad 50% współczynnik obojętności w przypadku przegranej może nieco niepokoić.

Ciekawe wyniki uzyskano dzięki odpowiedziom na pytania o wpływ na zdolności związane z nauką lub pracą: interpersonalne, uczenia się i zapamiętywania czy zdolności menedżerskie. Mimo wahających się w tych dziedzinach odpowiedzi negatywnych 52-68% (nie zmieniły się w wyniku uczestnictwa w grach) coraz większa liczba e-graczy ocenia też pozytywny wpływ gier na swoje zdolności: 28% odczuwa polepszenie zdolności interpersonalnych, 45% – polepszenie zdolności do uczenia się i zapamiętywania, 36% – polepszenie zdolności menedżerskich.

Udział odpowiedzi neutralnych (oznaczającej, że poziom zdolności nie zmienił się) jest marginalny (patrz rys. 4). Jest to wynik zbieżny z szerokimi badaniami krajowymi wykonanymi w ubiegłych latach [Chmielarz, Szumski 2016]. Warto się zastanowić nad pogłębionymi badaniami, które wyjaśniłyby podstawy odczuwania przez e-graczy zwiększenia poziomu ich zdolności. Kolejnym elementem jest oszacowanie, na ile jest to odczucie subiektywne.

Aby pogłębić ten wątek, zapytano również respondentów o wpływ gier na ich wybrane zdolności psychofizyczne, takie jak: podzielność uwagi, refleks, szybkość podejmowania decyzji, trafność podejmowania decyzji, odwaga i odporność na stres. Według respondentów granie w gry najbardziej zwiększyło refleks – 59,89%,



**Rys. 4.** Wpływ uczestnictwa w grach na zdolności e-graczy

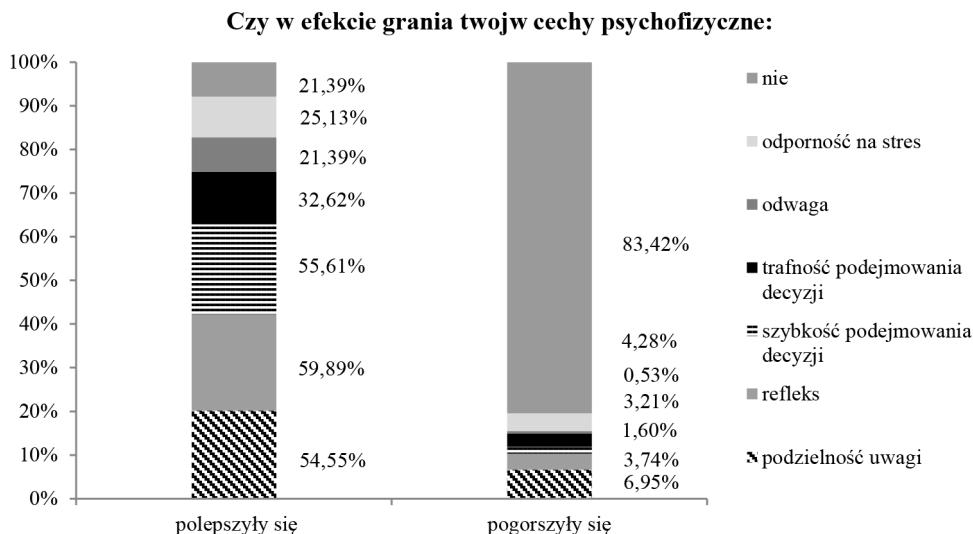
Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ).

następnie wskazywano na pozytywny wpływ gier na szybkość podejmowania decyzji (56%) i na oddziaływanie gier na większą podzielność uwagi (55%). Najmniej osób (21%) wskazało zaś na pozytywny wpływ gier na zwiększenie odwagi graczy. Tyle samo respondentów wskazało, że granie w gry komputerowe nie wpłynęło w żaden sposób na wymienione zdolności psychofizyczne graczy. Natomiast absolutna większość e-graczy (83%) twierdzi, że granie w gry komputerowe nie powoduje pogorszenia się ich cech psychofizycznych; na pogorszenie się podzielności uwagi w wyniku grania wskazywało (6,95%) badanych, a na zmniejszenie się odporności na stres – 4,28% ankietowanych. Pogorszenie się pozostałych cech psychofizycznych miało znaczenie marginalne. W przypadku szybkości podejmowania decyzji oraz podzielność uwagi można je relatywnie łatwo zweryfikować. Kolejną kwestią jest to, czy pozytywny wpływ gier na graczy można zaobserwować również poza światem gry.

