

Warszawa, dnia 30 września 2022 r.

Prof. dr hab. Grzegorz Mazurek
Katedra Marketingu
Akademia Leona Koźmińskiego

RECENZJA

Rozprawy doktorskiej Pana mgr. Michała Mycki
„Wpływ doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo na decyzje konsumenckie
graczy”

przygotowanej na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu pod kierunkiem

dr hab. Sylwestra Białowása, prof. UEP,

Poznań 2022, ss. 209.

Podstawa opracowania recenzji

Przedmiotem niniejszej recenzji jest rozprawa doktorska Pana mgr. Michała Mycki pt. „Wpływ doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo na decyzje konsumenckie graczy”. Promotorem pracy jest Pan prof. UEP dr hab. Sylwester Białowás. Podstawę formalną recenzji stanowi pismo z dnia 18 lipca 2022 r. Przewodniczącej Rady Awansów Naukowych UEP, Pani prof. dr hab. Barbary Jankowskiej w sprawie powierzenia mi do oceny rozprawy doktorskiej mgr. Michała Mycki, w oparciu o uchwałę Rady Awansów Naukowych UEP.

Recenzowana rozprawa doktorska liczy 209 stron wraz z załącznikami. Merytoryczna część pracy zawarta jest na 153 stronach. Na pracę składają się:

- wstęp, będący precyzyjnym, syntetycznym wyjaśnieniem powodów zajęcia się tematem badawczym, a także prezentacją głównych celów, pytań i hipotez badawczych, wreszcie krótkim scharakteryzowaniem badań empirycznych.

- pięć rozdziałów, z których trzy mają charakter opisowy, czwarty jest prezentacją przyjętej metody badawczej a ostatni, piąty rozdział prezentuje wyniki badań empirycznych,
- wieńczące pracę Zakończenie.

W ostatniej części pracy znajduje się wykaz bibliograficzny, spisy tabel, rysunków i wykresów oraz aneks obejmujący m.in. formularz kwestionariusza wykorzystywanego w badaniu ilościowym oraz szczegółowe wyniki pochodzące z badań ilościowych.

Celem recenzji jest odpowiedź na pytanie, czy rozprawa spełnia wymogi określone w art. 13 ust. 1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (t.j. Dz. U. z 2017 r., poz. 1789).

Ze względu na powyższe, ocena rozprawy doktorskiej została dokonana przez pryzmat spełnienia wymagań merytorycznych i formalnych stawianych pracom doktorskim w dziedzinie nauk społecznych w dyscyplinie nauk o finansach i ekonomii oraz w dyscyplinie nauk o zarządzaniu i jakości, takich jak: zasadność podjętej problematyki, umiejętność prowadzenia naukowego wywodu (w tym umiejętnego stawiania celów i formułowania hipotez badawczych), układ i struktura pracy, zawartość merytoryczna pracy oraz strona formalna i edytorska.

1. Uzasadnienie wyboru tematu

Podstawą, kanwą pracy mgr Michała Mycki są gry komputerowe. Oferują immersję, flow, i doświadczenie zawsze inne, unikalne i subiektywne użytkownika. Gry wideo stały się kanwą działań i zachowań konsumentów znacznie przekraczającą swoim potencjałem zwykłą sferę konsumpcji. Gry stały się też narzędziem do testowania nowych modeli biznesowych (np. model freemium), kreowania nowych sposobów zarządzania cyklem życia produktu czy nowych dróg dystrybucji poprzez streaming.

Wartość rynku gier jest ogromna, dawno już przekroczyła wartości rynków muzyki czy filmów. Gry stały się nośnikiem zmian kulturowych, jak kiedyś książki czy teledyski muzyczne. Autor poświęca swoją pracę powiązaniu zagadnień gier komputerowych i decyzji konsumenckich, a co za tym idzie, praca ma charakter interdyscyplinarny o czym pisze już na

pierwszej stronie wstępu – podkreślając inspirację do pisania pracy z literatury z psychologii, zarządzania, neurobiologii czy informatyki.

