

POLISH Gamers RESEARCH 2014



Aspołeczny, przygarbiony przed monitorem, wiecznie w tym samym, obciążonym swetrze i okularach o szklach tak grubych, że zatrzymałyby snajperską amunicję – gdyby jeszcze kilka lat temu wyjść na polską ulicę i zapytać przypadkowego przechodnia, jak wyobraża sobie typowego gracza, nietrudno byłoby otrzymać właśnie taki obraz.

Ale tak jak gry komputerowe, najszybciej rozwijająca się branża rozrywkowa, wyewoluowała z zajęcia dla dzieci i niedojrzałych dorosłych w pełnoprawny element kultury, ocierający się nierzadko o miano sztuki, tak również zmienił się stereotypowy wizerunek ich fanów. Ale nawet jeśli jest on bardziej trafny, niż dla przykładu przed dekadą, to nadal zadaniem wyjątkowo trudnym jest stworzenie trafnego profilu, który przydałby się deweloperom i wydawcom.

Trudnym – ale jak się okazuje, wcale nie niewykonalnym.

Informacje o badaniu

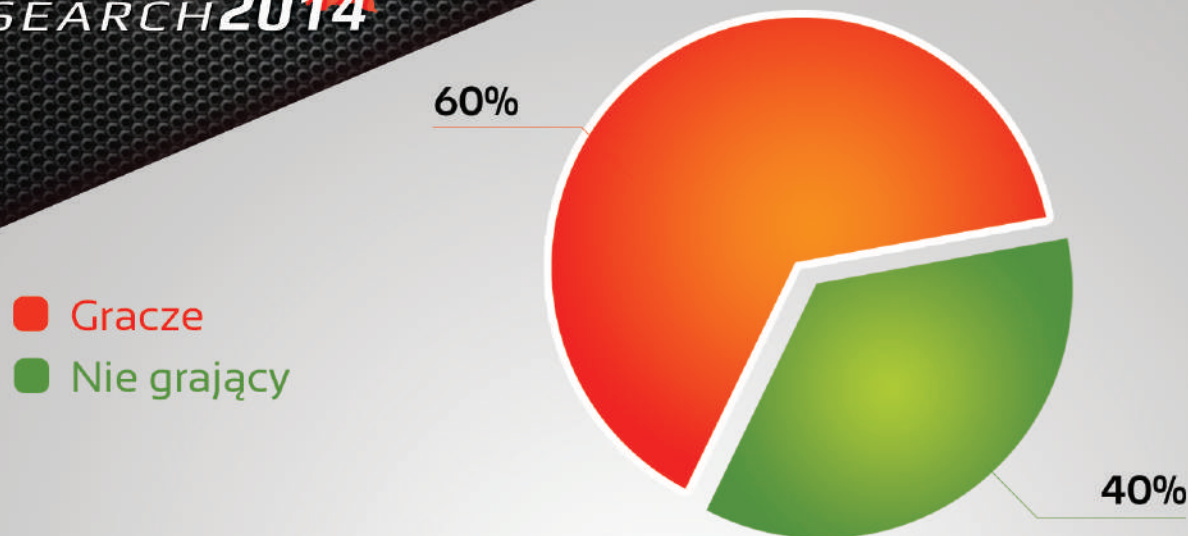
Wykonania badań nad zjawiskiem gier komputerowych w Polsce podjął się **Krakowski Park Technologiczny** przy ścisłej współpracy z **Gry-Online S.A.** oraz **Grupą Onet.pl S.A.** Przy pomocy **Interaktywnego Instytutu Badań Rynkowych** w dniach 10-17 kwietnia tego roku przy użyciu ankiet, emitowanych przez Interaktywny Instytut Badań Rynkowych, Gry-Online S.A. oraz Grupę Onet.pl S.A., przepytano **3383 internautów w wieku od 15 do 55 lat**. Badanie jakościowe poprzedziło badanie ilościowe, przeprowadzone przez firmę **Zymetria**. Próba obejmowała 3383 internautów w wieku 15 do 55 lat, a spośród niej wyselekcjonowana została podgrupa 1500 osób, grających na co najmniej jednej z następujących platform: **komputerach, przeglądarkach, smartfonach i tabletach lub konsolach**. Badania uwzględniały zmienne społeczno-demograficzne: płeć, wiek, miejsce zamieszkania, wykształcenie, status majątkowy oraz zatrudnienie.

onet. GRYOnline.pl

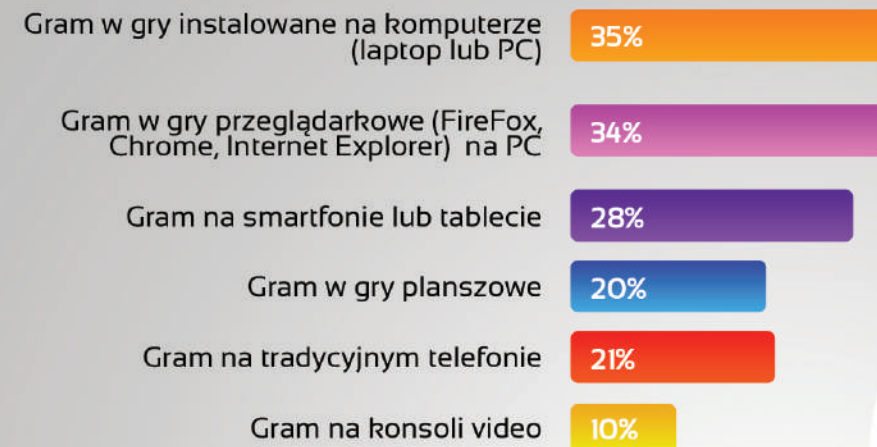
 KRAKOWSKI PARK TECHNOLOGICZNY

 Interaktywny Instytut Badań Rynkowych

 Zymetria
Stratofera Associate



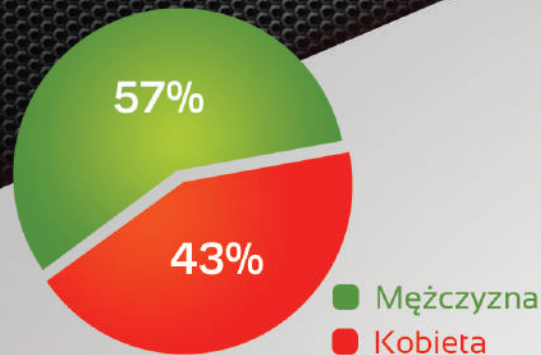
Według przeprowadzonych ankiet już sześciu na dziesięciu Polaków, korzystających z Internetu, to gracze. Oczywiście pojęcie „gracza” jest tutaj bardzo szerokie i obejmuje zarówno osoby potrafiące zarywać noce podczas ratowania wirtualnego świata, jak i takie, które bawią się przy użyciu prostych mini-gierek, zajmujących od kilku do kilkunastu minut na pojedynczą sesję. Jedynym kryterium było zagranie przez ostatni miesiąc na jednej z czterech platform – komputerze, przeglądarce, smartfonie lub tablecie oraz konsoli. Spośród nich największą popularnością nadal cieszą się tytuły wymagające instalacji, a przez to bardziej rozbudowane – czas spędzała przy nich ponad trzecia część badanych (**35%**).



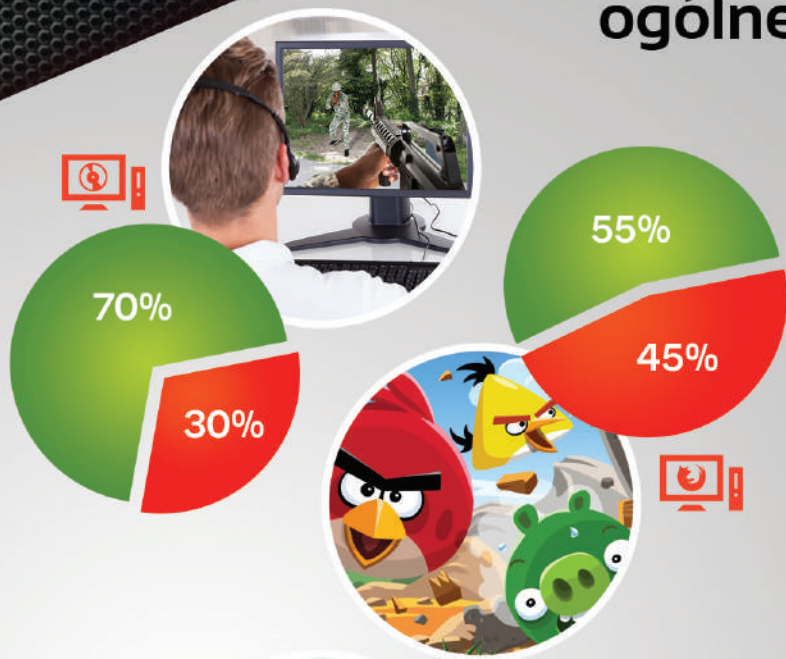
Zaledwie jeden punkt procentowy mniej otrzymały gry przeglądarkowe, prostsze w formule i zajmujące niewiele czasu. Na smartfonach i tabletach grała ponad ćwierć ankietowanych (**28%**). Zaskakujący jest bardzo słaby wynik konsol, cieszących się wielką popularnością w państwach zachodniej Europy oraz Ameryki Północnej – bawi się przy nich tylko jeden na dziesięciu internautów. Częściej gry nawet w powoli odchodzące do lamusa gry planszowe oraz na tradycyjnych telefonach komórkowych, wypieranych z coraz większą siłą przez urządzenia dotykowe.

Oba te rodzaje rozrywki otrzymały po około 20%.

Informacje ogólne

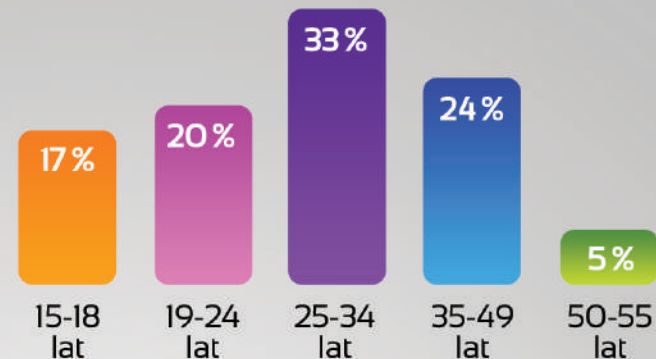


Wśród polskich graczy nadal dominują mężczyźni, choć udział płci żeńskiej jest wyższy, niż można by się spodziewać. Na taki stan rzeczy wpływa wysoki procent kobiet grających w gry nieco mniej rozbudowane kierowane na urządzenia dotykowe lub przeglądarki. W tych kategoriach przewaga nad płcią żeńską spada już do kilkunastu procent, podczas gdy w przypadku produkcji instalowanych na komputerze oraz konsolowych to kwestia kilkudziesięciu punktów procentowych. Zdecydowanie najlepiej widać to na przykładzie konsol zaledwie dwóch z dziesięciu użytkowników tych urządzeń to kobiety.