Nieco inny charakter miało pytanie ankiety dotyczące zetknięcia się z oszukiwaniem w grach przez innych graczy. Negatywnie odpowiedziała na nie blisko połowa e-graczy (47,59%), jednak należy tu zaznaczyć, że część e-graczy mogła nie zdawać sobie sprawy z występowania tego zjawiska, szczególnie w grach o dużej szybkości, m.in. FPS. Pozostali ankietowani identyfikowali po kilka najbardziej widocznych oszustw. Najczęściej wskazywano na takie typy oszustw, jak: większa widoczność mapy (37,43%), funkcja latania (36,36%) oraz usuwanie ograniczeń lub niedogodności w grze (28,34%). Wśród niewymienionych oszustw w ankiecie wskazano np. dokładanie pieniędzy i nieprzewidzianą grą teleportację.

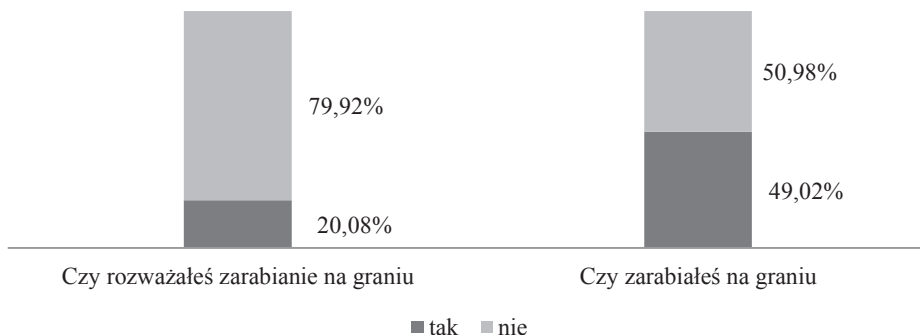
Badano też aspekty ekonomiczne uczestnictwa w grach komputerowych w sensie chęci do zarabiania oraz rzeczywistego zarabiania przez uczestnictwo w grach (rys. 6). W odpowiedziach można zauważyć sprzeczność logiczną. Otóż: prawie





**Rys. 5.** Wpływ uczestnictwa w grach na zdolności e-graczy

Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ); dopuszczono możliwość zaznaczenia kilku odpowiedzi.



**Rys. 6.** Zarabianie na uczestnictwie w grach komputerowych

Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ).

80% e-graczy twierdzi, że nie rozważała nawet możliwości zarabiania na graniu, a jednocześnie ci sami e-gracze przyznają się w 51% do tego, że nigdy na grach nie zarabiali. Z tego by wynikało, że część e-graczy zarabiała bez świadomości, że jest to możliwe. Drugą możliwością jest kwestia deklaracji, w której gracze się nie przyznawali do rozważania zarabiania na graniu, a z drugiej strony to jednak czynili. Istotnym elementem pogłębionych badań powinny być sposoby zarabiania na graniu, to mianowicie, czy głównie ograniczają się do sprzedaży wirtualnych przedmiotów, czy też są to szerzej zakrojone działania.

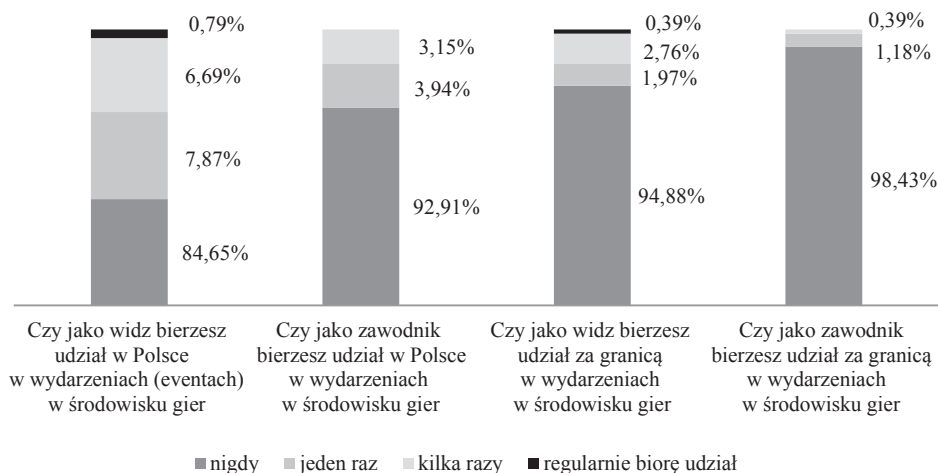


Niewielka liczba e-graczy zna nazwiska i/lub pseudonimy zawodowych e-graczy komputerowych. Aż ponad 82% twierdzi, że nie zna żadnego z najpopularniejszych idoli graczy komputerowych. Spośród pozostałych największa liczba słyszała o Brianie Lewisie (Astro) – 13,78% – i Johnathanie Wendelu (FatalIty) – 7,48%. Padaly też nazwiska innych popularnych graczy spoza listy wymienionych. Otrzymane rezultaty potwierdzają wcześniejsze stwierdzenia dotyczące przestawieniu się – w związku z przemianą technologii dostarczającej gry – na proste gry rozrywkowe.