Głównym problemem badawczym jest wpływ doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo na decyzje konsumenckie graczy, a głównym celem jest określenie wpływu doświadczenia w trakcie rozrywki na decyzje zakupowe i zachowania pozakupowe graczy. Dodatkowo, wyznaczono cele szczegółowe, zaprezentowane na stronie 5 wstępu. Szczególnie interesujący teoriopoznawczo wydaje się cel nr 4 – określenie siły związku pomiędzy doświadczeniem w trakcie rozrywki a decyzjami i zachowaniami graczy. Na podstawie postawionych pytań badawczych, Autor skonstruował (prawidłowo logicznie i semantycznie), siedem hipotez opartych na badaniach literaturowych, głównie angielskich, silnie wyselekcjonowanych pod kątem haseł kluczowych istotnych dla meritum pracy. Praca oczywiście opiera się na badaniach empirycznych zrealizowanych w okresie 10.2019-03.2020. Są to badania ilościowe – eksperyment laboratoryjny z powtarzającymi pomiarami, uzupełniony o część monitorującą zachowania pozakupowe. W analizie materiału empirycznego wykorzystano selektywnie dobrane (prawidłowo) narzędzia statystyczne tj. analiza korelacji, regresja liniowa,

2. Cele, hipotezy i zakres rozprawy

Praca doktorska powinna stanowić spójną logiczno-treściową strukturę, której ramy wyznaczają takie elementy jak: cele pracy, hipotezy, model badawczy oraz pytania badawcze. W recenzowanej pracy to główne założenie owej logicznej konsekwencji i płynności wyводу jest spełnione, a kluczowe „drogowskazy” dysertacji są zaprezentowane już na pierwszych stronach pracy – we wstępie, choć sam model badawczy można znaleźć w dalszych rozdziałach rozprawy.

Celem głównym pracy jest określenie wpływu doświadczenia w trakcie rozrywki na decyzje zakupowe i zachowania pozakupowe graczy.

Nie postawiono w pracy hipotezy głównej, natomiast zaprezentowano siedem hipotez szczegółowych, których konstrukcja jest prawidłowa i wprost odnosząca się do autorskiego modelu badawczego. W pracy postawiono też szereg celów szczegółowych. Konstrukcję wszystkich tych elementów tworzących trzon i logiczną ramę pracy oceniam bardzo pozytywnie.

3. Układ i struktura pracy

Dysertacja doktorska mgr. Michała Mycka to niezwykle ciekawe studium o charakterze teoretyczno-poznawczym oraz metodyczno-empirycznym, przeprowadzone na kanwie rosnącej roli gier komputerowych oraz zmian zachowań konsumentów pod ich wpływem. Recenzowana dysertacja ma dobrą konstrukcję. Co istotne, proporcje wielkościowe pomiędzy rozdziałami są właściwe, a jakość przygotowania materiału pod względem treściowym bardzo wysoka. Można odczuwać pewien niedosyt co do liczby wyselekcjonowanych źródeł literaturowych, acz satysfakcjonująca jest ich jakość.

Merytoryczna ocena zawartości pracy

Pracę rozpoczyna wstęp (s. 4-8), którego najważniejszą częścią jest uzasadnienie podjętego tematu w szczególności podkreślenie istoty potencjału gier komputerowych, wskazanie głównego celu pracy (określenie wpływu doświadczenia w trakcie rozgrywki na decyzje zakupowe i zachowania pozakupowe graczy), celów szczegółowych (opisanych na stronie 5) oraz hipotez jakie Autor postawił w swojej pracy (strona 5-6). Hipotezy te mają charakter modelowo-empiryczny, tj. ich konstrukcja i logika wynika z przyjętego autorskiego modelu badawczego.

