



#jestemgraczem

RAPORT Z BADANIA ZREALIZOWANEGO DLA:
SAPPHIRE TECHNOLOGY



SAPPHIRE
TECHNOLOGY

Spis treści

●	OPIS BADANIA	3
●	PODSUMOWANIE	6
●	WYNIKI BADANIA	10
1	ZWYCZAJE ZWIĄZANE Z GRANIEM	10
2	CZAS WOLNY	20
3	SZKOŁA	25
4	PRACA	29
5	RELACJE	33
6	PSYCHOGRAFIA	40
7	PROFIL DEMOGRAFICZNY	46



CELE BADANIA

GŁÓWNY CEL

Zbudowanie prawdziwego obrazu polskiego gracza

- 📄 Kim są polscy gracze – jaki jest ich status społeczny, zawodowy, poziom życia, cechy osobowości?
- 📄 Jak i w co gracze grają?
- 📄 Jaką rolę w życiu graczy pełnią gry?
- 📄 Czy i w jaki sposób gry wpływają na ich relacje ze znajomymi, edukację, zdrowie fizyczne oraz karierę?
- 📄 Czy granie uczy nowych umiejętności, które z powodzeniem można wykorzystać w życiu?

Ten cel osiągnęliśmy! Na przełomie października i listopada 2014 odbyło się **największe w Polsce badanie graczy**. Na pytania naszej ankiety odpowiedziało **79 543 fanów** wirtualnej rozrywki.

METODOLOGIA BADANIA



METODA

- ankieta online (CAWI)



PRÓBA

- 79 543 wywiady



CZAS REALIZACJI

- 13 października – 11 listopada 2014



DANE PORÓWNAWCZE

- wybrane wyniki badania zostały odniesione do wyników badań realizowanych na ogólnopolskich próbach Polaków:
 - Rocznik Statystyczny GUS, 2013 r.
 - Diagnoza Społeczna 2013 (www.diagnoza.com) zintegrowana baza danych [data pobrania 20.11. 2014 r.]
 - Komunikaty z badań CBOS, 2013 – 2014 r.
 - Ipsos Omnibus, dane z 2014 roku



Sponsorem badania był producent kart graficznych SAPPHIRE Technology.

SAPPHIRE

TECHNOLOGY







Projekt **wsparta szeroka koalicja polskiego środowiska gamingowego.**

Patronat nad akcją objęli [CD-Action](#), [cybersport.pl](#), [dobreprogramy.pl](#), [gamezilla.pl](#), [gry.interia.pl](#), [jarock.pl](#),
[Patrek „Rojo” Rojewski](#), [pclub.pl](#), [polskilive.pl](#), [polygamia.pl](#), [ppe.pl](#), [PSX Extreme](#).









Opiekę merytoryczną nad projektem sprawowali eksperci z międzynarodowej agencji badawczej **IPSOS**.








PODSUMOWANIE

-  **Gracze** to przede wszystkim **młodzi mężczyźni, uczący się lub studiujący**, mieszkający w miastach.
-  **Średni czas** poświęcany **na granie** w tygodniu to ok. **21 godzin**. Gracze **grają** przede wszystkim **na komputerze** (92%), rzadziej wybierają inne urządzenia: telefon, tablet lub konsolę.
-  **Najbardziej popularne** rodzaje gier to **strzelanki, gry RPG** oraz **gry akcji**, przy czym istnieją duże różnice między płciami. **Kobiety** chętniej niż mężczyźni wybierają gry **przygodowe, zręcznościowe, logiczne i muzyczne**.
-  **Ulubione tytuły** to **League of Legends** oraz **Counter Strike**, ale tu również istnieją spore różnice między płciami – ulubione **gry kobiece** to poza **League of Legends, Assassin's Creed, Wiedźmin i Diablo**.
-  **O wyborze gry** decyduje również **wiek** – **młodszy** gracze chętniej wybierają **League of Legends** oraz **Counter Strike**, **starsi** – **Diablo** oraz **Fallout**.
-  **Niemal wszyscy** gracze **grają w sieci**. **Większość** przynajmniej od czasu do czasu **gra w trybie multiplayer**, najczęściej z kolegami.








PODSUMOWANIE

-  **Granie w gry wideo nie jest jedynym sposobem spędzania wolnego czasu** przez graczy. **Częściej niż ogół Polaków uczestniczą oni w kulturze.** M.in. 85% graczy było w ciągu ostatniego roku w kinie, a 72% przeczytało książkę dla przyjemności.
-  Gracze są **aktywni fizycznie** – średni **wskaźnik BMI** w tej grupie wynosi 23,8 i **mieści się w przyjętej normie.**
-  **85% uprawia sport.** Najbardziej popularne dyscypliny w tej grupie to **jazda na rowerze** oraz **piłka nożna.**
-  **Granie w gry nie wiąże się z osłabieniem relacji** z innymi ludźmi. **Gracze mają więcej przyjaciół niż ogół Polaków, a grono przyjaciół jest dla nich - zaraz po szczęściu rodzinnym - jedną z najważniejszych wartości.**
-  **79% graczy spotyka się ze znajomymi przynajmniej raz w tygodniu,** a kontakt osobisty jest dominującą formą kontaktu.
-  Gracze są również **aktywni w sieci** – nie tylko **czytają artykuły,** ale także **rozmawiają na czacie, komentują posty** znajomych czy oglądają **streamy.**

PODSUMOWANIE

-  **Gracze dobrze oceniają swoje relacje z rodziną i bardzo angażują się w życie rodzinne.**
-  **W odczuciu samych graczy gry komputerowe/wideo mają pozytywny wpływ na ich relacje z innymi. Dzięki graniu mogą się poczuć częścią grupy, mają więcej tematów do rozmowy, poznają nowych ludzi (również z innych krajów) oraz uczą się współpracować.**
-  **Aż 71% graczy uczy się w szkole lub studiuje na wyższej uczelni.**
-  **Wbrew stereotypom granie w gry komputerowe/wideo nie wpływa negatywnie na wyniki w nauce graczy – średnia ocen w tej grupie wynosi 4.0. Ponadto wśród graczy jest więcej osób z wyższym wykształceniem niż wśród ogółu Polaków.**
-  **W opinii samych graczy wpływ gier na naukę jest zdecydowanie pozytywny. Gry przede wszystkim pomagają w nauce języków obcych (aż 98% graczy zna język angielski, a tylko 1% graczy deklaruje brak znajomości jakiegokolwiek języka obcego), ale również poprawiają relacje z kolegami ze szkoły oraz mają pozytywny wpływ na pamięć.**
-  **33% graczy pracuje zawodowo. Najbardziej popularne zawody w tej grupie to pracownik biurowy, pracownik administracji, specjalista lub menadżer średniego szczebla.**
-  **Gracze zarabiają lepiej niż przeciętni Polacy – blisko połowa zarabia miesięcznie ponad 2400 zł netto.**

PODSUMOWANIE

-  **Granie w gry nie wpływa tak mocno na pracę zawodową jak na naukę lub relacje z innymi ludźmi. Jeżeli jednak taki wpływ istnieje, to w opinii samych graczy jest zdecydowanie pozytywny. Gry pomagają w nauce języka, kształcą koncentrację, poprawiają pamięć oraz uczą współpracy.**
-  **Gracze mają pozytywny obraz samych siebie – opisują się jako weseli, pomagający innym, wrażliwi, kreatywni oraz odpowiedzialni.**
-  Podobnie jak większość Polaków gracze są **zadowoleni z życia.**
-  **Graczy, tak jak i większość Polaków, cechuje ostrożność w kontaktach z innymi ludźmi.**
-  Mimo to **gracze częściej niż przeciętni Polacy angażują się w prace społeczne** na rzecz innych.
-  W porównaniu z ogółem Polaków **gracze są większymi indywidualistami:** częściej przekonani są, że każdy jest kowalem własnego losu, częściej też wierzą, że niektórzy ludzie są więcej warci od innych.
-  **Dla graczy ważniejsze jest przyjemne życie, nieco mniejszą wagę przywiązują natomiast do dóbr materialnych oraz atrakcyjnego wyglądu. Są natomiast równie tolerancyjni jak przeciętni Polacy.**



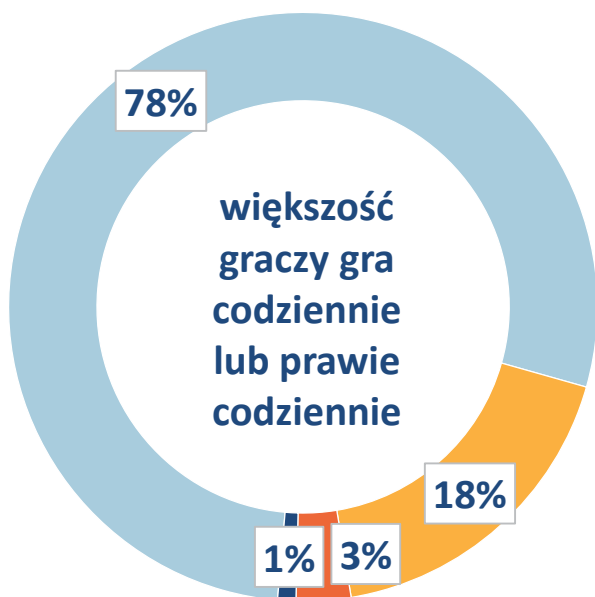
1

ZWYCZAJE ZWIĄZANE Z GRANIEM

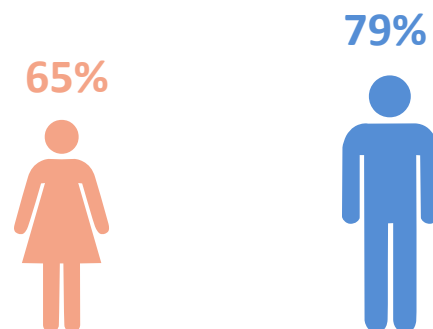
CZĘSTOTLIWOŚĆ GRANIA

WSZYSCY GRACZE

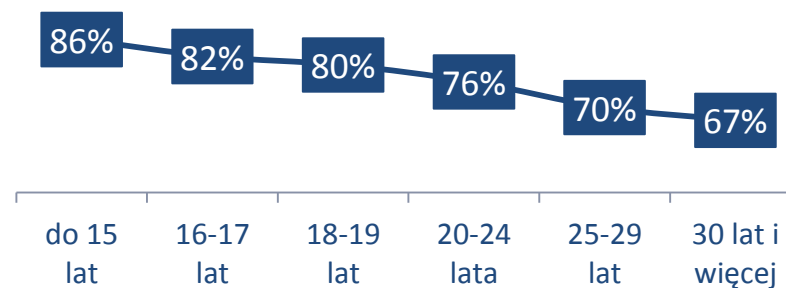
- codziennie lub prawie codziennie
- 2-3 razy w tygodniu
- raz w tygodniu
- rzadziej



odsetek grających codziennie:
podział ze względu na PŁEĆ



odsetek grających codziennie:
podział ze względu na WIEK



Gracze: n=79543

A1. Jak często grasz w gry komputerowe i/lub wideo?

CZAS POŚWIĘCANY NA GRANIE W GRY (TYGODNIOWO)

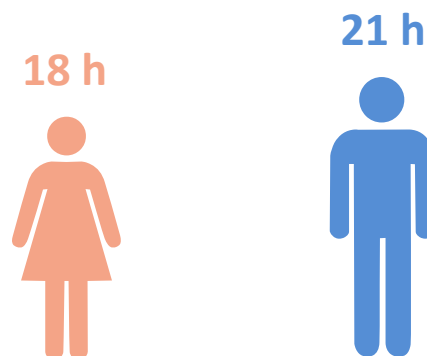
WSZYSCY GRACZE

- do 10 godzin
- 10-14 godzin
- 15-19 godzin
- 20-24 godziny
- 25 godzin i więcej



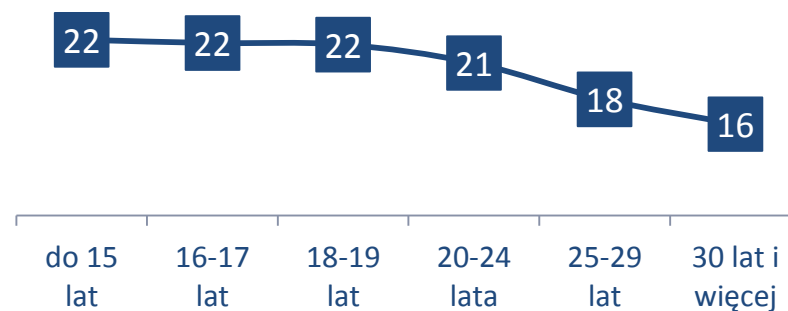
średni czas grania (w godzinach):

podział ze względu na PŁEĆ



średni czas grania (w godzinach):

podział ze względu na WIEK



Gracze: n=79543

A2. Ile godzin spędziłeś na graniu w gry komputerowe /wideo w ostatnim tygodniu?

URZĄDZENIA WYKORZYSTYWANE DO GRY

92%
KOMPUTER



50%
TELEFON
KOMÓRKOWY
LUB TABLET



36%
KONSOLA
STACJONARNA



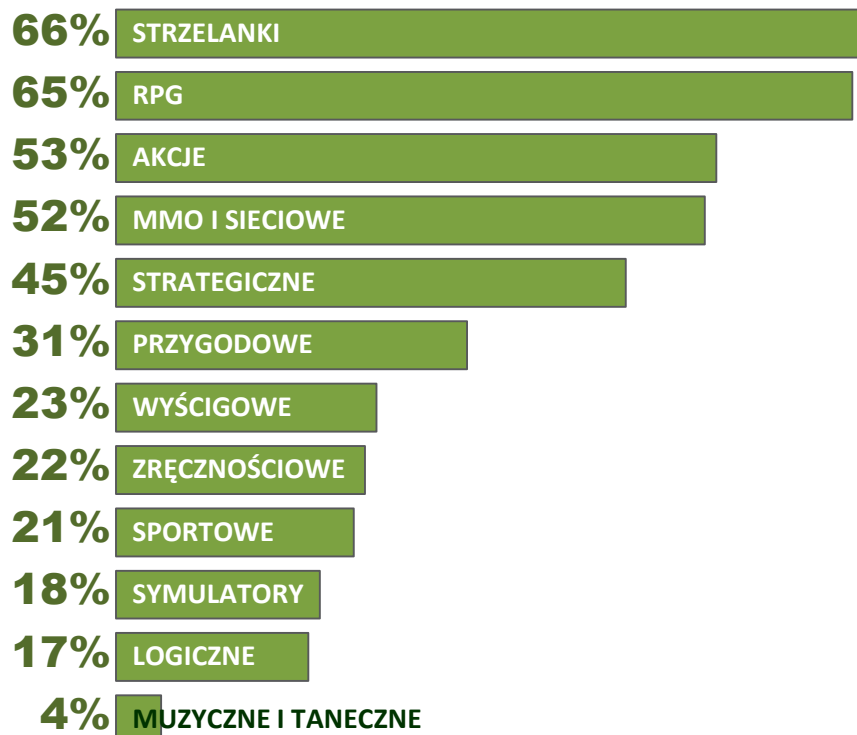
12%
KONSOLA
PRZENOŚNA



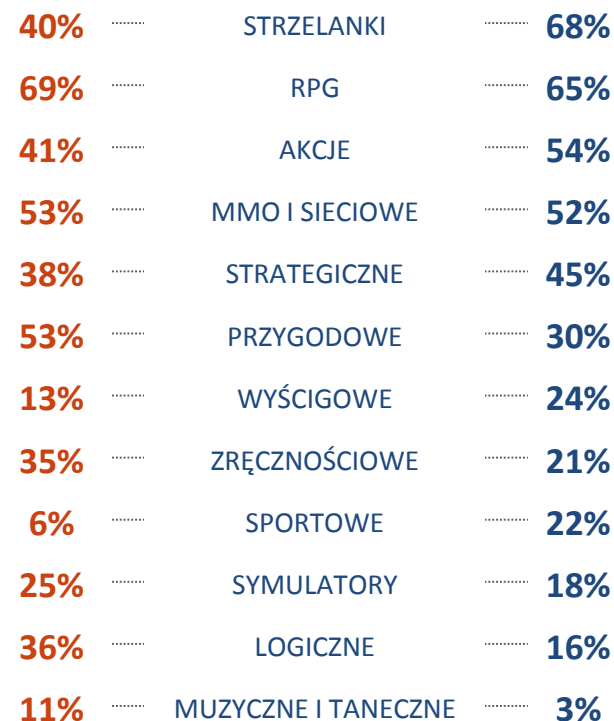
Zdecydowana większość gra w gry na komputerze stacjonarnym lub laptopie. Połowa wykorzystuje do tego telefony komórkowe lub tablety.