Kolejne problemy, do których ustosunkowali się e-gracze, dotyczyły uczestnictwa w sposób bierny i czynny w polskich i międzynarodowych wydarzeniach związanych z grami (spotkania, targi, mecze, turnieje itp.). Uzyskane wyniki należy uznać za zaskakujące: 85-98% studentów zarządzania UW i studentów studiów inżynierskich AFiB Vistula nie uczestniczy w tego typu wydarzeniach. Najlepsze statystyki (prawie 8%) uzyskało bierne uczestnictwo jednorazowe (jako widz) oraz kilkukrotne (prawie 7%) w wydarzeniach związanych z grami w Polsce. Nikt z badanej grupy nie przyznał się do regularnego, aktywnego udziału w wydarzeniach w Polsce, kilkukrotnie uczestniczyło w nich w ten sposób około 3% respondentów, a jednorazowo brało w nich udział około 4% ankietowanych. W odniesieniu do wydarzeń międzynarodowych dane są następujące: 3% badanych biernie uczestniczyło w nich wielokrotnie, a około 2% czyniło to jednorazowo, aktywnie wielokrotnie – tylko 0,39% badanych, a aktywnie jednokrotnie – około 1%. Do zbadania pozostaje więc problem, z jakich środowisk wywodzą się gracze biorący regularny udział w tego typu wydarzeniach. Jednocześnie pojawia się szansa na zagospodarowanie olbrzymiej luki rynkowej w tym zakresie.

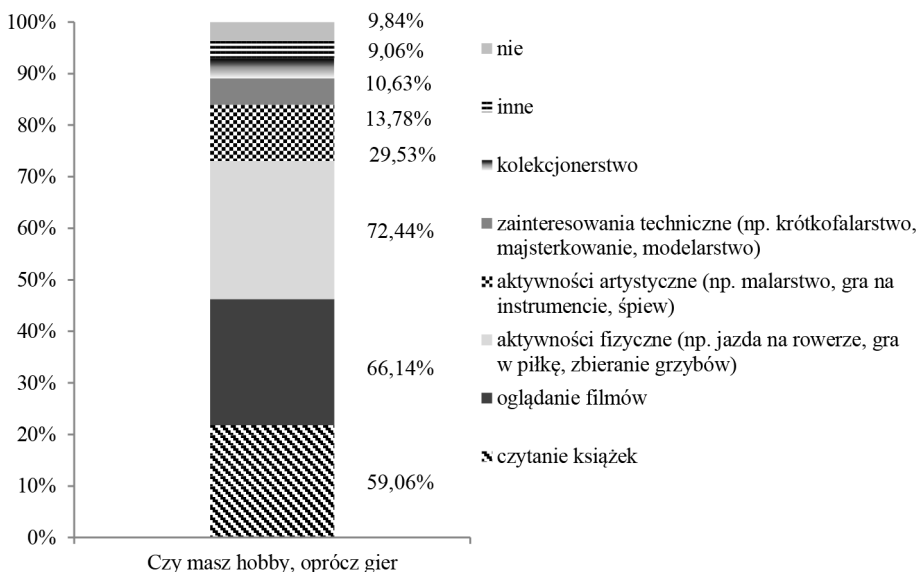
Ostatnia grupa pytań ankietowych dotyczyła zainteresowań graczy związanych z grami oraz takich, które wykraczają poza ten obszar. W pierwszym zakresie pytania dotyczyły dodatkowych hobby związanych z grami, w których uczestniczyli, np.: pisanie opowiadań o grach, nagrywanie filmów z gier i ich publikowanie, miksowanie muzyki z gier czy miksowanie klipów wideo z gier. I tu e-gracze koncentrują się raczej na samej grze, a nie na czynnościach pobocznych z nimi związanych. Prawie 94% e-graczy nie jest tym w ogóle zainteresowanych. Niewielki odsetek graczy – blisko 4% – nagrywa filmy z gier i je publikuje, głównie w Internecie. Wpisuje się to w trend znany z koncepcji Web 2.0, według którego kilka procent osób tworzy treści dla pozostałych dziewięćdziesięciu kilku.

