

dr hab. Patrycja Klimas, prof. UE
Katedra Zaawansowanych Badań w Zarządzaniu
Wydział Zarządzania

Science meets Social Science seminar

Łączenie badań ilościowych z jakościowymi nie jedno ma imię – przykład badań relacji współtworzenia innowacji twórców gier komputerowych



www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

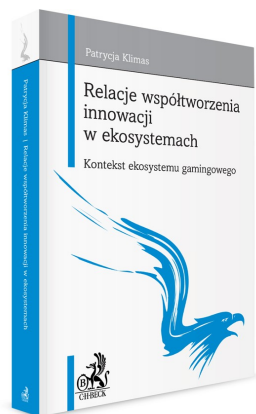
1

Źródła

Klimas P. (2021). Łączenie badań ilościowych z jakościowymi. W: „Metody badań ilościowych w zarządzaniu”, red. Ł. Sułkowski, R. Lenart-Gansiniec, K. Kolasińska-Morawska, Wydawnictwo SAN, Łódź 2021

Klimas, P. (2019). Relacje współtworzenia innowacji w ekosystemach: kontekst ekosystemu gamingowego. Wydawnictwo CH Beck.

„Relacje współtworzenia, a innowacyjność - perspektywa sektora gier video” projekt sfinansowany ze środków Narodowego Centrum nauki przyznanych na podstawie umowy numer UMO-2013/11/D/HS4/0404



www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

2

Geneza badań mieszanych / łączonych *mixed methods research, mixed research, mixed methods, MM*

- Podejście mieszane do realizacji badań naukowych pojawiło się w latach 60 XX wieku (Greene, Caracelli i Graham 1989; Leech i Onwuegbuzie 2009)
- Popularyzacja - lata 80-te (Harrison, Reilly, i Creswell 2020)
- Początek XXI wieku odrębna – równoprawna względem dwóch dotychczas uznawanych tj. ilościowej oraz jakościowej – metodyka badawcza (Molina-Azorin 2016)

Jak wskazują (Harrison, Reilly, i Creswell 2020) za jeden z pierwszych (i także znaczących) przykładów efektywnego wykorzystania podejścia mieszanego można uznać badania prowadzone pod kierownictwem Eltona Mayo w fabryce Hawthorne Works w latach 1924-1932.

Popularność badań łączonych

- *Journal of Mixed Methods Research* (<https://journals.sagepub.com/home/mmr>; 140 pkt MEiN; Scopus CiteStore 7.100; Journal Citation Report Impact Factor 3.333)
- *Field Research*
- *Quality and Quantity*
- *Evaluation*
- *Evaluation Practice*

Annual Conference of European Academy of Management (EURAM) funkcjonuje tzw. specjalna grupa zainteresowań (tzw. Special Interest Group; SIG) SIG 12: Research Methods and Research Practice

Podejście mieszane → obecnie rekomendowane i coraz częściej stosowane w obszarze **nauk społecznych** (Molina-Azorin 2016), w tym **nauk o zarządzaniu i jakości** (Stentz, Clark i Matkin 2012; Harrison, Reilly i Creswell 2020) m.in. w obszarze **zarządzania strategicznego** (Molina-Azorin 2011; 2012).

Istota badań mieszanych

Badania „obejmujące **co najmniej jedną metodę ilościową** (przeznaczoną do gromadzenia liczb) i **jedną metodę jakościową** (przeznaczoną do zbierania słów), w których żaden z typów badań ani żadna z metod nie są nieodłącznie związane z żadnym konkretnym paradygmatem badawczym” (Greene, Caracelli, i Graham, 1989: 256) .

„Podejście do badania świata społecznego, które obejmuje **więcej niż jedną tradycję metodologiczną**, a tym samym więcej niż jeden sposób poznania tegoż świata” (Almeida, 2018: 138).

„Klasa badań, w których badacz miesza lub łączy ilościowe i jakościowe **techniki badawcze, metody badawcze, podejścia badawcze, koncepcje lub żargon** w pojedynczym badaniu” (Johnson i Onwuegbuzie 2004: 17)

(NIE)Istota badań mieszanych

Badania mieszane **nie są tożsame** z:

- **modelami mieszanymi** (ang. *mixed model research*) łączącymi różne metody modelowania danych ilościowych w jednym badaniu,
- **badaniami łączącymi w sobie różne metody/techniki badawcze** (ang. *multiple methods research, mix-mode research*) aczkolwiek w ramach monometodycznego podejścia badawczego (DeLeeuw 2018; Harrison, Reilly i Creswell 2020).

Częstym przykładem wykorzystania podejścia typu *mix-mode* jest wykorzystanie różnych metod gromadzenia danych ilościowych celem zwiększenia zwrotności np. łączenie CATI, CAWI, CAPI, a nawet PAPI (DeLeeuw 2018).

Badania mieszane – kiedy ?

- Definiowanie i rozwiązywanie w pełni **innowacyjnych problemów** badawczych (Molina-Azorin 2016).
- Badania obszarów badawczych, w których dotychczasowe **wyniki były niejednoznaczne i/lub fragmentaryczne**, a zatem brakuje wiarygodnej i holistycznej wiedzy (Johnson i Onwuegbuzie 2004).
- Rozpoznanie **złożonych problemów** i zjawisk badawczych (Molina-Azorin 2012; 2016; Bazeley 2015; (Hong i Pluye 2019),
 - *ALE w przypadku złożonych problemów badawczych rekomenduje się głównie wielofazowe lub wielopoziomowe badania mieszane (Almeida 2018).*
- W przypadku potrzeby uchwycenia **zjawisk na różnych poziomach** jednocześnie, w tym indywidualnym, zespołowym, organizacyjnym, czy nawet i populacyjnym (Bazeley 2015; Harrison, Reilly, i Creswell 2020) → badania wielopoziomowe (HLM).

Badania mieszane ... kiedy ?

| Elastyczność podejścia | Cele (częstotliwość przyjmowania celu) | | Uzasadnienie |
|--|--|---|--|
| Ograniczona-wąska ↑ ↓ Otwarta-szeroka | Triangulacja (5%) | Zbieżność i potwierdzalność wyników podnosząca obiektywizm wnioskowania i zbliżająca do generalizowalności (choćby kontekstowej). | Zwiększenie ważności konstruktyw i wyników badania poprzez eliminację lub minimalizację nieistotnych źródeł wariacji, stronniczości metody oraz badacza, błędu tendencyjności przyjętej perspektywy teoretycznej oraz kontekstu badania. |
| | Komplementarność (32%) | Wzmocnienie, zilustrowanie, pogłębienie, a nawet wyjaśnienie wyników z jednej metody z wynikami z drugiej metody. | Zwiększenie interpretowalności, znaczenia i ważności konstruktyw oraz wyników poprzez Wykorzystanie mocnych stron oraz wzajemna eliminacja słabych poszczególnych metod, dodatkowo znoszenie błędu tendencyjności metod badawczych. |
| | Rozwój (12%) | Rozwój jednej metody z wykorzystaniem innej metody przez adaptację podobnych mechanizmów np. interpretacji, czy pomiaru. | Zwiększenie ważności konstruktyw i wyników badań poprzez kapitalizację mocnych stron metod. |
| | Inicjacja (4%) | Odkrycie nowych obszarów badawczych przez konfrontację paradoksów/sprzeczności empirycznych, perspektyw ramowych (np. przekształcanie założeń/wyników jednej metody założeniami/wynikami drugiej metody). | Zwiększenie zakresu i głębokości wyników oraz ich interpretacji poprzez symultaniczną analizę z różnych perspektyw, z wykorzystaniem różnych paradygmatów i logik wnioskowania. |
| | Ekspansja (47%) | Rozszerzenie zakresu i zasięgu badania poprzez zastosowanie różnych metod dla różnych komponentów badania. | Zwiększenie zakresu badania poprzez wybór metod najbardziej odpowiednich dla każdego z komponentów badania. |

Rodzaje badań mieszanych

Sekwencja czasowej wykorzystania elementów typowo jakościowych i typowo ilościowych

- (1) w których **każdy z etapów** procesu badawczego wymaga wykorzystania zarówno elementów jakościowych jak i ilościowych (ang. *mixed-model designs*, badania symultaniczne)
- (2) w których elementy jakościowe i ilościowe wykorzystywane są na **innych etapach** procesu badawczego (ang. *mixed-method designs*, badania sekwencyjne)

Sekwencja czasowa w powiązaniu z priorytetyzacją określonego podejścia (równoważność/nierównoważność, symetria/asymetria znaczenia).

- (1) konwergentne o równym statusie,
- (2) konwergentne o nierównym statusie,
- (3) ekwencyjne o nierównym statusie,
- (4) sekwencyjne o równym statusie.