PREFEROWANE TYPY GIER

WSZYSCY GRACZE



...w podziale na PŁEĆ



Najpopularniejszymi typami gier są strzelanki (przede wszystkim wśród mężczyzn) i gry RPG. Kobiety częściej niż mężczyźni wybierają gry przygodowe, zręcznościowe, logiczne i muzyczne.

ULUBIONE GRY

TYTUŁY WYMIENIANE
PRZEZ MIN. 5% OSÓB



22%



17%

BATTLEFIELD

11%

WIEDŹMIN

11%



10%

FIFA

10%



10%



10%



8%



7%



6%



6%



6%



5%



5%

ULUBIONE GRY

TYTUŁY WYMIENIANE
PRZEZ MIN. 5% OSÓB



...w podziale na PŁEĆ



18%
4%
3%
13%
16%
1%
5%
11%
8%
11%
1%
4%
9%
3%
2%

League of Legends 23%
Counter Strike 18%
Battlefield 12%
Wiedźmin 11%
Assassin's Creed 9%
FIFA 10%
GTA 11%
The Elder Scrolls V: Skyrim 10%
World of Warcraft 8%
Diablo 7%
Call of Duty 7%
Gothic 7%
Mass Effect 6%
Fallout 5%
World of Tanks 5%

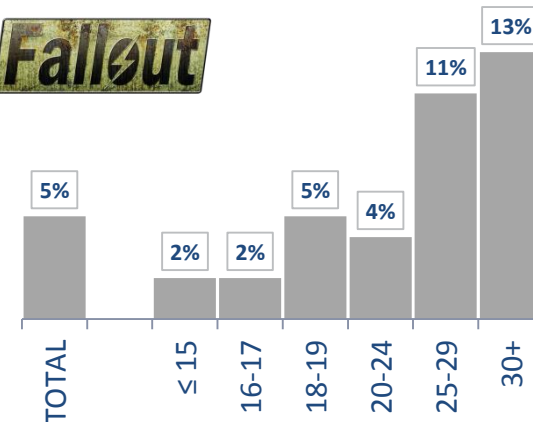
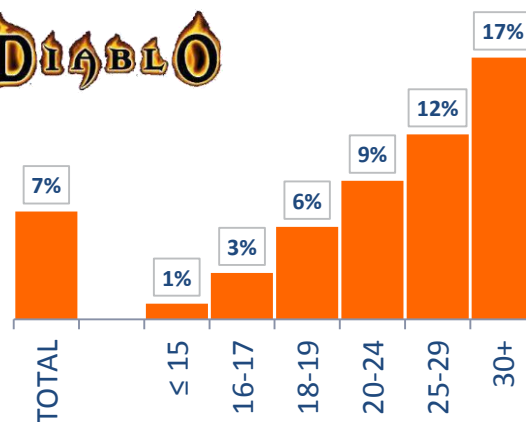
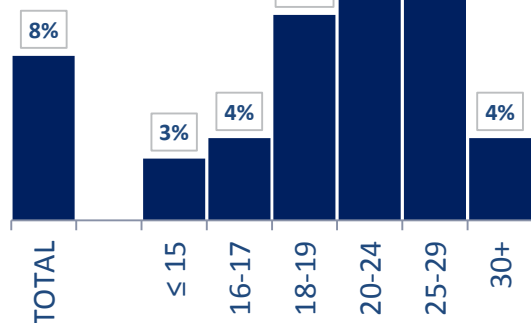
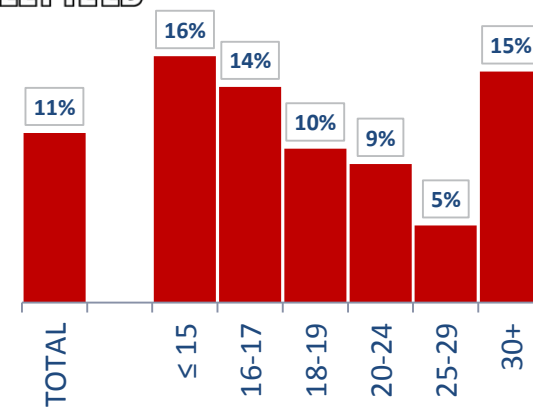
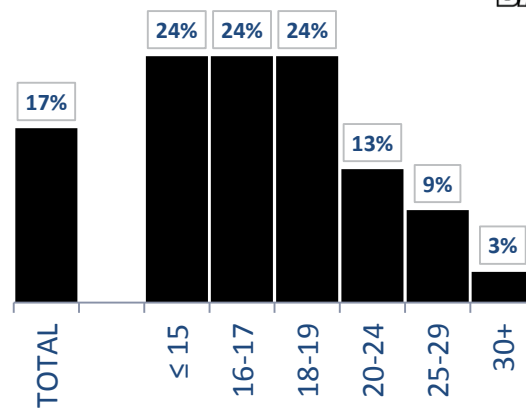
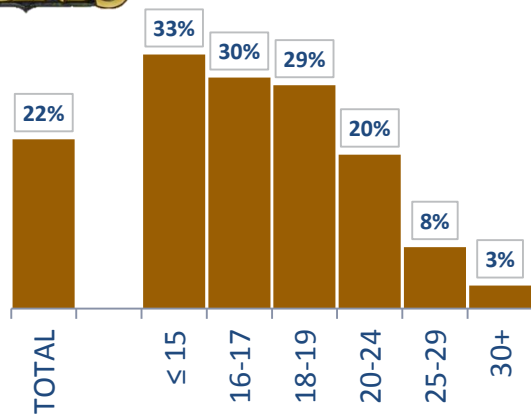


Gracze: n=79543

A4. Podaj tytuły maksymalnie 3 swoich ulubionych gier:

WYBRANE ULUBIONE GRY

...w podziale na WIEK



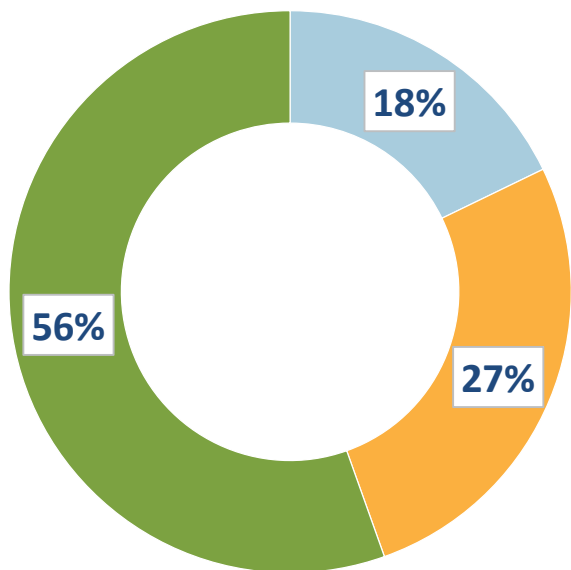
Gracze: n=79543

A4. Podaj tytuły maksymalnie 3 swoich ulubionych gier:

PREFEROWANY TRYB GRY

WSZYSCY GRACZE

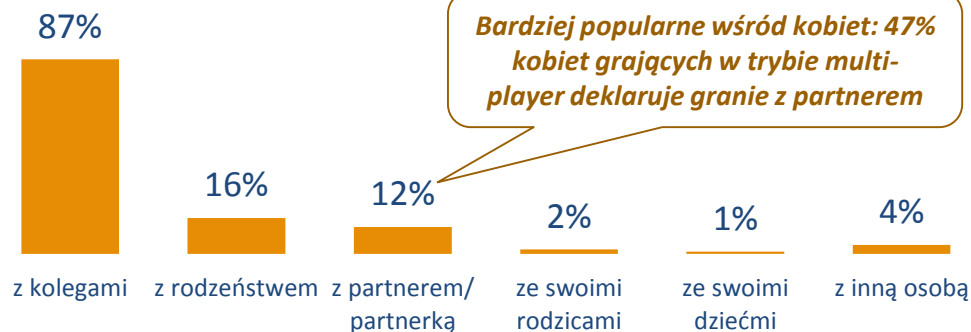
- single-player
- multi-player
- różnie w zależności od gry



preferowany tryb gry w podziale na PŁEĆ

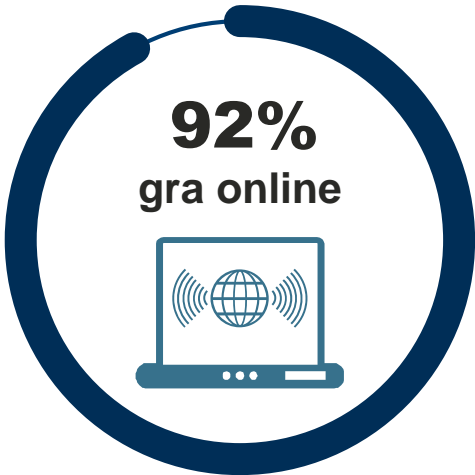


Z KIM SIĘ GRA W TRYBIE MULTIPLAYER?

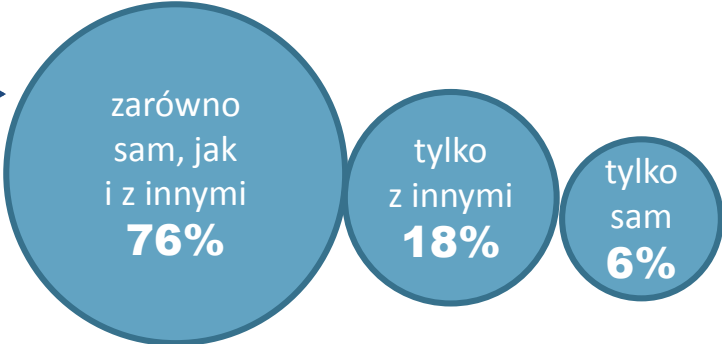


Tryb gry jest wybierany w zależności od rodzaju gry. Kobiety częściej grają wyłącznie w trybie single-player. W trybie multi-player gra się przede wszystkim z kolegami.

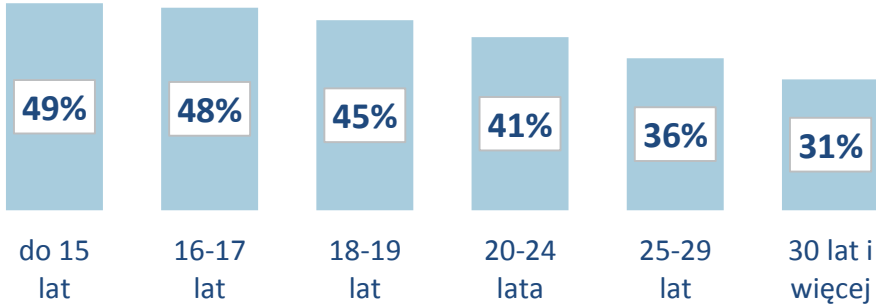
GRA Z INNYMI



jak grasz w sieci?



...znajomość graczy z innych krajów w zależności od WIEKU



Gracze: n=79543

A4. Czy zdarza Ci się grać online w gry komputerowe/wideo? A5. W jaki sposób grasz w sieci?

C8. Czy grając w gry komputerowe/wideo poznałeś/aś graczy z innych krajów, z którymi utrzymujesz kontakty towarzyskie (np. na Facebooku)?

EKSPERCI O AKCJI



Tomasz Wrzesień

Specjalista ds. gier Dobreprogramy.pl

W społeczeństwie, w którym niemal każdy ma telefon komórkowy, przyznawanie się do grania codziennie nie powinno nikogo dziwić. Urządzenia przenośne są kolejną najchętniej wybraną platformą rozrywkową po PC, bo pozwalają zabijać nudę w dowolnym momencie, tak mężczyznom, jak i kobietom.

Obie płci spędzają podobną ilość czasu tygodniowo w wirtualnych światach, a większe różnice ujawniają się dopiero w upodobaniu do gatunków. Panowie to fani głównie dynamicznych gier akcji, najczęściej w klimatach wojskowych, panie zaś lubią pogłównkować w grach przygodowych i logicznych czy pobawić się w tanecznych. Młodzi wybierają tytuły od dawna najbardziej popularne, zwłaszcza sieciowe. Starsi pielęgnują wspomnienia, wciąż polecając klasyki sprzed lat.

EKSPERCI O AKCJI



Zbigniew Borowski

redaktor naczelny PolskiLive.pl

Nareszcie możemy mówić o czasach, w których dla pewnej grupy społecznej, w tym przypadku graczy, gry wideo zastąpiły inne rozrywki, jak np. oglądanie telewizji. To krok naprzód, bo granie jest zdecydowanie mniej bierną aktywnością, z której jesteśmy w stanie wyciągnąć więcej niż z pochłaniania kolejnych odcinków „Na Wspólnej”.

Zaskakujące są dane odnośnie tego, jak wiele osób gra online, jak dużą popularnością cieszą się tytuły typowo sieciowe. Dodatkowo warto zaznaczyć, że w Polsce nigdy nie mieliśmy momentu dominacji konsol, co dobitnie pokazuje to badanie. Urządzenia mobilne skutecznie pochłonęły zarówno czas i pieniądze graczy, jak i casuali, oferując zupełnie nowe rodzaje elektronicznej rozrywki, zmieniając przy tym oblicze branży.

EKSPERCI O AKCJI



Tomasz Kutera

redaktor Polygamia.pl

Och, jakże inna byłaby lista najpopularniejszych gier, gdyby badanie przeprowadzono w USA i jak to dobrze, że mamy własne kultowe serie i produkcje; nie wpisujemy się ślepo w trendy.