Nieco wyższe zainteresowanie budzi bierny odbiór treści związanych z fabularyzowaniem gry (np. ziny, filmy z gier, filmy amatorskie nawiązujące do gier). Co prawda, 75% e-graczy twierdzi, że nigdy się tym nie interesowało, ale 15,75% wskazuje, że jest aktualnie odbiorcą takich treści, a ponad 9% , że było ich odbiorcą w przeszłości. Bierny odbiór treści zwykle związany jest z grami kultowymi, takimi jak np. seria Legend of Zelda. Samo zjawisko fabularyzowania gier jest dość niszowe, stąd 15,75% osób będących odbiorcami takich treści można uznać za całkiem dobry wyniki.



**Rys. 7.** Uczestnictwo bierne i czynne w krajowych i międzynarodowych wydarzeniach związanych z grami.

Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ).



**Rys. 8.** Dodatkowe hobby e-graczy

Źródło: opracowanie własne ( $n = 254$ ); dopuszczono możliwość zaznaczenia kilku odpowiedzi.

W kwestii zainteresowań wychodzących poza uczestnictwo w grach komputerowych okazało się, że osoby grające w gry mają bardzo szerokie zainteresowania.

Najwięcej osób (72-85% w innych badaniach) uprawia aktywność fizyczną (sport, aktywny wypoczynek). Ponad 66% badanych ogląda filmy, 60% czyta książki (wynik o 10 punktów procentowych niższy niż w innych badaniach, np. [Zajac 2014]). Ponad 29% ma hobby artystyczne, np. malarstwo, gra na instrumencie itp., a prawie 14% ma hobby techniczne (modelarstwo, majsterkowanie itp.). Niemal 11% zajmuje się kolekcjonerstwem. Do braku innych zainteresowań przyznało się niecałe 10% e-graczy.

#### 4. Zakończenie

Z przeprowadzonych i zaprezentowanych badań wynikają następujące wnioski:

- Prawie wszyscy respondenci (ponad 99%) byli studentami, co miało swoje odzwierciedlenie w uzyskanych wynikach. Im wyższy był rok studiów badanych, tym mniejsze było ich zainteresowanie wypełnieniem ankiety i jej wynikami. Jest to spowodowane coraz większym obciążeniem nie tylko obowiązkami wynikającymi ze studiowania, ale również wykonywaniem pracy stałej lub dorywczej (blisko 36% to studenci pracujący). Potwierdzają to wyniki innych badań ankietowych [Internet 6; 7; Internet 8; Żywiczyńska 2014b], chociaż na ogół uczestniczyło w nich nie więcej niż 16-25% studentów.
- W badaniach ankietowych [Żywiczyńska 2014a] wśród badanych było kobiet 43%, a w badaniach [Mijał, Szumski 2013] – 48%, zatem wśród osób, które wypełniły ankietę, było więcej kobiet (prawie 60%) niż (43-48%) w innych badaniach ankietowych przeprowadzonych dwa i trzy lata temu. Można więc wnioskować o większym aktualnie 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, na których liczba kobiet ogółem jest większa niż mężczyzn. W ankiecie uwzględniono jednak opcję „nie gram”, którą kobiety mogły zaznaczyć.
- Uczestnictwo w grach komputerowych nie zwiększa znacznie prestiżu e-gracza, nie wpływa na tworzenie wokół gier środowisk znajomych, a ponad połowa graczy nie kontaktuje się ze sobą poza czasem gry.
- Po wygranej samopoczucie e-gracza znacznie się polepsza, przegrana nie powoduje już takich emocji; 50% badanych stwierdza, że wygrana nie wpływa w żaden sposób na ich samopoczucie po grze.
- E-gracze pozytywnie oceniają uczestnictwo w grach; prawie połowa badanych dzięki grom odczuwa zwiększenie zdolności do uczenia się i zapamiętywania.
- Gry, zdaniem respondentów, polepszyły poziom głównie takich ich zdolności psychofizycznych, jak refleks, szybkość podejmowania decyzji oraz podzielność uwagi. Ponad 80% badanych twierdzi, że granie nie powoduje pogorszenia ich cech psychofizycznych.
- Ponad połowa e-graczy zetknęła się z oszustwami komputerowymi w trakcie gier i ma świadomość możliwości ich stosowania.