Jak wskazują Leech i Onwuegbuzie, 2009 w literaturze można znaleźć nawet **35 różnych typów** badań mieszanych poddających się agregacji w 8 odmiennych typów (zob. Rys. 2; s. 273).

Natomiast Ivankova, Creswell i Stick (2006) wspominają o **ponad 40 różnych odmianach** badań opartych o podejście mieszane.

Rodzaje badań mieszanych

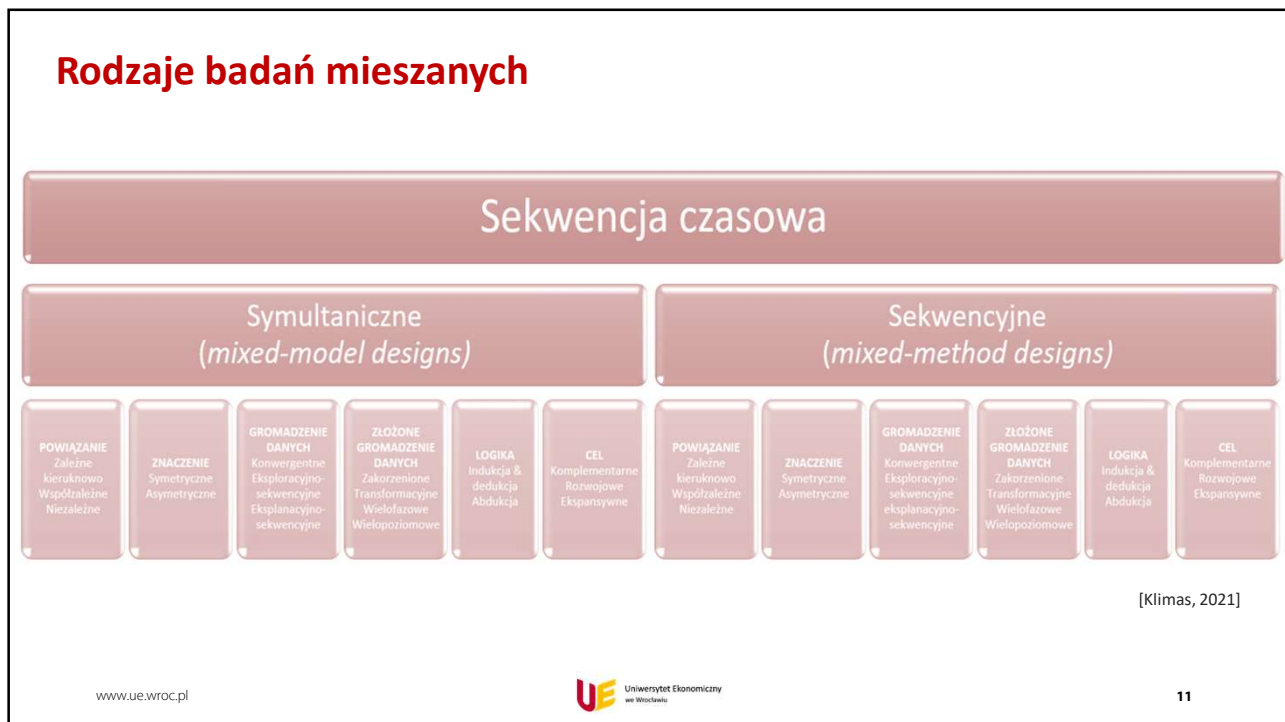
Wg wzajemnego stosunku zintegrowanych podejść & cel

- (1) badania mieszane komplementarne (ang. *complementarity MM, integrative design*) → dyskusowanie wyników uzyskanych jedną metodą z wykorzystaniem wyników z innej metody;
- (2) badania mieszane rozwojowe (ang. *development MM*) → wykorzystanie wyników uzyskanych jedną metodą celem rozwoju apikalności innej metody;
- (3) badania mieszane ekspansywne (ang. *expansion MM*) → poszukiwanie zakresu i głębokości dociekań badawczych poprzez wykorzystanie różnych metod dla poszczególnych komponentów złożonego problemu badawczego

Wykorzystywane metody & techniki badawcze

- (1) jedna metoda analizy danych, ale różne typy danych (ang. *single method/multiple source*)
- (2) różne metody analizy danych, ale jeden typ danych (ang. *mixed method/signle source*)
- (3) różne metody analizy danych oraz różne typy danych (ang. *mixed method/multiple source*)

Rodzaje badań mieszanych



Podjęcie mieszane - zalety

- **Triangulacja** danych i metod (Chen 2006), ale także połączenie wielowymiarowych atutów podejścia ilościowego i jakościowego (Chen 2006; Molina-Azorin 2012; 2016; Harrison, Reilly i Creswell 2020).
- **Oryginalność** przebiegu badań oraz uzyskiwanych w ich efekcie wyników, a także na ogólnie osiągnany poziom **rygoru** metodycznego (Molina-Azorin 2012; Bazeley 2015).
- **Pogłębiona i bardziej całościowa interpretacja** wyników pozwala częściej wyłaniać całościowy obraz badanego zjawiska (ang. *phenomena picturing*) (Chen 2006; Molina-Azorin 2011; Shorten i Smith 2017; Almeida 2018).
- Pozwala **elastycznie modyfikować** i dostosowywać proces badawczy (Greene, Caracelli i Graham 1989; Bazeley 2015) przynosząc bardziej wiarygodne i całościowe wyniki, a tym samym **silniejsze wnioski** (Molina-Azorin 2012).
- Zwiększa się **ważność badań**, ich wyników oraz wyciąganych na ich podstawie wniosków (Molina-Azorin 2011; Gibson 2017; Harrison, Reilly i Creswell 2020) w skutek czego **generalizacja staje się bardziej uprawniona, a interpretacje trafniejsze** (Gibson 2017).

Podejście mieszane – zalety dla Naukowca

- **Poszerzanie umiejętności badawczych** oraz **zwiększenie świadomości i dbałości o rygor metodyczny** (Molina-Azorin 2016).
 - Niejednokrotnie wymaga poszerzenia zespołu badawczego → **uczenie się i integracja wspólnoty naukowców** (Shorten i Smith 2017).
- Korzyści dla samego procesu badawczego, jego efektów, w tym tworzonej wiedzy → co może **zwiększać szanse na pozyskanie grantów naukowo-badawczych** zwłaszcza dotyczących badań podstawowych.

... *no i z nieco bardziej pragmatycznego punktu widzenia* 😊

- Bдания oparte na podejściu mieszanym mają **większą szansę na upowszechnienie i cytowania** (Molina-Azorin 2011; 2012; Gibson 2017)

Cytowalność prac wykorzystujących podejście MM osiąga średni poziom około **59.13 cytowań**, podczas gdy przeciętna cytowalność prac wykorzystujących pojedyncze podejście wynosi około 37.08 – szerzej Molina-Azorin (2012).
Wcześniejsze badania tego samego Autora, wskazują na cytowalność na poziomie 37.16 w przypadku prac o podejściu mieszanym w porównaniu do 23.71 cytowań w przypadku grupy kontrolnej (N=99; Molina-Azorin 2011).

Podejście mieszane – ograniczenia

- Proces badawczy jest znacznie **bardziej kosztowny i czasochłonny** (Creswell i Plano Clark 2007; Azorin i Cameron 2010; Molina-Azorin 2012; 2016 Almeida 2018), a co za tym idzie **znacznie się komplikuje** w porównaniu do badań mono-metodycznych (Shorten i Smith 2017).
 - Almeida (2018) czas jest problematyczny przede wszystkim w przypadku badań mieszanych sekwencyjnych
- Trudne do zniwelowania **niespójności paradygmatyczne** (Modell 2009) mogące skutkować trudnościami w integracji wyników, ich niekompatybilnością, a nawet **sprzecznością wyników**, co **może uniemożliwiać wiarygodne rozwiązanie problemu badawczego** (Collins, Onwuegbuzie i Jiao, 2007).
- **Trudności w dochowaniu wielokryterialnego rygoru metodycznego** (Modell 2009; Almeida 2018), ale także nadawania priorytetów określonym typom badań pod kątem wpływu decyzji badacza na rygor łączny (Ivankova, Creswell i Stick 2006).
 - powinny spełniać rygorowe kryteria **zarówno** badań jakościowych jak i ilościowych w tym: wewnętrzna trafność, zewnętrzna trafność, rzetelność, obiektywność, wierność, transferowalność, solidność, potwierdzalność (Heyvaert i in. 2013; Czakon 2014; Hong i Pluye 2019);
 - *Przykład w: Klimas 2019: Tabela 4. 6. Kryteria rygoru metodologicznego spełnione w postępowaniu badawczym*

Podejście mieszane – ograniczenia dla Naukowca

- Wymagają **większych i bardziej zróżnicowanych kompetencji badawczych** (Molina-Azorin 2016) → mogą wymagać indywidualnego uzupełnienia kompetencji brakujących (Azorín i Cameron 2010) lub stworzenia komplementarnego zespołu badawczego (Shorten i Smith 2017).
- Mogą generować pewne **trudności publikacyjne**
 - niektóre czasopisma preferują badania wyłącznie jakościowe lub ilościowe i nie zawsze są otwarte na badania mieszane (Azorín i Cameron 2010; Almeida 2018)
 - trudności w raportowaniu obszernych wyników - wydawnictwa mają ostre zasady dotyczące ograniczonej objętości, de facto nierzadko zasady niemożliwe do spełnienia w przypadku prac z badaniami łączonymi (Azorín i Cameron 2010).