Wielkich marek co prawda nie brakuje, ale nie sposób nie zauważyć, że nie ma tu tego, co na Zachodzie uważa się za najbardziej kultowe: Zeldy, Mario czy – z rzeczy nowszych – Halo, Gears of War, Uncharted...

Zamiast tego polscy gracze wybierają World of Tanks (!), Gothica (!!), Fallouta, Diablo, WoW-a, CS-a... no i League of Legends, którego zwycięstwo nie dziwi jednak ani trochę, to w końcu najpopularniejsza gra świata. Z kolei znakiem czasów jest chyba brak Heroes of Might & Magic: jeszcze kilkanaście lat temu byłoby pewnie na pierwszym miejscu.

EKSPERCI O AKCJI



Patryk „Rojo” Rojewski

ludolog, twórca internetowy, prowadzący kanał [ROJOV13](#)

Zintensyfikowana aktywność w sieci na pewno przyczynia się do rozbudowy wiedzy danej osoby na temat świata konkretnej gry i/lub ogólnie branży elektronicznej rozrywki.

W tym momencie jedna gałąź kultury (tutaj gry, np. Wiedźmin) zaraża zainteresowaniem drugą i trzecią (np. książką – saga Sapkowskiego, filmem, komiksem).

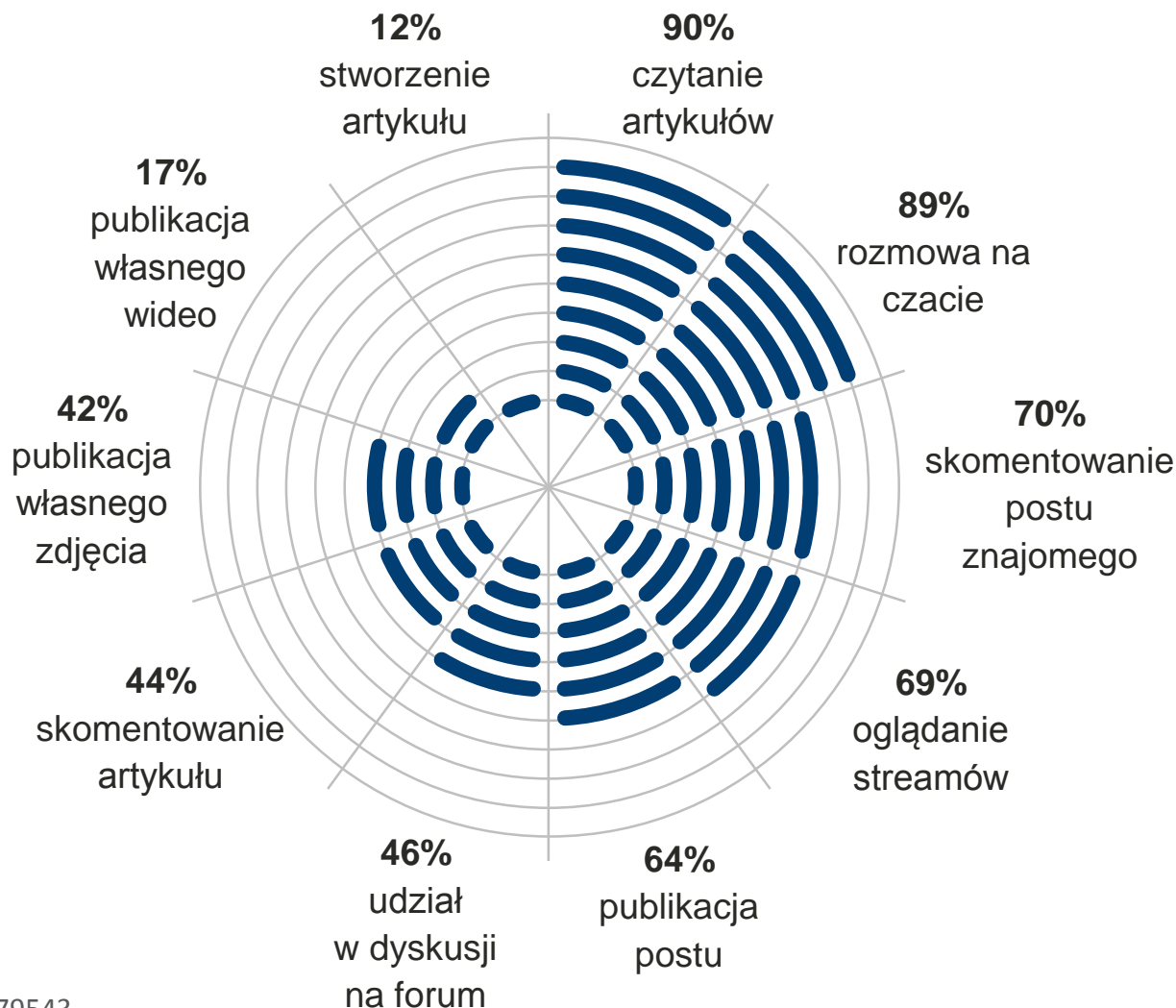
W kwestii aktywności fizycznej, z własnego doświadczenia wiem, że gracze lubią łączyć sport (np. piłka nożna, paintball) z tożsamą tematycznie grą (np. FIFA/Counterstrike).



2

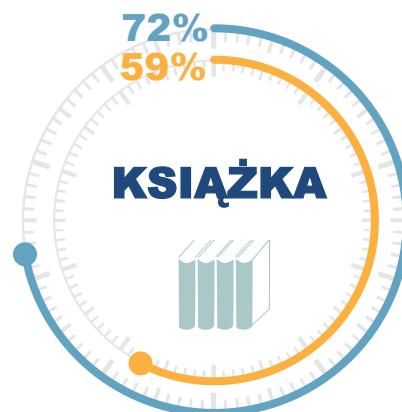
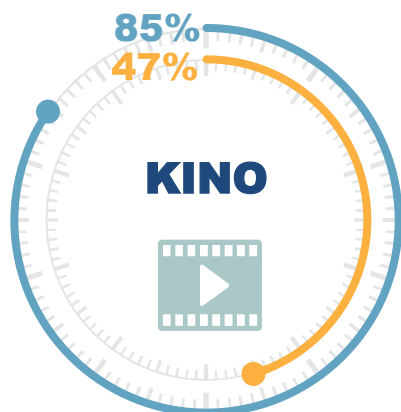
CZAS WOLNY

AKTYWNOŚĆ ONLINE W CIĄGU OSTATNIEGO MIESIĄCA



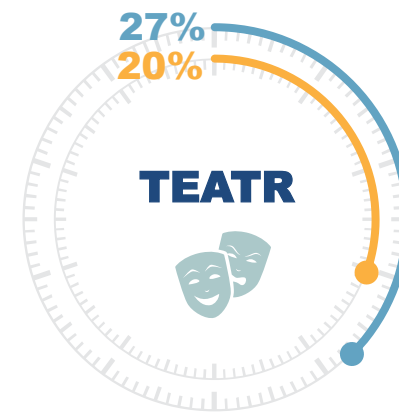
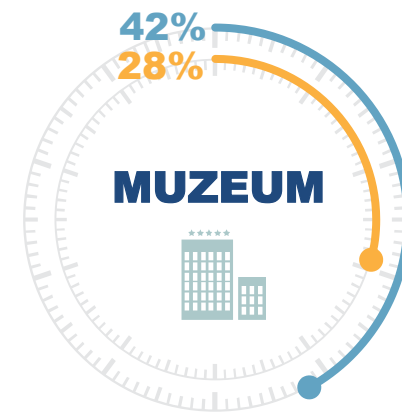
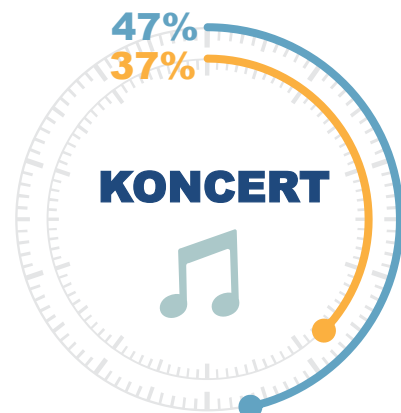
Aktywność online graczy to przede wszystkim czytanie artykułów i czatowanie, a także aktywność na portalach społecznościowych (komentowanie i publikowanie postów) oraz oglądanie materiałów wideo.

UDZIAŁ W KULTURZE W CIĄGU OSTATNIEGO ROKU



Polacy

Gracze



Gracze częściej niż ogół Polaków uczestniczą w kulturze: 85% było w minionym roku w kinie, prawie $\frac{3}{4}$ przeczytało książkę dla przyjemności.

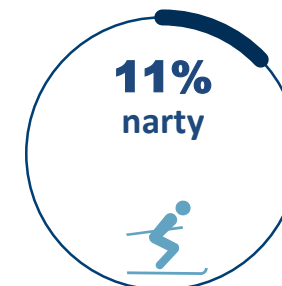
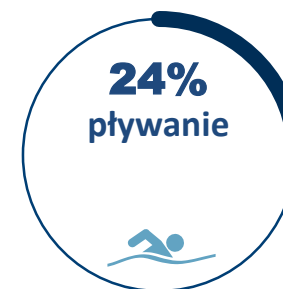
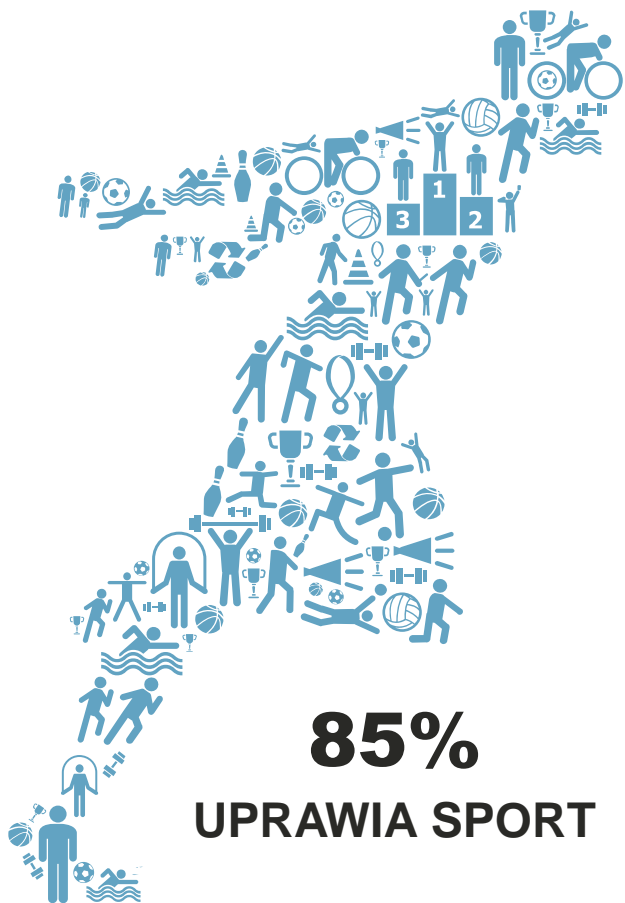
Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: „Aktywności i doświadczenia Polaków w 2013 r.” Komunikat z badań CBOS, luty 2014 r.

B2 Czy w minionym roku...?

UPRAWIANIE SPORTU

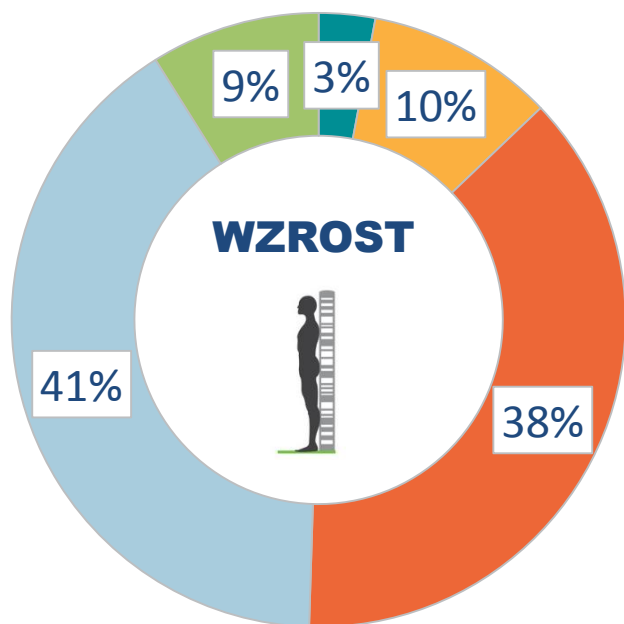
DYSCYPLINY WYMIENIANE
PRZEZ MIN. 10% OSÓB



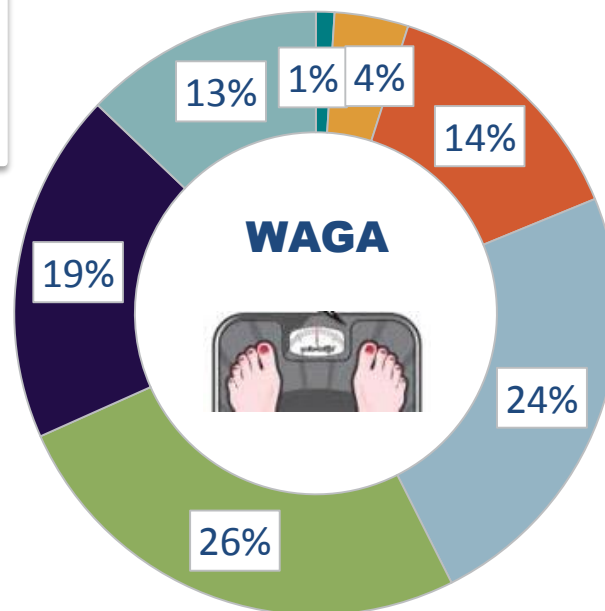
WZROST I WAGA

- 150-159 cm
- 160-169 cm
- 170-179 cm
- 180-189 cm
- 190 cm i więcej

- mniej niż 40 kg
- 40-49 kg
- 50-59 kg
- 60-69 kg
- 70-79 kg
- 80-90 kg
- więcej niż 90 kg



ŚREDNIE BMI:
23,8
 (norma 18-25)



Gracze mają przeciętnie prawidłowy wskaźnik BMI.

EKSPERCI O AKCJI



dr Dominika Urbańska-Galanciak

socjolog, kulturoznawca [Polskie Towarzystwo Badania Gier](#)

Osiem lat temu przeprowadziłam badania na graczach, z których wynikało jednoznacznie, iż jest to niezwykle aktywna grupa ludzi, którzy chętnie sięgają po inne, poza grami, teksty kultury oraz są aktywni społecznie. Był to wówczas pogląd sprzeczny ze stereotypowym wizerunkiem samotnego gracza zamkniętego w pokoju z komputerem.

Niestety wciąż zdarza mi się spotykać osoby, dla których wizerunek ten jest aktualny. Dlatego cieszę się, że wyniki badania potwierdzają, że fani elektronicznej rozrywki to osoby, które czytają książki i mają szerokie zainteresowania. Badanie pokazuje, że korzystanie z gier wideo aktywizuje graczy także w innych obszarach kultury, z czego z pewnością należy się cieszyć.

