
RAPORT_2023

RÓŻNE TWARZE POLSKIEGO GRACZA



CEL BADANIA

Zbadanie zachowań i preferencji graczy, ze szczególnym uwzględnieniem grających na komputerze

METODA BADAWCZA

Wywiady on-line (CAWI) na panelu internetowym SW Panel

PRÓBA BADAWCZA

W ramach badania przeprowadzono 1032 ankiet

RESPONDENT

Polki i Polacy powyżej 18 roku życia, grający w gry wideo przynajmniej raz w tygodniu

TERMIN REALIZACJI BADANIA

19.07.2023–02.08.2023

Agencja badawcza: SW Research



SPIS TREŚCI

04 **WSTĘP**

05 **EXECUTIVE SUMMARY**

01. **GUILTY PLEASURES**



08 Guilty pleasures: czas

11 Guilty pleasures: pieniądze

13 Dlaczego gramy?

02. **PODWÓJNA NATURA**



20 Archetypy graczy – kim jesteśmy?

23 Stosunek bliskich do gamingu

24 Druga strona grania: co nam dają gry oprócz rozrywki?

26 Nie tylko gramy

03. **CO NAS „KRĘCI” W PC**



30 Na czym najchętniej grają Polacy?

31 Ile czasu spędzamy przed komputerem?

33 Jakie elementy komputera i urządzenia peryferyjne są najważniejsze

35 Ile urządzeń posiadamy

36 Jak często modernizujemy komputer

38 **PODSUMOWANIE**



Firma HP Inc Polska jest mocno zaangażowana w rozwój branży technologicznej, dostrzegając w nim dużą rolę sektora gamingowego, który ma wielki potencjał wzrostu. Szacuje się, że ponad połowa Polaków – ok. 20 mln osób – gra w gry. Na tym przykładzie widać, że granie jest zjawiskiem nie jednostkowym czy niszowym, a społecznym. Post-pandemiczny trend pokazuje, że gramy więcej i częściej, a 84% graczy twierdzi, że gra, by łączyć się z innymi o podobnych zainteresowaniach. Zleciliśmy ogólnopolskie badanie, którego celem jest pokazanie zachowań i preferencji polskich graczy, a jeden z wniosków jest taki, że mit samotnego, odizolowanego od rzeczywistości gracza upada.

Naszym celem jest stworzenie pełnego ekosystemu dla pasjonatów gier, który spełni ich wymagania. Biorąc pod uwagę fakt, że co trzeci laptop osobisty sprzedawany na świecie może być kwalifikowany jako laptop gamingowy, jestem przekonany, że HP podąża w dobrym kierunku. W naszych urządzeniach wykorzystujemy rozwiązania hybrydowe, ponieważ dostrzegamy podwójną naturę polskich graczy. A niniejszy raport pozwoli ją zobaczyć wyraźniej także Państwu.

Andrzej Sowiński

Dyrektor Zarządzający
HP Inc Polska

Executive Summary

Jaki jest polski gracz?

Czy jest człowiekiem o jednej, dwóch, a może wielu twarzach? O czym lubi mówić, a co woli zachować dla siebie? Na jakim sprzęcie gra najczęściej? Na te i wiele innych pytań odpowiedzi można znaleźć w raporcie „**Różne twarze polskiego gracza**”.

Polscy sympatycy elektronicznej rozrywki, a tych jest według szacunków od 17 do 20 milionów, to grupa obejmująca zarówno graczy hardcore'owych, jak i casualowych. Wspólnym mianownikiem większości z nich są "guilty pleasures", które sprawiają radość, ale wywołują także poczucie winy. Sprawiają one, że gracze nie chcą choćby publicznie ujawniać, ile czasu spędzają, grając, czy co dokładnie robią podczas rozgrywek. Polscy gracze niechętnie dzielą się także informacjami dotyczącymi wydatków. Niemal połowa z nich nie chce ujawniać, ile dokładnie wydaje na gry i dodatki do nich. Niemal 1/3 badanych niechętnie przyznaje również, że kupuje popularne produkcje na wyprzedzających.

Pomimo niechęci do ujawniania swoich zainteresowań, gracze czerpią wiele radości i korzyści z gier. Stanowią one dla nich formę rozrywki, ale także pozwalają odpocząć od rzeczywistości, odkrywać nowe miejsca i światy, jak również gwarantują poczucie wolności. Ponad 83% graczy gra z powodu wyzwań, jakie stawiają przed nimi gry, a ponad 2/3 gra z myślą o osiągnięciu w nich sukcesu. Istotnym motywatorem jest także możliwość rywalizacji z innymi graczami. Ponad połowa badanych lubi aspekty społeczne gamingu, takie jak interakcje z innymi i poczucie przynależności do większej społeczności entuzjastów danego tytułu.

Gracze mają różne style rozgrywek i preferencje. Wyróżnia się choćby taktyków, odkrywców czy zdobywców. Kobiety częściej wybierają gry przygodowe, symulacyjne, logiczne i edukacyjne, a także traktują gry jako formę zabawy. Mężczyźni z kolei najchętniej wybierają produkcje fabularne, strategiczne czy sportowe i podkreślają, że gry dają im poczucie wolności oraz swobody.

Natomiast obie płcie lubią poznawać „nowe” i identyfikują się jako odkrywcy.

Nie zawsze otoczenie graczy dzieli ich zamiłowanie do gier. Około 1/3 badanych uważa, że ich bliscy mają pozytywny stosunek do gier, podczas gdy ponad połowa jest co najwyżej neutralnie nastawiona. Tylko 6,6% graczy twierdzi, że ich rodzina negatywnie odnosi się do ich hobby.

Zdaniem badanych gry przynoszą im wiele korzyści, takich jak poprawa refleksu, umiejętności obsługi komputera, znajomość języków obcych i lepszej kontroli emocji.

Polscy gracze mają różne zainteresowania i potrzeby także poza grami. Komputery służą im nie tylko do gamingu, ale także do nauki, pracy, komunikacji i innych form rozrywki, takich jak oglądanie filmów czy słuchanie muzyki. Obecnie gracze zrywają ze wszelkimi stereotypami i często za pasjonatami elektronicznej rozrywki kryją się menadżerowie, liderzy biznesu czy zawodowi sportowcy.

Komputery są najpopularniejszymi urządzeniami do gier wśród polskich graczy. Niemal połowa z nich posiada co najmniej dwa komputery w domu, z czego 35,8% wybiera laptopy, a 22,7% komputery stacjonarne. Tylko 1,1% badanych nie ma ani komputera stacjonarnego, ani laptopa.

Gracze doceniają w komputerach wydajność, ich wszechstronność i możliwość konfiguracji podzespołów. Najważniejszymi elementami komputera dla graczy są procesor, karta graficzna, płyta główna oraz urządzenia peryferyjne, takie jak klawiatura, mysz, słuchawki i głośniki. Polski gracz to także bardzo świadomy użytkownik, który stara się być na bieżąco z najnowszymi technologicznymi trendami i dba o to, aby jego komputer był regularnie modernizowany. Większość graczy czyni to co 2-5 lat.

01.

GUILTY PLEASURES

Kim jest polski gracz? Co lubi, a o czym nie chce mówić na głos?

Szacunki z różnych źródeł sugerują, że w Polsce jest od 17 do 20 milionów zadeklarowanych graczy. W liczbie tej mieszczą się zarówno gracze hardcore'owi – poświęcający swojej pasji wiele godzin każdego tygodnia, jak i casuale, którzy grają regularnie, ale zdecydowanie mniej intensywnie. Co ciekawe, bez względu na kategorię, grupę czy stopień zaangażowania w gaming, jest jeden element wspólny dla większości graczy, a są to tzw. guilty pleasures. Grzeszne przyjemności to rzeczy bądź aktywności, które sprawiają radość, ale jednocześnie wywołują poczucie winy i wyrzuty sumienia. Niechętnie chwalimy się nimi przed osobami trzecimi. Z czym powiązane są najczęściej guilty pleasures graczy? Z przeprowadzonego badania wynika, że możemy wymienić dwie główne kategorie. Pierwsza z nich powiązana jest z czasem spędzonym na graniu w gry, druga natomiast z pieniędzmi, które gracze wydają na gaming.



1.1

Guilty pleasures:

czas

Polski gracz lubi grać w gry, ale niechętnie się tym chwali. Wiele elementów związanych z rozgrywką w ulubiony tytuł sprawia, że sympatycy elektronicznej rozrywki w kraju nad Wisłą wolą milczeć niż chwalić się swoimi dokonaniem. Okazuje się, że aż 47% graczy nie chce publicznie ujawnić, ile czasu spędziło, grając w gry. Co zaskakujące, 42,1% ankietowanych niechętnie chwali się ukończeniem danej produkcji bądź osiągnięciem w niej wymiernego sukcesu. Natomiast 41,5% graczy nie chce mówić o tym, co dokładnie robi w grze i jakim aktywnościom się oddaje. Z drugiej strony, ponad połowie graczy nie przeszkadza, aby głośno mówić o tym, w jakie dokładnie gry grają. Niechętnie jednak ujawniane są również informacje na temat około gamingowych aktywności, związanych choćby z czasem spędzonym na danej stronie internetowej czy w serwisie YouTube. Kolejno 43,1% oraz 35% respondentów uznało, że są to dla nich tematy, o których nie chcą mówić głośno.

graczy nie chce publicznie ujawnić, ile czasu spędziło, grając w gry

47%

graczy niechętnie chwali się ukończeniem danej produkcji

42,1%

graczy nie chce mówić o tym, co dokładnie robi w grze

41,5%

**O JAKICH SWOICH "GUILTY PLEASURES" (TYCH ZWIĄZANYCH Z GRAMI/GAMINGIEM) NIE MÓWIŚ GŁOŚNO?**

Dane w %, N=1032

■ Zupełnie się nie zgadzam
 ■ Raczej się nie zgadzam
 ■ Nie mam zdania
 ■ Raczej się zgadzam
 ■ Całkowicie się zgadzam

Nie mówię głośno o tym, ile czasu spędzam, grając.