Badania mieszane – perspektywa badań zza biurka

Systematyczny przegląd badań mieszanych (ang. *systematic mixed studies review*, SMSR - Hong i Pluye 2019) → ilościowo-jakościowa analiza dotychczas opublikowanych prac aplikujących podejście mieszane lub prac empirycznych bez względu na przyjęte podejście badawcze bądź prezentujących wyniki badań zarówno ilościowych jak jakościowych.

Alternatywa dla:

- **metasyntezy** (Erwin, Brotherson i Summers 2011)
- **meta-analizy** (Guzzo, Jackson i Katzell 1987)

Badania oparte na źródła wtórnych literaturowych → przegląd literatury

- Tradycyjny
- Systematyczny

Badania oparte na empirycznych źródłach wtórnych

Klimas, P., Czakon, W., Kraus, S., Kailer, N., & Maalaoui, A. (2021). Entrepreneurial failure: a synthesis and conceptual framework of its effects. *European Management Review*, 18(1), 167-182.

Analiza jakościowa - porównawcza

Appendix A.

Table: Characteristics of papers used in systematic literature review

| No. | Title | Author(-s) | Year | Journal | Type of paper | Scope of investigation | Sample |
|-----|---|--|------|---|---------------|--|--|
| 1. | Learning from failure: towards an evolutionary model of collaborative ventures. | A. Arino & J. de la Torre | 1998 | Organization Science | Qualitative | Longitudinal study on issues and events across development of long-term cooperation. | 2 partners from multinational, 50/50 joint venture. |
| 2. | Learning from business failure: propositions of grief recovery for the self-employed. | D.A. Shepherd | 2003 | Academy of Management Review | Conceptual | Conceptualizes the process of grief recovery from failure and costs of failure. | NA |
| 3. | Anatomy of a business failure. Accepting the 'bad luck' explanation vs. proactively learning in international business. | D. Elenkov & T. Fileva | 2006 | Cross Cultural Management: An International Journal | Mixed | Explorative, longitudinal study of reasons of the failure of Rover in Bulgaria. | 1 case analyzed using findings from both qualitative and quantitative research. |
| 4. | Coping with entrepreneurial failure. | S. Singh, P. Corner & K. Pavlovich | 2007 | Journal of Management & Organization | Qualitative | Qualitative exploration of experiencing, coping, and learning from failure using two distinct perspectives: "problem-focused" and "emotion-focused". | 5 entrepreneurs experienced a business venture failure and were prepared to share their experiences. |
| 5. | Moving forward: Balancing the financial and emotional costs of business failure. | D.A. Shepherd, J. Wiklund & J.M. Haynie | 2009 | Journal of Business Venturing | Conceptual | Framework of recovery optimization through balancing the financial and emotional costs of business failure. | NA |
| 6. | Misfortunes or mistakes? Cultural sensemaking of entrepreneurial failure. | M.S. Cardon, E. Christopher, D. Stevens, R. Potter | 2009 | Journal of Business Venturing | Qualitative | Misfortune and Mistake attributions of failure and different types of failure impacts. | 389 media announcements of business failure in US. |
| 7. | Entrepreneurial learning from failure: An interpretative phenomenological analysis. | J. Cope | 2011 | Journal of Business Venturing | Qualitative | Qualitative sample of eight entrepreneurs used to develop a detailed "phenomenological hermeneutical" conceptualization of the lived experience of failure | 4 cases from UK and 4 cases from USA. |
| 8. | Life after business failure: The process and consequences of business failure for entrepreneurs. | D. Ucbasaran, D. Shepherd, A. Lockett & S.J. Lyon | 2013 | Journal of Management | Review | Systematic literature review aimed at recognition of different costs, psychological processes and long-term outcomes. | 36 articles and 5 book chapters. |
| 9. | Stigma and business failure: implications for entrepreneurs' career choices. | S. A. Simmons, J. Wiklund & J. Levie | 2014 | Small Business Economics | Quantitative | Stigma of Entrepreneurial Failure as influencing the reentry acts, mode, and organization. | 2,607 of failed entrepreneurs from 23 countries experienced in entrepreneurial reentry. |
| 10. | Knowledge management, learning behavior from failure | X. Yu, Y. Chen & B. Nguyen | 2014 | Systems Research and | Quantitative | The moderating role of learning behavior arising from failures for impact of | 176 new high-tech technology ventures |

www.ue.wroc.pl

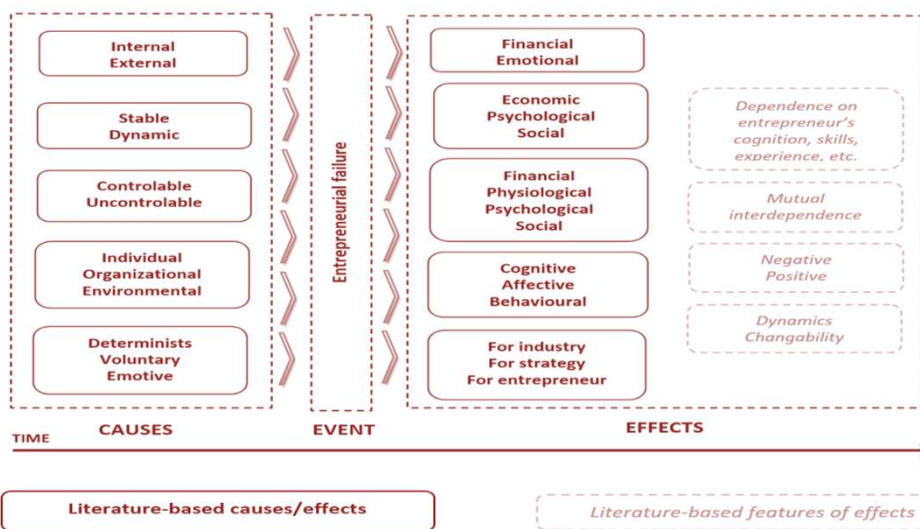


17

Klimas, P., Czakon, W., Kraus, S., Kailer, N., & Maalaoui, A. (2021). Entrepreneurial failure: a synthesis and conceptual framework of its effects. *European Management Review*, 18(1), 167-182.

Analiza jakościowa – integracja & kategoryzacja

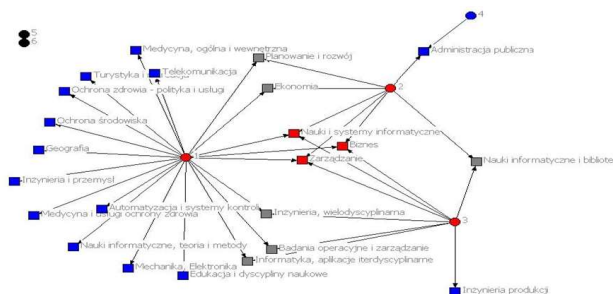
Figure 1. Current views on entrepreneurial failure process



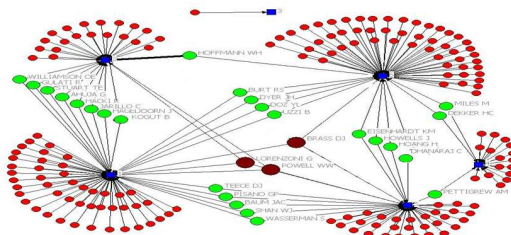
www.ue.wroc.pl

Klimas, P. (2012). Orkiestracja sieci-analiza bibliometryczna. *Studia Ekonomiczne/Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach*, (93 Współczesna gospodarka-wyzwania, dylematy perspektywy rozwoju), 77-90.

Analiza ilościowa - analiza cytowań w przód



Rys. 3: Obszary cytowań analizowanych artykułów
Źródło: opracowanie własne



Rys. 5: Przypisy bibliograficzne
Źródło: opracowanie własne

Pozycje ujęte w bibliografii powołują się głównie na opracowania z zarządzania (3804), biznesu (2762), ekonomii (795) i socjologii (596).