EKSPERCI O AKCJI



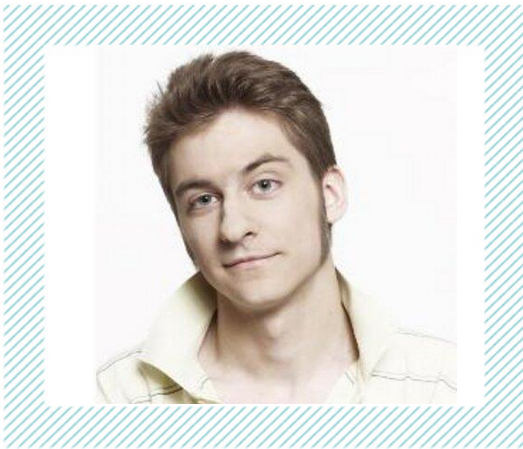
Paweł Olszewski

redaktor naczelny Gamezilla.pl

Gracze częściej chodzą do kina, więcej czytają, bardziej interesują się muzyką i sztuką, a także uprawiają więcej sportu niż przeciętni Polacy.

Mit ograniczonego intelektualnie nastolatka z podkrążonymi oczami i padem w rękach właśnie upada na naszych oczach. Pytanie, czy dostrzegą to często tendencyjne, opiniotwórcze media?

EKSPERCI O AKCJI

**Tomasz Kutera**redaktor Polygamia.pl

Zanim popadniemy w euforię, że och, my gracze, tacy kulturalnie obyci i wysportowani, warto pamiętać jedno - nie grają ci, których na to nie stać. A jak kogoś stać na granie, to i z wyjściem do kina nie będzie miał problemu, podobnie jak z wypadem na koncert czy uprawianiem sportu. Tym bardziej, że przecież mówimy o ludziach młodych i bardzo młodych, którzy na tego typu aktywności mają zwyczajnie więcej czasu niż ogół społeczeństwa.

Nie chcę być defetystą, ale mimo wszystko nie sądzę, by granie miało specjalnie znaczący wpływ na stosunek do kultury czy tryb życia - to raczej kwestia sytuacji finansowej (niezłej, co wynika również z kolejnych części badania).



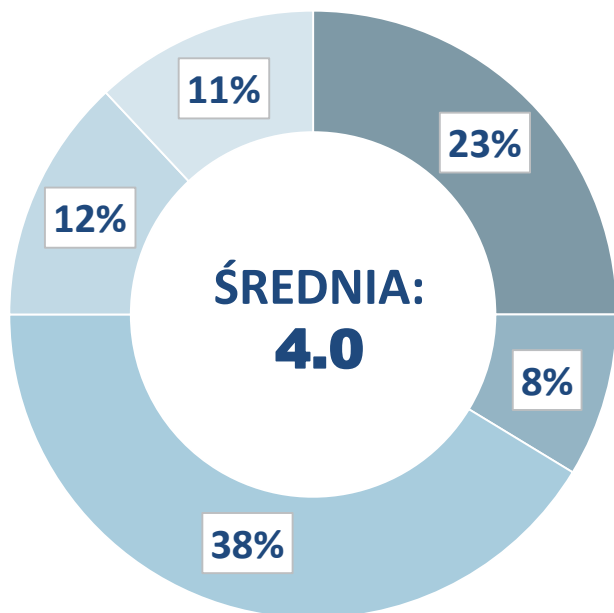
3

SZKOŁA

ŚREDNIA OCEN

WSZYSCY GRACZE

- do 3.5
- 3.5 - 3.9
- 4.0 - 4.4
- 4.5 - 4.9
- 5.0 i więcej



średnia ocen w podziale na PŁEĆ

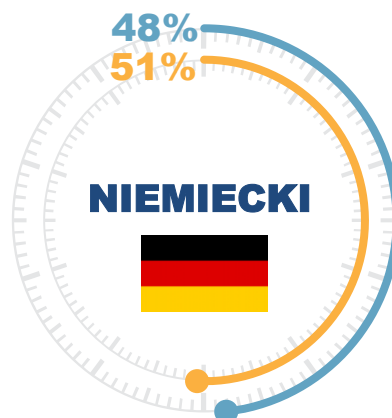
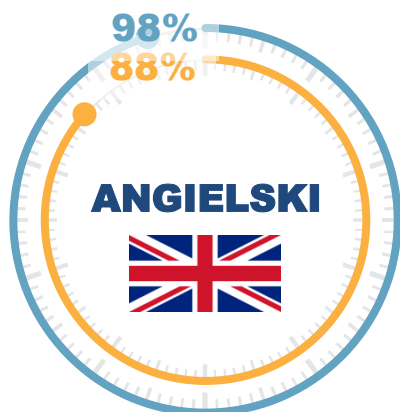


ŚREDNIA	ŚREDNIA	ŚREDNIA
4.2	ŚREDNIA	4.0
12%	do 3.5	24%
7%	3.5 - 3.9	8%
38%	4.0 - 4.4	38%
20%	4.5 - 4.9	12%
15%	5.0 i więcej	11%

Gracze uczący się: n=56078

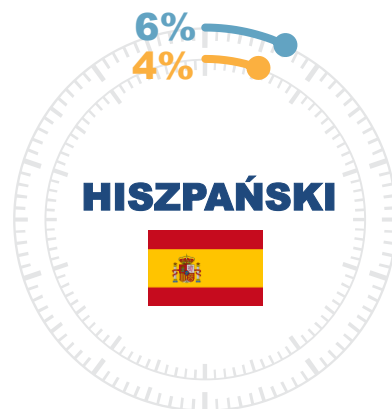
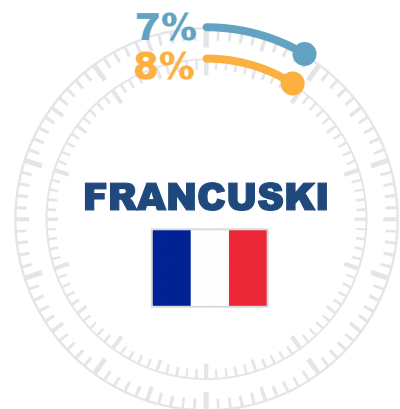
D2. Jaką miał(aś) średnią ocen w ostatnim roku szkolnym/akademickim?

ZNAJOMOŚĆ JĘZYKÓW OBCYCH



Polacy

Gracze



NIE ZNAM ŻADNEGO
JĘZYKA OBCEGO:

1%
GRACZE

6%
UCZĄCY SIĘ
POLACY

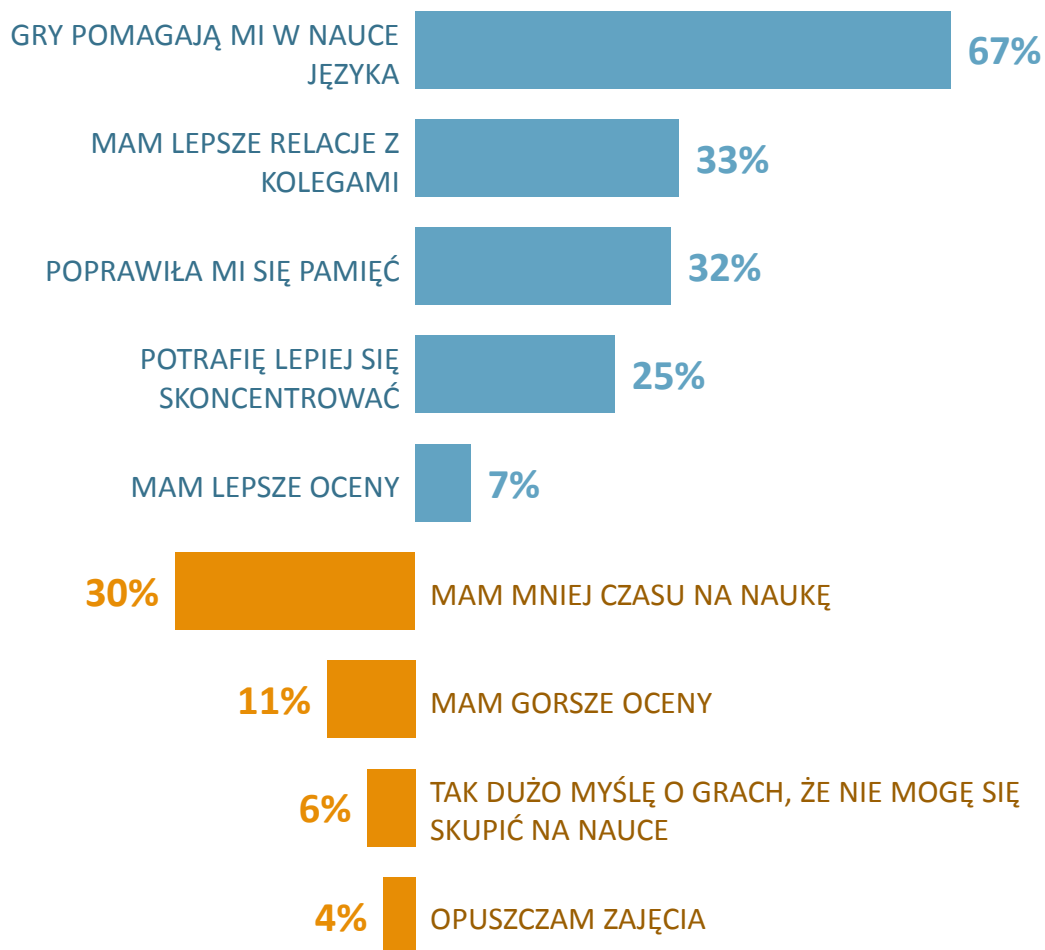
Niemal wszyscy gracze deklarują znajomość języka angielskiego.

Gracze uczący się: n=56078

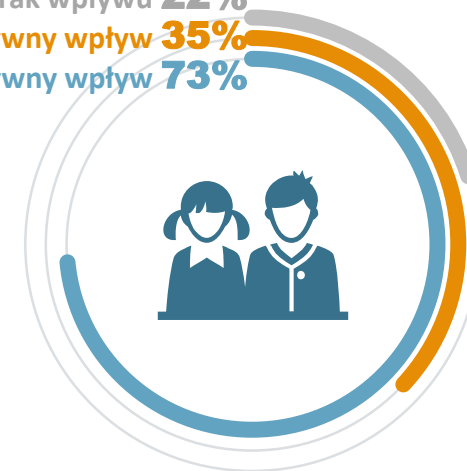
Polacy uczący się, źródło: Diagnoza Społeczna 2013. Zintegrowana baza danych www.diagnoza.com [20.11.2014 r.]

D4. Które z wymienionych języków obcych znasz?

WPŁYW GIER KOMPUTEROWYCH NA RADZENIE SOBIE W SZKOLE



brak wpływu 22%
negatywny wpływ 35%
pozytywny wpływ 73%



Gry są postrzegane jako pomocne w nauce języków obcych oraz poprawiające relacje z kolegami. Aż $\frac{3}{4}$ uczących się graczy dostrzega pozytywne efekty gier.

EKSPERCI O AKCJI



dr Dominika Urbańska-Galanciak

socjolog, kulturoznawca [Polskie Towarzystwo Badania Gier](#)

Wyniki badania pokazują, że gry nie stanowią przeszkody w nauce, a jedynie motywują do niej. Grający uczniowie okazują się spostrzegawczy, skoncentrowani na zadaniu, otwarci na poszukiwanie alternatywnych rozwiązań oraz pogłębianie wiedzy i jej weryfikowanie w różnych źródłach.

Gry mogą być silnym bodźcem do nauki, ponieważ nie tylko dostarczają informacji z takich dziedzin jak: historia, fizyka, geografia, wiedza o społeczeństwie, ekonomia, logika i inne, ale też wymagają od gracza praktycznego zastosowania tej wiedzy.

EKSPERCI O AKCJI



Paweł Książek

redaktor naczelny Cybersport.pl

Wyniki badań są doskonałym potwierdzeniem tezy mówiącej o tym, że grając uczymy się języków. Podczas rozgrywek często spotykamy ludzi z innych krajów, z którymi musimy się porozumieć głównie w języku angielskim. Bezpośredni kontakt z pewnością pozwoli na szybszą naukę, niż ma to miejsce w szkole czy na kursach. Jesteśmy poniekąd do tego zmuszeni, by móc stworzyć dobrą drużynę czy po prostu lepiej komunikować się podczas rozgrywki.

Nawet wśród profesjonalnych graczy widać różnicę w znajomości języka. Na początku swoich karier bali się udzielać wywiadów, a teraz płynnie mówią po angielsku i często są obecni w publikacjach na zagranicznych portalach. Nauka języka w grach to jedna z takich zalet, której nie dostrzegają rodzice młodych miłośników gier.

EKSPERCI O AKCJI

**Tomasz Kutera**redaktor Polygamia.pl

„Gry pomagają mi w nauce języka” - jakbym słyszał siebie z czasów szkolnych. Co w sumie odrobinę mnie zaskakuje, bo dziś zdecydowanie więcej tytułów się lokalizuje, a tu proszę, niektóre rzeczy się nie zmieniają.

Za moich czasów to był jeden z argumentów, by przekonać rodziców do inwestycji w nowy komputer - ciekawe czy to też zostało po staremu.

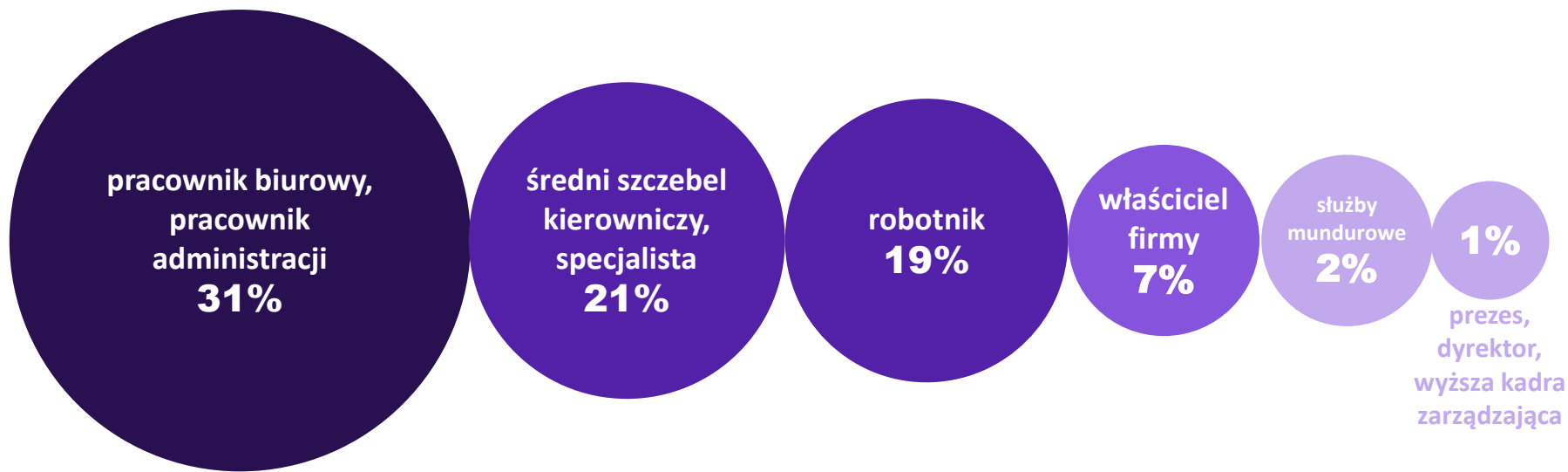


4

PRACA

WYKONYWANY ZAWÓD

Gracze pracujący to najczęściej pracownicy biurowi lub specjaliści.