- Gry komputerowe w coraz większym stopniu są postrzegane (choć e-gracze starają się, żeby tak nie było) jako źródło zarobkowania (np. zarabiać można jako zawodnik czy dzięki sprzedaży konta w grze).
- E-gracze nie znają na ogół idoli środowiska (odpowiedziało tak ponad 80% badanych), nie uczestniczą też w sposób bierny lub czynny w wydarzeniach związanych z grami w Polsce i za granicą (takie były wskazania ponad 90% ankietowanych), nie mają też dodatkowych hobby (np. pisanie opowiadań o grach, nagrywanie filmów z gier i ich publikowanie, miksowanie muzyki z gier czy miksowanie klipów wideo z gier) związanych z tą sferą rozrywki.
- Relatywnie więcej osób (około 25%) jest zainteresowanych odbiorem treści fabularnych związanych z grami, ponieważ nie wymagają one aż tak dużego zaangażowania jak wymienione formy czynne.
- Ankietowani e-gracze mają również poza grami szerokie zainteresowania (głównie są aktywni sportowo i preferują aktywny wypoczynek, oglądają filmy, czytają książki czy mają hobby artystyczne).

Uzyskane wyniki etapu drugiego potwierdzają tezę mówiącą o tym, że gry są traktowane jako rozrywka, a nie sport, i są raczej domeną amatorów, a nie osób, które by chciały w sposób profesjonalny zająć się uczestnictwem w grach komputerowych. Aby podnieść tę formę rozrywki na wyższy poziom, należałoby dokładniej poznać przyczyny, dla których marginalna grupa użytkowników należy do entuzjastów e-gier i osób poważnie je traktujących, badając fankluby oraz grupy zawodników uczestniczących w turniejach gier w kraju i za granicą.

## Literatura

- Chmielarz W., 2015a, *Study of smartphones usage from the customer's point of view*, *Procedia Computer Science*, vol. 65, 2015, s. 1085-1094.
- Chmielarz W., 2015b, *Porównanie wykorzystania sklepów internetowych z aplikacjami mobilnymi w Polsce z punktu widzenia klienta indywidualnego*, [w:] *Innowacje w zarządzaniu i inżynierii produkcji*, Knosala R. (red.), tom II, część IX: *Inżynieria jakości produkcji i usług*, Oficyna Wydawnicza Polskiego Towarzystwa Zarządzania Produkcją, Opole.
- Chmielarz W., Szumski O., 2016, *Charakterystyka e-graczy i ich preferencji w grach komputerowych*, [w:] *Innowacje w zarządzaniu i inżynierii produkcji 2016*, Knosala R. (red.), Oficyna Wydawnicza Polskiego Towarzystwa Zarządzania Produkcją, tom II, część XII: *Techniki informatyczne, metody symulacyjne w zarządzaniu przedsiębiorstwem i inżynierii produkcji*, Opole.
- Mijał M., Szumski O., 2013, *Zastosowania gier FPS w organizacji*, [w:] *Informatyka @ przyszłości*, Chmielarz W., Kisielnicki J., Parys T. (red.), Wydawnictwo Naukowe WZ UW, Warszawa.
- Zając J., 2014, *Jestem graczem w social media*, <http://blog.sotrender.com/pl/2014/12/jestem-graczem-w-social-media/> (12.01.2016).
- Żywiczyńska E., 2014a, *Co tak naprawdę wiemy o graczach*, <http://zgranarodzina.edu.pl/2014/10/12/co-tak-naprawde-wiemy-o-graczach/> (10.01.2016).
- Żywiczyńska E., 2014b, *Optymizm czy myślenie życzeniowe. Zaskakujące wyniki badania #jestemgraczem*, <http://zgranarodzina.edu.pl/2014/12/20/optyimizm-czy-myslenie-zyczeniowe-zaskakujace-wyniki-badania-jestemgraczem/> (12.01.2016).

**Internet**

- [1] <http://akcjonariatobywatelski.pl/pl/centrum-edukacyjne/gospodarka/1033,Polski-rynek-gier-komputerowych-na-tle-rynku-swiatowego.html> (10.01.2016).
- [2] <http://it-pomoc.pl/komputer/gra-komputerowa> (15.01.2016).
- [3] <http://wiedzaiedukacja.eu/archives/tag/analiza-gier> (15.01.2016).
- [4] <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=208&STR=2> (10.01.2016).
- [5] <http://www.jestemgraczem.com/wyniki> (10.01.2016).
- [6] <http://www.kipa.pl/index.php/promocja-filmu/gry-komputerowe/definicje-gier-komputerowych> (15.10.2016).
- [7] <http://www.marketing-news.pl/message.php?art=43734> (15.01.2016).
- [8] <http://www.newzoo.com/product/global-games-market-report-premium/> (15.01.2016).
- [9] [https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_komputerowa](https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_komputerowa) (12.01.2016).