

RECENZJA
rozprawy doktorskiej mgra Michała Mycki
pt. *Wpływ doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo*
na decyzje konsumenckie graczy
Promotor rozprawy: dr hab. Sylwester Białowás, prof. UEP

Przedmiotem recenzji jest rozprawa doktorska Pana mgra Michała Mycki pt. *Wpływ doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo na decyzje konsumenckie graczy*, przygotowana pod kierunkiem dra hab. Sylwestra Białowása, prof. UEP. Recenzja została opracowana na potrzeby prowadzonego w Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu przewodu doktorskiego o nadanie Autorowi stopnia doktora nauk ekonomicznych w dyscyplinie ekonomia i finanse.

Podstawę wykonania recenzji stanowi:

- Ustawa z dnia 14 marca 2003 roku *o stopniach naukowych i tytule naukowych oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki* (Dz.U. 2003 Nr 65 poz. 595, z późniejszymi zmianami),
- Rozporządzenie MNiSZW z dnia 19 stycznia 2018 roku *w sprawie szczegółowego trybu i warunków przeprowadzania czynności w przewodzie doktorskim, w postępowaniu habilitacyjnym oraz w postępowaniu o nadanie tytułu profesora* (Dz.U. z 2018 r., poz. 261),
- uchwała Rady Awansów Naukowych Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu z dnia 8 lipca 2022 roku w sprawie powołania mnie na recenzenta rozprawy (pismo BRAN/360a/2022 Przewodniczącej Rady Awansów Naukowych prof. dr hab. Barbary Jan-kowskiej z dnia 18 lipca 2022 roku).

Ocena ważności i aktualności problematyki rozprawy

Rozwój sektora usług, w tym przemysłu rozrywkowego obserwuje się już od wielu lat. Duże upowszechnienie narzędzi do projektowania gier, wspomagane dynamicznym rozwojem technologii ICT spowodowały szybki rozwój nowych sposobów ich dystrybucji. Rynek gier wideo rośnie. Jak donoszą prognozy (Newzoo 2021) w 2024 roku światowy rynek gier wideo

osiągnie 218,7 mld USD. Istotnym podmiotem rynku gier wideo jest gracz – konsument kupujący i grający w gry. Poznanie jego zachowań jest bardzo interesujące poznawczo i jak dotąd mało rozpoznane w literaturze. W mojej opinii problematyka podjęta w dysertacji jest aktualna i bardzo ważna, zarówno z punktu widzenia rozwoju rynku gier wideo, jak również rozwoju wiedzy na temat zachowań konsumentów. Podjęcie próby zidentyfikowania i analizy wpływu doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo na decyzje o zakupie gry jest interesujące poznawczo, jak również przyczynia się znacznie do poszerzenia wiedzy na ten temat.

Ocena układu i struktury rozprawy

Rozprawa składa się z: wstępu, pięciu rozdziałów, zakończenia, bibliografii, spisu tabel, spisu rysunków, spisu wykresów oraz aneksu. Łącznie rozprawa liczy 209 stron z czego 153 to podstawowa część dysertacji. W pracy można wyróżnić część teoretyczną, empiryczną i wnioskową. Całość rozprawy ma logiczny układ, a podział treści jest właściwy. Konstrukcję rozdziałów cechuje wysoki poziom logiki, nazwy rozdziałów są prawidłowe, a ich zawartość właściwie zaprojektowana. Objętość rozdziałów zróżnicowana.

Ocena merytoryczna rozprawy

Praca odwołuje się do koncepcji zachowań konsumentów co plasuje ją w dyscyplinie ekonomia i finanse. We wprowadzeniu do rozprawy (5 stron) Autor przedstawia znaczenie problemu podejmowania decyzji konsumentów o zakupach gier determinowanych doświadczeniem korzystania z nich. Problem ten stanowi główny cel rozprawy, który Autor określił jako: *określenie wpływu doświadczenia w trakcie rozgrywki na decyzje zakupowe i zachowania zakupowe graczy*. Autor sformułował także pięć celów szczegółowych:

- *systematyzacja terminologii dotyczącej problematyki gier wideo oraz doświadczeń użytkowników gier wideo;*
- *identyfikacja psychologicznych, społeczno-demograficznych, ekonomicznych i marketingowych czynników wpływających na zachowania konsumenckie użytkowników gier wideo;*
- *określenie relacji pomiędzy poszczególnymi czynnikami wpływającymi na decyzje i zachowania konsumenckie graczy;*
- *określenie siły związku między doświadczeniem w trakcie rozgrywki a decyzjami i zachowaniami konsumenckimi graczy;*
- *określenie czy i na ile związek ten jest moderowany przez zidentyfikowane cechy gracza oraz cechy produktu.*

Postawiony w pracy cel główny oraz cele szczegółowe zawierają element poznawczy, są sformułowane poprawnie.

W pracy Autor postawił następujące hipotezy:

- **H1:** *Wzrost oceny doświadczenia prowadzi do wzrostu chęci kontynuacji rozgrywki i wzrostu chęci dzielenia się pozytywnymi informacjami o grze, które z kolei prowadzą do wzrostu prawdopodobieństwa zakupu gry.*
- **H2:** *Wpływ oceny doświadczenia w trakcie rozgrywki na chęć kontynuacji rozgrywki i chęć polecenia gry innym osobom jest moderowany przez ocenę sterowania (użyteczności).*
- **H3:** *Wpływ oceny doświadczenia w trakcie rozgrywki na chęć kontynuacji rozgrywki i chęć polecenia gry innym osobom jest moderowany przez preferencje gracza dotyczące gatunku rozgrywanej gry.*
- **H4:** *Wpływ oceny doświadczenia w trakcie rozgrywki na chęć kontynuacji rozgrywki i chęć polecenia gry innym osobom jest moderowany przez pleć gracza.*
- **H5:** *Wpływ oceny doświadczenia w trakcie rozgrywki na chęć kontynuacji rozgrywki i chęć polecenia gry innym osobom jest moderowany przez oczekiwania gracza przed rozgrywką.*
- **H6:** *Wśród graczy, którzy zakupili grę, wzrost oceny doświadczenia prowadzi do wzrostu chęci kontynuacji rozgrywki i chęci dzielenia się pozytywnymi informacjami o grze, które z kolei prowadzą do wzrostu prawdopodobieństwa zakupu dodatkowej zawartości do gry.*
- **H7:** *Wśród graczy, którzy zakupili grę, wzrost oceny doświadczenia prowadzi do wzrostu chęci kontynuacji rozgrywki i chęci dzielenia się pozytywnymi informacjami o grze, które z kolei prowadzą do wzrostu czasu spędzonego w grze po zakupie.*

Postawione hipotezy są sformułowane poprawnie i wynikają bezpośrednio z przyjętego w pracy celu. W mojej opinii mogły jednak zostać, przynajmniej w części, ze sobą połączone. Znaczna część zapisu od H2 do H5 oraz H6 i H7 powtarza się.

Weryfikacja hipotez badawczych, przyjętych w dysertacji, wymagała zaprojektowania i przeprowadzenia badań. W koncepcji procesu badawczego Autor zaprojektował i przeprowadził podłużne badania ilościowe stosując eksperyment laboratoryjny z powtarzanymi pomiarami rozszerzony o część monitorującą zachowania pozakupowe konsumentów. Dobór metod do badań był właściwy, a sam proces pomiaru został przeprowadzony rzetelnie. Oceniając zastosowane podejście badawcze uważam, że Autor dysponuje bardzo dobrym warsztatem badawczym i podejmuje właściwe decyzje dotyczące metodologii.