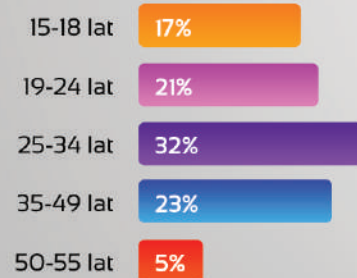


Struktura wiekowa

Badania nad strukturą wiekową polskich graczy przynoszą dość zaskakujące rezultaty. Niespodzianką nie jest oczywiście to, że najstarsi z badanych, liczący od 35 do 55 lat, są najmniej liczną grupą, a raczej fakt, że osoby pomiędzy 25 a 34 rokiem życia stanowią podobny odsetek do tych mieszących się w wieku od 15 do 24 lat. Udowadnia to, że gry to już nie wyłącznie rozrywka dla dzieci, ale też dla pracujących dorosłych. Wśród tych ostatnich szczególną popularnością cieszą się produkcje kierowane na przeglądarki oraz komputer w tych kategoriach osoby powyżej 25-ego roku życia stanowią prawie dwie trzecie grających. Domeną młodszych, uczących się lub studiujących ludzi są tytuły tworzone z myślą o konsolach (ponad 40%) oraz urządzeniach dotykowych (ponad połowa). Jednocześnie właśnie na tych platformach gra najmniej osób starszych niż 35 lat.



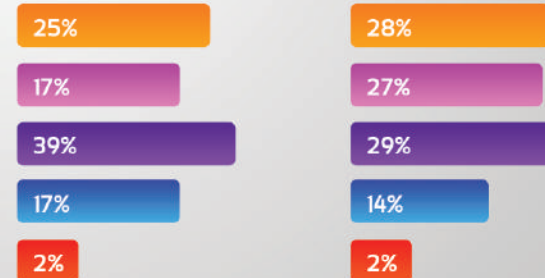
GRY NA PC



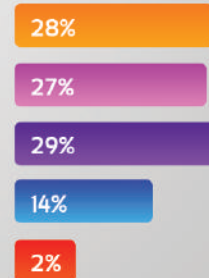
GRY PRZEGLĄDARKOWE



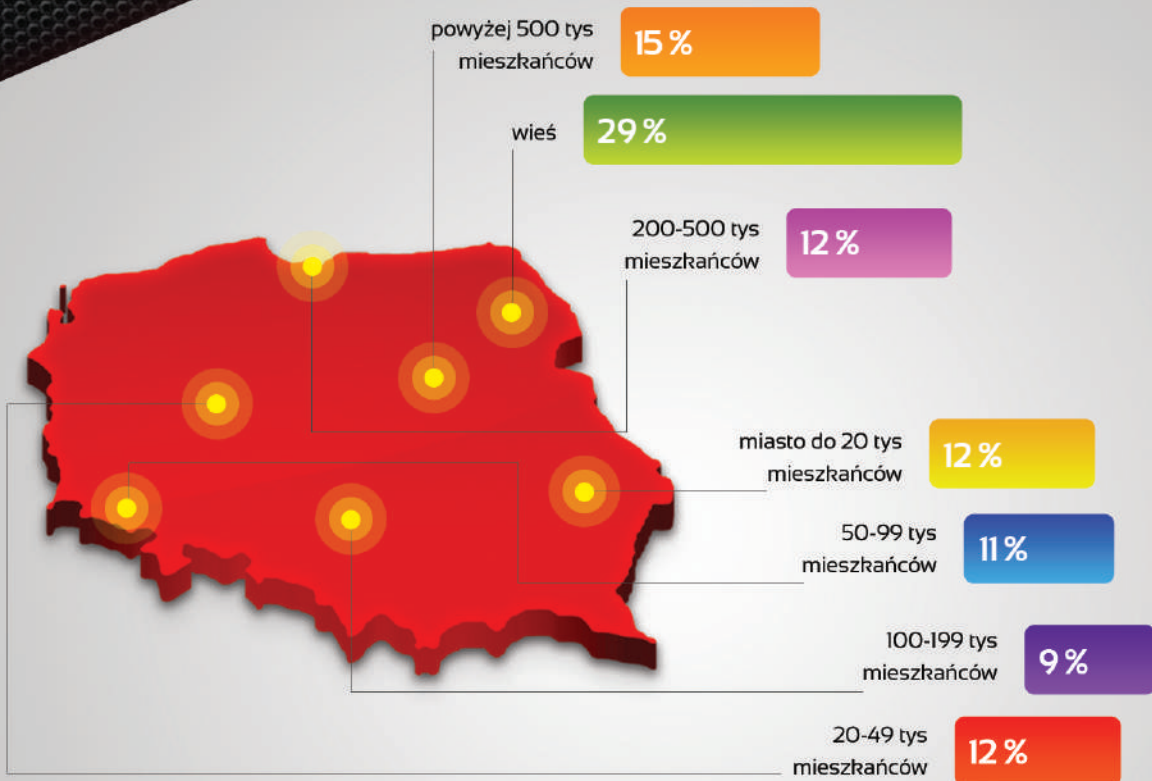
GRY NA KONSOLE



GRY MOBILNE



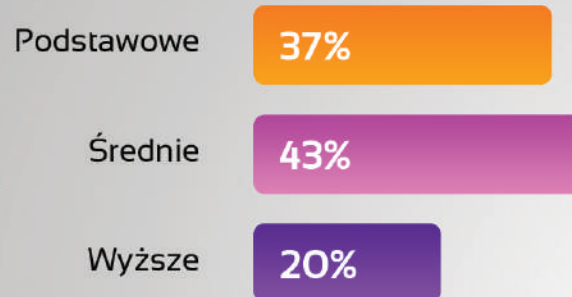
Miejsce zamieszkania



Wśród grających internautów niemal trzecia część to osoby pochodzące ze wsi, co nieco kłóci się ze stereotypowym obrazem polskiego gracza. Po około dziesięciu procent mają miasta do 20 tysięcy mieszkańców, od 20 do 50 tysięcy mieszkańców, od 50 do 100 tysięcy, od 100 do 200 tysięcy oraz od 200 do 500 tysięcy mieszkańców. Nieco więcej, bo 15% z nich to osoby zamieszkujące największe polskie miasta o ponad półmilionowej populacji.

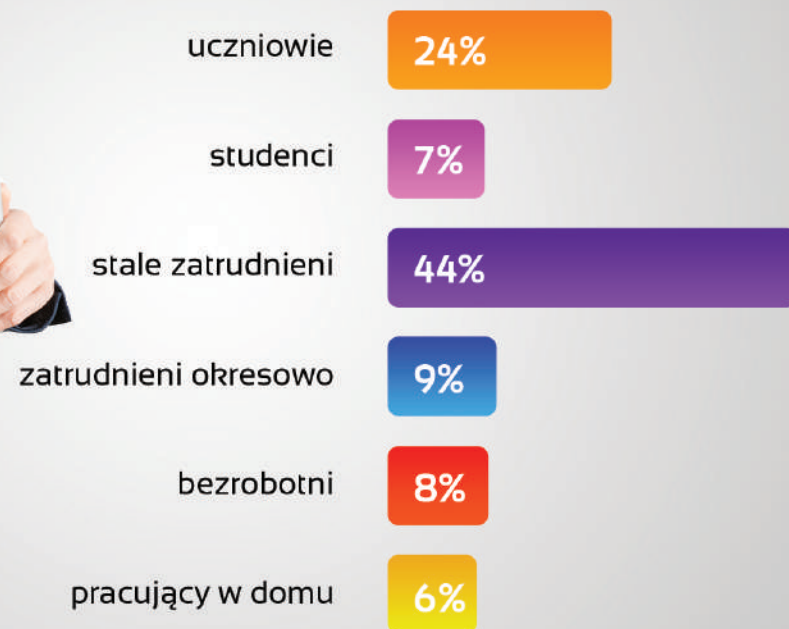
Wykształcenie

Wśród graczy stosunkowo niewiele jest osób z wykształceniem wyższym (wśród osób niegrających tak akurat statystyka wygląda lepiej), można to jednak łatwo wytłumaczyć faktem, że znaczna część fanów tego typu rozrywki to ludzie młodzi, często uczący się lub studiujący, a więc przed zdobyciem tytułu naukowego. Niewielka, zaledwie sześcioprocentowa różnica pomiędzy graczami z wykształceniem podstawowym i średnim wskazuje na to, że liczba obecnych studentów jest podobna do odsetka tych, którzy jeszcze nie skończyli liceum, technikum lub szkoły zawodowej, a przez to w najbliższych latach procent grających osób z dyplomem ukończenia uczelni wyższej będzie wzrastać.



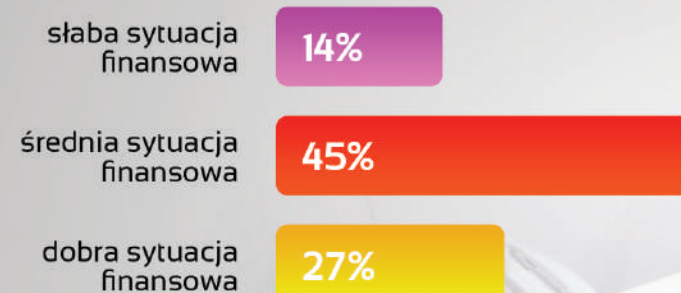
Zawód

W związku ze sporą liczbą graczy w młodym wieku, pomiędzy 15 a 24 rokiem życia, jedna trzecia z grających internautów to osoby nadal uczące się lub studiujące. Ponad połowę stanowią dorośli pracujący na stałe (o wiele częściej, w ponad dwóch na pięć przypadków) lub dorywczo. Ze względu na spore koszty związane z tym rodzajem rozrywki bardzo niewielki udział zawodowej struktury stanowią osoby niepracujące i nie uczące się, bezrobotni oraz zajmujący się domem.