Nie mówię głośno o tym, w jakie gry gram.



Nie mówię głośno o tym, co dokładnie robię w grach.



Nie mówię głośno o kupowaniu gier na wyprzedających.



Nie mówię głośno o tym, ile pieniędzy wydaję na kupowanie gier.



Nie chwalam się, kiedy wygrywam/kończę grę.



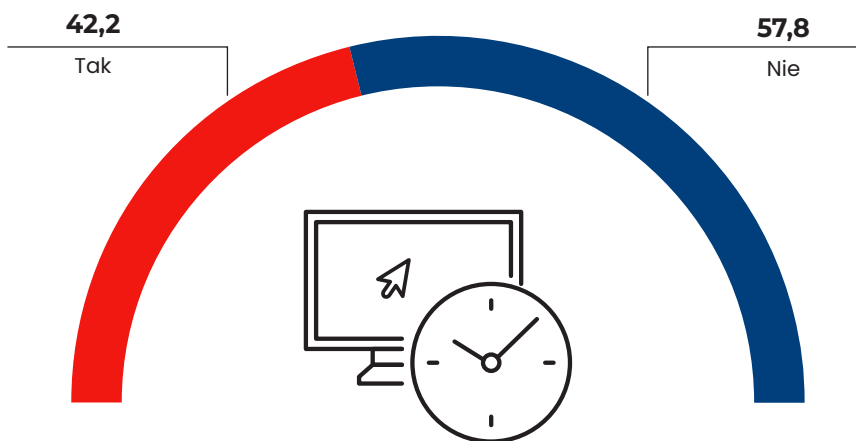
Nie mówię głośno o tym, ile pieniędzy wydaję na mikrotransakcje.





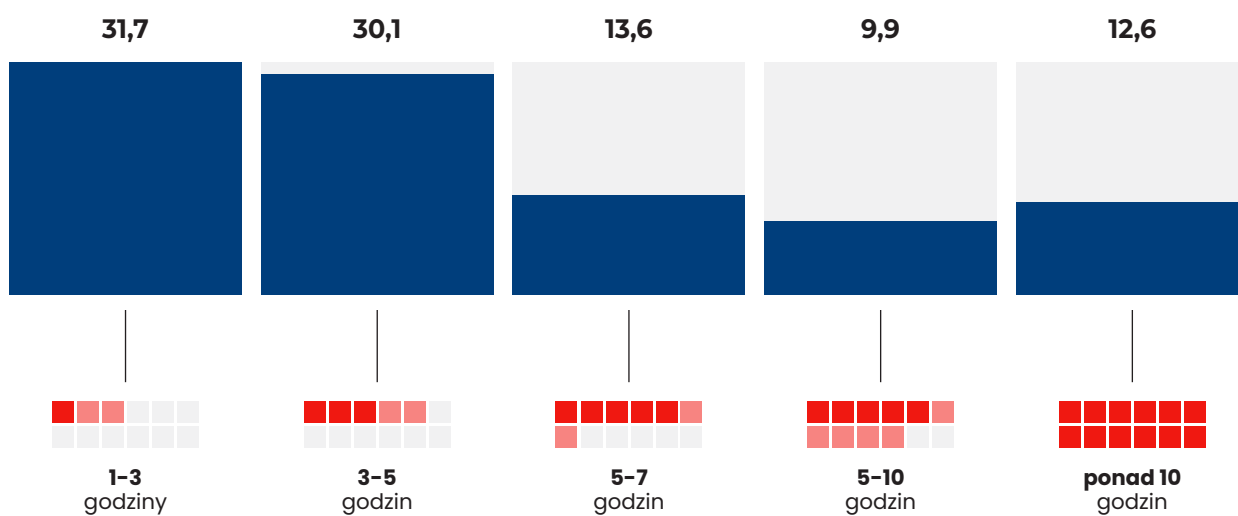
CZY OBECNIE SPĘDZASZ WIĘCEJ CZASU NA GRANIU NIŻ W MOMENCIE, GDY PO RAZ PIERWSZY ZACZAŁEŚ/-ĘŁAŚ GRAĆ W GRY WIDEO?


Dane w %, N=1032



ILE GODZIN TYGODNIOWO SPĘDZASZ NA GRANIU WIĘCEJ, NIŻ W MOMENCIE, GDY PO RAZ PIERWSZY ZACZAŁEŚ/-ĘŁAŚ GRAĆ W GRY WIDEO?

Dane w %, N=435





graczy przyznaje,
że najczęściej
wydaje pieniądze
na gry i dodatki

ponad
50%

1.2

Guilty pleasures: pieniądze

Polscy gracze niechętnie dzielą się również informacjami na temat tego, ile dokładnie inwestują w aktywności związane z gamingiem. Choć ponad połowa z nich przyznaje, że najczęściej wydaje pieniądze na gry i dodatki, to aż 40,9% badanych niechętnie zdradza, ile dokładnie przeznaczają na ich zakup. Ścisłe skrywaną przez graczy tajemnicą są również kwoty, jakie wydają w ulubionych tytułach w ramach mikrotransakcji. Choć stosunkowo rzadko polski gracz inwestuje w tego typu dodatki (zaledwie 4,9% ankietowanych), to aż 40% osób z tej grupy podkreśla, iż wstydzi się o tym mówić głośno. Podobnie wygląda statystyka dotycząca zakupów online, gdyż aż 48,5% ankietowanych woli nie wspominać o kwotach, jakie wydają w sieci. Co ciekawe, grzeszne przyjemności graczy są powiązane również z kupowaniem gier na wyprzedających. Niemal 1/3 graczy uznaje to za powód do wstydu.



JAKIE SĄ TWOJE GUILTY PLEASURES (ZWIĄZANE Z CZASEM SPĘDZONYM PRZED KOMPUTEREM)? CZYM NIE CHWALISZ SIĘ PRZED SWOIMI BLISKIMI?

Dane w %, N=1032

- Zupełnie się nie zgadzam
- Raczej się nie zgadzam
- Nie mam zdania
- Raczej się zgadzam
- Całkowicie się zgadzam

Nie mówię głośno o tym, ile pieniędzy wydaję na zakupy online.



Nie mówię głośno o tym, ile czasu spędzam na danej stronie www.



Nie mówię głośno o tym, ile pieniędzy wydaję na mikrotransakcje.



Nie mówię głośno o tym, ile czasu spędzam na You Tube.

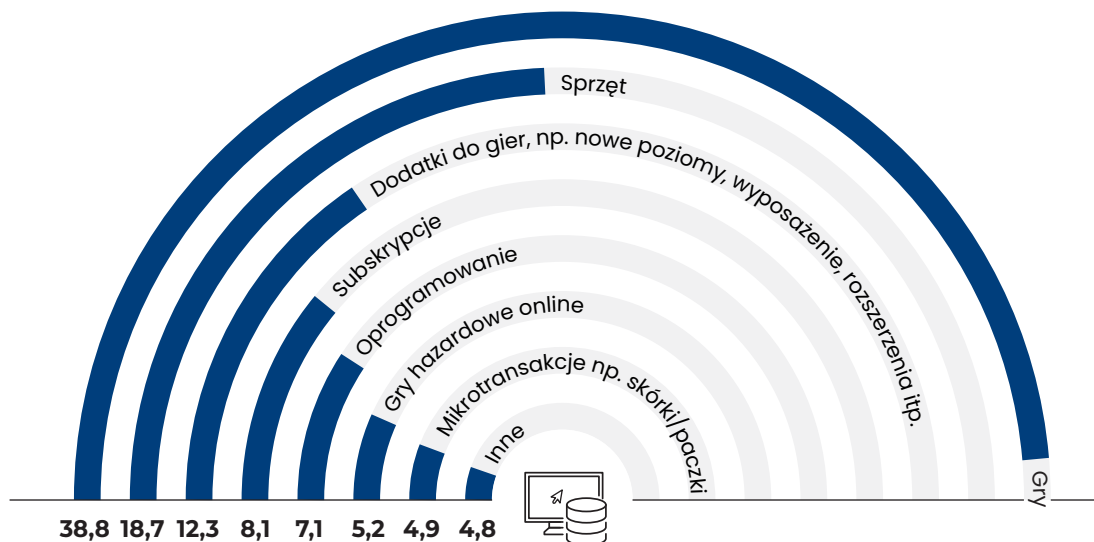


Nie mówię głośno o tym, których influencerów / które profile w mediach społecznościowych obserwuję.