Gracze pracujący: n=26266

E2. Jaki zawód obecnie wykonujesz?

MIESIĘCZNY DOCHÓD NETTO



GRACZE

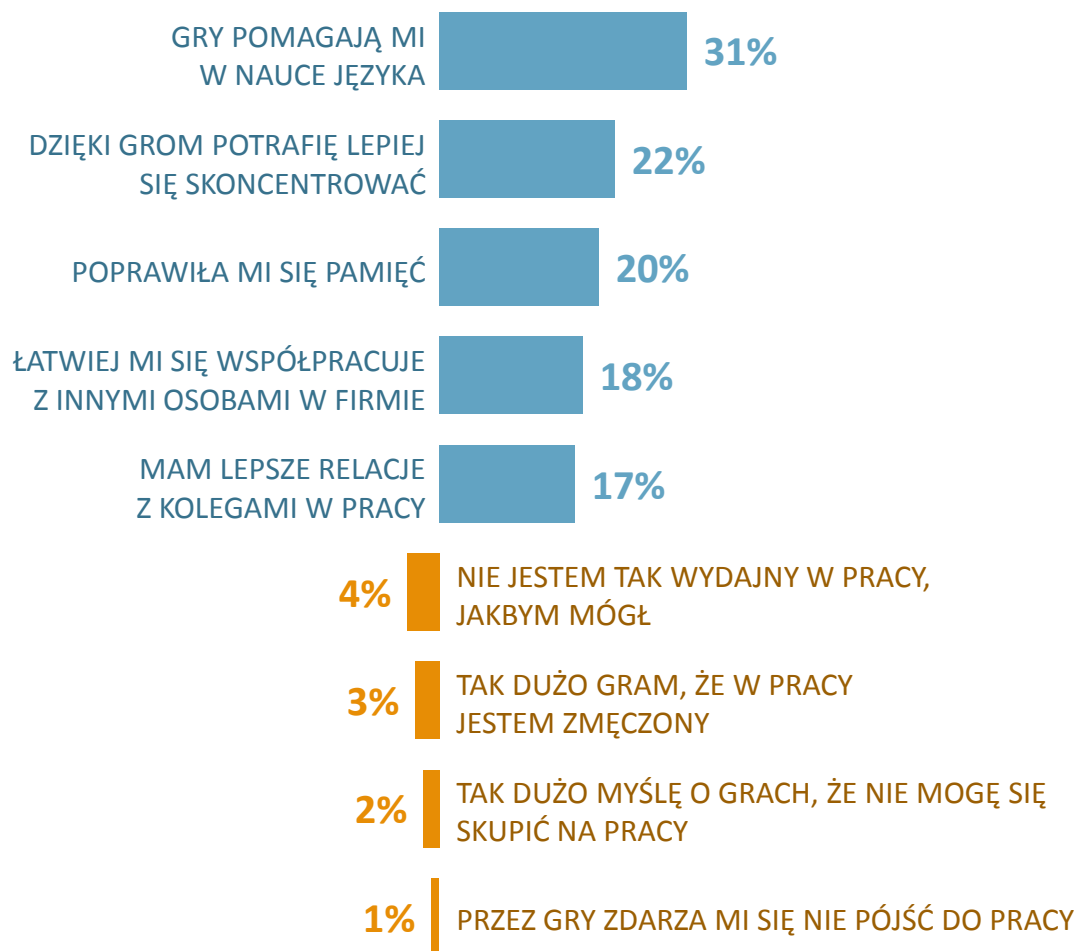


POLACY

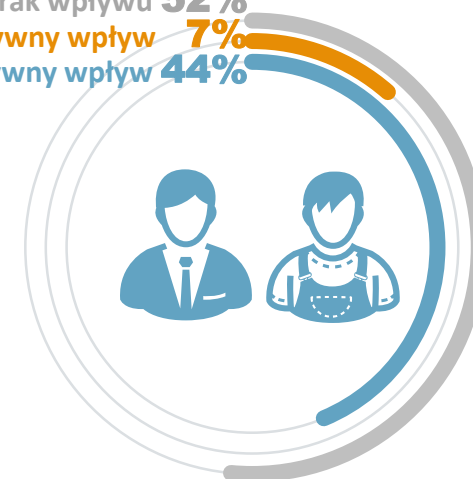
4%	do 800 zł	8%
18%	801-1600 zł	43%
30%	1601 - 2400 zł	29%
18%	2401 - 3200 zł	15%
28%	ponad 3200 zł	7%

Gracze mają wyższy dochód niż ogół Polaków. Blisko połowa pracujących graczy osiąga zarobki równe lub wyższe niż przeciętna krajowa płaca netto – podobną pensją może pochwalić się tylko 22% Polaków.

WPŁYW GIER KOMPUTEROWYCH NA RADZENIE SOBIE W PRACY



brak wpływu **52%**
 negatywny wpływ **7%**
 pozytywny wpływ **44%**



Połowa graczy, którzy pracują, nie dostrzega wpływu gier na swoją pracę, ale według ponad 40% gry mają pozytywny wpływ na pracę, zwłaszcza w sferze uczenia się języków obcych.

EKSPERCI O AKCJI



dr Dominika Urbańska-Galanciak

socjolog, kulturoznawca [Polskie Towarzystwo Badania Gier](#)

Badanie #jestemgraczem pokazuje, że korzystanie z gier komputerowych doskonale współgra z innymi aktywnościami i znajduje odzwierciedlenie w wynikach w nauce oraz sukcesach w pracy.

Przypomina mi to rezultaty, jakie uzyskali badacze z Harvard University: Adam Carstens i John Beck. Według nich gracze są lepszymi pracownikami, mocniej koncentrują się na rozwiązywaniu problemów, są bardziej samodzielni, pomysłowi oraz chętniej niż osoby niegrające akceptują system wynagrodzeń powiązany z rezultatami w miejsce stałej pensji. Kluczem do zawodowego sukcesu graczy jest przede wszystkim ich ukierunkowanie na współzawodnictwo oraz realizację pożądanego celu.

EKSPERCI O AKCJI



Paweł Olszewski

redaktor naczelny Gamezilla.pl

"Ucz się, nie graj, bo pracy nie znajdziesz" - ktoś tego nie słyszał? Dane pokazują jednak, że grać (z umiarem!) warto, bo bawiąc się rozwijamy się na naprawdę wiele sposobów. Zarabiając nie tylko cenne doświadczenie, ale też pieniądze.

EKSPERCI O AKCJI



Patryk „Rojo” Rojewski

ludolog, twórca internetowy, prowadzący kanał [ROJOV13](#)

Granie w gry wyrabia wiele cech, które nierzadko pomagają w okresie nauki czy pracy. Zręczność, koncentracja, współpraca, komunikacja, spostrzegawczość, myślenie przestrzenne, planowanie perspektywiczne czy wyobraźnia, to zaledwie część profitów płynących z faktu uczestnictwa w wirtualnych światach.

Nie oszukujmy się, gracze doskonale znają się na komputerach, aplikacjach, ogólnie nowych technologiach. Brylują w kwestii ich obsługi, potrafią doskonale poruszać się po Internecie, znają wiele programów użytkowych, nieobcy im język angielski. Taka wiedza to mocny atut w sytuacji szukania pracy.



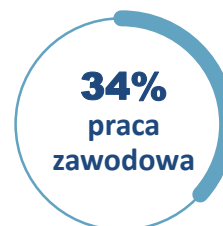
5

RELACJE

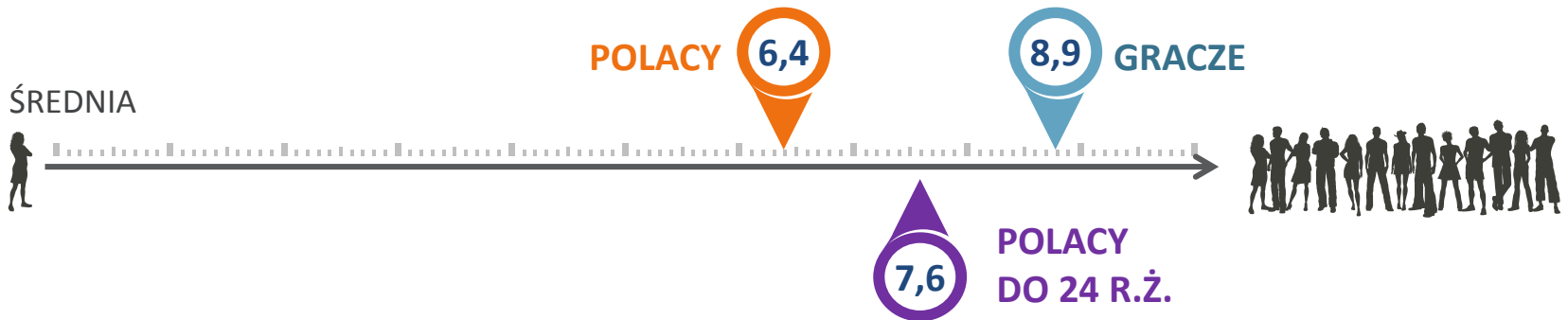
WYZNAWANE WARTOŚCI

WARTOŚCI WYMIENIANE
PRZEZ MIN. 30% OSÓB

Rodzina i przyjaciele to
najważniejsze wartości dla graczy.



LICZBA PRZYJACIÓŁ

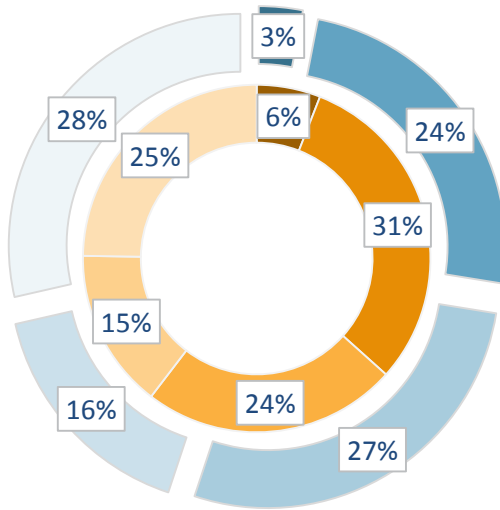


POLACY

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

GRACZE

■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■



- 0
- 1-3
- 4-5
- 6-9
- 10 i więcej

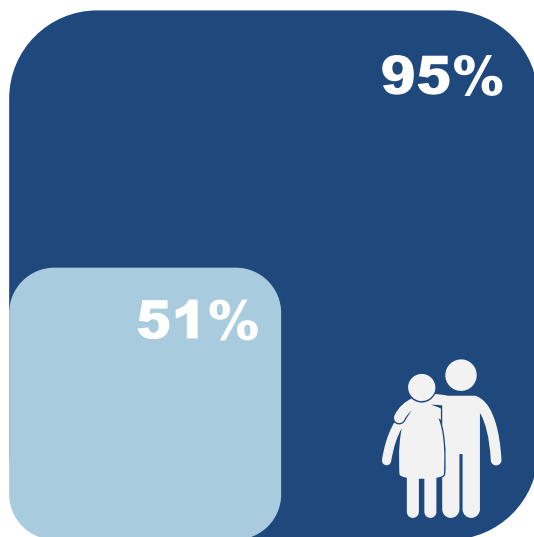
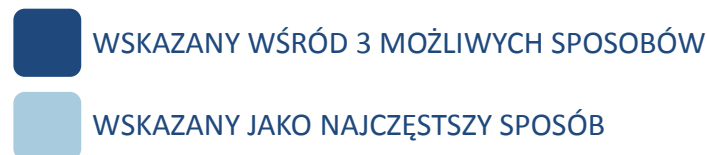
Gracze deklarują posiadanie średnio 9 przyjaciół – to więcej niż wśród ogółu Polaków.

Gracze: n=79543

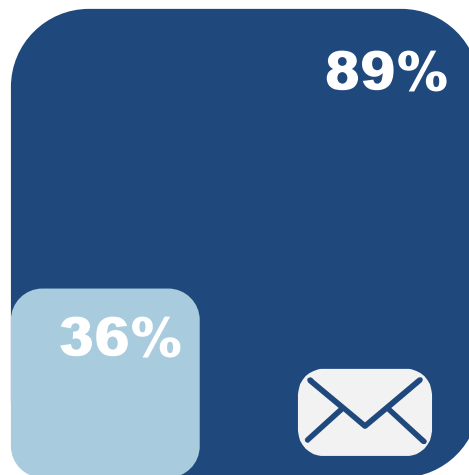
Wszyscy Polacy, źródło: Diagnoza Społeczna 2013. Zintegrowana baza danych www.diagnoza.com [20.11.2014 r.]

C2 Ile osób zaliczasz do grona swoich przyjaciół?