Analizy bibliometryczne dostępne od ręki ...



Albert-László Barabási
CREATE ALERT... SUGGEST CHANGES

Hide Author Influence Highly Influential Citations Citation Trend

Authors who most influenced Albert-László Barabási:

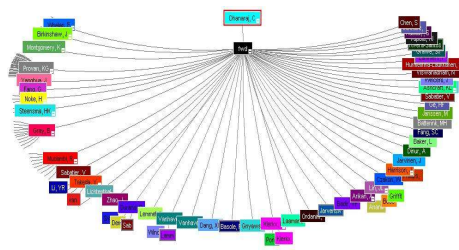
- Jouko Saramies 8
- Milan Vojnovic 5
- M U Zafer 2
- Antonio M. Gotto 1
- Elizabeth Gillanders 1



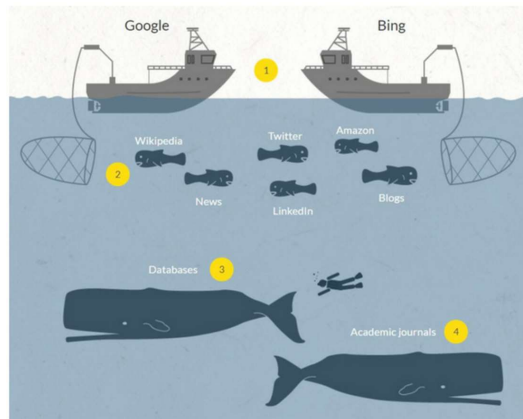
Albert-László Barabási

Authors most influenced by Albert-László Barabási:

- Michael Kreech 5
- Jean Marc Aury 5
- Olli Nevalainen 2
- Robert C Fleischer 1
- Stephen T Warren 1



Przeglądy literatury akademickiej *versus* przeglądy literatury szarej



Litertura szara

- Artykuły konferencyjne & working papers
- Materiały rządowe / branżowe
- Raporty stowarzyszeń i firm konsultingowych
- Nierecenzowane artykuły naukowe
- Dostępne online rozprawy dr

www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

21

Uwzględniać literaturę szarą ...

Szara literatura (ang. grey literature) – wszelkie opracowania, akademickie i nie-akademickie, nie indeksowane w czasopismach naukowych i wydawane głównie w wersji cyfrowej [Van Cauwenberghe i in. 2010].

- Ujęcie literatury szarej w przeglądzie literatury jest postulowane nie tylko jako zasadne, ale konieczne dla pełnego rozpoznania stanu wiedzy w danym obszarze [np. Benzies i in. 2006].

Tworzyć alerty w [googlescholar.com](https://scholar.google.com)
i być „followerem” na RG 😊



www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

22

[Klimas, 2019]

Relacje współtworzenia innowacji – kontekst gamingowego ekosystemu innowacji

Podjęcie **dedukcyjno-empiryczne** [Babbie 2005] w myśl **wnioskowania abdukcyjnego** [Ciesielski 2014]. Wykorzystanie „pośredniej między indukcją, a dedukcją” [Światowiec-Szczepańska i in. 2018: 173] logiki abdukcjonizmu ← deficyt badań oraz fragmentaryczny stan wiedzy.

Cel główny pracy przyjęto identyfikację możliwości podnoszenia poziomu innowacyjności organizacyjnej twórców gier poprzez odpowiednie kształtowanie relacji

Problem naukowy niedostateczne rozpoznanie specyfiki relacji współtworzenia innowacji wykorzystywanych w granicach ekosystemów innowacji, jak również brak wiedzy odnośnie do roli tego typu relacji w kształtowaniu wielowymiarowej innowacyjności organizacyjnej uczestników tego rodzaju ekosystemów.

HIPOTEZA GŁÓWNA: relacje współtworzenia innowacji utrzymywane przez twórców gier w ramach gamingowego ekosystemu innowacji wpływają pozytywnie na ich innowacyjność organizacyjną

H₁: Relacje współtworzenia innowacji utrzymywane w branży gier komputerowych i wideo wpływają pozytywnie na innowacyjność organizacyjną twórców gier.

H₂: Relacje współtworzenia innowacji utrzymywane w sektorze rozrywki wpływają pozytywnie na innowacyjność organizacyjną twórców gier.

H₃: Relacje współtworzenia innowacji utrzymywane w ramach społeczności gamingowych wpływają pozytywnie na innowacyjność organizacyjną twórców gier.

www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

25

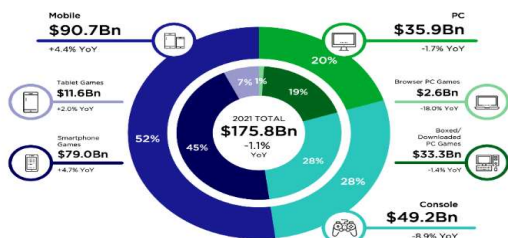
Perspektywa teoretyczna

Innovation ecosystems: “cooperation environment surrounding the innovation activities of its co-evolving actors, organized across co-innovation processes, and resulting in co-creation of new value delivered through innovation” (Klimas, Czakon, 2021: 6)



2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$90.7Bn

Mobile game revenues in 2021 will account for 52% of the global market.

[NewZoo.com]

Source: ©NewZoo | Global Games Market Report | April 2021
newzoo.com/globalgamesreport

www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

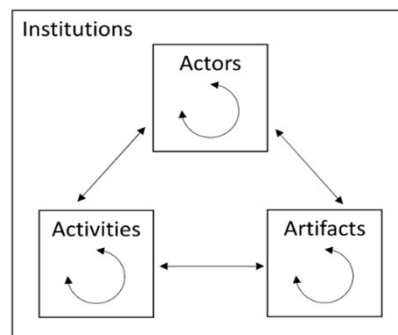
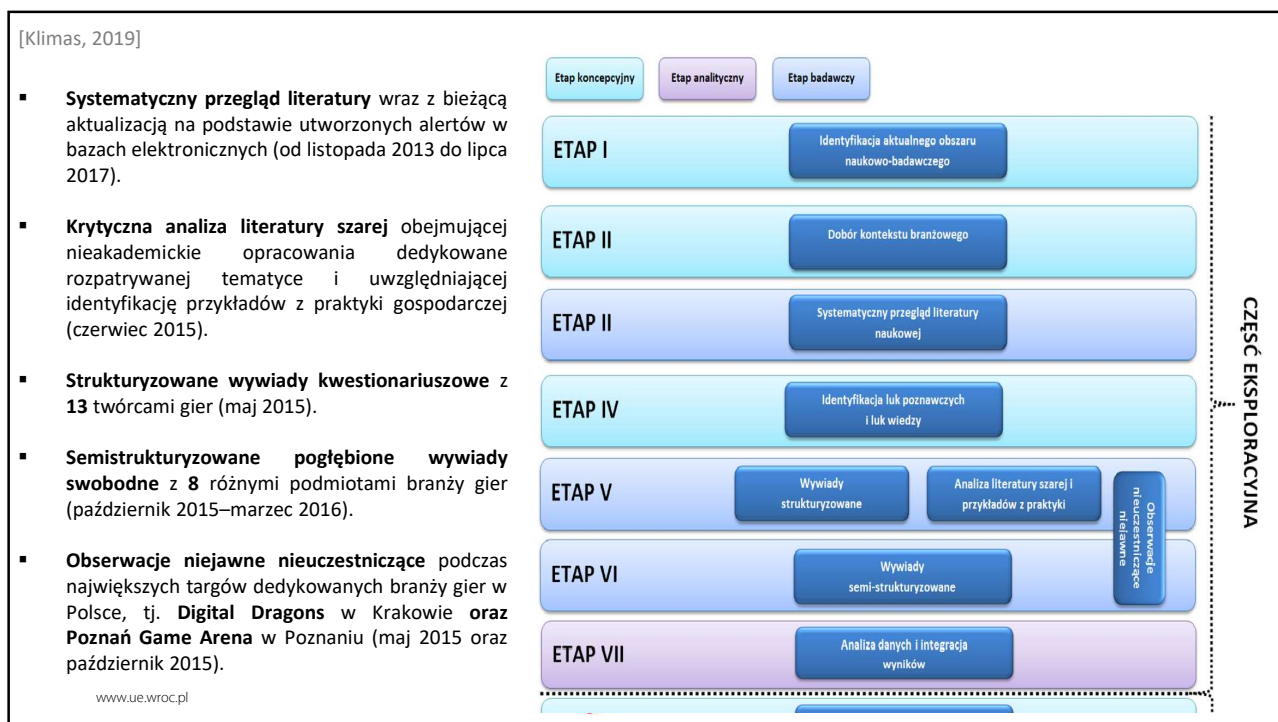
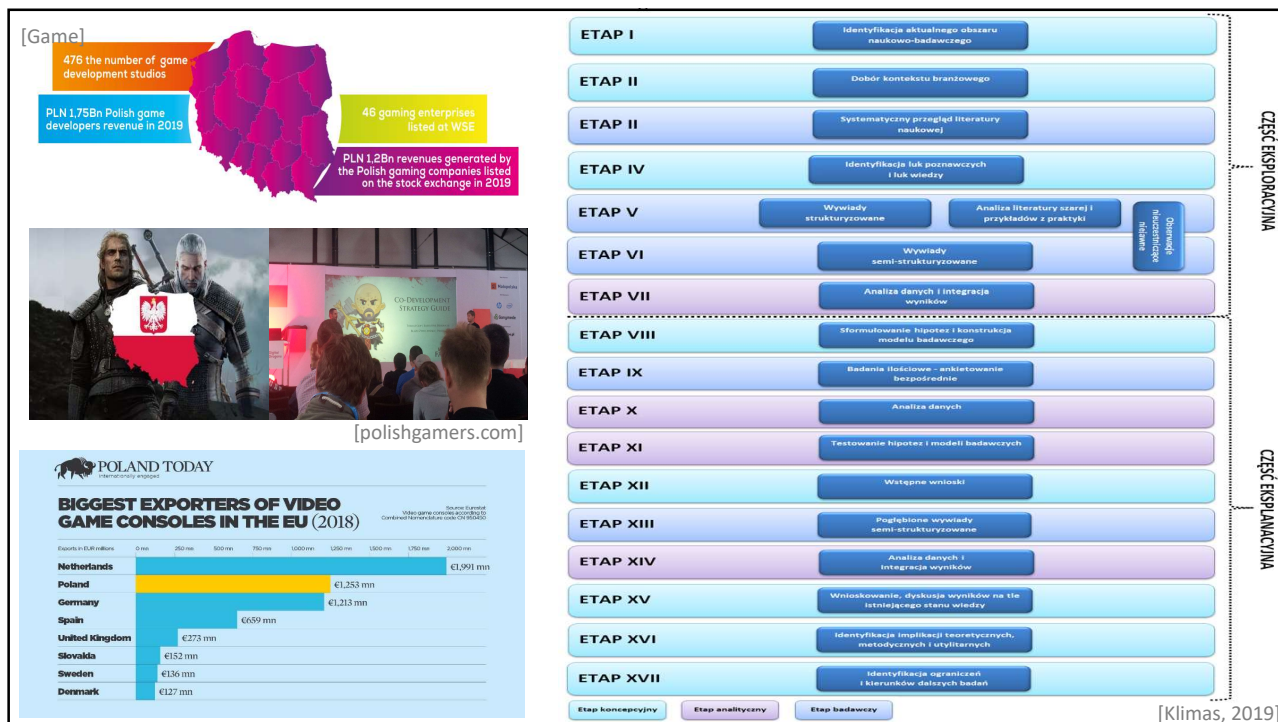