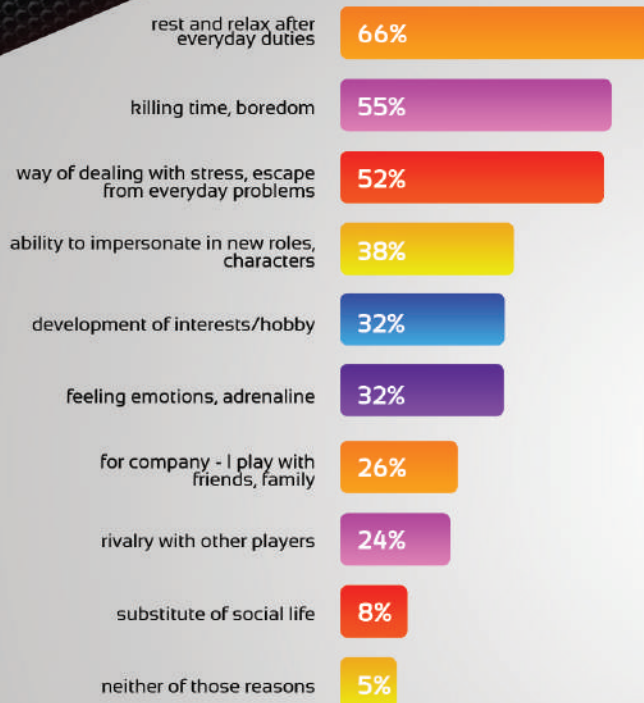
Sytuacja materialna

Spore koszty związane z zakupem nowych gier oraz potrzebą aktualizacji sprzętu powodują, że grający internauci to w niecałych piętnastu procentach osoby pochodzące z gospodarstw domowych, których kondycję finansową można określić jako naprawdę złą, gdzie niedobór pieniędzy nie pozwala na zaspokojenie podstawowych potrzeb. Prawie dwa razy więcej jest mieszkańców gospodarstw domowych o dobrej sytuacji finansowej, a niecała połowa zapytanych określa ją jako przeciętną.



Motywacje do gry

GRY NA PC



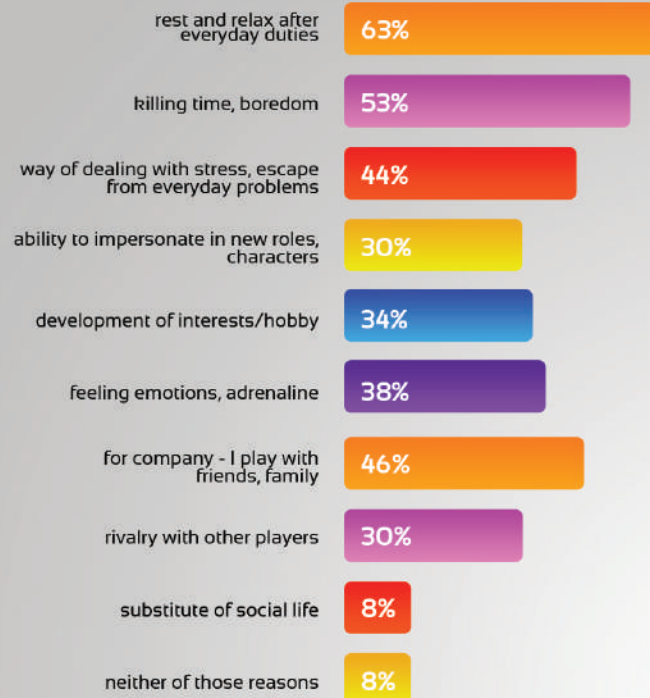
GRY PRZEGLĄDARKOWE



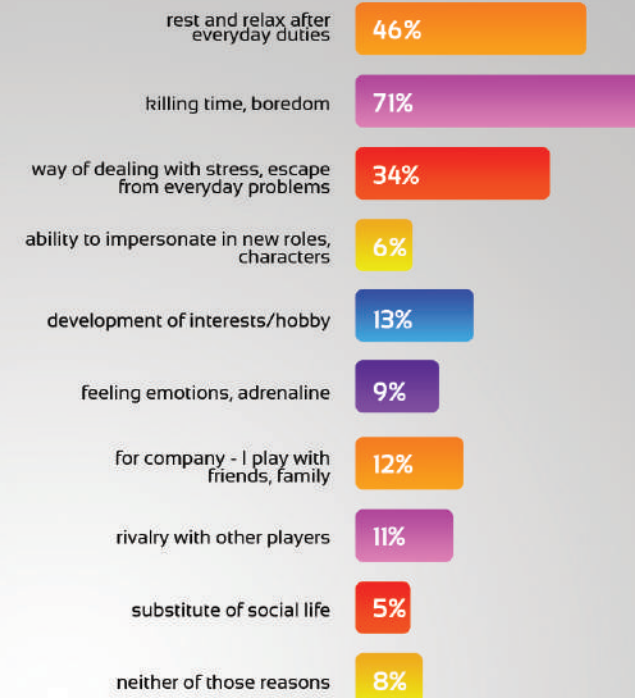
Motywacje graczy do spędzania wolnych chwil z tą formą rozrywki są różnorodne w zależności od poszczególnych platform, jednak wśród uniwersalnych dla każdej z nich należy wymienić potrzebę relaksu, zabicia czasu i ucieczki od codziennych problemów. Grający w gry instalowane na komputerze oraz konsoli bardzo cenią sobie także zalety związane z tym, że produkcje kierowane na te akurat platformy są znacznie bardziej rozbudowane pod względem formuły rozgrywki, historii, postaci i świata przedstawionego. Ważna jest możliwość zwiedzenia nowego uniwersum, wcielenia się w jakąś postać, odczuwanie emocji.



GRY NA KONSOLE



GRY MOBILNE



Posiadacze konsol mocno akcentują także walory towarzyskie gier, doceniając szansę na integrację z rodziną lub przyjaciółmi oraz podjęcie rywalizacji z innymi. Ten ostatni aspekt podkreślają także gracze przeglądarkowi, dla których chęć rzucenia wyzwania przypadkowej osobie to główna motywacja do gry. Osoby korzystające ze smartfonów i tabletów nie ukrywają, że ich głównym celem uprawiania tej formy rozrywki jest zwyczajna potrzeba zabicia czasu.



Badanie wyraźnie pokazuje dywersyfikację graczy na 2 obozy - PC install/konsole z jednej strony, mobilne z drugiej. Gry przeglądarkowe tylko pozornie łączą te grupy - tak naprawdę po przeprowadzeniu ich podziału gatunkowego część z nich znajdzie się w jednym, a część w drugim obozie.

Mariusz Klamra, Prezes Zarządu GRY-Online S.A.

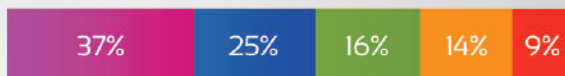
Częstotliwość grania na poszczególnych platformach



GRY INSTALOWANE NA KOMPUTERZE (LAPTOP LUB KOMPUTER)



GRY PRZEGLĄDARKOWE (FIREFOX, CHROME, INTERNET EXPLORER) NA KOMPUTERZE



GRY NA KONSOLE



SMARTFON LUB TABLET

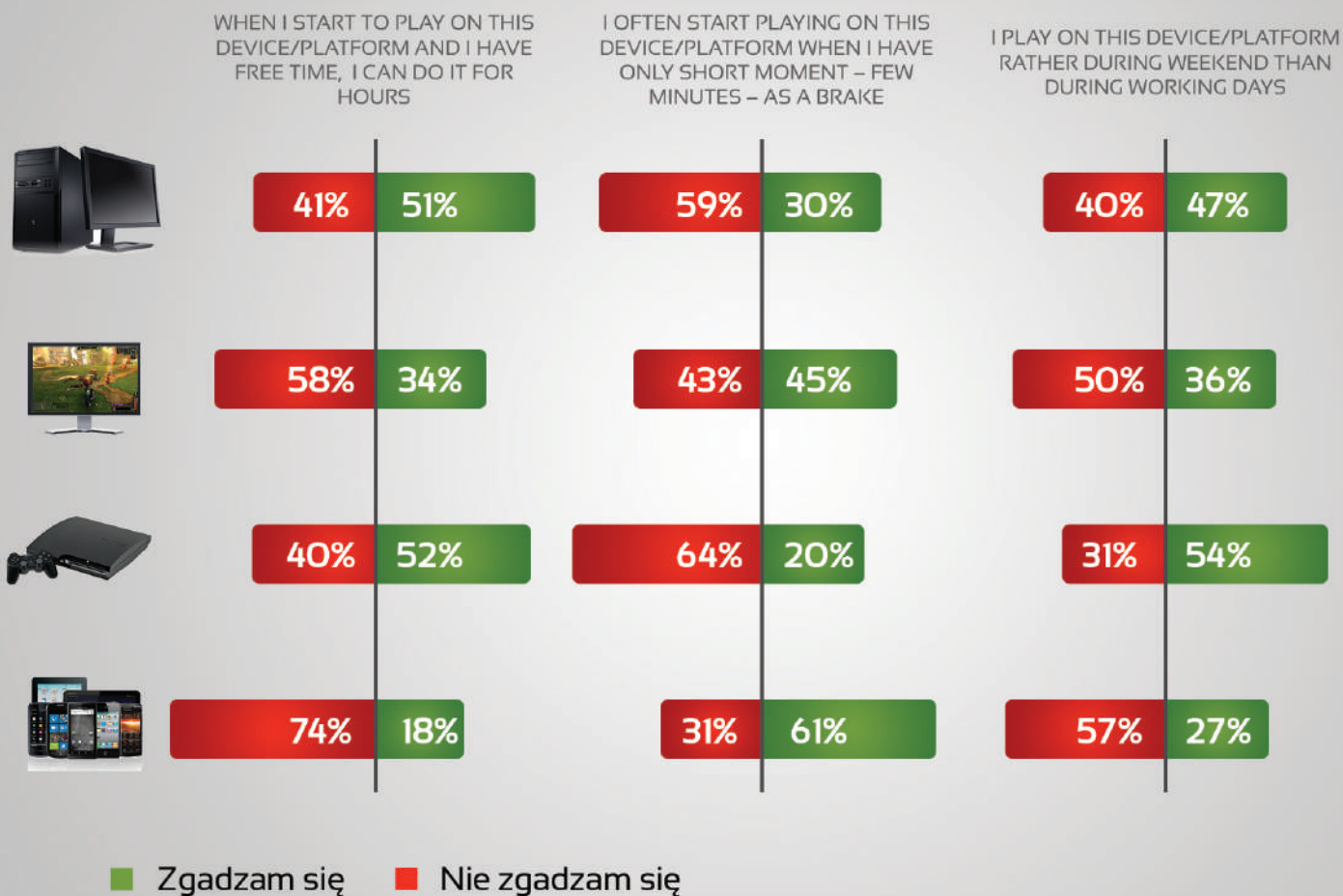


■ codziennie
■ kilka razy w tygodniu
■ mniej więcej raz w tygodniu
■ raz lub dwa na miesiąc
■ rzadziej niż raz w miesiącu