Rozdział pierwszy dysertacji (25 stron), zatytułowany *Gra wideo jako interaktywne dobro doświadczalne o charakterze hedonicznym*, stanowi wprowadzenie do przedmiotu rozważań w dysertacji. Autor dokonuje właściwego zdefiniowania i rozróżniania podstawowych pojęć w oparciu o bogatą literaturę. W rozdziale Autor dokonuje klasyfikacji i przedstawia typologie gier wideo, charakteryzuje rynek gier wideo oraz gry wideo jako dobra, które są doświadczalne, interaktywne oraz hedoniczne. W mojej opinii lektura p. 1.3 pozostawia pewien niedosyt. Większość danych zaprezentowanych w podpunkcie kończy się na 2017 roku. Na s. 26 czytamy: „Według raportu Newzoo [2017a], światowy rynek gier wideo będzie wart około 109 miliardów USD w roku 2017. Jest to wzrost na poziomie prawie 8 miliardów, w porównaniu do roku 2016.” Jest to bardzo interesująca informacja. Ale nasuwa się pytanie, czy faktycznie się tak stało? W dalszej części rozdziału czytamy: „Z końcem roku 2017, gry mobilne będą stanowić najbardziej lukratywny segment rynku, odpowiadając za 46 mld USD wartości rynku, czyli 42% całego rynku. Natomiast w roku 2020, będą one stanowiły nieco ponad połowę całego rynku gier.” Biorąc pod uwagę, że mamy 2022 rok nasuwa się pytanie, czy tak postawione prognozy sprawdziły się? Czy nowsze dane nie są dostępne? Szkoda, że Autor nie pokusił się tutaj o zdanie komentarza w tej sprawie.

Rozdział drugi (35 stron), zatytułowany *Determinanty decyzji konsumenckich graczy*, rozwija zagadnienie zachowań konsumentów i jego główny przedmiot dociekań, jakim są decyzje i ich uwarunkowania. W rozdziale Autor analizuje determinanty ekonomiczne, demograficzno-społeczne, psychologiczne oraz wyodrębnia główną determinantę (p. 2.4), za którą uznaje doświadczenie w trakcie rozgrywki. Analizując determinanty ekonomiczne Autor ogranicza się jedynie do dochodów, wskazując na dochody rozporządzone oraz wydatki gospodarstw domowych w latach: 2004, 2008, 2012 oraz 2016-2018 (wykres 6). Szkoda, że nie dokonano głębszej analizy także z wykorzystaniem danych z późniejszych lat. W dalszej części podpunktu dokonano analizy przeciętnych wydatków polskich graczy na gry wideo w 2019 roku. W determinantach ekonomicznych Autor nie uwzględnia cen oraz podaży. Interesujące rozważania prowadzi Autor w podpunkcie dotyczącym demograficzno-społecznych determinant decyzji. Wysoko oceniam ciekawą charakterystykę graczy z podziałem na grupy wiekowe. Podobnie, jak we wcześniejszych częściach pracy, dane wtórne kończą się na 2018 lub 2019 roku. Bardzo wysoko oceniam p. 2.3 dotyczący psychologicznych determinant decyzji konsumenckich graczy. Autor prowadzi doskonałą dyskusję naukową dotyczącą potrzeb związanych z grami (kompetencji, autonomii oraz więzi) oraz osobowości graczy (prezentując ciekawe typologie). Bardzo interesujące treści zawarł Autor w p. 2.4 dotyczącym nabywania doświadcze-

nia w trakcie rozgrywki przez gracza, zwracając uwagę na elementy składające się na doświadczenie, emocje towarzyszące doświadczeniu (wraz ze ścieżkami ich wywoływania). Bardzo wysoko oceniam tę część rozprawy doktorskiej. Miałem wprawdzie wątpliwości, czy nie należałoby rozważyć włączenie p. 2.4 do p. 2.3, gdyż doświadczenie nabywane podczas użytkowania produktu związane jest z procesem uczenia się, a ten należy do uwarunkowań psychologicznych zachowań, jednakże ze względu na wagę tego czynnika uznaję, że Autor słusznie wyodrębnił tę część rozdziału.

Rozdział trzeci rozprawy (22 strony) w całości poświęcony został przedstawieniu rozmaitych modeli podejmowania decyzji. Autor dokonał dobrego przeglądu modeli opisanych w literaturze, w tym m. in.: *Nicosii, Howarda-Shetha, EBK, Simona, Keeney'a, Holtzmana, Rassuli i Harrella* oraz bardzo dobrego ich podsumowania. Zwieńczeniem rozważań w rozdziale jest autorska propozycja modelu procesu podejmowania decyzji konsumenckich wykorzystująca przedstawione w literaturze modele, ale uwzględniająca specyfikę gier wideo. Bardzo wysoko oceniam prowadzone przez Autora rozważania w rozdziale, jak również autorski model procesu podejmowania decyzji.