Fig. 1. Illustration of the innovation ecosystem definition.

[Granstrand, Holgersson, 2020]

26




[Klimas, 2019] **FAZA I: Badania eksploracyjne**

Zza biurka & Terenowe

Literatura akademicka & Literatura szara

Wywiady strukturyzowane (analiza quasi-ilościowa) & Wywiady semi-strukturyzowane (analiza tematyczna)

| Etap | Typ badań | Metody badawcze | Podmiot badań | Przedmiot badania |
|-----------------------------------|--|--|--|---|
| ETAP BADAŃ | TYPY BADAŃ | METODY BADAWCZE | PODMIOTY BADAŃ | PRZEDMIOTY ANALIZ |
| <input type="checkbox"/> Etap I | <input type="checkbox"/> Pośrednie badania z za biurka | <input type="checkbox"/> Systematyczny przegląd literatury | <input type="checkbox"/> Literatura akademicka/bazy danych | <input type="checkbox"/> 41 publikacji |
| <input type="checkbox"/> Etap IIa | <input type="checkbox"/> Bezpośrednie badania terenowe | <input type="checkbox"/> Wywiady strukturyzowane | <input type="checkbox"/> Twórcy gier | <input type="checkbox"/> 13 wywiadów |
| <input type="checkbox"/> Etap IIb | <input type="checkbox"/> Pośrednie badania z za biurka | <input type="checkbox"/> Analiza przykładów z praktyki | <input type="checkbox"/> Szara literatura | <input type="checkbox"/> 3 raporty branżowe oraz treści dostępne online |
| <input type="checkbox"/> Etap III | <input type="checkbox"/> Bezpośrednie badania terenowe | <input type="checkbox"/> Wywiady semi-strukturyzowane | <input type="checkbox"/> Inne podmioty branży gier | <input type="checkbox"/> 8 wywiadów pogłębionych |


www.ue.wroc.pl  Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu 29

Współtworzenie wartości
Przecież to marketing (!) I współtworzenie wartości dla klienta (!)
 Współtworzenie innowacji ? Co-innovation?
 Twórcy gier → wiedzy brak ...


Table 2. The process of the literature base building⁸


| Searching criteria and constrains | Proquest | Elsevier | Emerald | Scopus | Web of Science |
|---|----------|----------|---------|--------|----------------|
| "video game", "game industry", "video game software" in title, abstract or keywords | 16 420 | 41 | 12 | 717 | 1883 |
| Areas: business & economics, sociology, management, or business | 2994 | 30 | N/A | 68 | 95 |
| Full-text and reviewed articles | 54 | 30 | 8 | 45 | 66 |
| Removing duplicate articles | | | 72 | | |
| Articles from Sage | | | 10 | | |
| Articles presented during EURAM 2013 | | | 1 | | |
| In total | | | 83 | | |
| Verification of the title, abstract, introduction & conclusion* - articles investigated during content analysis | | | 41 | | |

* At this stage the literature base was limited only to: theoretical & empirical papers taking the perspective of game developers, empirical papers taking the perspective of hardware manufacturers (theoretical papers about platform providers were excluded), empirical papers taking the perspective of VGI (theoretical papers about the industry were excluded).





www.ue.wroc.pl





UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu





30

[Klimas, 2019]


SLR

AKTUALNOŚĆ & ZASADNOŚĆ BADAŃ

| Autorzy | Przedmiot badań | Poziom analizy | Perspektywa |
|-------------------------|--|------------------------------|------------------------|
| Nair [2007] | Dynamiczny model popytu graczy | Produkt Gra | ekonomia |
| Mal, Yang i Chen [2011] | Związek sieci sprzedaży gry (product podstawowy) i poziomu sprzedaży produktów komplementarnych. | Produkt Gra | ekonomia |
| Scholz [2012] | Wpływ kultury narodowej na zachowania członków grupy i efektywność pracy zespołowej. | Grupa Zespół roboczy | Inteligencja kulturowa |
| Poor [2013] | Motywacje moderów oraz istota i mechanizmy funkcjonowania społeczności moderów. | Jednostka Indywidualna Moder | psychologia |
| Robert i Hamouti [2013] | Wpływ strategii relacyjnych na innowacje (radikalne i przyrostowe) produktowe. | Organizacja Wydawca gier | innowacje produktowe |