Najbardziej uzależniającą kategorią gier są produkcje kierowane na przeglądarkę – ponad jedna trzecia ankietowanych z tej grupy gra w nie codziennie, ćwierć zaś kilka razy w tygodniu. Na przeciwnym biegunie stoją konsole, których użytkownicy zaledwie w dwóch przypadkach na pięć siadają przed ekranem co najmniej kilka razy w tygodniu. Tylko nieco lepszą statystyką pochwalić się mogą urządzenia dotykowe. Obie te platformy mają także zdecydowanie najwyższy procent osób, które bawią się przy nich rzadziej niż raz w tygodniu. Bardziej czasochłonne i rozbudowane gry instalowane na komputerze także mają oddaną bazę fanów, którzy nawet jeśli nie mogą poświęcić swemu hobby czasu codziennie, tak już w prawie dwóch trzecich siadają przed monitorem co najmniej kilka razy w tygodniu.

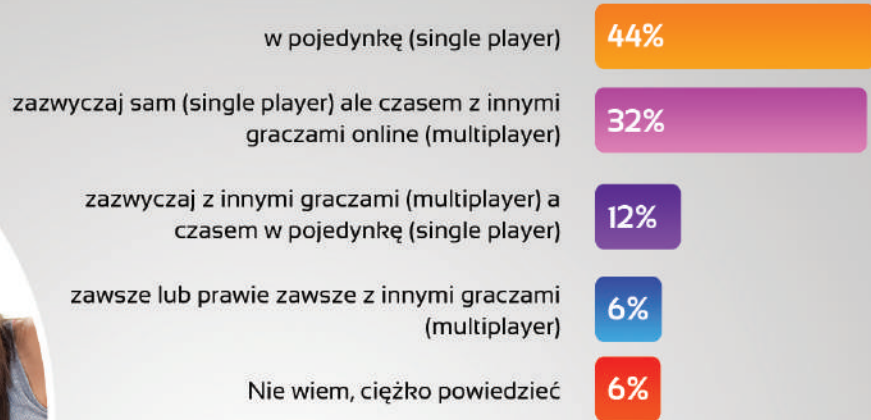
Styl gry na poszczególnych platformach

Specyfika gier na poszczególne platformy naturalnie wpływa także na długość pojedynczych sesji. Rozbudowane produkcje kierowane na konsole oraz PC nie nadają się do krótkich posiedzeń z drugiej strony około połowa osób korzystających z tych urządzeń potrafi „wsiąknąć” w wirtualny świat nawet na kilka godzin bez przerwy. Podobna liczba na swoje hobby przeznaczają prawie wyłącznie dni wolne od pracy. Zupełnie odwrotnie jest w przypadku korzystających ze smartfonów oraz tabletów tutaj najczęściej grywa się właśnie w czasie kilkuminutowych przerw od pracy czy nauki, a długie posiedzenia w weekendy nie cieszą się zbyt dużą popularnością. Podobnie zresztą jest w przypadku gier przeglądarkowych.





Preferencje wyboru trybu gry



Bez rozróżnienia na platformy, na których grają, Polacy najchętniej bawią się sami. To kolejna obok niewielkiej popularności konsol różnica w porównaniu do zachodniej Europy i Ameryki Północnej, gdzie największym uznaniem cieszą się produkcje o rozbudowanym trybie wieloosobowym. Tymczasem w naszym kraju prawie połowa osób zawsze gra sama, a prawie trzecia część wybiera rozgrywkę multiplayer tylko od czasu do czasu. Zaledwie jeden na dziesięciu ankietowanych woli grać z innymi osobami, natomiast jeszcze mniej uczestników badania zupełnie odpuszcza tryb single player na rzecz zabawy wieloosobowej.

Popularność poszczególnych gatunków gier

Spośród poszczególnych gatunków gier tylko w logiczne grała kiedykolwiek więcej niż połowa ankietowanych. Mniejszą, choć także sporą popularnością cieszą się produkcje zręcznościowe, strategiczne oraz karciane, spośród których króluje klasyczny Pasjans. Polscy gracze najmniej chętnie bawią się przy wirtualnych farmach, grach ekonomicznych oraz kasynowych. Ta ostatnia statystyka (zaledwie 8%) może jednak nie być reprezentatywna ze względu na fakt, że hazard pozostaje w rozumieniu rodzimego prawa nielegalny i wiąże się z niskim społecznym przyzwoleniem. Fanów tego gatunku może być więc w rzeczywistości wiele więcej.





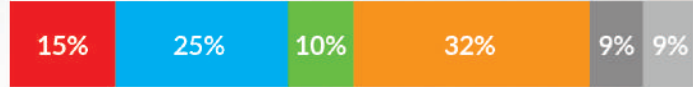
GRY INSTALOWANE NA KOMPUTERZE (LAPTOP LUB KOMPUTER)



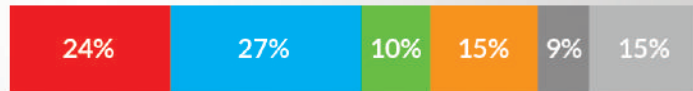
GRY PRZEGLĄDARKOWE (FIREFOX, CHROME, INTERNET EXPLORER) NA KOMPUTERZE



GRY NA KONSOLE



SMARTFON LUB TABLET



Jak wykazały badania, zdecydowanie największą żywotnością cieszą się produkcje kierowane na PC. Nieco ponad połowa ankietowanych przyznała, że w swoją ulubioną pozycję na tej platformie grała lub gra nadal już ponad rok. W przypadku gier przeglądarkowych oraz konsolowych ich liczba zamyka się w okolicach jednej trzeciej. Polski internauta najszybciej nudzi się tytułami na urządzeniach dotykowe – więcej niż 50% nie wytrzymuje nawet sześciu miesięcy, a tylko ćwierć potrafi grać w swoją ulubioną produkcję dłużej. W przypadku przeglądarek i konsol statystyki wyglądają podobnie, jednak internauci używający tej drugiej platformy częściej bawią się przy pojedynczej pozycji od dwóch do sześciu miesięcy, zaś tej pierwszej ponad rok. Zaledwie ćwierć ankietowanych korzystających z komputerów rezygnuje z gry po okresie krótszym niż pół roku.

Długość grania w ulubioną grę na poszczególnych platformach



Pierwsza istotna rozbieżność pomiędzy graczami na PC i konsolowymi. Brak podziału na platformy w poprzedniej grupie pytań nie pozwala jednoznacznie odpowiedzieć dlaczego tak jest, ale można spekulować że:

1. Na PC jest w porównaniu do konsol znacznie więcej gier w modelu MMO (głównie F2P), których model biznesowy jest oparty o jak najdłuższe przywiązanie klienta (gra jako usługa a nie produkt)

2. Przeciętne replayability value (chęć do ponownego zagrania w grę) dzięki gatunkom takim jak strategię czy rozbudowane cRPG jest znacznie większa w wypadku PC niż konsol.

3. Powyższe czynniki skłaniają częściej do "powrotów" do starych tytułów (odpowiedź "gram powyżej roku" może oznaczać też "grałem rok temu, przestałem ale teraz gram znowu").

Niezależnie od przyczyn, dłuższe przeciętne granie w jedną grę rzutuje na radsze przy PC niż przy konsolach pozyskiwanie nowych, a co za tym idzie mniejszą atrakcyjność graczy PC dla tradycyjnych wydawców.

Mariusz Klamra, Prezes Zarządu GRY-Online S.A.



W ile gier jednocześnie grają polscy gracze?

- Trudno powiedzieć
- Mam kilka gier, w które gram w tym samym czasie
- Gram w 1 grę w danym czasie
- Gram w wiele różnych gier w tym samym czasie



Niezależnie od platformy, polscy gracze raczej rzadko „żonglują” dużą ilością tytułów, w które grają w danym momencie – taka praktyka najczęściej, w jednej czwartej przypadków, jest udziałem internautów grających na urządzeniach dotykowych. Wśród fanów produkcji na komputery, konsole i przeglądarki zdecydowanie częściej gra się w kilka wybranych gier lub ogranicza się nawet do jednej pozycji. O ile jednak w przypadku komputerów i konsol ankietowani chętniej skupiają się na pojedynczym tytule, tak minimalnie większa liczba graczy przeglądarkowych decyduje się na kilka produkcji.

Źródła informacji o nowych grach

Informacje o nowych, interesujących tytułach polski gracz nadal zdobywa od zaufanych osób, znajomych czy rodziny. Później jednak prymat przejmują źródła internetowe różnego rodzaju, wśród których najpopularniejsze są reklamy, wyszukiwarki (głównie dominujące na polskim rynku Google), portale społecznościowe, serwisy tematyczne oraz, co ciekawe, strony z grami przeglądarkowymi. Pośród biorących udział w badaniu stosunkowo niewielki odsetek korzystał w tym celu z magazynów czy programów telewizyjnych, natomiast ponad ćwierć zadeklarowała, że w ogóle nie poszukuje informacji o nowych grach.