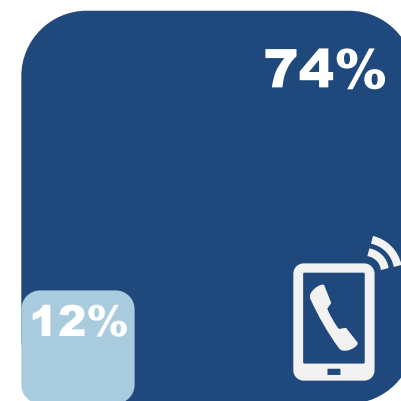
SPOSOBY KONTAKTOWANIA SIĘ ZE ZNAJOMYMI



KONTAKT OSOBISTY



PRZEZ INTERNET

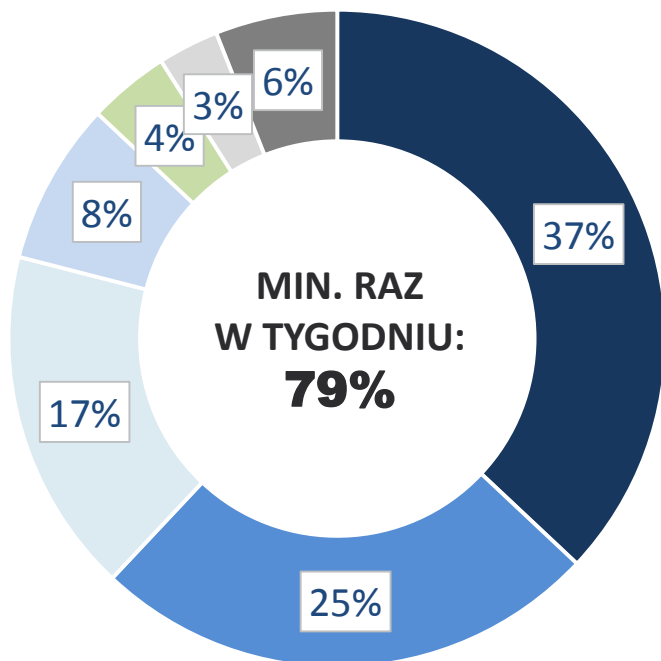


PRZEZ TELEFON

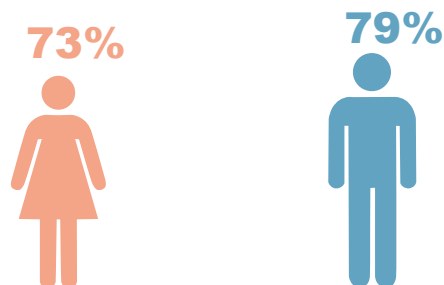
**Wśród graczy dominują osobiste kontakty ze znajomymi.
Dla połowy jest to najczęstsza forma kontaktu.**

CZĘSTOTLIWOŚĆ SPOTYKANIA SIĘ ZE ZNAJOMYMI

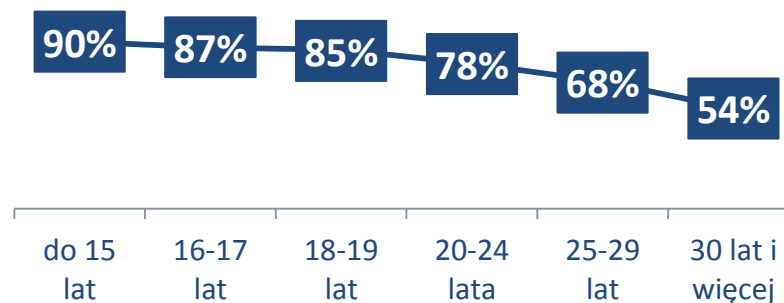
- codziennie lub prawie codziennie
- 2-3 razy w tygodniu
- mniej więcej raz w tygodniu
- 2-3 razy w miesiącu
- mniej więcej raz w miesiącu
- rzadziej
- trudno powiedzieć



minimum raz w tygodniu:
podział ze względu na **PŁEĆ**



minimum raz w tygodniu:
podział ze względu na **WIEK**

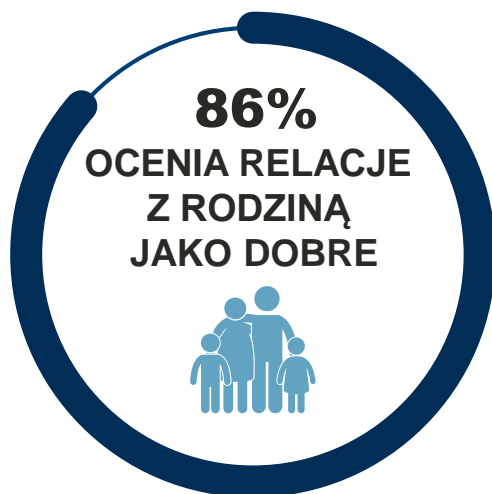


79% graczy spotyka się ze znajomymi minimum raz w tygodniu. Dotyczy to przede wszystkim osób najmłodszych.

Gracze: n=79543

C5. Jak często osobiście spotykasz się towarzysko ze swoimi przyjaciółmi i znajomymi?

ZAANGAŻOWANIE W ŻYCIE RODZINNE



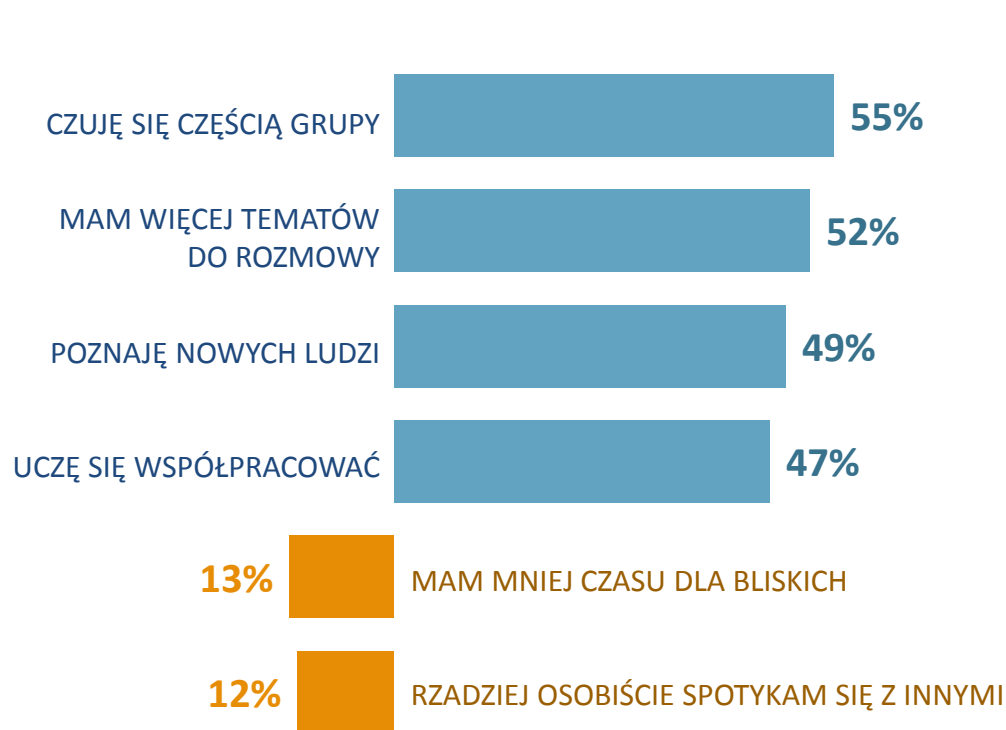
Gracze pozytywnie oceniają swoje relacje z rodziną. Prawie wszyscy angażują się w jakiś sposób w życie rodzinne. 3/4 spędza czas wspólnie z rodziną w domu, a prawie połowa także poza domem.

Gracze: n=79543

F6. Które z poniższych czynności wykonujesz od czasu do czasu?

F7. Jak oceniasz swoje relacje z najbliższą rodziną?

WPŁYW GIER KOMPUTEROWYCH NA RELACJE Z INNYMI



Aż $\frac{3}{4}$ graczy uznaje, że gry mają pozytywny wpływ na ich relacje z innymi. Pozwalają czuć się częścią grupy, a także pozwalają poznawać nowych ludzi.

EKSPERCI O AKCJI



dr Dominika Urbańska-Galanciak

socjolog, kulturoznawca [Polskie Towarzystwo Badania Gier](#)

Pozytywne relacje rodzinne, jakie deklarują gracze biorący udział w badaniu, wynikają moim zdaniem z dwóch czynników. Po pierwsze młodzi gracze to osoby zrelaksowane, pełne optymizmu i energii, którą angażują w życie rodzinne.

Po drugie, rodzice grających dzieci to w znacznej mierze osoby również korzystające z tej formy rozrywki. Sama jestem graczem i wiem, że dzielenie pasji, jaką są gry, niweluje międzypokoleniowy dystans, pozwala na wspólną zabawę i lepsze relacje. Gra daje więcej możliwości spędzania czasu wspólnie, a także zachęca do rozmowy i innych działań.

EKSPERCI O AKCJI



Paweł Olszewski

redaktor naczelny Gamezilla.pl

Kolejna kategoria to kolejny obalony stereotyp - tym razem odludka siedzącego samotnie przed monitorem. Jak się okazuje, gracze bardzo cenią sobie rodzinę i przyjaciół. I to nie tylko tych z drugiej strony kabla sieciowego.

EKSPERCI O AKCJI



Tomasz Wrzesień

Specjalista ds. gier Dobreprogramy.pl

Wbrew wyobrażeniom, że gracze to agresywni samotnicy przykuci do komputera, wysoko cenią oni sobie dobre zdrowie, tak samo jak spokój i przebywanie w gronie rodziny lub przyjaciół. Kontakt osobisty pozostaje ważny, nie ustępując wcale temu przez Internet czy telefon.

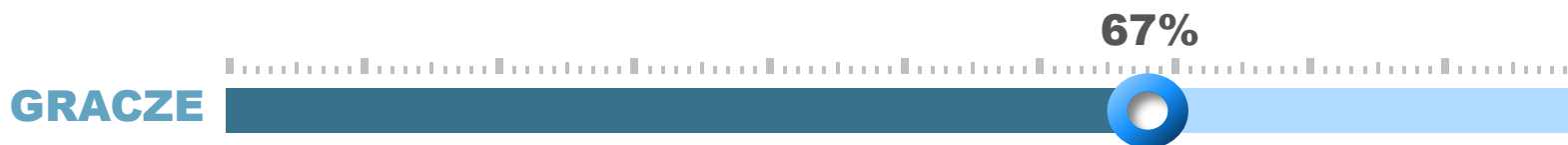
Istnieje potrzeba czucia się częścią grupy, poznawania nowych ludzi oraz podejmowania współpracy. Z tego względu gry postrzegane są jako mające pozytywny wpływ na życie, a dzielających pasję do nich szybko zalicza się do grona przyjaciół. Bardziej na zaniechanie kontaktów towarzyskich wpływ ma wiek. W okolicach 30 lat w centrum zainteresowania są już raczej własne dzieci, nie znajomi.



6

PSYCHOGRAFIA

ZADOWOLENIE Z ŻYCIA



Gracze są w podobnym stopniu zadowoleni z życia co ogół Polaków. Tylko co czwarty gracz obawia się przyszłości.



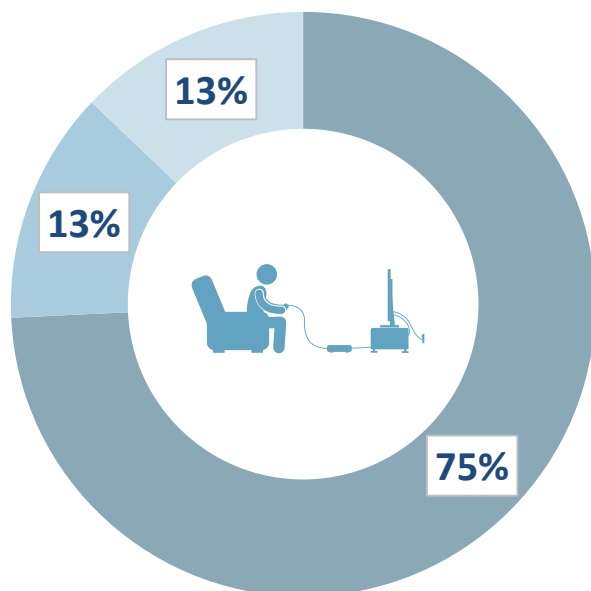
Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: „Polacy o swoim szczęściu, pechu i zadowoleniu z życia” Komunikat prasowy CBOS, styczeń 2014

F8. Czy jesteś zadowolony/a ogólnie z całego życia?

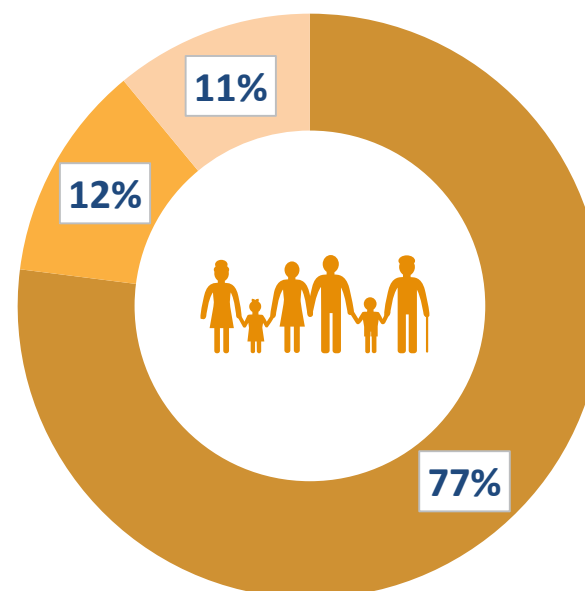
ZAUFANIE DO LUDZI

GRACZE



- ostrożności nigdy za wiele
- większości ludzi można ufać
- trudno powiedzieć

POLACY



Gracze uważają, że w postępowaniu z ludźmi ostrożności nigdy nie za wiele. Nie różnią się pod tym względem od większości Polaków.

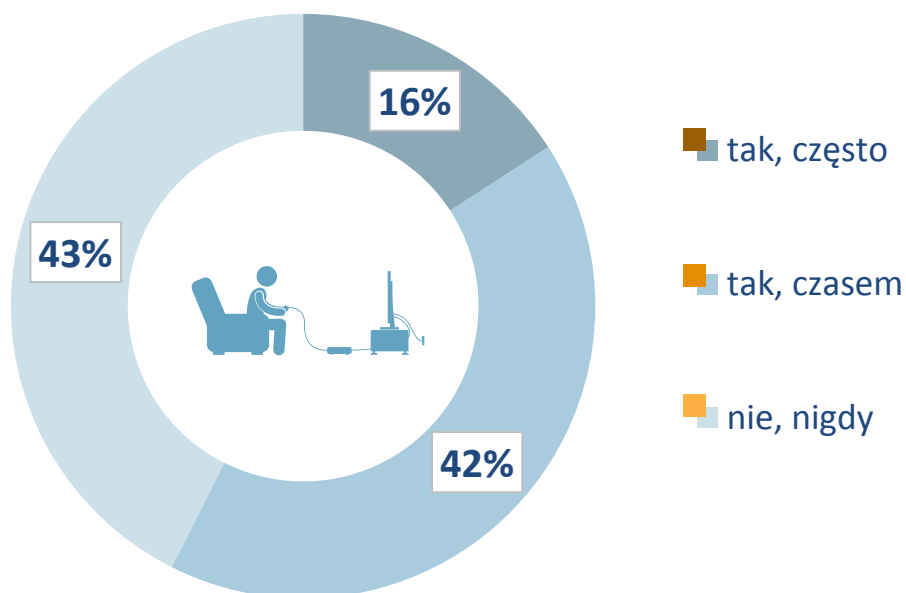
Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: Diagnoza Społeczna 2013. Zintegrowana baza danych www.diagnoza.com [20.11.2014 r.]

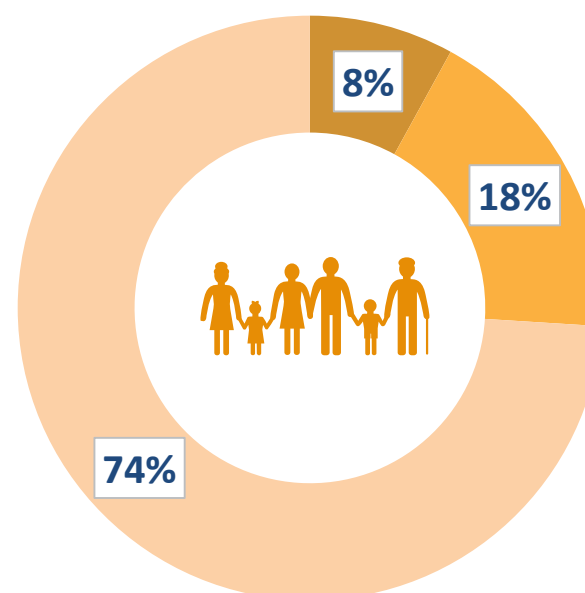
F4. Czy uważasz, że można ufać większości ludzi, czy też sądzisz, że w postępowaniu z ludźmi ostrożności nigdy za wiele?