W JAKI OBSZAR ZWIĄZANY Z GRANIEM / GAMINGIEM NAJCHĘTNIEJ INWESTUJESZ PIENIĄDZE?

Dane w %, N=1032



Dlaczego gramy?

Do tej pory mogłoby się wydawać, że polski gracz najchętniej nie dzieliłby się szczegółami o swoim hobby z innymi. Dlaczego zatem w ogóle gramy? Okazuje się, że gry to nie tylko forma rozrywki i zabawy, choć taki powód wskazuje zdecydowana większość graczy. Granie pomaga również odpocząć od, czasami nudnej, rzeczywistości oraz pozwala na odkrycie nowych, interesujących miejsc i światów. Co więcej, możliwość zagłębienia się w dany świat gry i jego eksploracja skupiona na odkrywaniu tajemnic, w tym ukrytych przejść czy sekretów, stanowi ważny powód do konsumowania tego typu treści dla ponad 67% graczy. Gry zapewniają również poczucie wolności i swobody.



Dążenie do ciągłego rozwoju jest z nami od zawsze. Od dawien dawna poszukujemy innowacyjnych pomysłów, które pomogą nam radzić sobie z trudnościami codziennego życia. W naturze człowieka leży pragnienie poszukiwania udogodnień oraz zdobywania umiejętności, które pozwolą nam nadążyć za postępem technologicznym.

Młode pokolenie potrafi fantastycznie się odnaleźć w tej roli „poszukiwaczy”, by uczyć się nowych umiejętności. Gry komputerowe stały się dla nich niezastąpionym narzędziem rozwoju. To właśnie w grach mają oni możliwość eksperymentowania i popełniania błędów, co prowadzi do nauki wielu cennych umiejętności. To wirtualne środowisko stało się dla nich dość szybko wspaniałą przestrzenią do doskonalenia komunikacji, opanowywania języków, rozwijania umiejętności współpracy, multitaskingu, rozwijania koordynacji czy też koncentracji. Dla młodych ludzi, korzystanie z czasu spędzanego przy komputerze może być cennym przygotowaniem do dorosłości. Można zatem śmiało stwierdzić, że obecnie gry komputerowe są nie tylko formą rozrywki, ale także platformą, na której młodzi mogą zdobywać życiowe umiejętności, rozwijać się i przygotowywać do wyzwań przyszłości.



Urszula Klimczak
Performance Coach NAVI

Z drugiej strony, ankietowani podkreślali także, iż to chęć do rywalizacji, pokonywania wyzwań i zdobywania nagród czy osiągnięć sprawia, że gaming jest ich ulubioną formą rozrywki. Aż 83,3% graczy podkreśla, że wyzwania, jakie stawiają przed nimi gry, to główny powód, dla którego grają. Ponad 2/3 ankietowanych dodaje, że możliwość osiągnięcia konkretnej gratyfikacji oraz sukcesu to równie istotne czynniki, które zachęcają do rozgrywki. A skoro już mówimy o sukcesie, to jest nim niewątpliwie ukończenie gry od A do Z. Dążenie do perfekcji jest bowiem dla 69,2% graczy powodem, dla którego grają.

Bezpośrednia rywalizacja z innymi graczami i odnoszenie nad nimi zwycięstw to z kolei istotny powód do grania dla 62,4% badanych. Ogólnie polscy gracze doceniają także aspekty społeczne gamingu: 58,6% osób twierdzi, że grają, ponieważ lubią wchodzić w interakcje z innymi graczami, a nieco ponad połowa twierdzi, że poczucie bycia częścią społeczności to dla nich jedna z głównych motywacji do grania.

graczy podkreśla,
że głównym powodem,
dla którego grają są,
wyzwania, jakie stawiają
przed nimi gry

83,3%

graczy przyznaje,
że głównym powodem,
dla którego grają, jest
dążenie do perfekcji

69,2%

graczy przyznaje,
że głównym powodem,
dla którego grają, jest
eksploracja skupiona
na odkrywaniu tajemnic,
w tym ukrytych przejść
czy sekretów

67,5%

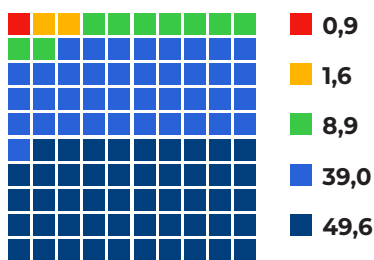


DLACZEGO GRASZ? W JAKIM STOPNIU ZGADZASZ SIĘ LUB NIE ZGADZASZ Z PODANYMI PONIŻEJ POWODAMI?

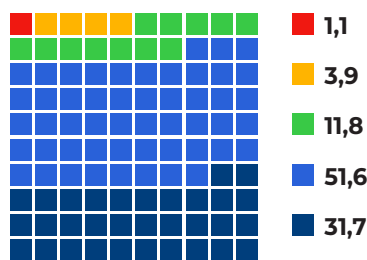
Dane w %, N=1032

- Zupełnie się nie zgadzam
- Raczej się nie zgadzam
- Nie mam zdania
- Raczej się zgadzam
- Całkowicie się zgadzam

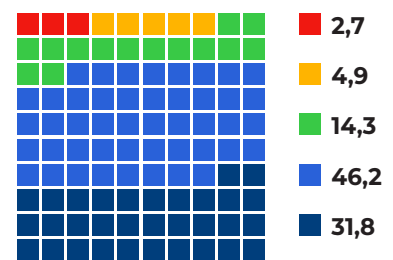
Gram, bo to dla mnie forma zabawy i rozrywki.



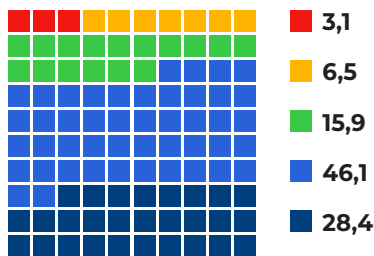
Gram, ponieważ lubię pokonywać kolejne poziomy.



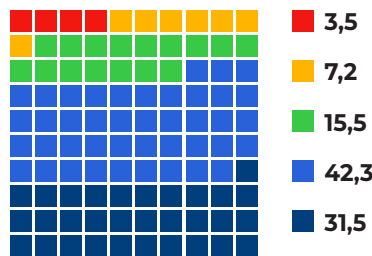
Gram, bo lubię odpocząć od nudnej rzeczywistości.



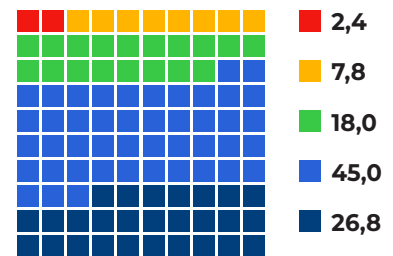
Gram, bo lubię zdobywać nagrody/osiągnięcia.



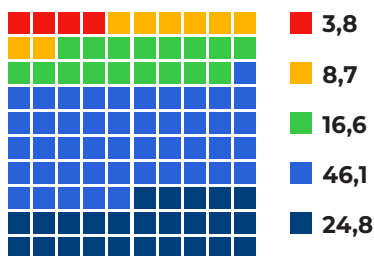
Gram, ponieważ lubię odkrywać nowe światy (inne od świata rzeczywistego).



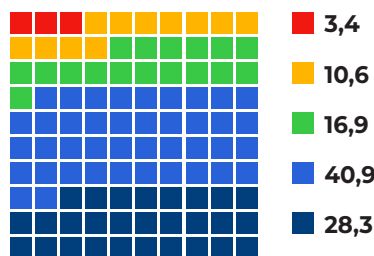
Gram, bo lubię osiągać sukcesy.



Gram, bo lubię uczucie wolności i swobody/autonomii w wirtualnym świecie.



Gram, ponieważ lubię przejść grę od A do Z; dążę do perfekcji.



02.

PODWÓJNA NATURA

Wiemy już, że gracze niechętnie dzielą się z innymi informacjami na temat swojego hobby. Gry i związane z nimi aktywności wywołują poczucie winy, skąd jednak się ono bierze? Nasze grzeszne przyjemności mogą być związane z tym, że np. środowisko, w którym funkcjonujemy na co dzień, nie podziela naszych zainteresowań. Co więcej, gry wciąż są postrzegane stereotypowo jako mało wartościowa forma rozrywki. Polscy gracze jednak ze stereotypami nie mają nic wspólnego. Tutaj ujawnia się bowiem pewna podwójna natura – gracza i... Właśnie, kogo? Ucznia, sympatyka seriali, osoby chcącej pozostawać w kontakcie z bliskim itd., itp. Polscy gracze korzystający z komputerów, bez względu na to, czy stacjonarnych, czy przenośnych, chcą wykorzystać ich pełen potencjał. Jak wynika z przeprowadzonego badania – polski gracz uwielbia grać, ale chce też właśnie uczyć się, pracować czy pozostawać w kontakcie z innymi.