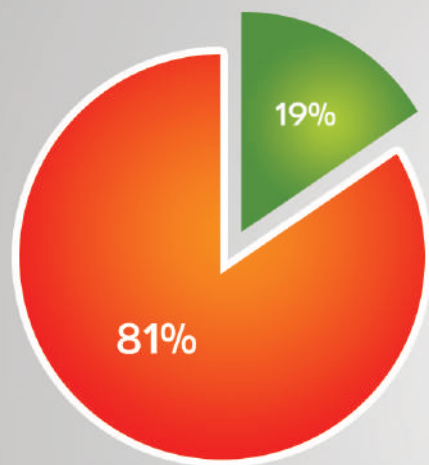


Źródła nowych gier



Jak pokażą późniejsze wykresy na temat przeciętych wydatków na gry, polscy gracze bardzo ostrożnie wydają pieniądze na nowe produkty z tej branży, nie dziwi więc bardzo duża popularność (prawie 50%) produkcji udostępnianych nieodpłatnie czy pożyczania nowych gier od przyjaciół czy rodziny. Gdy miłośnicy tego rodzaju rozgrywki już decydują się na zapłacenie za jakiś tytuł, najchętniej, w dwóch na pięć przypadków, wybiera tradycyjne zakupy w sklepie. Rzadsze jest korzystanie z platform Steam czy Origin, oficjalnych internetowych sklepów, takich jak Google Play czy App Store, oraz serwisów aukcyjnych (np. Allegro czy eBay). W porównaniu do tego, jak bardzo popularne były jeszcze kilka lat temu gry ściągane z nielegalnych źródeł, cieszy niższy wskaźnik piractwa – niecałe 20%. Nawet jeśli wynik ten nie do końca przedstawia rzeczywistą sytuację, świadczy o coraz mniejszym przyzwoleniu społecznym wobec podobnych praktyk.

Gry i gracze MMO



■ Tak
■ Nie

Motywacja do grania w gry MMO

Gracze MMO w Polsce to nadal niewielki odsetek – według badań jest ich niecałe 20% wśród grających internautów. Znacznie dominują wśród nich mężczyźni, których jest aż cztery razy więcej niż kobiet. Prawie połowa to osoby w młodym wieku, uczące się lub studiujące, dzięki czemu mają możliwość poświęcić swojemu wirtualnemu ja wiele czasu – w ponad ćwierci przypadków sesje przed ekranem to codzienny nawyk.



Najwięcej fanów MMO mieszka na wsiach oraz w małych miejscowościach do 20 tysięcy mieszkańców, choć 19% to także gracze z wielkich miast, gdzie populacja przekracza pół miliona. Ich sytuacja finansowa bardzo rzadko jest zła.



Preferencje w wyborze tematyki nie są zaskakujące: polski gracz najchętniej odwiedza uniwersum w klimatach fantasy lub średniowiecza, rzadziej wybierając gry wojenne, science-fiction czy osadzone we współczesności. Na wybór ich faworyzowanego gatunku wpływają najbardziej trzy aspekty, których brakuje lub nie są aż tak dostrzegalne w przypadku innych rodzajów gier: możliwość rywalizowania z innymi graczami, szansa na nawiązywanie kontaktów z osobami, których raczej nie miałyby się szans spotkać poza wirtualną rzeczywistością (obcokrajowców, przedstawicieli egzotycznych kultur) oraz duży, otwarty świat, który podlega ciągłemu rozszerzaniu i aktualizacjom. Raczej pomijana jest szansa na zarobek, np. przy sprzedaży postaci o wysokich poziomach doświadczenia.

Problemy z komputerem

Mój komputer był za słaby, aby prawidłowo zadziałała na nim zainstalowana gra

49%

Mój komputer był za słaby, aby zadziałała na nim gra przeglądarkowa w którą chciałem zagrać

13%

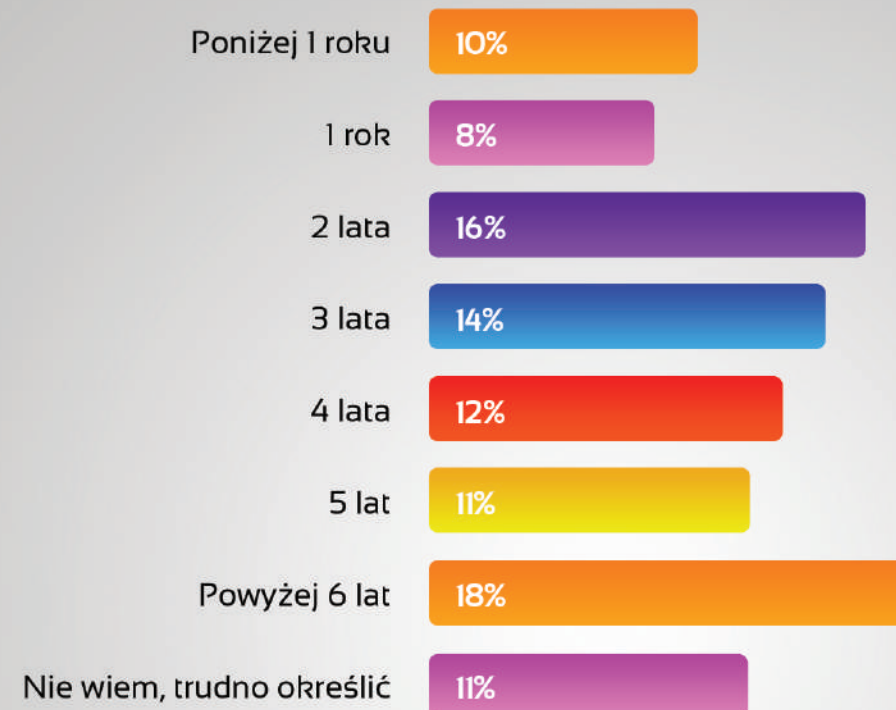
żadna z powyższych

48%



Gracze, szczególnie komputerowi, stosunkowo często spotykają się bowiem z różnymi problemami, związanymi z ich hobby. Ponad połowa z nich posiada komputer starszy niż trzy lata, co powoduje oczywiste problemy z działaniem najnowszych produkcji. Kłopoty takie deklarowało aż 49% z „komputerowców”, podczas gdy w przypadku posiadaczy konsol czy smartfonów podobny problem właściwie nie istnieje. Spośród fanów gier przeglądarkowych tylko 13% napotkało kiedyś trudności związane z odpaleniem interesującego ich tytułu.

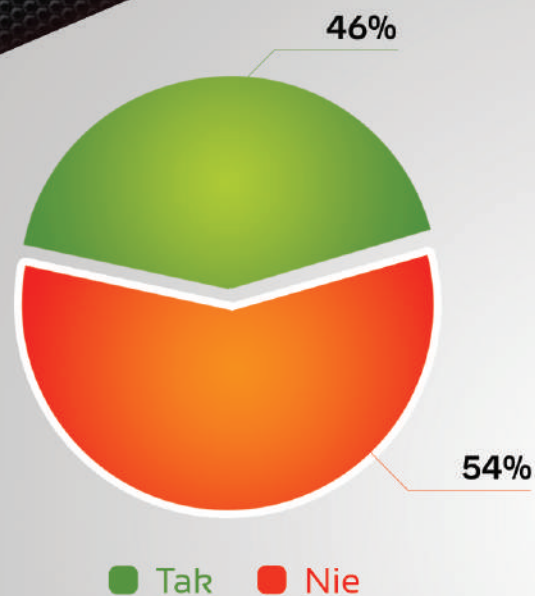
Wiek komputera zazwyczaj wykorzystywanego do gier



Warto dodać, że w porównaniu do danych udostępnianych przez Steam, taki odsetek komputerów starszych niż 5 lat to ponad 2 razy tyle niż średnia światowa wśród graczy.

Mariusz Klamra, Prezes Zarządu GRY-Online S.A.

Metody płatności wśród graczy grających w gry instalowane na komputerze



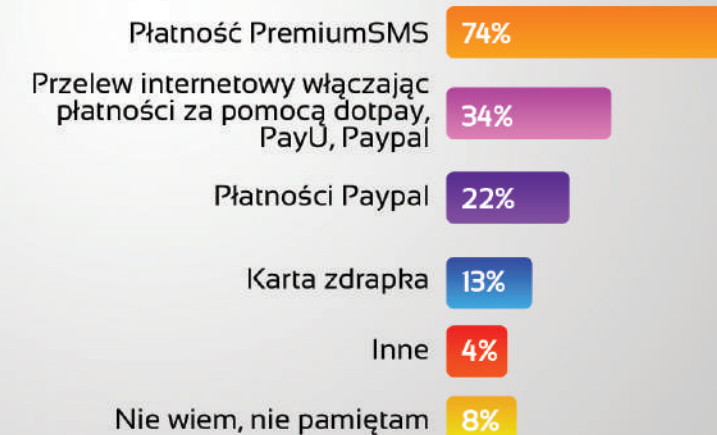
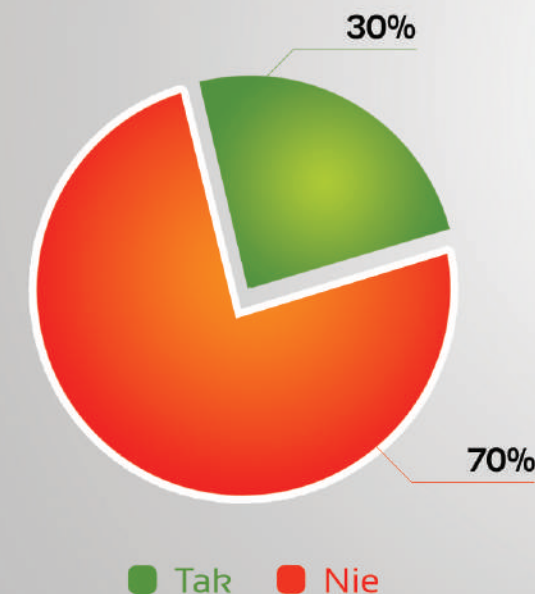
Jak pokażą wyniki badań w tej kategorii na innych platformach, gracze komputerowi najczęściej przyznają się do wydawania pieniędzy na tę formę rozrywki - jest to prawie połowa, podczas gdy u użytkowników innych urządzeń największą wartość to 33%. Nadal najpopularniejsza jest tradycyjna wizyta w sklepie i uregulowanie płatności gotówką, choć zaufanie zdobywają także przelewy internetowe, w tym te wykonywane przy pomocy takich usług jak PayPal. Niewiele osób korzysta natomiast z kart kredytowych.