Źródło: opracowanie własne

www.ue.wroc.pl

 Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

31

| Obszary wiedzy – poszerzenie, pogłębienie oraz stworzenie nowej wiedzy | Autorzy |
|---|---|
| Źródła przewagi konkurencyjnej – zwłaszcza w odniesieniu do producentów gier wideo. Strategie konkurencji stosowane przez poszczególnych aktorów branży gier wideo. | Clements i Ohashi [2005] |
| Czynniki sukcesu oraz porażki podmiotów branży gier wideo. | Cox [2006] |
| Znaczenie zdolności relacyjnych w kontekście tworzenia oraz rozwoju produktów – konsol oraz gier wideo. | Readman i Grantham [2006] |
| Charakterystyka branży gier wideo (prócz rynku amerykańskiego i japońskiego), koncentracja na rynkach azjatyckich oraz europejskich (prócz rynku brytyjskiego). | Consalvo [2006] Deuze, Martin i Allen [2007] Maruyama i Ohkita [2011] |
| Znaczenie interakcji oraz relacji dla efektywności pracy twórców gier – koncentracja na relacjach innych aniżeli formalne. Wkład moderów oraz fanów gier w realizację procesów kreatywnych przez twórców gier wideo. Praca twórców gier wideo – uwarunkowania sukcesu i porażki procesów kreatywnych. | Deuze, Martin i Allen [2007] |
| Relacje współtworzenia – cechy, treść, znaczenie. | Banks [2009] |
| Relacje współtworzenia – składowe, implikacje oraz skutki negatywne. Motywy nawiązywania relacji współtworzenia – perspektywa organizacyjna oraz sektorowa. | Banks i Deuze [2009] |
| Procesy tworzenia wartości oraz partycypacja interesariuszy (np. dostawcy, producenci konsol, instytucje administracyjne) w procesach tworzenia wartości. | Gidhagen Ridell i Sörhammar [2011] |
| Innowacyjność podmiotów branży gier wideo. | Mai, Yang i Chen [2011] |
| Relacje w ramach wspólnoty graczy – charakter, motywy inicjowania, implikacje, dynamika. | Burger-Helmchen i Cohendet [2011] |
| Sieci relacji (np. społecznych, technologicznych, ekonomicznych, historycznych) w branży gier wideo oraz ich znaczenie dla producentów "nowych mediów". | Ng, Khong i Thwaites [2012] |
| Praca kreatywna twórców gier – czynniki, uwarunkowania, wymagania istotne z punktu widzenia kreatywności oraz innowacyjności. | Scholz [2012] |
| Partycypacja graczy w rozwoju gier wideo. | Marchand i Hennig-Thurau [2013] |
| Praktyki i strategie podejmowane w ramach procesów współ-innowacji | Parmentier i Mangematin [2013] |
| Znaczenie sektorów pokrewnych dla zrównoważonych innowacji gier wideo. | Parmentier i Gandia [2013] |
| Znaczenie oraz charakterystyka wspólnot graczy. | Poor [2013] |

[Klimas, 2019]

SLR


AKTUALNOŚĆ & ZASADNOŚĆ BADAŃ

BazEkon (<http://bazybg.uek.krakow.pl>)
 SYNABA (www.nauka-polska.pl)
 NCN (<https://projekty.ncn.gov.pl>)

Table 1. A brief summary of Polish scientific studies on VGI⁶

| SYNABA | „video gam*” or „comp* gam*” in the title | Works referring to the VGI | Discipline: management science |
|---|---|----------------------------|--------------------------------|
| Research projects | 21 | 0 | 0 |
| Doctoral theses | 6 | 4 | 0 |
| Postdoctoral dissertations | 1 | 1 | 0 |
| Ministry of Science and Higher Education | | | Field of science: N115 |
| <ul style="list-style-type: none"> lack of research projects on the video game industry financed under 30th-40th funding schemes | | | |
| National Science Centre | | | Panel: HS4 |
| <ul style="list-style-type: none"> lack of research projects on the video game industry financed under Preludium (1st-5th), Sonata (1st-5th), Sonata Bis (1st-2nd), or Maestro (1st-4th) funding schemes | | | |

www.ue.wroc.pl

 Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

32

[Klimas, 2019]

SLR

EKSPLORACJA ZMIENNYCH

Relacje współtworzenia innowacji – z kim utrzymywane ?

| Uzasadnienie literaturowe | Postulaty teoretyczne | Wnioski z badań empirycznych |
|---|-------------------------------------|---------------------------------------|
| Sieci relacji utrzymywanych z dostawcami produktów komplementarnych i dystrybutorami gier zwiększają szanse dokonania przeskoku technologicznego. | | Schilling [2003] |
| Trwale i powtarzające się interakcje między uczestnikami branży – głównie studiami developerskimi i wydawcami – przyspieszają wdrażanie inkrementalnie innowacyjnych sekwencji ²⁵⁷ . | | Tschang [2007] |
| Procesy koprodukcji oraz innowacyjne, wspólnie prowadzone badania z wydawcami, właścicielami platform, dystrybutorami, sprzedawcami oraz innymi twórcami gier mają pozytywny wpływ na przedsiębiorczość, kreatywność i innowacje. | | Sapsed, Grantham i DeFillippi [2007] |
| Wymagana w branży konwergencja technologiczna wymusza współpracę pomiędzy producentami hardware i twórcami gier. | Ip [2008] | |
| Obecnie branża gier jest hiperdynamiczna, silnie zorientowana na postęp technologiczny co sprzyja znacząco zachowaniom kooperacyjnym uczestników branży. | Zackariasson i Wilson [2010] | |
| Współcześnie proces powstawania wartości w branży gier wymaga integracji oraz współpracy w jej ramach. | Gidhagen, Ridell i Sörhammar [2011] | |
| Najważniejsze dla egzystencji twórcy gier są sieci relacji z wydawcami oraz producentami konsol. | | O'Donnell [2011] |
| Kreacja nowych produktów oraz zmian technologicznych wymaga zdolności kooperacyjnych. | | Subramanian, Chai i Mu [2011] |
| Twórcy gier wykorzystują zarówno kooperacyjne jak i kooperacyjne strategie osiągnięcia konkurencyjności oraz wdrażania innowacji produktowych. | | Robert i Hamouti [2013] |
| Twórcy gier oraz wydawcy gier coraz częściej poszukują okazji i możliwości zwiększania wartości – także jej zawłaszczania – poprzez nawiązywanie relacji i uzyskiwanie dostępu do aktywów innych uczestników rynku. | | Broekhuizen, Lampel i Rietveld [2013] |

www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

33

SLR

ZAŁOŻENIA BADAWCZE

| Hipoteza | Uzasadnienie literaturowe |
|----------------|--|
| H ₁ | <p>Postulowana rola różnych typów relacji współtworzenia utrzymywanych w branży gier dla innowacyjności, rozwoju, zwiększania przewagi konkurencyjnej</p> <p>Zidentyfikowane w badaniach empirycznych znaczenie wybranych typów relacji współtworzenia utrzymywanych w branży gier dla innowacyjności, rozwoju, zwiększania przewagi konkurencyjnej</p> |
| H ₂ | <p>Postulowana rola różnych typów relacji współtworzenia utrzymywanych z podmiotami branż rozrywki dla innowacyjności, rozwoju, zwiększania przewagi konkurencyjnej</p> <p>Zidentyfikowane w badaniach empirycznych znaczenie wybranych typów relacji współtworzenia utrzymywanych z podmiotami branż rozrywki, rozwoju, zwiększania przewagi konkurencyjnej</p> |
| H ₃ | <p>Postulowana rola różnych typów relacji współtworzenia utrzymywanych z podmiotami społeczności gamingowych dla innowacyjności, rozwoju, zwiększania przewagi konkurencyjnej</p> <p>Zidentyfikowane w badaniach empirycznych znaczenie wybranych typów relacji współtworzenia utrzymywanych z podmiotami społeczności gamingowych, rozwoju, zwiększania przewagi konkurencyjnej</p> |

www.ue.wroc.pl

UE Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

34

[Strukturyzowane wywiady eksploracyjne - 13]

Zasadność badań

- Eksploatacja IOR?
- Eksploatacja co-innovation?
- Eksploatacja RWI?
- Istnienie GEI?
- Aktorzy GEI ?

Wstępna walidacja teoretyczna

Triangulacja

- Źródeł danych
- Kontekstowa



| Lp. | Podmiot | Siedziba | Uczestnik wywiadu ¹⁵² |
|-----|------------------|-----------|----------------------------------|
| 1 | Appchance | Poznań | Pracownik kreatywny |
| 2 | Epic Games | Cary | Kadra zarządzająca |
| 3 | Ganymade | Kraków | Kadra zarządzająca |
| 4 | GoodGame Studio | Hamburg | Kadra zarządzająca |
| 5 | iLogos | Kijów | Kadra zarządzająca |
| 6 | Innogames | Hamburg | Pracownik kreatywny |
| 7 | Jujubee | Katowice | Pracownik kreatywny |
| 8 | Nordcurrent | Warszawa | Kadra zarządzająca |
| 9 | One More Level | Kraków | Pracownik kreatywny |
| 10 | Crunching koalas | Warszawa | Pracownik kreatywny |
| 11 | QubicGames | Warszawa | Pracownik kreatywny |
| 12 | Vivid Games | Bydgoszcz | Kadra zarządzająca |
| 13 | White Moon | Wrocław | Pracownik kreatywny |

Key informants
Single-informant vs Multi-informant approach

35

[Semi-strukturyzowane wywiady eksploracyjne - 8]

- Poszerzona perspektywa poznawcza
- Wstępna walidacja teoretyczna
- Triangulacja źródeł danych