Rozdział pierwszy (s. 9-34) zatytułowany „Gra wideo jako interaktywne dobro doświadczalne o charakterze hedonistycznym”, ma – wg zapowiedzi - charakter teoretyczny, przez co winien stanowić fundament do dalszych rozważań. Rozdział ten w dużej części jest poświęcony analizie pojęcia gry i odróżnieniem go od innego, często tożsamo stosowanego terminu - zabawa. Autorską myślą i wkładem mgr Mycki jest zaproponowanie własnej typologii pojęcia gier wideo. Dalsza część rozdziału to m.in. zidentyfikowanie czynników potencjalnie

wpływających na decyzje zakupowe graczy oraz opis rynku gier video. Szkoda, że dane zaprezentowane w tej części są stosunkowo dawne – pochodzą z 2016 roku. Ostatnią część rozdziału jest odniesienie gier wideo do innych dóbr doświadczalnych (w rozumieniu – konsumowanych przez doświadczenie). Choć rozdział ten jest wskazany jako teoretyczny i teoriopoznawczy, w rzeczywistości jest poświęcony w dużej części materiałowi praktycznemu. Nie zidentyfikowano w tej części teorii, w oparciu o którą będzie konstruowany model badawczy.

Rozdział drugi (s. 35-70) zatytułowany „Determinanty decyzji konsumenckich graczy” ma kluczowe znaczenie dla dalszego wywodu w pracy doktorskiej. Scharakteryzowano w nim poza wspomnianymi w tytule determinantami, koncepcję zaspokojenia podstawowych potrzeb graczy. Autor skupił się na analizie pojęć krytycznych w obszarze gier: immersja, flow, przepływ. Osobiście najwartościowszą moim zdaniem częścią tego rozdziału jest fragment o metodach pomiaru doświadczania w trakcie korzystania z gry wideo. Znow, w pewnym sensie można zarzucić Autorowi dwie rzeczy. Po pierwsze, posługiwanie się danymi dość niezbyt aktualnymi (2019, a więc przedpandemicznymi). Po drugie, duża część tego rozdziału ma jednak charakter „praktyczno-konsultingowy”. Z drugiej strony Autor dość umiejętnie odniósł się (i właściwie wyselekcjonował) literaturę naukową – głównie z obszaru psychologii do analiz zachowań graczy i motywacji jakie nimi kierują. Bardzo wysoko oceniam dobór literatury i krytyczną jej analizę w tym rozdziale.

Rozdział trzeci (s. 71-93) zatytułowany „Proces podejmowania decyzji konsumenckich dla dóbr doświadczalnych” służy opisom modeli decyzji konsumenckich. Autor krytycznie scharakteryzował dostępne i najbardziej popularne modele decyzji konsumenckich, opisał też modele zachowań w organizacjach, by wreszcie zaproponować swój własny model procesu podejmowania decyzji konsumenckich uwzględniający specyfikę gier wideo. Tą część teoretyczną oceniam w całej pracy najlepiej. Autor podniósł niemały wysiłek intelektualny co do nie tylko doboru, ale też krytycznego opisu wybranych wielu modeli, by finalnie zaproponować swój własny autorski model, w dalszej części pracy zweryfikowany empirycznie.

Rozdział 4 pt. „Metodyka i organizacja badań własnych”, zawarty na stronach 94-112 ma, jak to jasno wskazano, charakter metodologiczny. Opisano w nim procedurę i przebieg badania, ponowiono prezentację hipotez badawczych, a także scenariusz przeprowadzonego eksperymentu. Scharakteryzowano również próbę badawczą, określono korelacje (ich brak) pomiędzy zmiennymi niezależnymi. Najwartościowszym dla mnie osobiście fragmentem tego rozdziału było zbadanie czy zbiór pozyskanych danych pozwala na przeprowadzenie analiz z wykorzystaniem regresji liniowej.