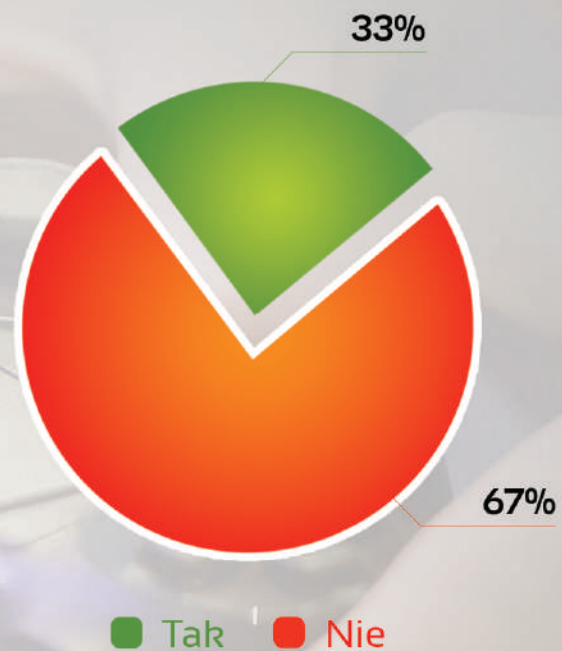
Metody płatności wśród graczy grających w gry przeglądarkowe

Tylko trzech z dziesięciu graczy przeglądarkowych kiedykolwiek wydało pieniądze na ten rodzaj rozrywki, a gdy już to czyniono, w trzech przypadkach na cztery ograniczono się do płatności sms-em. Znacznie rzadsze były przelewy internetowe oraz usługi PayPal czy DotPay.

Ze względu na specyfikę tej platformy wykluczone były natomiast wizyty w sklepie i zapłata gotówką. Niewiele osób korzysta z karty kredytowej, co może świadczyć o ograniczonym zaufaniu do tej formy płatności.

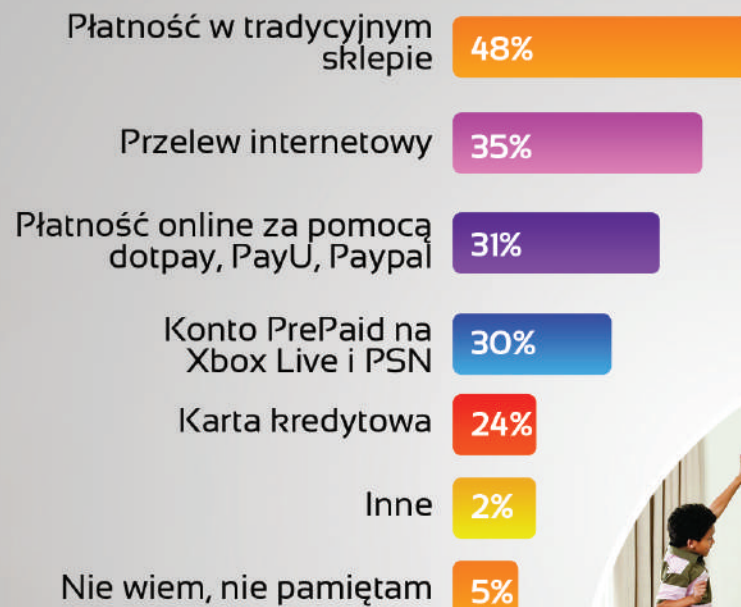


Metody płatności wśród grających na konsoli

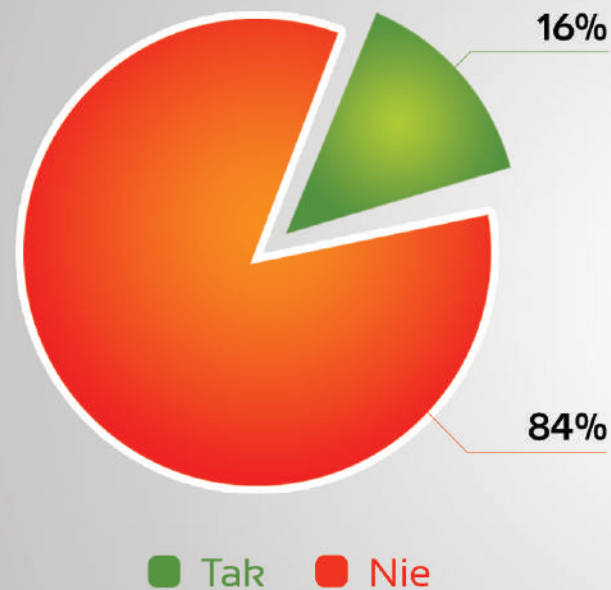


Szokujące są wyniki dotyczące płatności wśród użytkowników konsol według ankiet aż dwie trzecie nigdy nie płaciło za grę na tę platformę. Jest to szczególnie dziwne zważywszy na fakt, że to urządzenia przeznaczone właściwie wyłącznie do rozrywki, a zabezpieczenia przeciw piractwu w konsolach siódmej i ósmej generacji są bardzo rozbudowane, zaś kary dotkliwe. Możliwe więc, że jest to wynik niereprezentatywny, a większość badanych źle zrozumiała pytanie, skupiając się raczej na doładowaniach do Xbox Live czy PlayStation Network niż na samych grach.

Spośród tej części, która według wykresu dokonała płatności, tak jak w przypadku graczy komputerowych dominowała gotówka. Niewiele mniejszy udział miały też przelewy internetowe oraz usługi takie jak PayPal czy DotPay. Po raz kolejny bardzo słabo wypadła płatność z użyciem karty kredytowej mniej niż ćwierć użytkowników.



Metody płatności wśród graczy grających na smartfonach i tabletach



Niecałe 20% użytkowników urządzeń dotykowych kiedykolwiek dokonało zakupu gry na smartfona czy tableta, co sugeruje, że gracze ci często ograniczają się do tytułów zainstalowanych domyślnie. Spośród tych, którzy sprawiali sobie nowe tytuły, dominowały, podobnie jak wśród graczy przeglądarkowych, płatności sms-em – prawie połowa ankietowanych.

Dużą popularnością cieszy się korzystanie z usług sklepów takich jak Google Play czy App Store, łącznie mających aż 60-procentowy wynik – przy czym dwukrotnie większym zaufaniem cieszy się pierwszy z wymienionych dostawców. Jedna trzecia używała tradycyjnego przelewu internetowego, tylko o parę procent mniej osób czyniło to przy użyciu PayPal'a i podobnych serwisów. Karty kredytowe nadal mają tu najniższy wynik, choć to jedyna platforma, na której przekroczyły barierę 25%.



Płatność przez sms za grę w wypadku gier na smartfony/tablety jest możliwa w bardzo specyficznych i dość rzadkich przypadkach. Stąd tak wysoki procent wskazań sugeruje, że:

- być może użytkownicy pod pojęciem smartfonu rozumieją każdy telefon komórkowy.*
- wskazują odpowiedź, którą wydaje im się że się od nich oczekuje (trzeba płacić), równocześnie wskazując metodę która jest im najbliższa (zapewne kiedyś z niej korzystali, niekoniecznie płacąc za grę).*

Można wyciągnąć z tego wniosek, że granie na urządzeniach mobilnych jest aktywnością na tyle przelotną i nieistotną, że badanym trudno jest przypomnieć sobie szczegóły z nią związane.

Mariusz Klamra, Prezes Zarządu GRY-Online S.A.



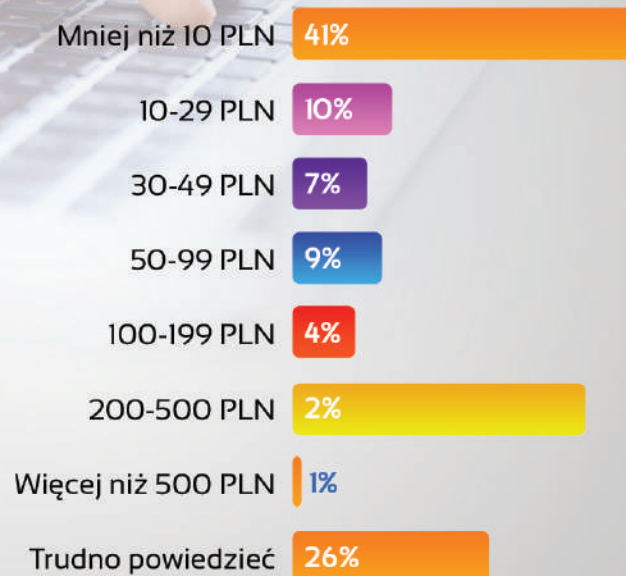
Przeciętne wydatki na gry instalowane na komputerze

Polski gracz bardzo ostrożnie dobiera tytuły do zakupu, często woląc poczekać kilka miesięcy od premiery, aż interesująca go pozycja pojawi się w jakiejś tańszej serii. Świadczy o tym fakt, że prawie dwa z pięciu pojedynczych wydatków mieści się w cenie 50 złotych podczas gdy gry w niedługim czasie po wydaniu zazwyczaj są co najmniej dwa razy droższe. Oszczędność przejawia się także w miesięcznej sumie kosztów tego hobby dla ponad 40% jest to kwota mniejsza niż 10 złotych, zaś zaledwie 7% potrafi w ciągu miesiąca wydać na gry komputerowe więcej niż 100 złotych.

Średni jednorazowy wydatek



Średnie miesięczne wydatki



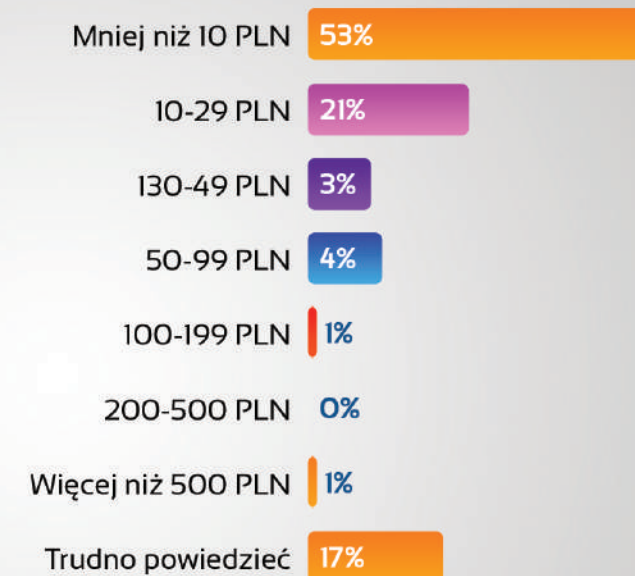
Przeciętne wydatki na gry przeglądarkowe

Niewielu spośród graczy przeglądarkowych zdarzyło się zapłacić za tę formę rozrywki, a gdy już to robili w niemal ośmiu przypadkach na dziesięć ograniczali sumę jednorazowych zakupów do 30 złotych. Taki też wynik był najczęstszy w zestawieniu miesięcznych wydatków – prawie trzy czwarte zapytanych wydaje co najwyżej taką kwotę, przy czym ponad połowa potrafi ograniczyć ją do 10 złotych. Osób, które potrafią wydać więcej niż 30 złotych jest niecałe 10%.