Key informants
Single-informant vs Multi-informant approach

| Lp. | Podmiot | Siedziba | Działalność | Uczestnik wywiadu |
|-----|---------------|----------|--|---|
| 1 | CD Projekt | Warszawa | Największy polski producent gier, ale także cyfrowy dystrybutor gier dla innych rodzimych twórców gier. | Prezes zarządu |
| 2 | CMOAR | Katowice | Producent produktów komplementarnych do gier (np. okulary do VR*, kamizelki, kontrolery). | 2 osoby: prezes zarządu oraz menadżer PR |
| 3 | EA Games | Warszawa | Globalny producent, wydawca i dystrybutor gier. W Polsce jego działalność ogranicza się do działalności wyłącznie wydawniczej. | Prezes zarządu w Polsce, zwierzchnik regionu Europy Środkowo-Wschodniej |
| 4 | Fano the RPG | Londyn | Indywidualny twórca gier niezależnych funkcjonujący na rynku brytyjskim. Współtwórca największej w Polsce konferencji dla twórców gier Game Industry Conference. | Freelancer, ekspert branżowy |
| 5 | Gry On-Line | Kraków | Portal internetowy dedykowany grom, graczom, a także producentom gier komputerowych i wideo. Największa tego typu platforma działająca w Polsce. Dyrektor zarządzający jest współtwórcą pierwszego w Polsce raportu o branży gier [Kondycja ..., 2015] | 2 osoby: dyrektor zarządzający oraz redaktor naczelny |
| 6 | Liberty Games | Londyn | Producent gier niezależnych funkcjonujący na rynku brytyjskim z bogatym doświadczeniem na rynku azjatyckim. | Prezes zarządu |
| 7 | Platige Image | Warszawa | Agencja artystyczno-kreatywna – z twórcami gier współpracuje jako producent reklam i zwiastunów. | Menedżer B+R |
| 8 | PwC | Warszawa | Firma konsultingowa prowadząca badania m.in. w branży gier. | Dyrektor analiz strategicznych, ekspert branży gier |

* VR (ang. *virtual reality*) – wirtualna rzeczywistość, której nie należy mylić z rzeczywistością poszerzoną (ang. *augmented reality*, AR)

www.ue.wroc.pl

Integracja wyników: analiza literatury akademickiej & analiza literatury szarej & analiza wywiadów strukturyzowanych & analiza wywiadów semi-strukturyzowanych

| Kod | Relacje współtworzenia utrzymywane z ... | Dotychczasowy stan wiedzy w literaturze naukowej | Przykłady współtworzenia wartości z praktyki* (twórca i współtwórca) | Wywiady | |
|--------|---|---|--|------------------------|--------------------------------------|
| | | | | Strukturyzowane (n=13) | Pogłębione pół-strukturyzowane (n=8) |
| VGI_1 | ... innymi producentami gier | Clements i Ohashi [2005]; Sapsed, Grantham i DeFillippi [2007]; Zackarison i Wilson [2010]; Robert i Hamouti [2013] | <i>Sniper Ghost Warrior</i> (City Interactive i Techland) | x | ✓ |
| VGI_2 | ... wydawcami gier | Tschang [2007]; Sapsed, Grantham i DeFillippi [2007]; O'Donnell [2011] | <i>Dead Island</i> (Techland i Deep Silver) | ✓ | ✓ |
| VGI_3 | ... dystrybutorami gier | Schilling [2003]; Clements i Ohashi [2005]; Sapsed, Grantham and DeFillippi [2007]; O'Donnell [2011] | <i>Call of Duty</i> (Activision i Licomp Empirical) | ✓ | ✓ |
| VGI_4 | ... producentami hardware | Clements i Ohashi [2005]; Consalvo [2006]; Sapsed, Grantham i DeFillippi [2007]; Ip [2008]; O'Donnell [2011] | <i>FIFA series</i> (Electronic Arts i Microsoft) | ✓ | ✓ |
| VGI_5 | ... producentami produktów komplementarnych | Schilling [2003]; Sapsed, Grantham i DeFillippi [2007]; Ip [2008]; Robert i Hamouti [2013] | x | x | ✓ |
| VGI_10 | ... krajowymi (polskimi) podmiotami branży gier | | <i>Mario and Sonic at the Olympic Games</i> (Nintendo i Sega) Outsourcing etapów produkcji (Artifex Mundi i Anshar Studios) | x | ✓ |
| VGI_11 | ... zagranicznymi podmiotami branży gier. | | <i>Developers associated in International Game Developers Association</i> | ✓ | ✓ |
| VGI_12 | ... lokalnymi podmiotami branży gier. | | x | ✓ | x |
| VGI_13 | ... globalnymi podmiotami branży gier. | | <i>Producers and Distributors of Entertainment Software Association Bound</i> (Prastic i Sony Interactive Entertainment) | ✓ | ✓ |

Kod – kodowanie wykorzystane w badaniu ilościowym.

Uwaga relacje o kodach od VGI_6 do VGI_9 traktowały o relacjach niemających charakteru relacji współtworzenia stąd wyłączono je z badań właściwych.

X – relacje niezidentyfikowane w danej fazie / ✓ - relacje zidentyfikowane w danej fazie.

www.ue.wroc.pl



Relacje w branży gier

Integracja wyników: analiza literatury akademickiej & analiza literatury szarej & analiza wywiadów strukturyzowanych & analiza wywiadów semi-strukturyzowanych

| Kod | Relacje współtworzenia utrzymywane z podmiotami branży ... | Dotychczasowy stan wiedzy w literaturze naukowej | Przykłady współtworzenia wartości z praktyki* (twórca i współtwórca) | Wywiady | |
|--------|--|--|---|------------------------|--------------------------------------|
| | | | | Strukturyzowane (n=13) | Pogłębione pół-strukturyzowane (n=8) |
| ENT_1 | ... filmowej | Ip [2008]; Marchand i Hennig-Thurau [2013]; Nichols [2014] | <i>Batman: Arkham Knight</i> (Rocksteady i Warner Bros) | ✓ | ✓ |
| ENT_2 | ... telewizyjnej | Nichols [2014] | <i>CSI: Crime Investigation</i> (369 Interactive i A.E. Zuiker) | x | ✓ |
| ENT_3 | ... radiowej | x | <i>GTA</i> (Rockstar) | ✓ | x |
| ENT_4 | ... muzycznej | Ip [2008]; Nichols [2014] | <i>Guitar Hero: Metallica</i> (Activision Blizzard i Metallica) | ✓ | ✓ |
| ENT_5 | ... teatralnej | x | <i>Sky</i> (Platige Image i Theatre Amsterdam) | x | ✓ |
| ENT_6 | ... muzealnej | x | <i>Nubla</i> (OZ Lane & Sony Computer i Museo Thyssen) | x | ✓ |
| ENT_7 | ... zabawkarskiej | x | <i>Barbie as The Princess and the Pauper</i> (Activision Blizzard i Mattel) | ✓ | ✓ |
| ENT_8 | ... sportowej | Nichols [2014] | <i>2014 FIFA World Cup Brazil</i> (Electronic Arts i FIFA) | x | ✓ |
| ENT_9 | ... modowej | x | <i>Covert Fashion</i> (CrowdStar i grupa ponad 60 projektantów) | ✓ | ✓ |
| ENT_10 | ... wydawniczej | Marchand i Hennig-Thurau [2013]; Nichols [2014] | <i>Wiedźmin</i> (CD Project i A. Sapkowski) | ✓ | ✓ |
| ENT_11 | ... mediów społecznych | x | <i>FarmVille</i> (Coldwood Interactive AB i Facebook) | ✓ | ✓ |
| ENT_12 | ... mediów cyfrowych | x | x | x | ✓ |

X – relacje niezidentyfikowane w danej fazie / ✓ - relacje zidentyfikowane w danej fazie.

www.ue.wroc.pl



Relacje w sektorze rozrywki

Integracja wyników: analiza literatury akademickiej & analiza literatury szarej & analiza wywiadów strukturyzowanych & analiza wywiadów semi-strukturyzowanych