ANGAŻOWANIE SIĘ W BEZPŁATNĄ PRACĘ NA RZECZ INNYCH

GRACZE



POLACY



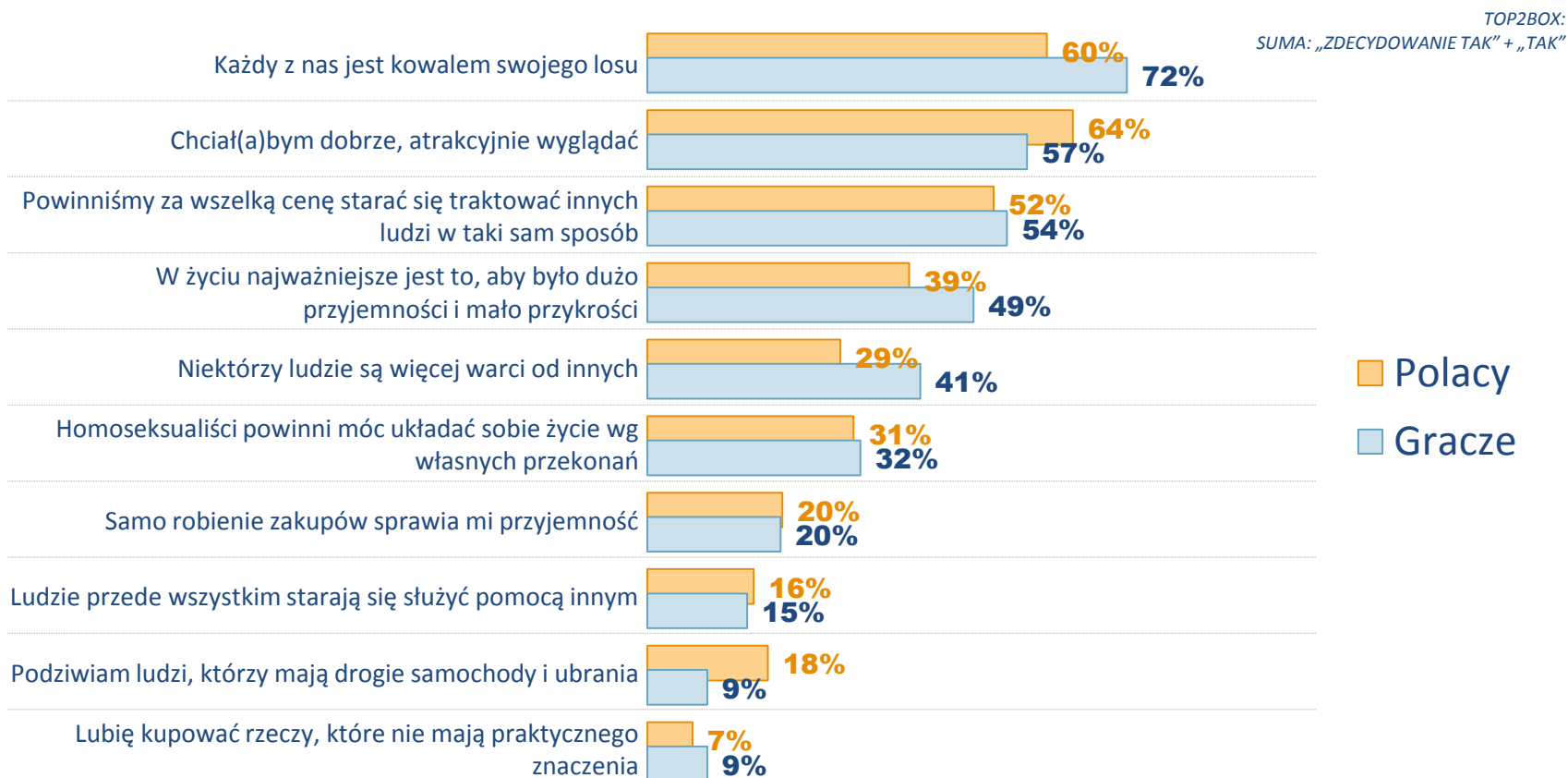
Gracze częściej angażują się w prace społeczne niż przeciętni Polacy. Ponad połowa wykonywała w ostatnim roku bezpłatną pracę na rzecz innych.

Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: Diagnoza Społeczna 2013. Zintegrowana baza danych www.diagnoza.com [20.11.2014 r.]

F5. Czy w ostatnim roku wykonywałeś/aś nieodpłatnie jakąś pracę lub świadczyłeś/aś jakieś usługi dla osób spoza rodziny bądź na rzecz organizacji społecznej?

PRZEKONANIA I POSTAWY



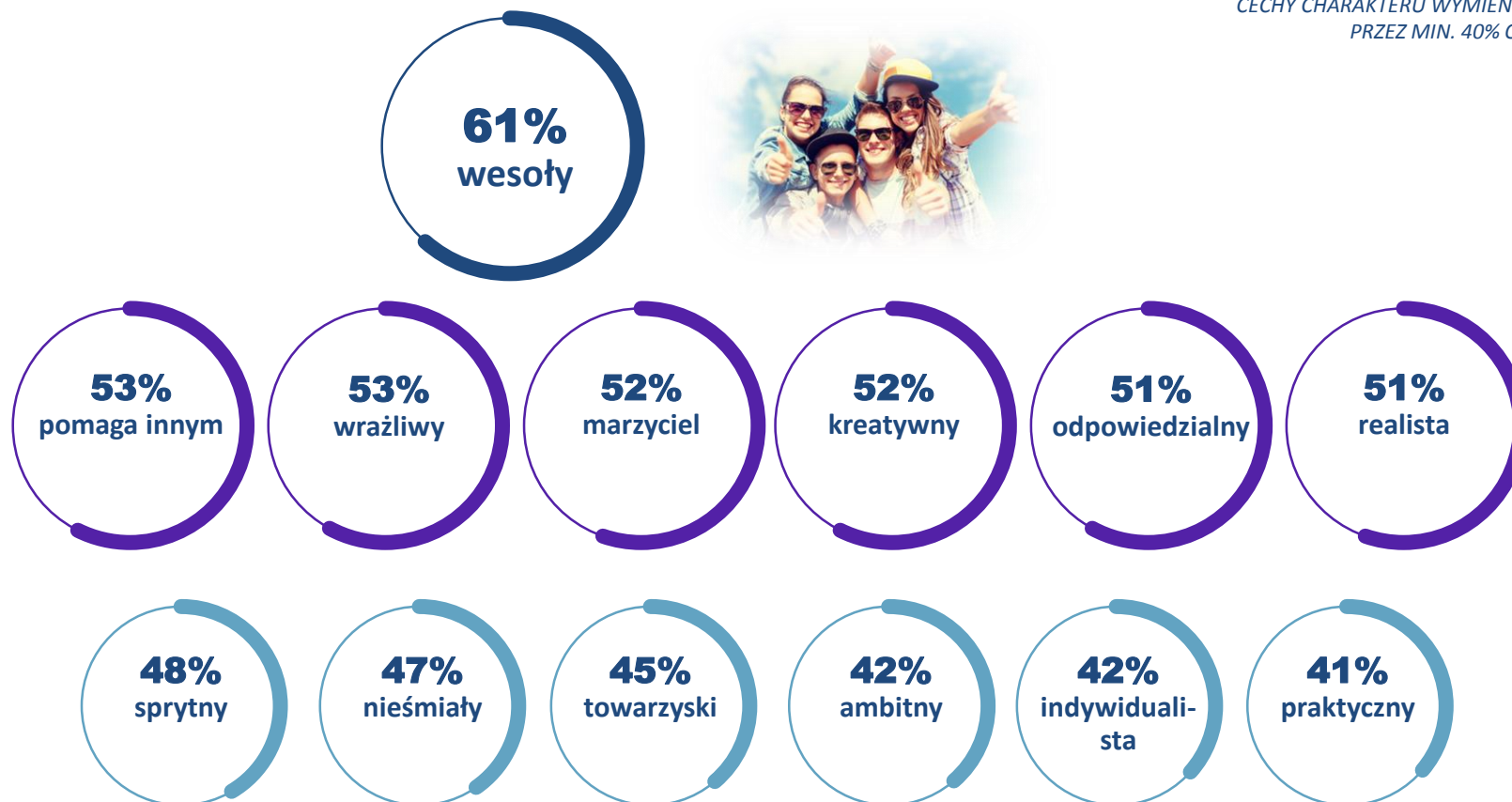
W porównaniu z ogółem Polaków gracze są większymi indywidualistami: częściej przekonani są, że każdy jest kowalem własnego losu, częściej też wierzą, że niektórzy ludzie są więcej warci od innych. Ważniejsze jest dla nich przyjemne życie, nieco mniejszą wagę przywiązują natomiast do dóbr materialnych oraz atrakcyjnego wyglądu. Są natomiast równie tolerancyjni jak wszyscy Polacy.

Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: Diagnoza Społeczna 2013. Zintegrowana baza danych www.diagnoza.com [20.11.2014 r.]

F2. W jakim stopniu poniższe stwierdzenia odpowiadają Twoim przekonaniom i postawom?

CECHY CHARAKTERU – SAMOOCENA

CECHY CHARAKTERU WYMIENIANE
PRZEZ MIN. 40% OSÓB

Gracze mają pozytywny obraz samych siebie. Opisują się jako weseli, pomagający innym, wrażliwi, kreatywni i odpowiedzialni.

EKSPERCI O AKCJI



Zbigniew Borowski

redaktor naczelny PolskiLive.pl

Jako gracze, jesteśmy indywidualistami. Nie wyklucza to jednak postawy społecznościowej, otwartej na chęć pomocy innym. To kwestia tego, jak bardzo multimedialnym i dwukierunkowym medium są gry wideo. Kino, telewizja – to rozrywki, które ograniczają się do konsumowania treści, a nie wpływania na nie, bądź innych użytkowników.

Pewnych cech charakterystycznych dla obywateli Polski nie jesteśmy w stanie zmienić i chociaż uwielbiamy spotykać się ze znajomymi offline, to kontakt z nieznanymi może nie być tak miękkim lądowaniem. Odrobina izolacji nikomu jednak nie powinna zaszkodzić.

EKSPERCI O AKCJI



Patryk „Rojo” Rojewski

ludolog, twórca internetowy, prowadzący kanał [ROJOV13](#)

Gry poprawiają humor, nastrój, są doskonałym katalizatorem złych emocji – stąd wynika radość życiowa. Dobre uczynki/wybory moralne w samej grze są bardziej premiowane niż złe, które często są też zabronione.

Coś takiego uczy, przestrzega, uwrażliwia. Z kolei kreatywność, szacunek dla innych oraz indywidualność graczy nie dziwi mnie w ogóle. To wszystko jest wpływem gier.

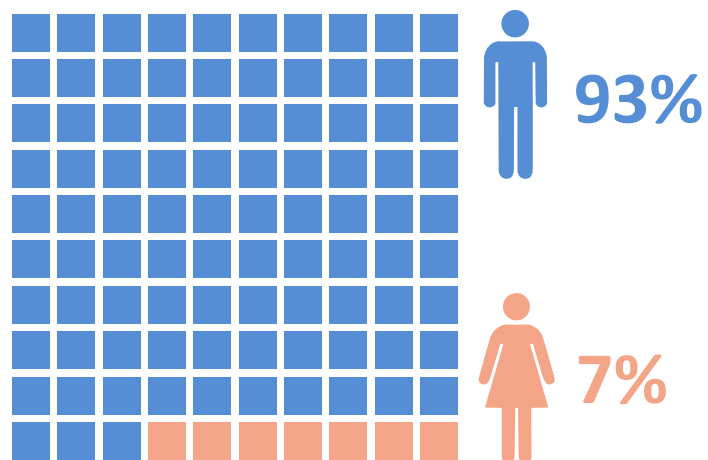


7

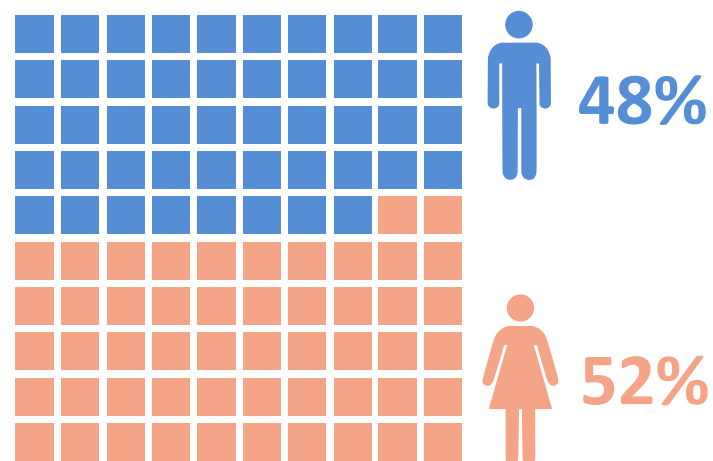
PROFIL DEMOGRAFICZNY

PŁEĆ

GRACZE



WSZYSCY POLACY



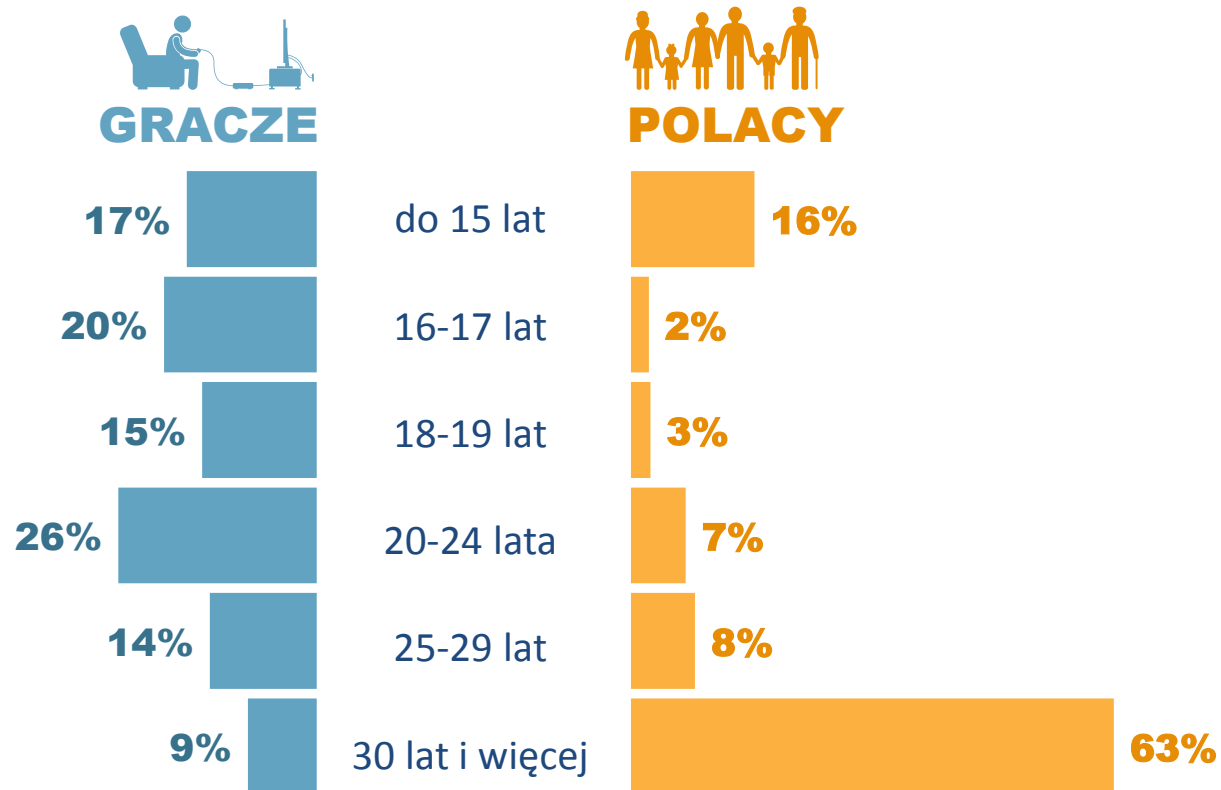
Gracze to przede wszystkim mężczyźni.

Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: Rocznik Statystyczny GUS 2013

S1. Proszę zaznaczyć płeć:

WIEK

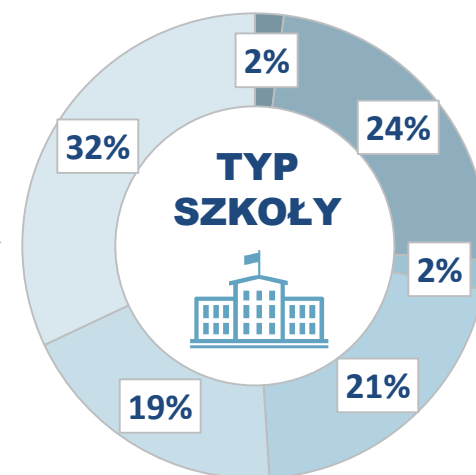
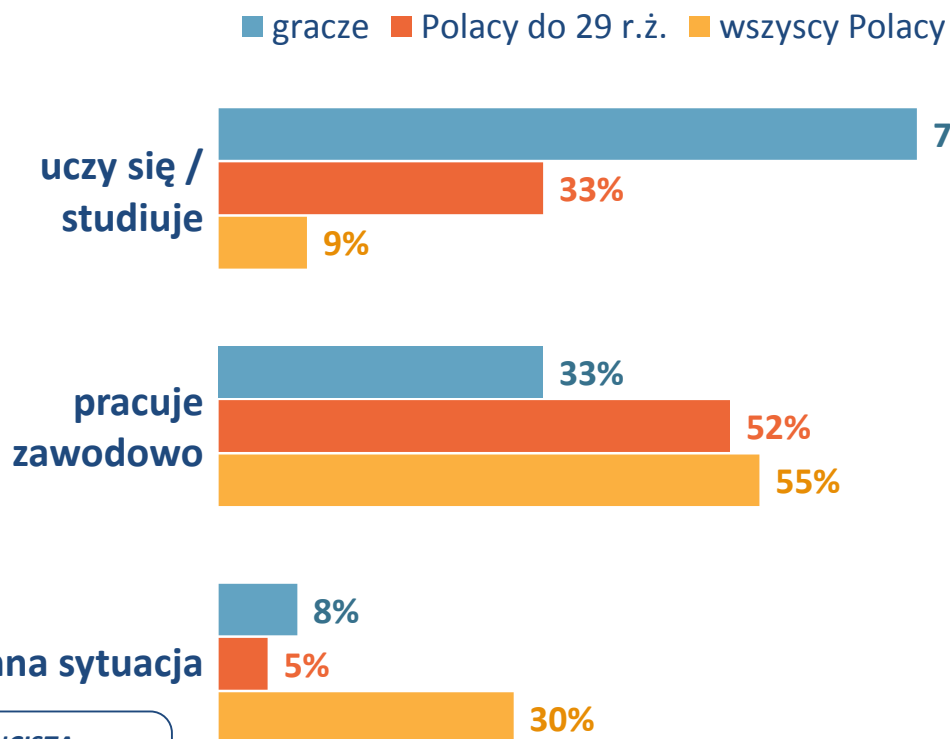


Gracze są młodszy niż przeciętnie populacja Polaków. Aż 93% graczy ma mniej niż 30 lat.

Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: Rocznik Statystyczny GUS 2013

SYTUACJA ZAWODOWA



- szkoła podstawowa
- gimnazjum
- szkoła zawodowa
- technikum
- liceum
- uczelnia wyższa

EMERYT, RENCISTA,
BEZROBOTNY,
ZAJMUJĄCY SIĘ DOMEM

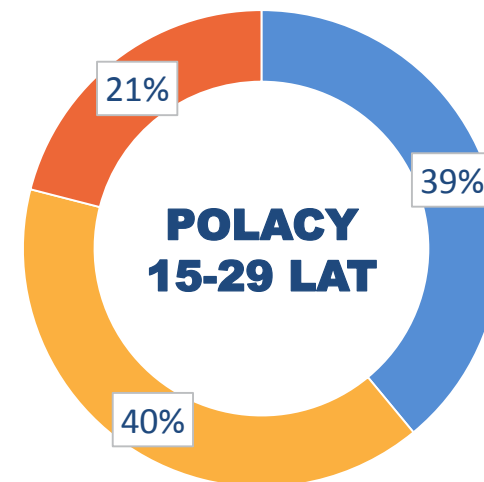
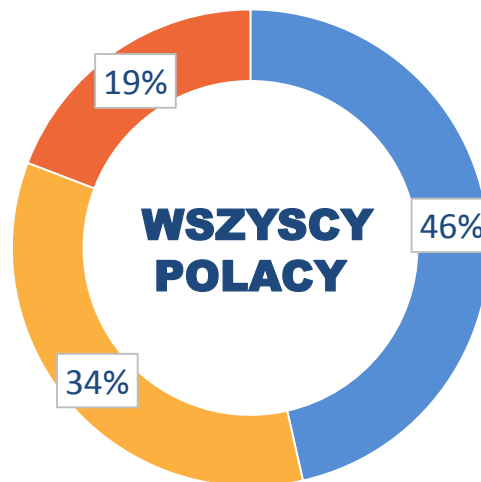
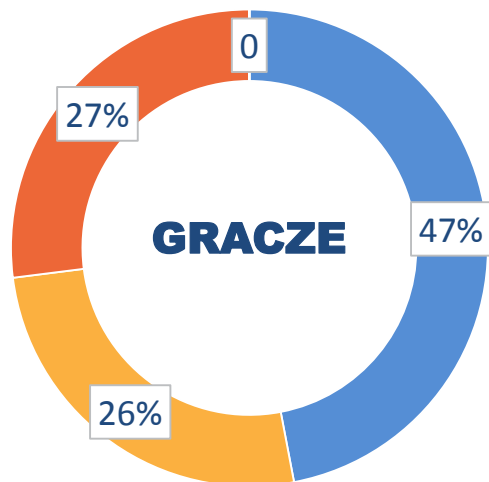
Zdecydowana większość graczy uczy się lub studiuje, co jest związane z przeciętnym wiekiem tej grupy.

Gracze: n=79543

Wszyscy Polacy, źródło: Ipsos Omnibus 2014

S4. Czy obecnie....?

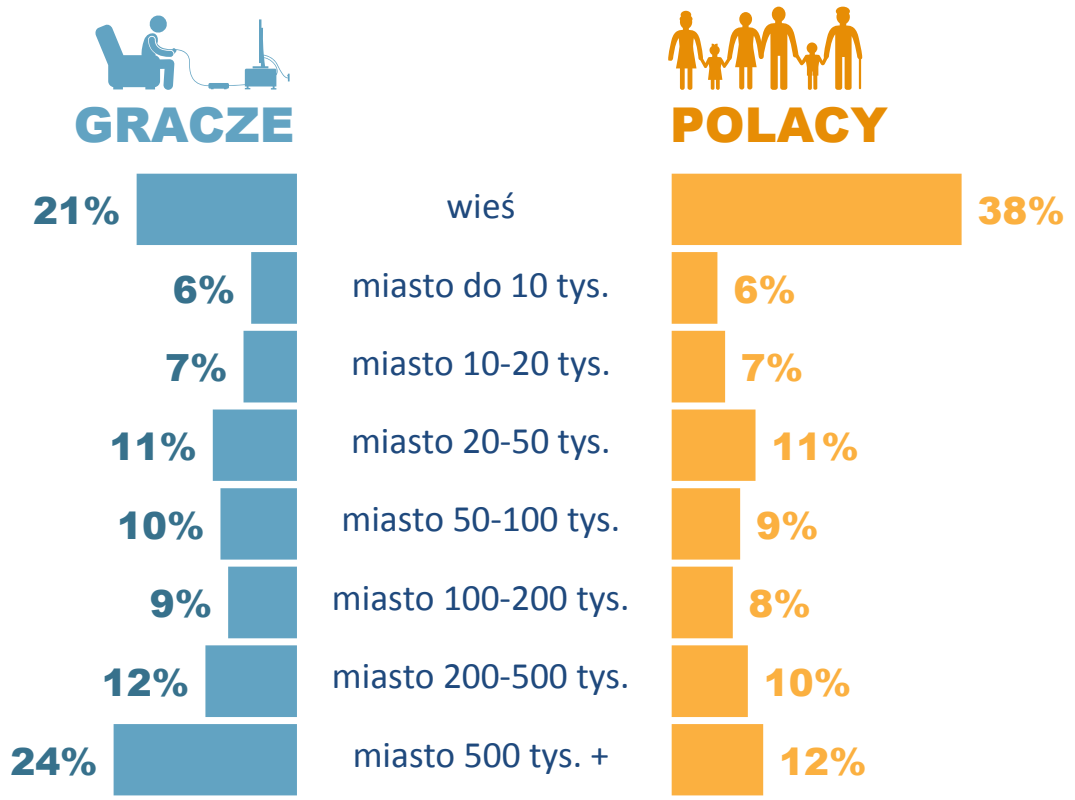
WYKSZTAŁCENIE



■ podstawowe/ zawodowe ■ średnie ■ wyższe

Prawie połowa badanych ma wykształcenie niższe niż średnie, jednak w większości przypadków są to osoby kontynuujące naukę. Jednocześnie wśród graczy więcej osób posiada wyższe wykształcenie niż w populacji Polaków.

MIEJSCE ZAMIESZKANIA

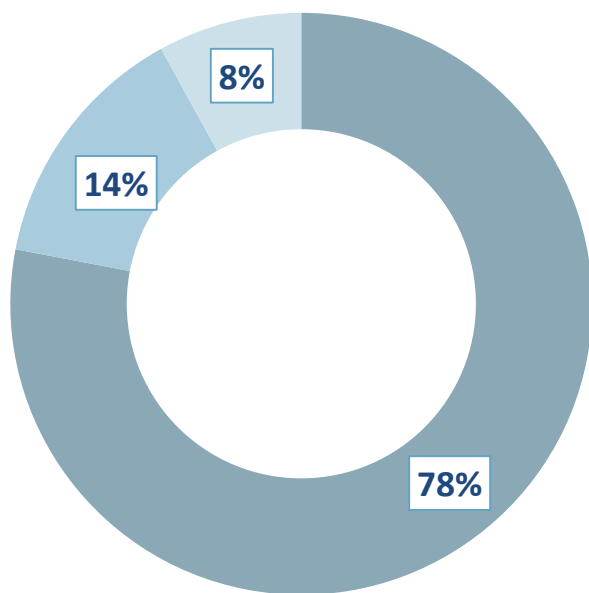


Gracze częściej pochodzą z największych miast, rzadziej natomiast mieszkają na wsi.

Gracze: n=79543
 Wszyscy Polacy, źródło: Ipsos Omnibus 2014

STAN CYWILNY

- kawaler/panna
- mieszkam z partnerem/partnerką
- żonaty/zamężna



...w podziale na PŁEĆ



Stan cywilny	Kobiety (%)	Mężczyźni (%)
kawaler/panna	67%	79%
mieszkam z partnerem/partnerką	24%	13%
żonaty/zamężna	8%	8%

Gracze zwykle są stanu wolnego, co jest związane z ich wiekiem. Kobiety częściej niż mężczyźni mieszkają z partnerem.

EKSPERCI O AKCJI



/// Tomasz Wrzesień

Specjalista ds. gier Dobreprogramy.pl

Zdecydowana większość graczy to mężczyźni i absolutnie nie ma tutaj porównania z mniej więcej równo rozłożonymi siłami płci w skali całej populacji kraju. Zaledwie 7% grających kobiet z ankietowanych pokazuje, że ten rodzaj rozrywki to męski sport.

Najczęściej po gry sięgają gimnazjaliści i studenci, by z biegiem lat rozrywka zaczęła ustępować pola obowiązkom rodzinnym oraz zawodowym. Z uwagi na młody przedział wiekowy, niewielu może poszczycić się już wykształceniem wyższym, chociaż w stosunku do ogółu rodaków i tak więcej mamy graczy magistrów. Podobnie sprawy przedstawiają się ze stanem cywilnym. Ponieważ grają głównie osoby młode, przed komputerem czy konsolą zasiadają wieczorami przede wszystkim kawalerowie i panny. Kobiety przy tym częściej mieszkają już z potencjalnym partnerem na całe życie.

EKSPERCI O AKCJI



Zbigniew Borowski

redaktor naczelny PolskiLive.pl

Podobnie do wieku medium jakim są gry wideo, gracze prezentują niewysoką średnią wiekową. Dzisiejsi gracze dorastali wraz z dynamicznie rozwijającą się branżą elektronicznej rozrywki, mając w głowie wiele wspomnień związanych z kolejnymi przełomami w technologii z ostatnich 10 lat.

Potwierdza się także prawda o tym, że to głównie mężczyźni grają. Chociaż wierzę, że wyniki pod tym względem byłyby zupełnie inne, gdyby dokładnie zliczyć kobiety wielbiące gry mobilne i facebookowe, to jednak w głównym nurcie gier nadal męska część dominuje.

Ale kogo ja chcę oszukać: kobiety są zawsze mile widziane z kontrolerem w ręku!

EKSPERCI O AKCJI



Patryk „Rojo” Rojewski

ludolog, twórca internetowy, prowadzący kanał [ROJOV13](#)

Sam kiedyś przeprowadziłem podobne badania w ramach pisania pracy magisterskiej. Mimo, że na o wiele mniejszej próbie – wyniki okazały się zbliżone do niniejszego projektu.

Cieszę rezultaty, cieszy odzew, cieszy uzyskana wiedza. Jesteś graczem? Bądź z tego dumny!



SPONSOR BADANIA

SAPPHIRE
TECHNOLOGY



PARTNERZY AKCJI



CYBERSPORT



dobreprogramy

GameZILLA.PL
SERWIS O DOBRYCH GRACZACH

interia GRY



PC Lab.pl



Polygamia.pl



PSX
EXTREME
SERWIS O POLSKICH MARGOCIE STYKA I KAWCZUSZKI

pomysł i realizacja:

SAROTA PR

tel.: +48 12 684 12 68

e-mail: biuro@sarota.pl

www.sarota.pl