Średni jednorazowy wydatek



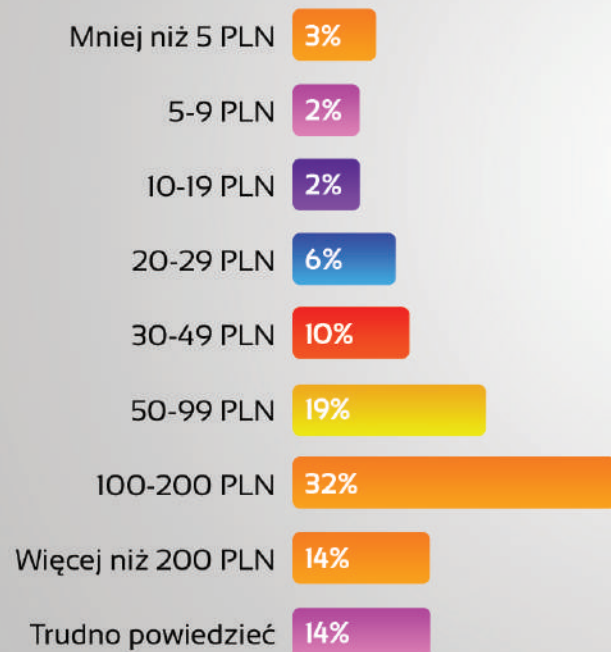
Średnie miesięczne wydatki



Przeciętne wydatki na gry na konsole

Gry na konsole to zdecydowanie najdroższe tytuły obecne w tym zestawieniu dla niemal połowy ankietowanych jednorazowy zakup wiąże się z kosztem większym niż 100 złotych. Zaledwie ćwierć spośród zapytanych internautów potrafi wydać na pojedynczą pozycję mniej niż 50 złotych. Wysokie ceny gier nie odbijają się jednak na szacowanych miesięcznych kosztach tej rozrywki ponad ćwierć graczy mieści się w granicy dziesięciu złotych, prawie tyle samo, co wydających ponad 100 złotych na miesiąc. Bardzo możliwe jednak, że tak jak w przypadku poprzedniego wykresu na temat formy płatności wśród użytkowników konsol, źle zrozumiano pytanie.

Średni jednorazowy wydatek



Średnie miesięczne wydatki



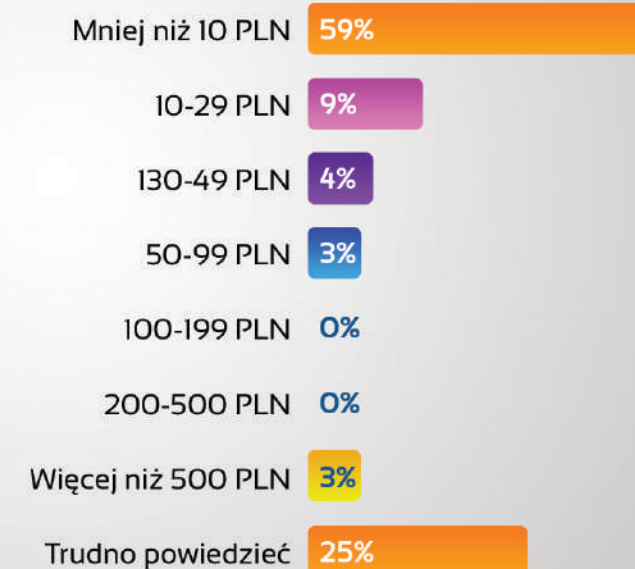
Przeciętne wydatki na gry na smartfony i tablety

Płatności za gry na urządzenia dotykowe są zdecydowanie najniższe spośród wszystkich platform – zarówno biorąc pod uwagę przeciętną kwotę jednego zakupu, jak i miesięczne wydatki na tę formę rozrywki. W tym pierwszym zestawieniu praktycznie niespotykane są tytuły kosztujące więcej, niż 30 złotych, natomiast rozsądną ceną dla pojedynczego produktu w jednej trzeciej przypadków to 5 złotych lub mniej. Bardzo niskie koszty wiążą się oczywiście z podobnie niskimi miesięcznymi wydatkami – ponad połowa graczy mobilnych wydaje na swoje hobby mniej niż 10 złotych w miesiącu, zaś osoby, które płacą więcej niż 30 złotych, to zaledwie 10%.

Średni jednorazowy wydatek



Średnie miesięczne wydatki



Powody rezygnacji z płatności za grę w sieci

Brak dostosowanych sposobów płatności

Brak metody płatności dopasowanej do mnie

28%

Brak możliwości płatności SMS

28%

Nie spełnione lokalne wymagania

Waluta niedostosowana do lokalnych potrzeb

20%

Brak strony w lokalnym języku (np. Polskim)

18%

Utrata zaufania

Utrata zaufania do serwisu

28%

Utrata zaufania do metod płatności

24%

Rezygnacja z innych powodów

41%

Nigdy nie rezygnuję z płatności

18%

Mimo niewielkich cen tytułów na tę platformę, polskim graczom zdarza się rezygnować z płatności za gry przeglądarkowe, zazwyczaj z powodów takich jak brak preferowanej metody płatności (najczęściej sms-em) czy brak zaufania do wydawcy lub metody płatności. Problemy sprawia też często lokalizacja danego produktu – w przypadku tytułów zagranicznych często nie ma informacji w naszym języku, zaś spośród walut akceptowane są wyłącznie te zagraniczne. Sporo osób rezygnuje też z innych, niesprecyzowanych powodów.

Powody rezygnacji z rejestracji w grze sieciowej

Preferowana forma rejestracji w serwisach z grami online

Najbardziej akceptowalną metodą rejestracji w serwisach z grami online jest rejestracja za pośrednictwem poczty e-mail. Rejestrowanie za pomocą Facebooka lub konta Google wybierane jest rzadziej, jednak wprowadzenie wszystkich trzech opcji może być dobrym rozwiązaniem, ponieważ tylko 10% nie akceptuje żadnej z tych metod.

Rejestracja za pomocą adresu email 75%

Rejestracja za pomocą konta na Facebook 31%

rejestracja za pomocą konta Google 24%

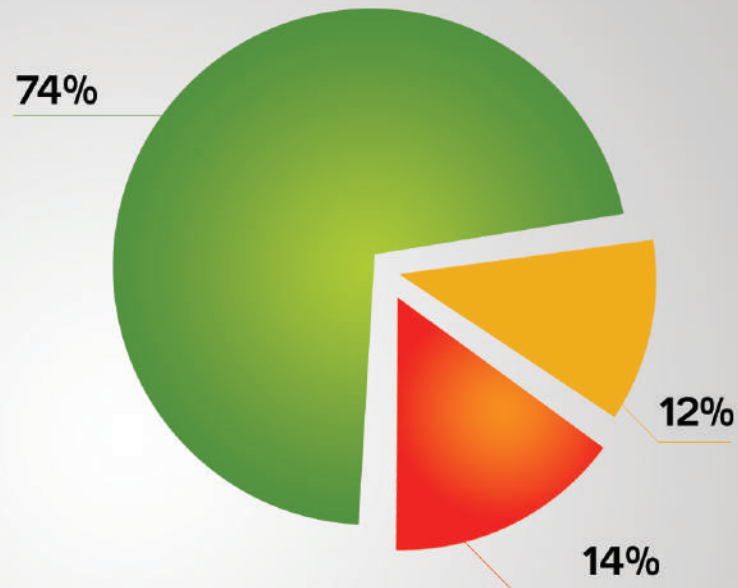
żadna z powyższych opcji 10%



Rezygnacja z grania online z powodu konieczności rejestracji

Rezygnacja z korzystania ze stron z grami online z powodu konieczności rejestracji lub z powodu konieczności podania dużej ilości danych personalnych są równie często wskazywane 74% grających w gry przeglądarkowe ma podobne doświadczenia.

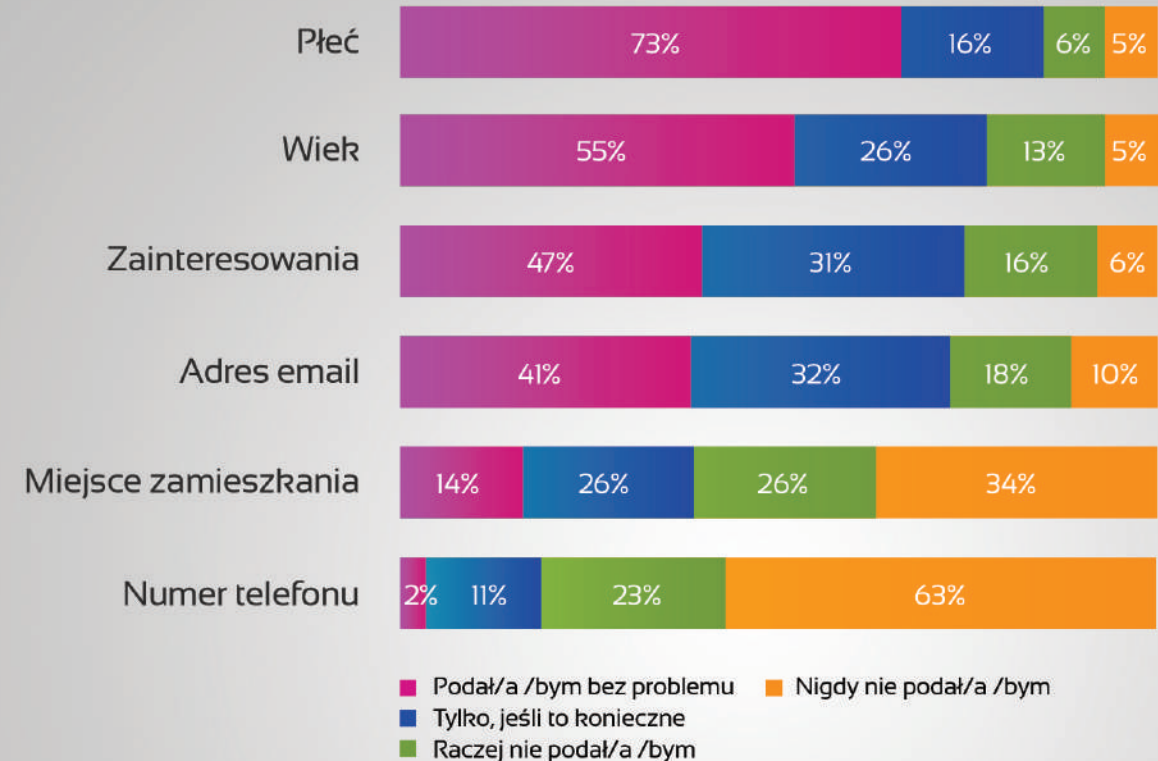
- Tak
- Nie
- Nie wiem, trudno powiedzieć