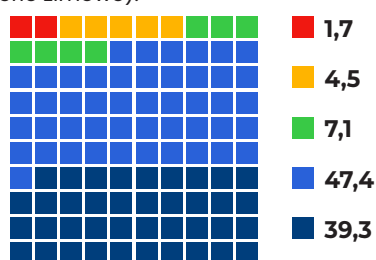


JAK ŁĄCZYSZ GRANIE / GAMING Z INNYMI CODZIENNYMI OBOWIĄZKAMI? W JAKIM STOPNIU ZGADZASZ SIĘ LUB NIE ZGADZASZ Z PONIŻSZYMI STWIERDZENIAMI?

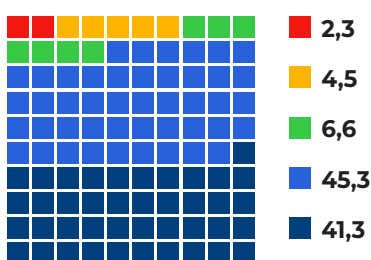
Dane w %, N=1021

■ Zupełnie się nie zgadzam
 ■ Raczej się nie zgadzam
 ■ Nie mam zdania
 ■ Raczej się zgadzam
 ■ Całkowicie się zgadzam

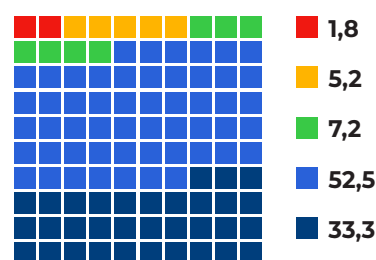
Gram w czasie wolnym (urlop / dni wolne / wakacje letnie / ferie zimowe).



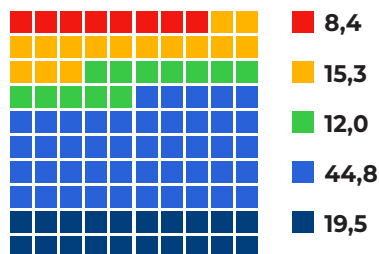
Gram w weekendy.



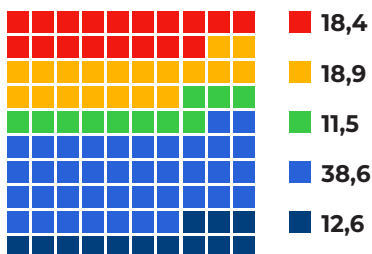
Gram wieczorami.



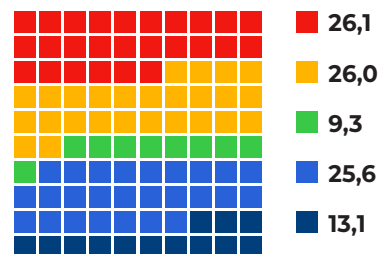
Gram w przerwach od pracy/ nauki.



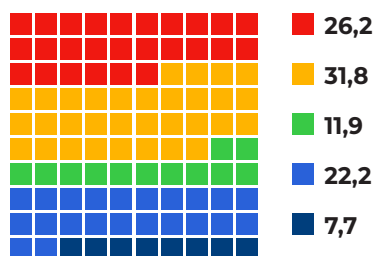
Gram podróżując / przemieszczając się z miejsca na miejsce (w pociągu/ autobusie).



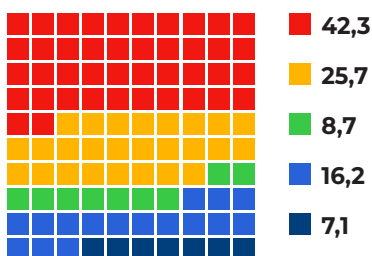
Gram w nocy (po godz. 24.00).



Gram w czasie, który powinienem/ powinnam poświęcić na pracę/naukę.



Gram wczesnie rano (przed pracą/ szkołą/uczelnią).





**DO CZEGO / W JAKICH CELACH NAJCZĘŚCIEJ UŻYWASZ KOMPUTERA?
UPORZĄDKUJ NASTĘPUJĄCE STWIERDZENIA W KOLEJNOŚCI OD 1 DO 4.**

Dane w %, N=1021

■ Poziom 1
 ■ Poziom 2
 ■ Poziom 3
 ■ Poziom 4

Używam komputera w ramach rozrywki (np. oglądania filmów / słuchania muzyki).



Używam komputera do pracy/nauki.



Używam komputera do gier.



Używam komputera, aby pozostać w kontakcie z bliskimi (przyjaciółmi/rodziną).



graczy zamyka się
w przedziale wiekowym
18-44 lata

80,4%

2.1

Archetypy graczy – kim jesteśmy?

Taktyk, odkrywca, a może zdobywca? Jest wiele archetypów graczy powiązanych z tym, w co, jak i dlaczego grają. Taktycy cenią sobie produkcje, w których muszą wykazać się swoją inteligencją i umiejętnościami. Tym samym gry logiczne i strategiczne to ich ulubione gatunki. Odkrywczy z kolei chcą regularnie odkrywać nowe rzeczy i eksplorować wirtualne światy. Najczęściej sięgają po gry przygodowe, akcji czy fabularne. Są też i zdobywcy, którzy rozmiłowali się w wyzwaniach i rywalizacji. Wyznają oni zasadę – “im trudniej, tym lepiej”. Zdobycy lubią gonić za osiągnięciami oraz skokami adrenaliny podczas bezpośredniej rywalizacji z innymi graczami. Cenią sobie gry sportowe, sieciowe, a także wymagające gry akcji.

Kto kryje się jednak za poszczególnymi archetypami graczy? Płeć piękna zdecydowanie chętniej sięga po gry przygodowe, symulacyjne, logiczne i edukacyjne. Kobiety również istotnie częściej wskazywały, że grają, bo to dla nich forma zabawy i rozrywki.

Jak na tym tle wypadają panowie? Nie będzie dużym zaskoczeniem stwierdzenie, że mężczyźni zdecydowanie chętniej sięgają po gry fabularne, strategiczne i sportowe niż innego typu tytuły. Co więcej, częściej podkreślają oni, że grają, ponieważ lubią poczucie wolności i swobody w wirtualnym świecie, oraz że rozgrywka zapewnia im poczucie dążenia do czegoś ważnego.

Tym samym panie to częściej taktycy, panowie z kolei – zdobywcy. Interesujące jest to, że przedstawiciele obu płci odnajdują się jako odkrywcy.

Okazuje się jednak, że pewne upodobania zmieniają się z wiekiem. Aż 80,4% graczy z Polski zamyka się w przedziale wiekowym 18–44 lata. Z tego grona natomiast najwięcej graczy ma obecnie od 25 do 34 lat (29,8%). Nieco w tyle pozostają młodszy pasjonaci elektronicznej rozrywki (18–24 lata), którzy stanowią 26,6% badanych. Spadek graczy w Polsce możemy dostrzec wraz ze wzrostem wieku. W przedziale wiekowym 25–44 jako gracze deklaruje się 24% osób badanych. Jeszcze dobitniej widać to wśród użytkowników w wieku 45 lat i więcej, którzy stanowią około 19,6% wszystkich graczy. Co istotne, zaledwie 2,1% badanych powyżej 64. roku życia deklaruje się jako gracz. Co ciekawe, wraz ze wzrostem wieku spada zainteresowanie grami fabularnymi, a wzrasta logicznymi.

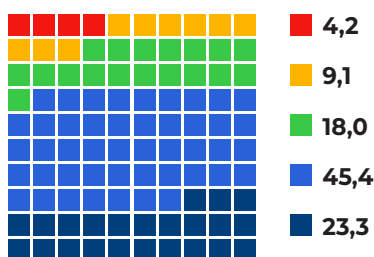


DLACZEGO GRASZ? W JAKIM STOPNIU ZGADZASZ SIĘ LUB NIE ZGADZASZ Z PODANYMI PONIŻEJ POWODAMI?

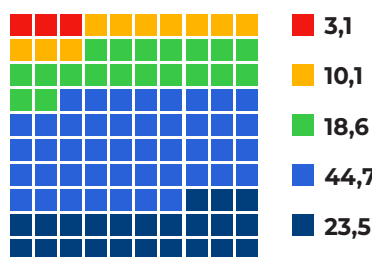
Dane w %, N=1032

- Zupełnie się nie zgadzam
- Raczej się nie zgadzam
- Nie mam zdania
- Raczej się zgadzam
- Całkowicie się zgadzam

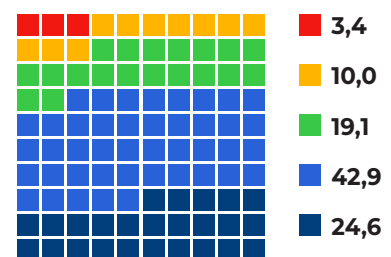
Gram, bo lubię osiągać jak najlepsze wyniki w potyczkach.



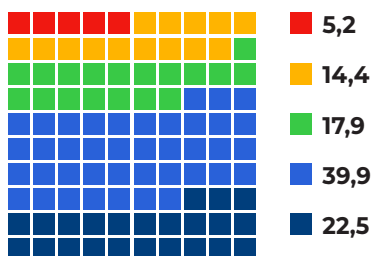
Gram, ponieważ lubię kreować / wprowadzać zmiany w danym świecie.