Rozdział 5 zawiera analizę danych empirycznych oraz wnioski. Zweryfikowano postawione we wstępie hipotezy w oparciu o bardzo dobry warsztat statystyczny, opisano ograniczenia badań oraz sformułowano wnioski do dalszych kierunków badań. Pewnym – moim zdaniem mankamentem jest bardzo oszczędne zaproponowanie implikacji menedżerskich przy tak obszernym i wartościowym „biznesowo” badaniu. Zawarto je jedynie w 8 wersach strony 149. Zabrakło mi też tabeli z syntetycznym odniesieniem się do każdej hipotezy (uczyniono to w formie wywodu na kartach tego rozdziału).

Pracę kończy krótkie zakończenie, podsumowanie wyników badań, wnioski o charakterze użytkowym i naukowym, ograniczenia w przeprowadzonych badaniach. Ostatnią częścią pracy jest bibliografia, którą można opisać jako na dobrym poziomie pod względem liczby i jakości dobranych źródeł. Można je oszacować na około 200 – niestety Autor nie wprowadził numeracji w bibliografii co utrudnia szybkie określenie liczby pozycji.

Struktura pracy jest adekwatna i akceptowalna, tytuły poszczególnych rozdziałów odpowiadają zawartym w nich treściom. Praca stanowi logiczną całość.

Podsumowując, tematyka przedłożonej pracy jest bardzo interesująca, zwłaszcza w kontekście ogromnego i stale rosnącego znaczenia gier video na rynku konsumpcji, nie tylko wśród ludzi młodych. Lektura zachęca jednak do postawienia następujących pytań:

- a. Jakie znaczenie dla rynku gier może mieć skuteczna dyfuzja innowacji jaką jest metawersum? I na ile uzyskane wyniki dają się zaaplikować do tej nowej sfery?
- b. W oparciu o jakie kryteria dobrano gry do przeprowadzanego eksperymentu? (str. 99)

- c. Co zdeterminowało czas grania na 20 minut w owym eksperymencie?
- d. Czy Autor znalazł w literaturze podobne scenariusze realizacji eksperymentu czy też należy uznać – jak w przypadku zastosowanego modelu badawczego – że jest on autorski?
- e. Czy próba badawcza odpowiada ogółowi graczy pod względem płci? Czy też w przypadku wybranych gier do eksperymentu proporcje te są właściwe?
- f. Autor podkreślił, że badania empiryczne realizował z wykorzystaniem czterech produktów – gier równocześnie – moje pytanie dotyczy specyfiki pewnego typu gier tj. Roblox czy Minecraft – czy Pana zdaniem otrzymane wyniki da się generalizować na inne gatunki gier, w szczególności na gry (światy), o których wspomniałem powyżej.
- g. Jakie dodatkowe implikacje menedżerskie (lub strategiczne – dla podmiotów rynkowych) można zidentyfikować dzięki Pana badaniom?

Strona formalna, językowa i edytorska pracy

Rozprawa doktorska spełnia wymogi formalne stawiane tego typu pracom – została przygotowana z bardzo wysoką starannością językową. Terminologia używana w pracy jest zgodna z obowiązującą w literaturze przedmiotu. Przedstawiona bibliografia jest dobrana prawidłowo i zaprezentowana zgodnie z obowiązującymi standardami. Praca pod względem formalnym, językowym i edytorskim jest przygotowana bardzo dobrze.

Konkluzja recenzji

Podsumowując, w nawiązaniu do ustaleń zawartych w treści recenzji stwierdzam, że rozprawa doktorska Pana mgr. Michała Mycki pt. „Wpływ doświadczenia związanego z korzystaniem z gier wideo na decyzje konsumenckie graczy” przygotowana na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu pod kierunkiem dr hab. Sylwestra Białowąsa, prof. UEP, spełnia warunki stawiane rozprawom doktorskim określone w art. 13 ust. 1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz stopniach i tytule w zakresie sztuki (t.j. Dz. U. z 2017 r., poz. 1789) i zasługuje na ocenę pozytywną. Tym samym wnioskuję do Awansów Naukowych Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu o jej dopuszczenie do publicznej obrony.



Prof. dr hab. Grzegorz Mazurek