Częściej: osoby w wieku 35-49 lat (83%), z ponad 10 letnim doświadczeniem w graniu w gry instalowane na komputerze (80%) i w gry przeglądarkowe (84%), którzy grają w cyfrowe wersje gier planszowych (81%)

Rzadziej: osoby które grają w MMO (65%), grający na smartfonach i tabletach (69%) lub tradycyjnych telefonach komórkowych (69%)

Akceptowanie udostępniania danych personalnych podczas procesu rejestracji



Częstym powodem rezygnacji z gry przeglądarkowej jest obowiązkowa rejestracja: aż 75% spośród pytaných internautów zdarzyło się odpuścić możliwość zagrania w dany tytuł, jeśli wymagał podania szczegółowych danych - zdecydowanie najmniej chętnie podawano numer telefonu oraz miejsce zamieszkania, co sugeruje brak zaufania wobec wydawców podobnych tytułów. Ci, którzy zdecydowali się na rejestrację, najchętniej robili to poprzez adres e-mail, nieco rzadziej przez konto na Facebooku lub Google. Wprowadzenie możliwości wyboru spośród tych trzech opcji byłoby rozsądnym posunięciem, jako że zaledwie jeden na dziesięciu internautów nie akceptuje żadnej z podanych form.

Podsumowanie

Najważniejszą informacją dotyczącą przeprowadzonych badań jest fakt, że obecnie wśród polskich internautów większość może się uważać za gracza niezależnie od tego, czy przewraca budowle w Angry Birds, czy dowodzi ogromnymi armiami w którejś z części serii Total War.

To zjawisko popularne i można sądzić, że będzie stawać się jeszcze popularniejsze. Wśród internautów-graczy najwięcej jest użytkowników komputerów, zaskakująco niewiele zaś konsol. Nadal częściej są to mężczyźni, choć sporo jest też kobiet (aż 43%). To osoby młode, ale spory udział mają także ankietowani w przedziale wiekowym 25-34 lat, pracujący. Ze względu na swój wiek sporo z nich nadal uczy się lub studiuje, toteż niewielu jest absolwentów szkół wyższych. Najczęściej ich sytuacja materialna może być określona co najmniej jako stabilna. Polscy gracze najchętniej grają sami, chociaż szczególnie w przypadku konsol oraz przeglądark ich użytkownicy wymieniają chęć rywalizacji z innymi i walory towarzyskie jako motywator do tego rodzaju rozrywki. Jednocześnie jest to hobby bardzo czasochłonne szczególnie w grupie „komputerowców” i „przeglądarkowców”, spośród których wielu uczyniło z gier swój codzienny nawyk. To przy tym platformy o najdłuższej historii wielu graczy korzystających z PC zaczęło swoją przygodę z tą platformą nawet dziesięć i więcej lat temu.

Na przeciwnym biegunie stoją oczywiście smartfony i tablety, jako nowoczesne technologie, które swoją ekspansję w naszym kraju rozpoczęły niedawno. Gry na te urządzenia przyciągają też uwagę użytkowników na krótki czas w porównaniu do komputerów i konsol, dla których gracze potrafią poświęcić długie godziny w dni wolne od pracy.

Spośród gatunków największą popularnością cieszą się produkcje logiczne i zręcznościowe. O wiele mniej popularne, ale znacznie bardziej uzależniające są wirtualne farmy, gry kasynowe oraz MMO wielu graczy poświęca na nie czas codziennie. Spośród znanych marek największą sławą cieszą się takie produkcje jak klasyczny Pasjans, automatycznie instalowany na systemach Windows, Angry Birds na urządzenia dotykowe oraz piłkarska seria FIFA. Z kolei najczęściej wymieniane serwisy z grami online to gry.pl oraz kurnik.pl. Podstawowym źródłem informacji o nowych grach nadal pozostaje rodzina oraz znajomi, rośnie jednak udział w tym aspekcie serwisów internetowych, portali społecznościowych oraz stron producentów. Mimo to kupowanie nowych gier jest rzadsze od ściągania produkcji udostępnionych za darmo oraz pożyczania interesujących tytułów od przyjaciół. Jednocześnie piractwo jest coraz mniej powszechne, choć nadal nielegalnych źródeł do pobierania gier używa około jeden z pięciu graczy. To jednak mniejszy problem niż w latach poprzednich, co może być spowodowane mniejszym przyzwoleniem społecznym na podobne działania oraz wzmocnieniem zabezpieczeń.

Przeprowadzone w kwietniu badania dzięki swojej obszerności i rozbudowanej tematyce pozwoliły odświeżyć nieco wizerunek polskich graczy, którzy stanowią obecnie większość wśród internautów. To już nie wyłącznie uczniowie lub studenci w wielu przypadkach grają osoby z zamożnych domów, posiadające stałą pracę oraz dobre wykształcenie. Jednocześnie w naszym kraju nadal nie widać tych trendów, które powoli przejmują prymat na zachodzie Europy oraz w Ameryce Północnej, gdzie bardzo dużą część rynku stanowią konsole, produkcje o rozbudowanym trybie multiplayer oraz tytuły dystrybuowane cyfrowo bardzo prawdopodobne, że to właśnie następny krok w ewolucji zjawiska gamingu w naszym kraju. Polacy są też bardzo ostrożni przy wydawaniu pieniędzy na tę dziedzinę rozrywki, choć jednocześnie niezbyt duża część otwarcie przyznaje się do piractwa. Sugeruje to, że studio tworzące dobrej jakości gry bezpłatne mogłyby tutaj odnieść pokaźny sukces. Jedno jest pewne przy postępującej popularyzacji tej formy spędzania wolnego czasu istniejący jeszcze do niedawna w wyobraźni sporej części społeczeństwa obraz gracza jako bladego introwertyka z popsutym wzrokiem zniknie kompletnie. I jak pokazują wyniki powyższych badań bardzo słusznie.



Podsumowanie



Wynik badania ukazuje obraz bardzo spójny, i ciężko go nazwać zaskoczeniem. Ktoś taki jak ja, kto za chwilę zrobi „ding” po swoim pierwszym ćwierćwieczu w branży gier może oczywiście oddać się uprawnionej refleksji o tej tranzykcji, która rozrywkę niszową, nerdowską, typowo młodzieżową i z wysoko ustawioną barierą wejścia zamieniła na powszechny sposób spędzania wolnego czasu, uniwersalny dla płci, zamożności, miejsca zamieszkania. Może jeszcze emeryci grają trochę mniej. Poczekajcie kolejne ćwierć wieku: ja i moi rówieśnicy zmienimy i tę zasadę.

Mam kilka raczej przyczynkarskich obserwacji, którymi się chętnie podzielę. Na przykład zdumiewa mnie popularność gier planszowych. Jest porównywalna z mobilnymi! Oczywiście pewnie w tym jakaś zasługa szachów (i dobrze!), ale to wciąż spore zaskoczenie. Wydawało się, że gry planszowe rewolucja cyfrowa najszybciej złoży do grobu. Teraz zaś mam wrażenie że niemal przeżywają renesans. Jacy mądrzy są gracze!

Nie dziwi mnie że Panie grają niemal tyle co Panowie. Warto zauważyć że są typem gracza bardziej casualowego, zaś Panowie jawią się jako gracze core’owi. Ciężko to uznać za zaskoczenie.

Trochę jednak zaskakuje rola konsol: niszowych narzędzi do grania – na tle innych typów sprzętu - hardcore’owego. Ciekawa jest dystrybucja wieku graczy konsolowych: sporo młodych, a później już osoby dorosłe. Wydaje mi się że tu zobaczylibyśmy różnicę w porównaniu do krajów zachodu. Że jednak wydatek na konsolę – i gry – jest kosztem który w wielu polskich budżetach domowych się nie mieści, i jest substytuowany przez inne, niewiele gorsze rozwiązania. A jeśli ktoś już kupi konsolę, to użytkuje ją intensywnie.

Zaskoczyła mnie bardzo tak wielka rola rywalizacji między graczami w grach przeglądarkowych. Z kolei w konsolach naturalny wydaje się aspekt społecznościowy, wspólnej zabawy. Wspominając moje wielogodzinne sesje w PES-a z redakcyjnymi kolegami – nie dziwię się. Z kolei w mobilu przygniatająca większość przyznaje że sięga po komórkę kiedy ma wolną chwilę z którą nie wiadomo co zrobić. To jednak nie znaczy że grają codziennie – dużo więcej osób gra codziennie w gry przeglądarkowe! Temu się również nie dziwię. Sam jestem graczem właściwie tylko mobilnym, i bardzo to sobie chwalę. Ale zagrać każdego dnia zwyczajnie nie jestem w stanie.

To pozornie zdumiewające że najpopularniejszym gatunkiem są z wyraźną przewagą gry logiczne. Jeszcze 10 lat temu to by było nie do pomyślenia. Oczywiście to zasługa gier mobilnych i przeglądarkowych. Skądinąd czy ktoś jeszcze twierdzi że gry ogłupiają? Wydaje się, że poświęcamy w nich znacznie więcej czasu na ćwiczenie umysłu niż 10, 20 czy 30 lat temu.

Jako branżowy weteran z ubolewaniem witam zaginięcie zacnego i ważnego niegdyś gatunku symulatorów lotu, a witam (bez ubolewania, neutralnie) pojawienie się gatunku symulatora farmy. Dodatkowo posiadającego największy odsetek fanatycznych, codziennych graczy. Można by napisać że gry zstąpiły z niebios do chlewicka. To nieźle brzmi, ale to na szczęście jest całkowita nieprawda.

Alex Uchański, dyrektor działu rozwoju produktu Grupy Onet i Ringier Axel Springer Polska.
Wiceprezes Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego.
Były redaktor naczelny Komputer Świat GRY, PLAYA i Gamblera. Były redaktor Top Secret.

POLISH Gamers RESEARCH 2014



Autorzy

Opracowanie raportu

Patrycja Rodzińska
Michał Bobrowski

Redakcja tekstu

Jakub Mirowski

Korekta

Anna Ługowska