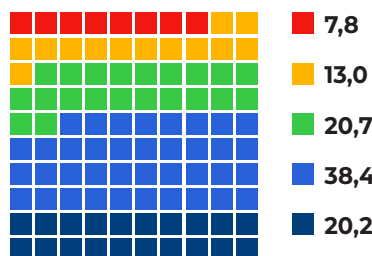
Gram, ponieważ lubię znajdować ukryte przejścia / easter eggs / sekretne miejsca.



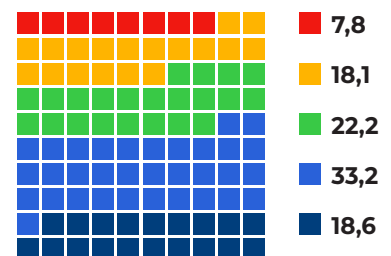
Gram, ponieważ lubię pokonywać innych graczy.



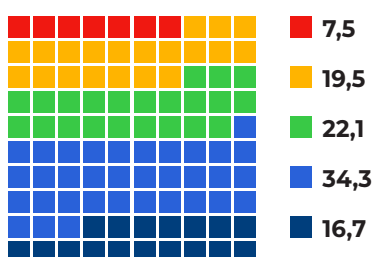
Gram, ponieważ lubię spędzać czas / wchodzić w interakcję z innymi graczami.



Gram, ponieważ lubię czuć się częścią większej społeczności.



Gram, bo to daje mi poczucie, że dążę do czegoś ważnego/znaczącego.





JAKIE GATUNKI GIER PREFERUJESZ? UŁÓŻ ODPOWIEDZI W KOLEJNOŚCI OD 1 DO 8 (GDZIE "1" OZNACZA NAJCZĘŚCIEJ WYBIERANE GRY, A "8" TE WYBIERANE NAJRZADZIEJ).

Dane w %, N=1032

Poziom 1 Poziom 2 Poziom 3 Poziom 4 Poziom 5 Poziom 6 Poziom 7 Poziom 8

Przygodowe



Strategiczne



Zręcznościowe



Fabularne



Logiczne



Symulacyjne



Sportowe



Edukacyjne



graczy twierdzi, że jego rodzina negatywnie odnosi się do gamingu

tylko
6,6%

2.2

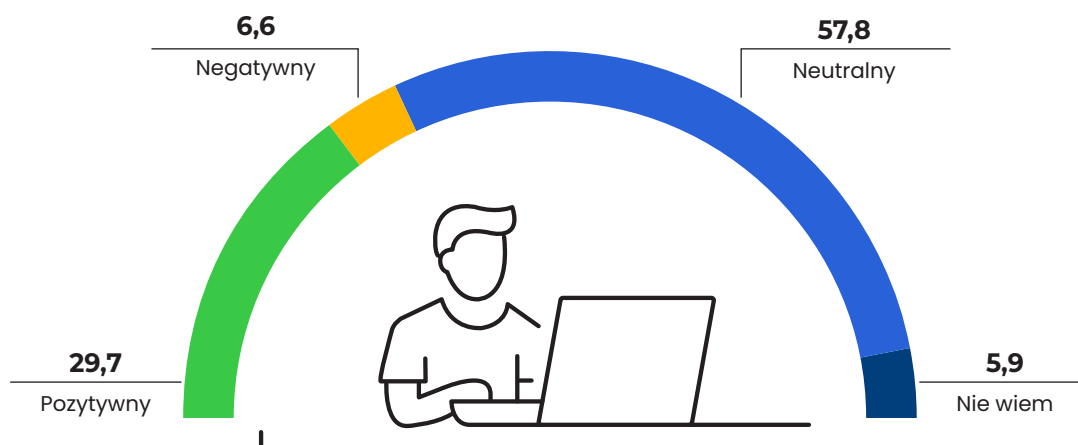
Stosunek bliskich do gamingu

Nie wszyscy muszą podzielać zamiłowania gracza do jego pasji. Czasami nawet osoby z najbliższego otoczenia bywają krytyczne i sceptyczne w stosunku do gamingu. Średnio zaledwie co trzeci gracz deklaruje, że stosunek jego bliskich do gier jest pozytywny. Z kolei ponad połowa twierdzi, że jego najbliżsi są co najwyżej neutralnie nastawieni w stosunku do jego pasji. Pocięszające jest jednak to, że zaledwie 6,6% osób twierdzi jednoznacznie, że jego rodzina negatywnie odnosi się do gamingu.



JAKI JEST STOSUNEK TWOICH BLISKICH DO TWOJEJ PASJI DO GIER/GAMINGU?

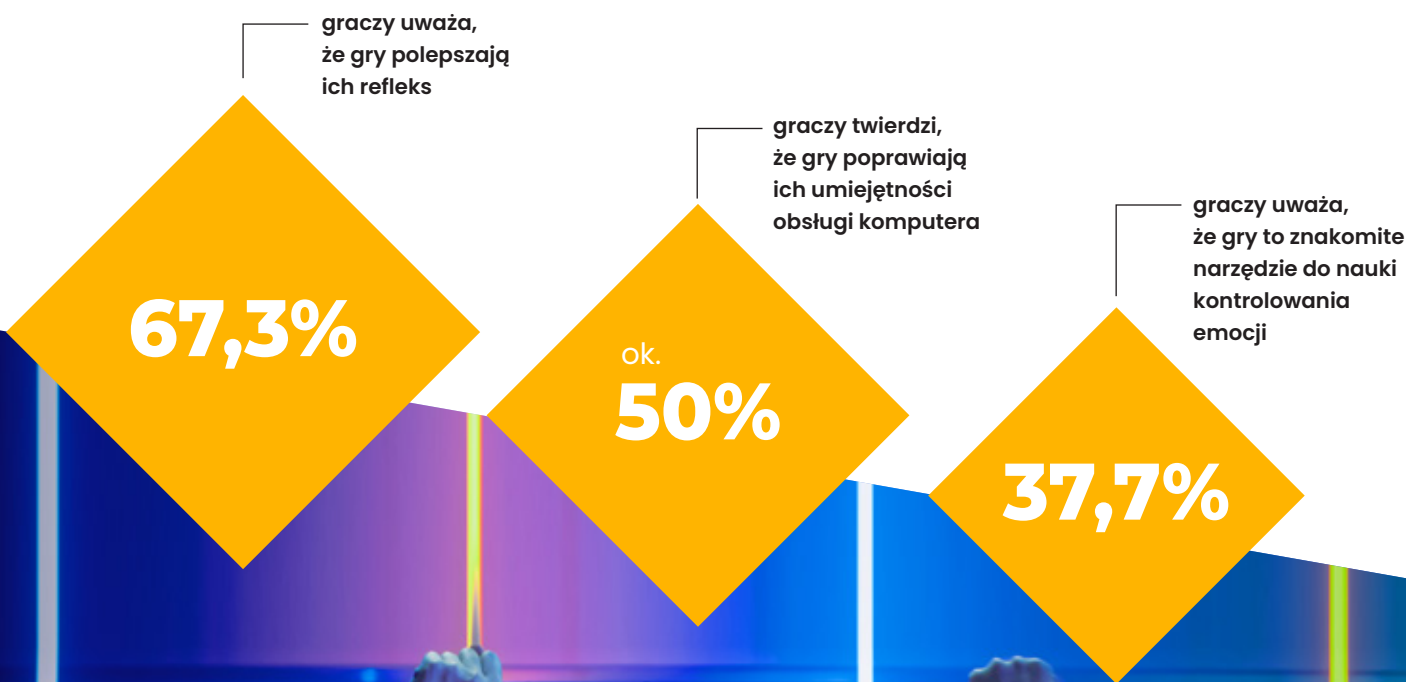
Dane w %, N=1032



2.3

Druga strona grania: co nam dają gry oprócz rozrywki?

Negatywne postrzeganie gier często wiąże się z brakiem wiedzy na ich temat, jak również ze stereotypowym do nich podejściem. Sami gracze dostrzegają mnóstwo zalet niezwiązanych tylko z rozrywką, które zapewniają im gry. Dwóch na trzech użytkowników odpowiada, że gry polepszają ich refleks. Niemal połowa twierdzi z kolei, że poprawiają one ich umiejętności obsługi komputera, znajomość języków obcych oraz koordynację ruchową. Dla ponad 1/3 graczy, gry to również znakomite narzędzie do nauki kontrolowania emocji. Najbardziej wskazywaną przez graczy umiejętnością, w której rozwoju pomagają gry, jest programowanie, ale nawet w jego przypadku ponad 20% badanych wskazało to jako najlepszą odpowiedź.





KTÓRE Z WYMIENIONYCH UMIEJĘTNOŚCI GRY POMAGAJĄ CI ROZWIJAĆ NAJBARDZIEJ? USZEREKUJ NASTĘPUJĄCE STWIERDZENIA W KOLEJNOŚCI OD 1 DO 7.