Rozdział czwarty (18 stron) dotyczy *metodyki organizacji badań własnych*. Przedstawiono tutaj procedurę badawczą, organizację badań, charakterystykę próby oraz przygotowanie danych do analizy. Autor dysponuje bardzo dobrym warsztatem badawczym. W przedstawionej procedurze wyraźnie wyodrębnia konceptualizację zależności między doświadczeniem a decyzjami konsumenckimi oraz badania wpływu moderatorów wraz ze wskazaniem właściwych hipotez. Bardzo szczegółowo opisano tutaj organizację i przebieg eksperymentu wraz z charakterystyką narzędzi. W dalszej części przedstawiono podstawowe charakterystyki próby badawczej oraz sposób przygotowania danych do dalszych analiz. W podsumowaniu rozdziału Autor uznaje, że *wszystkie wytypowane przez niego zmienne, a poddane serii analiz modeli regresji liniowej, mogą potencjalnie dostarczyć unikalnej wartości wyjaśnienia wariacji zmiennych zależnych*. Bardzo wysoko oceniam ten część dysertacji.

Rozdział piąty (36 stron), zatytułowany *Wpływ doświadczenia w trakcie rozgrywki na decyzje konsumenckie graczy w świetle badań własnych* stanowi empiryczną część dysertacji. Przygotowane przez Autora analizy z wykorzystaniem regresji liniowej w ramach analizy mediacyjnej oraz analizy moderacji oceniam bardzo wysoko. Przyczyniły się do tego bardzo dobrze przygotowane dane uzyskane w wyniku eksperymentu. O bardzo dobrym warsztacie i dojrzałości badawczej Autora świadczą treści przedstawione w końcowej części rozdziału dotyczące wniosków i rekomendacji do przyszłych badań. Autor wskazuje te elementy badań em-

pirycznych, które istotnie uzupełniają obecną wiedzę z zakresu zachowań, jak również wskazuje dalsze kierunki badań i analiz. Zwracam uwagę na wartość użyteczną części empirycznej pracy, która może być interesująca dla producentów gier wideo. Prezentację wyników badań bezpośrednich oraz ich interpretację dokonaną przez Autora oceniam bardzo wysoko. Sposób prowadzenia wywodów, jak również umiejętność analizy, syntezy i wyciągania wniosków potwierdzają doskonałość warsztatu badawczego Autora.

W zakończeniu Autor dokonał syntezy całej dysertacji wskazując na istotność podjętej problematyki oraz główne wnioski.

Autor przywołał w pracy bogatą literaturę liczącą ponad 170 pozycji zwartych, czasopism, raportów z czego większość to pozycje obcojęzyczne. Literatura została dobrana właściwie i jest adekwatna do omawianej problematyki.

W pracy zdarzają się błędy edytorskie. Strona formalna pracy nie budzi większych zastrzeżeń. Szkoda, że rozdziały o tak bogatej treści nie zostały opatrzone podsumowaniami syntetyzującymi przedstawione w nich treści. Moja ocena merytoryczna rozprawy doktorskiej jest pozytywna, a przedstawione uwagi nie umniejszają wartości pracy.

Wnioski końcowe

Biorąc pod uwagę poziom naukowy pracy stwierdzam, że recenzowana rozprawa doktorska stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego, wskazuje na posiadaną przez Autora wiedzę teoretyczną w dyscyplinie ekonomia i finanse oraz potwierdza umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Tym samym spełnia wymagania stawiane rozprawom doktorskim wynikające z art. 13 p. 1 ustawy z dnia 14 marca 2003 roku stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U. 2003 Nr 65 poz. 595, z późniejszymi zmianami). Z pełnym przekonaniem rekomenduję Radzie Awansów Naukowych Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu dopuszczenie mgr Michała Mycki do publicznej obrony pracy doktorskiej.