Dane w %, N=1032

■ Poziom 1
 ■ Poziom 2
 ■ Poziom 3
 ■ Poziom 4
 ■ Poziom 5
 ■ Poziom 6
 ■ Poziom 7

Refleks



Umiejętności obsługi komputera



Znajomość języków obcych



Koordynacja ruchowa



Kontrolowanie emocji



Umiejętności społeczne



Programowanie



2.4

Nie tylko gry

Można by powiedzieć, że w gry grać kochamy, ale nie tylko – polski gracz wykorzystuje bowiem komputer nie tylko do gier. Do czego jeszcze? Między innymi do pracy czy nauki i 38,2% osób wskazuje je jako najważniejsze powody, dla których zasiada przed komputerem. Na drugim miejscu znalazła się szeroko pojęta rozrywka (z wyłączeniem grania w gry), czyli oglądanie filmów i seriali czy słuchanie muzyki. Co ciekawe, rozgrywka w ulubioną grę jest dopiero na trzecim miejscu wśród najpopularniejszych aktywności związanych z komputerem. Najbardziej wybieranym celem korzystania z komputera jest natomiast chęć pozostania w kontakcie z bliskim, a więc mówimy tu m.in. o wykorzystaniu różnego rodzaju komunikatorów. Na tę aktywność wskazuje zaledwie 1 na 10 polskich graczy. Jak zatem doskonale widać, na komputerach nie tylko gry.

graczy wskazuje pracę i naukę jako najważniejsze powody, dla których zasiadają przed komputerem

38,2%

**CO ROBISZ W RAMACH GAMINGU (NIE TYLKO W RAMACH SAMEGO GRANIA)?
UŁÓŻ ODPOWIEDZI W KOLEJNOŚCI OD 1 DO 8.**

Dane w %, N=1032

■ Poziom 1
 ■ Poziom 2
 ■ Poziom 3
 ■ Poziom 4
 ■ Poziom 5
 ■ Poziom 6
 ■ Poziom 7
 ■ Poziom 8

Po prostu gram.



Szukam/wybieram następną grę, w którą chcę zagrać.



Oglądam rozgrywki online / transmisje na żywo.



Oglądam/czytam recenzje (gier/sprzętu).



Oglądam/czytam samouczki/tutoriali.



Wchodzę w interakcje z innymi graczami (wykorzystując np. Discord, fora, czaty).



Obserwuję profile ulubionych graczy.



Streamuję.



03.

CO NAS „KREĆCI” W PC?

Popularność komputerów wśród polskich graczy nie powinna nikogo dziwić. Współczesny gracz nie ma nic wspólnego ze stereotypowym wizerunkiem osoby skupionej tylko i wyłącznie na jednym aspekcie urządzenia. Obecnie, bez względu na to, czy mówimy tu o laptopie, czy o komputerze stacjonarnym, gracze wyjątkowo cenią sobie wysoką wydajność PC-tów. Gwarantowana jest ona między innymi możliwością konfiguracji podzespołów, jak choćby procesora, karty graficznej czy płyty głównej. Do tego dochodzi wszechstronność komputerów, która sprawia, że te nie są jedynie narzędziem dedykowanym rozrywce, ale mogą pomóc także w pracy, nauce, rozwijaniu pasji, samorealizacji czy w komunikacji. Dlaczego jednak gracze wybierają PC, co w nim najbardziej cenią i jak, poza graniem, spędzają przy nim czas?



graczy
wybiera
mobilność
laptopów

35,8%

3.1

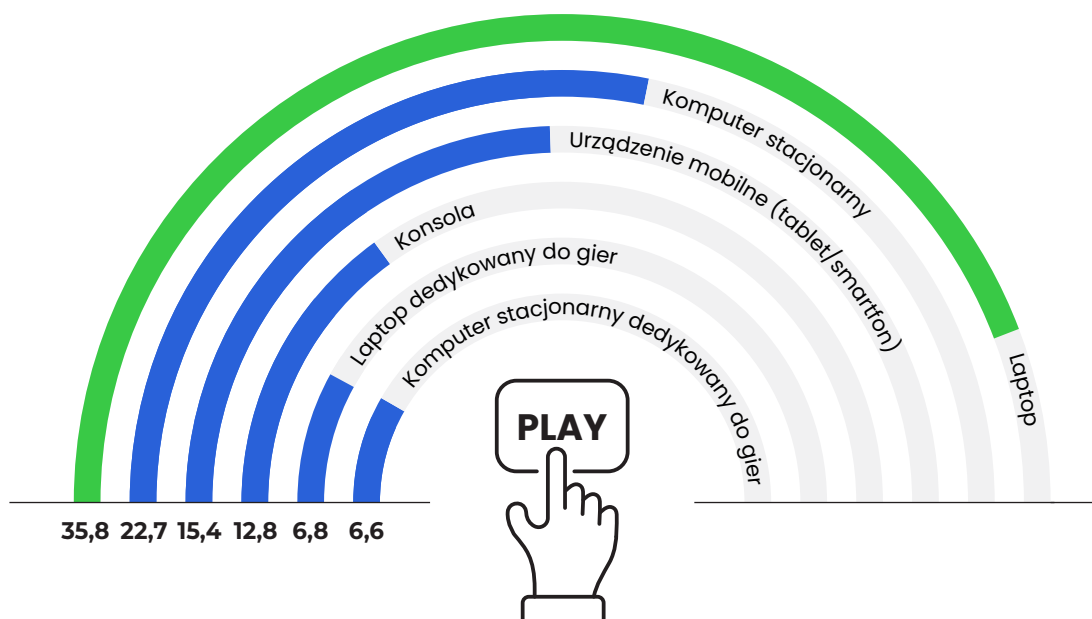
Na czym najchętniej grają Polacy?

Na jakim sprzęcie najczęściej gramy? Ponad połowa badanych wskazuje na komputer, z czego 35,8% wybiera mobilność laptopów, z kolei 22,7% klasyczne rozwiązania w postaci stacjonarnego PC. Coś w tej swobodzie użytkowania musi być, bowiem urządzenia mobilne, jak choćby tablety czy smartfony, również uplasowały się wysoko na liście najchętniej wybieranych urządzeń do gamingu. Co ciekawe, wybierając komputer do gier, nie zawsze zależy nam na modelach dedykowanych graniu. Tylko 6,8% badanych korzysta z laptopa gamingowego, a jeszcze mniej z komputera stacjonarnego stworzonego do grania. Może to być spowodowane tym, że polski gracz bardzo mocno ceni sobie właśnie multi funkcjonalność PC-tów.



NA JAKIM SPRZĘCIE GRASZ NAJCZĘŚCIEJ?

Dane w %, N=1032



3.2

Ile czasu spędzamy przed komputerem?

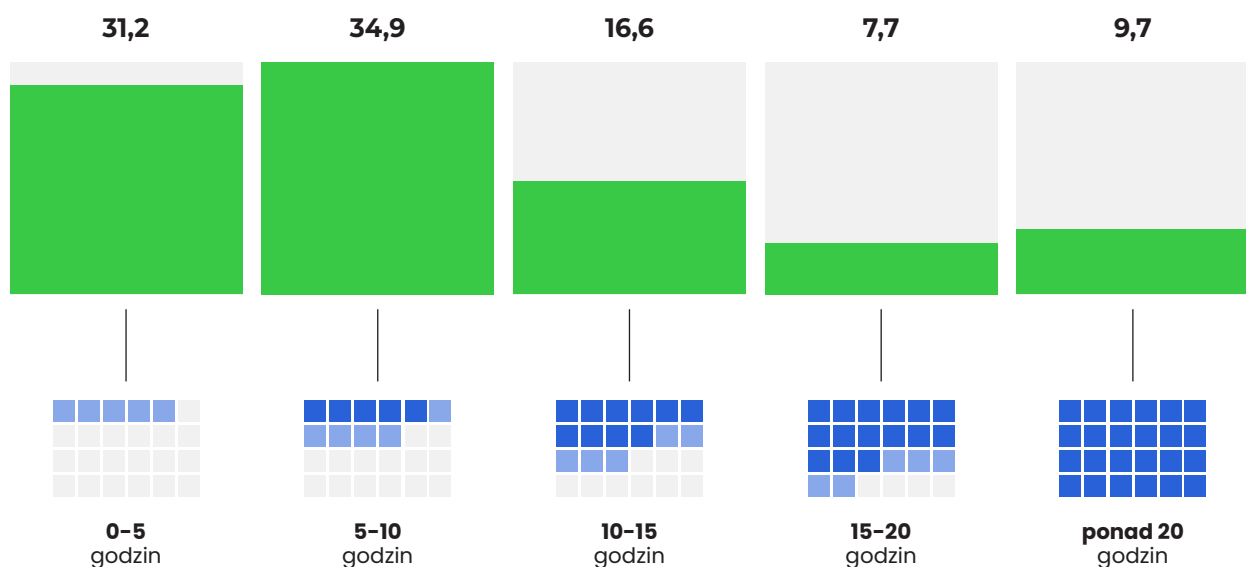
Polski gracz lubi grać, co do tego nie ma żadnych wątpliwości. Co dziesiąty badany przyznał, że tygodniowo spędza na graniu ponad 20 godzin. Natomiast niemal 1/3 przyznaje, że poświęca na ten rodzaj aktywności od 10 do 15 godzin każdego tygodnia. Najczęściej gramy na komputerze stacjonarnym bądź laptopie, co czyni 83,7% badanych.

Jednak czas spędzony przed komputerem poświęcamy nie tylko na granie. Co już wykazaliśmy, polski gracz traktuje komputer niczym pewnego rodzaju centrum dowodzenia. Ponad 1/3 osób odpowiedziała, że najczęściej używa PC do pracy bądź nauki. Z kolei co czwarty użytkownik najchętniej wykorzystuje go do rozrywki: słuchania muzyki czy oglądania filmów bądź seriali. Ten sposób spędzania wolnego czasu przy komputerze jest popularniejszy nawet od gier, które są najczęstszą aktywnością związaną z PC dla 23,9% użytkowników.



ILE SWOJEGO "WOLNEGO CZASU" (KIEDY NIE PRACUJESZ / NIE UCZYSZ SIĘ / NIE STUDIujesz I NIE JESTEŚ DO NICZEGO ZOBOWIĄZANY – TO, CO ROBISZ, JEST CAŁKOWICIE TWOIM WYBOREM) SPĘDZASZ KAŻDEGO TYGODNIA PRZED EKRANEM KOMPUTERA?

Dane w %, N=1021





Generalnie komputery fascynowały mnie od małego. Gdy miałem 3 lata, tata pierwszy raz pokazał mi komputer. Potem, gdy miałem 12-13 lat, dostałem swój własny i to zainteresowanie jeszcze wzrosło. Od tamtego czasu sporo siedzę przy komputerze.

Myślę, że za dzieciaka i w czasach studenckich to były 2-3 godziny dziennie, bo jednak sporo czasu poświęcałem na inne aktywności, typu sport, spotkania ze znajomymi, czasami... nie, na naukę jednak nie. Kiedy poszedłem do pracy, do pierwszej pracy biurowej, przy komputerze spędzałem 8 godzin w biurze, a potem często relaks w domu to kolejne 4-5 godzin. Także w moim przypadku było to dużo, zwłaszcza gdy zacząłem swoją własną działalność. Planowanie odcinków, pisanie scenariuszy czy nagrywanie na YouTube, to wszystko składało się na czas spędzany przy komputerze. Czasem zdarzały się przecież nawet 24-godzinne streamy. Teraz, gdy mam rodzinę, kiedy pojawiła się córka, ten czas na pewno ograniczyłem, tzn. nie siedzę już po 10-12h przy komputerze, tylko powiedzmy 7-8, a te 4 „zaoszczędzone” godziny poświęcam właśnie na rodzinę i córę.



Piotr 'Izak' Skowyrski

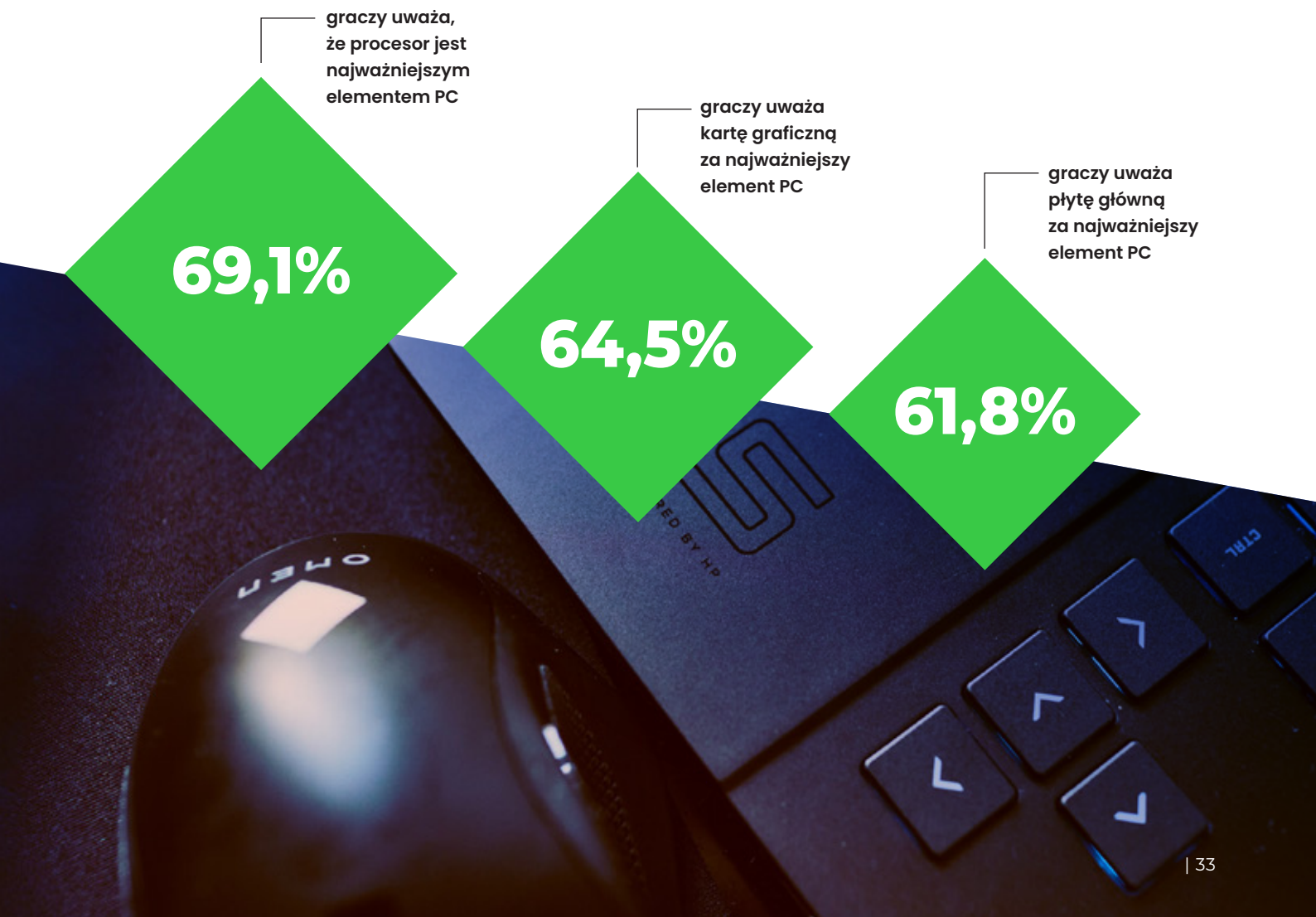
Komentator esportowy, gracz,
streamer, przedsiębiorca

3.3

Jakie elementy komputera i urządzenia peryferyjne są najważniejsze

Śmiało możemy stwierdzić, że komputer jest jednym z najważniejszych urządzeń dla polskiego gracza. Jak już bowiem wspomniano, wykorzystujemy go nie tylko do gier, ale i pracy, nauki czy komunikacji. Potwierdzają to także opinie badanych odnośnie najczęściej używanych urządzeń peryferyjnych. Nie wyobrażamy sobie PC bez towarzystwa klawiatury, myszy oraz monitora. Istotna jest jednak nie tylko kontrola i obraz, ale także dźwięk. Słuchawki i głośniki to kolejne akcesoria, bez których zdecydowanie ponad połowa użytkowników nie wyobraża sobie funkcjonowania. Średnio co trzeci badany stwierdza, że często korzysta również z mikrofonu, natomiast co piąty z kamery internetowej. Nie interesuje nas natomiast wirtualna rzeczywistość – 2/3 graczy odpowiedziało, że nie korzysta na co dzień z gogli VR.

To tyle, jeśli chodzi o urządzenia peryferyjne, ale na jakie jeszcze elementy zestawu komputerowego najczęściej zwracają uwagę gracze? Ponad 2/3 badanych wskazuje na procesor jako najważniejszy element każdego PC. Na miejscu drugim z niewielką stratą znalazła się karta graficzna, natomiast podium zamyka płyta główna.



graczy uważa, że procesor jest najważniejszym elementem PC

graczy uważa kartę graficzną za najważniejszy element PC

graczy uważa płytę główną za najważniejszy element PC

69,1%

64,5%

61,8%



**CO JEST NAJWAŻNIEJSZYM ELEMENTEM TWOJEGO „ZESTAWU” KOMPUTEROWEGO?
USZEREŻUJ SWOJE ODPOWIEDZI W KOLEJNOŚCI OD 1 DO 8 (GDZIE "1" OZNACZA
NAJWAŻNIEJSZY ELEMENT, A "8" TEN NAJMNIJ WAŻNY).**

Dane w %, N=1021

■ Poziom 1
 ■ Poziom 2
 ■ Poziom 3
 ■ Poziom 4
 ■ Poziom 5
 ■ Poziom 6
 ■ Poziom 7
 ■ Poziom 8

Processor



Karta graficzna



Płyta główna



Monitor



Klawiatura



Mysz



Słuchawki



Głośniki



graczy
posiada co najmniej
2 gotowe do użycia
komputery

44,9%

3.4

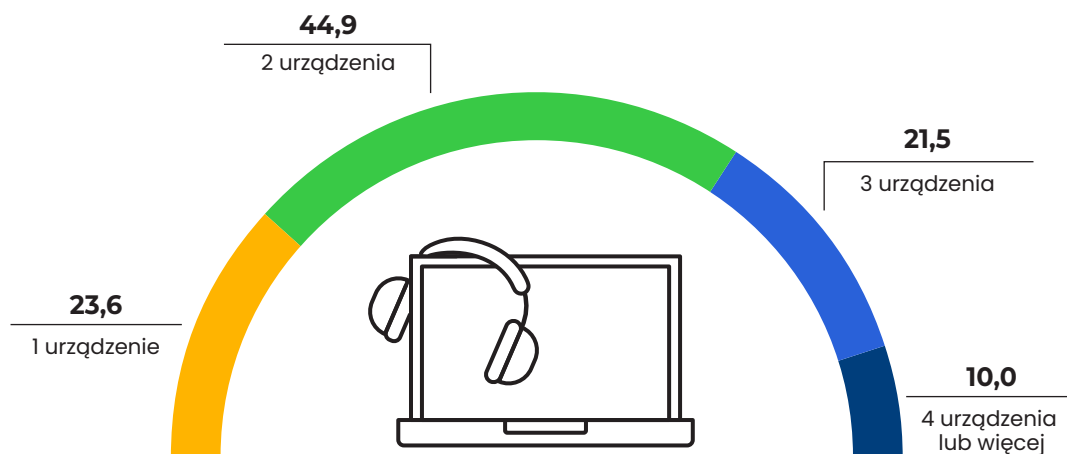
Ile urządzeń posiadamy

We współczesnym świecie jedno urządzenie do pracy czy rozrywki już nam nie wystarcza. Niemal połowa zapytanych osób stwierdziła, że posiada w domu co najmniej dwa gotowe do użycia komputery (stacjonarny bądź laptop). Co piąty użytkownik posiada z kolei aż trzy tego typu sprzęty. Co wybieramy częściej: laptop czy komputer stacjonarny? Ponad jedna trzecia badanych deklaruje, że posiada urządzenie każdego typu. Warto tu jednak podkreślić, że aż 42% graczy wskazuje, iż posiada tylko laptopy. Natomiast w przypadku komputerów stacjonarnych ten współczynnik wynosi zaledwie 9,3%. O użyteczności i popularności komputerów nie trzeba chyba nikogo przekonywać, ale warto zwrócić uwagę na to, że zaledwie 1,1% badanych zadeklarowało, iż nie posiada ani komputera stacjonarnego, ani laptopa.



ILE GOTOWYCH DO UŻYCIA URZĄDZEŃ (LAPTOP / KOMPUTER STACJONARNY) JEST DOSTĘPNYCH W TWOIM DOMU?

Dane w %, N=1021



graczy
modernizuje
sprzęt
co 2-5 lat

37,1%

3.3

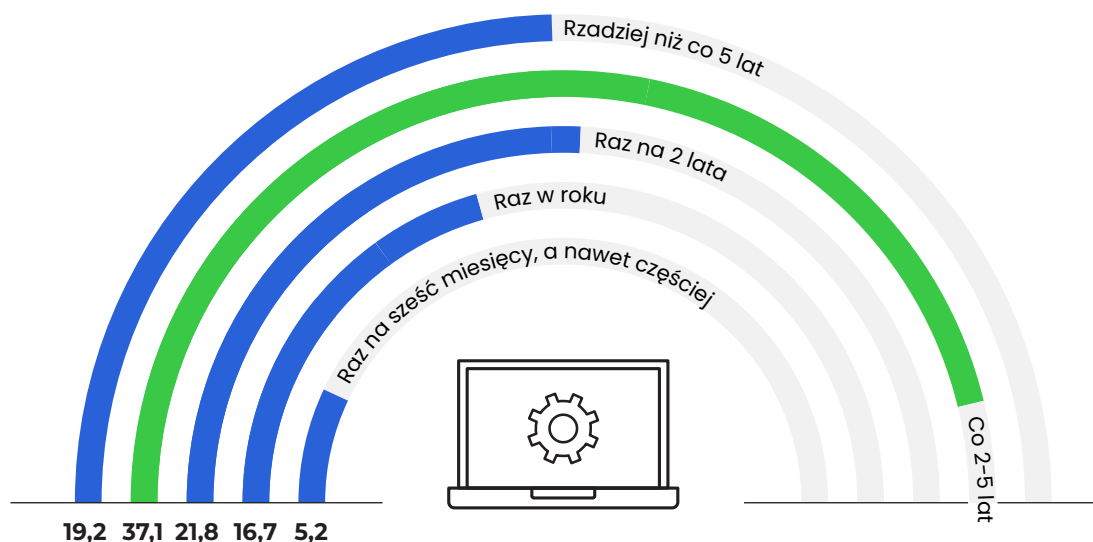
Jak często modernizujemy komputer

Współczesny postęp technologiczny sprawia, że to, co dziś jest absolutnie topowym urządzeniem, za rok, dwa jest już „tylko” sprzętem z wysokiej półki. Jak na modernizację sprzętu zapatrują się polscy gracze? Z badania wynika, że ponad 1/3 użytkowników wymienia bądź ulepsza komputer średnio raz na 2 do 5 lat. Co piąty badany stwierdził natomiast, że modernizuje swój sprzęt przynajmniej raz na dwa lata. Co ciekawe, podobna ilość pytaných stwierdziła, że robi to rzadziej niż raz na 5 lat. Częstsze update’y sprzętu nie leżą więc w naszej naturze. Tylko 5,2% graczy stwierdziło, że ulepsza komputer raz na sześć miesięcy bądź nawet częściej, natomiast 16,7% osób odpowiedziało, że robi to raz do roku.



JAK CZĘSTO WYMIENIASZ/MODERNIZUJESZ/UPDATE’UJESZ SWÓJ SPRZĘT KOMPUTEROWY?

Dane w %, N=1021





Modernizacja sprzętu gamingowego w dużej mierze uzależniona jest od dwóch czynników:

1. Nowych technologii dostępnych na rynku i stosunku ich ceny do wydajności sprzętu;
2. Oprogramowania (w tym również gier) i ich minimalnych/ optymalnych wymagań sprzętowych.

W telegraficznym skrócie działa to w ten sposób, że musimy mieć namacalny powód do wprowadzania zmian w naszych jednostkach roboczych. Dla nas, „gamerów”, są to na przykład nowe serie kart graficznych, dzięki którym otrzymujemy dużo lepszą jakość obrazu. Podobnym triggerem może być premiera głośnego tytułu gamingowego – tutaj jednym z najlepszych przykładów może być przełomowa gra z 2007 r. – Crysis, która „zmusiła” wielu polskich graczy do upgrade’u lub nawet kompletnej wymiany sprzętu.

Warto zaznaczyć, że w szczególności dla hobbystów hardware’u, upgrade’owanie komputera jest równoznaczną przyjemnością z graniem na nim. Sam, kilka dobrych lat temu, „bawiłem się” w przebudowy komputera, co sprawiało mi wielką radość. Szczególnie, jeżeli po kilku zmianach udawało się odpalić grę, która wcześniej nie miała prawa się uruchomić.



Bartosz "Game Boy" Borowski

HP Gaming Business Development Manager

Podsumowanie

Gracze wciąż wydają się cierpieć z powodu wielu stereotypów. To najprawdopodobniej dlatego tak duża liczba graczy traktuje wiele aspektów swojego hobby jako grzeszne przyjemności. Nie o wszystkich elementach gamingu gracze chcą więc mówić głośno. Nie ulega jednak wątpliwości, że polscy gamerzy uwielbiają grać i angażować się w swoją pasję. Doceniają w niej zarówno aspekty czysto rozrywkowe, jak i społeczne. Co więcej, poświęcają na nią sporą ilość czasu, ale przy tym nie zapominają o pracy, nauce czy innych rozrywkach. Z tego też powodu gracze często wybierają komputery, bez względu na to, czy mowa tu o modelach stacjonarnych, czy o laptopach. W PC-tach doceniają przede wszystkim wszechstronność, która pozwala im nie tylko grać, ale też realizować się na wielu polach, m.in. w pracy. Jest to szczególnie istotne, dla osób korzystających na co dzień z systemu pracy hybrydowej, który cieszy się rosnącą popularnością i coraz częściej zastępuje tradycyjny model działania w wielu firmach.

Praca wykonywana częściowo w zakładzie pracy, a częściowo w formie zdalnej, wpływa pozytywnie na wiele elementów życia każdego pracownika. Oszczędność pieniędzy, ale przede wszystkim czasu na dojazdach do siedziby firmy, sprawia, że praca hybrydowa poprawia work-life balance, czyli odpowiedni balans pomiędzy pracą a odpoczynkiem. Polski gracz to świadomy użytkownik, który wie, czego oczekuje od swojego sprzętu, a także, na co trzeba zwrócić uwagę w pierwszej kolejności przy jego modernizacji.



**Raport „Druga twarz polskiego gracza”
wykonany na zlecenie HP Inc. pozwala lepiej
zrozumieć środowisko polskich graczy, ich
zwyczaje i preferencje, a także podkreśla, że gry
to nie tylko rozrywka, ale również narzędzie do
rozwoju osobistego i nauki.**