| Typ społeczności | Kod | Relacje współtworzenia utrzymywane z ... | Dotychczasowy stan wiedzy w literaturze naukowej | Przykłady współtworzenia wartości z praktyki* | Wywiady | |
|--|--------|---|--|--|------------------------|--------------------------------------|
| | | | | | Strukturyzowane (n=13) | Pogłębione pół-strukturyzowane (n=8) |
| Specyficzne społeczności zainteresowań | COP_1 | ... społecznościami osób grających w gry | Deuze, Martin i Allen [2007]; Tschang [2008]; Banks i Deuze [2009]; Burger-Helmchen i Cohendet [2011]; Gidhagen, Ridell i Sorhammar [2011]; Parmentier i Gandia [2014]; Poor [2013]; Parmentier i Mangematin [2014]; Marchand i Hennig-Thurau [2013] | x | x | ✓ |
| | COP_2 | ... społecznościami testerów | | Star Wars Battlefront (Electronic Arts) | ✓ | ✓ |
| | COP_3 | ... społecznościami moderów | | Grand Theft Auto (Rockstar) | ✓ | ✓ |
| | COP_4 | ... społecznościami indywidualnych nieprofesjonalnych deweloperów | | Creteria (Incuvo) | ✓ | ✓ |
| Szeroko rozumiane społeczności gamingowe | COP_5 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie projektowania i tworzenia gier | Banks and Potts [2010] | | ✓ | ✓ |
| | COP_6 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie projektowania i tworzenia gier w postaci crowdsourcingu | | Protocol X57 (Logitech used crowdsourcing) | x | x |
| | COP_7 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie projektowania i tworzenia gier w postaci crowdfundingu | | Die for Valhalla! (Monster Couch) | x | x |
| | COP_8 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie produkcji gier | Deuze, Martin i Allen [2007]; Tschang [2008]; Banks i Deuze [2009]; Burger-Helmchen i Cohendet [2011]; Gidhagen, Ridell i Sorhammar [2011]; Poor [2013]; Parmentier i Mangematin [2014] | Star Citizen (Cloud Imperium Games) | ✓ | x |
| | COP_9 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie produkcji gier w postaci testów ALPHA | | Mass Effect (BioWare) | x | ✓ |
| | COP_10 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie produkcji gier w postaci testów BETA | Banks i Potts [2010] | Seria Battlefield (Digital Illusions CE – obecnie należąca do Electronic Arts) | x | x |
| | COP_11 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie promocji i sprzedaży gier | | Program Ranku.com oferujący bonusy i środki finansowe dla promujących graczy (Electronic Arts) | ✓ | ✓ |
| | COP_12 | ... szeroko rozumianymi społecznościami gamingowymi w fazie posprzedażnej | | x | Fallout 4 (Bethesda) | x |

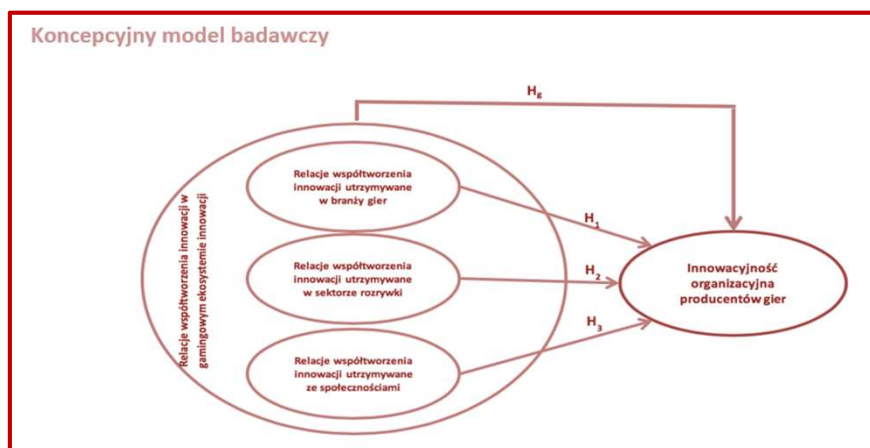
X – relacje niezidentyfikowane w danej fazie / ✓ - relacje zidentyfikowane w danej fazie.

www.ue.wroc.pl



Relacje ze graczami*

Integracja wyników: analiza literatury akademickiej & analiza literatury szarej & analiza wywiadów strukturyzowanych & analiza wywiadów semi-strukturyzowanych



www.ue.wroc.pl



40

Subiektywny dobór próby → operat losowania
Dobór celowy → VGd

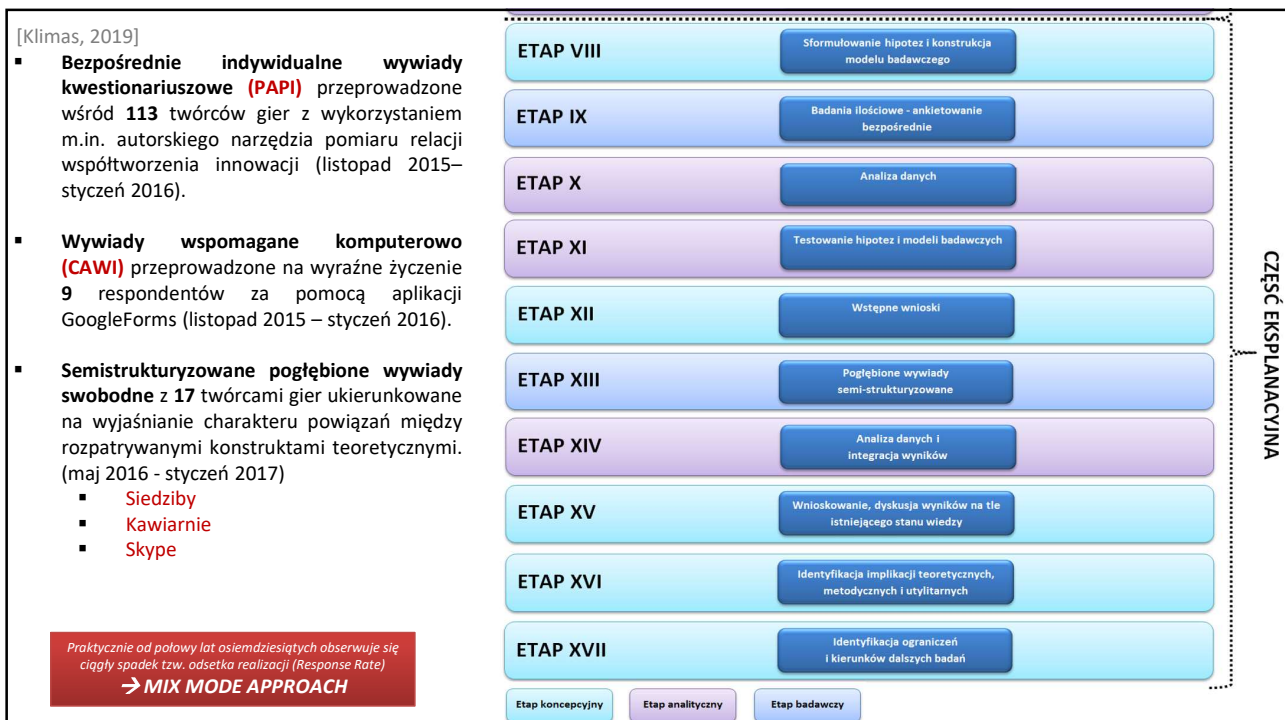
Istnieją **subiektywne i obiektywne** metody doboru próby.

Dobór subiektywny [Klepacki, 2009]: wybór celowy, ekspercki, typologiczny, według opinii wybierającego najlepiej odzwierciedlający rzeczywistość; dobór taki bywa niezbędny gdy:

- brak jest operatu losowania, pojawiły się nowe, nierejestrowane zjawiska, jedynie niektóre obiekty prowadziły zapisy, np. rachunkowość; konieczne są badania nad zagadnieniami szczegółowymi, np. mikroekonomicznymi, brak jest wiedzy o metodach doboru losowego.

Przykłady: wybór według kryterium dostępności (dobierane są jednostki łatwo dostępne, np. położone przy drodze), wybór kwotowy (dobór z uwzględnieniem warstw, np. kobiety i mężczyźni), wybór literowy (osoby o nazwisku zaczynającym się na określony literę); wybór mechaniczny (wybór na chybił trafił).

... identyfikacja docelowej populacji badawczej została przeprowadzona w wyniku integracji list uczestników dwóch największych targów branżowych tj. Game Industry Conference (uczestnicy z lat 2014 oraz 2015) oraz Digital Dragons (uczestnicy z roku 2015). Przyjmując, iż znaczną część branży stanowią niezależni twórcy gier [Clements, Ohashi 2005; Scholl 2012], którzy mogą nie partycypować w targach branżowych operat losowania został uzupełniony o wykaz zarejestrowanych, niezależnych twórców gier w największym portalu dla developerów niezależnych tj. One Indie World (<http://1ndieworld.com/>).
 Przyjęte podejście wyłoniło liczącą **docelową populację** 506 twórców gier aktywnie działających w Polsce. Do badań zaproszono wszystkie zidentyfikowane podmioty, przy czym udział w badaniu wzięło 122 z nich dając efektywny wskaźnik zwrotności na poziomie ponad 24%. [Klimas, 2019]



Narzędzie pomiaru: skala oryginalna (RWI) & skala replikowana (IO)

Relacje współtworzenia innowacji

Innowacyjność organizacyjna

Tworzenie nowej skali: walidacja

Procedura tworzenia i walidacji nowej skali



[Klimas, 2021]

Przykład w Klimas, 2019: TABELA 5. 1. PROCES KONSTRUKCJI I WALIDACJI NARZĘDZIA POMIARU RELACJI WSPÓŁTWORZENIA INNOWACJI



Tworzenie nowej skali: walidacja

Przykład procesu konstrukcji i walidacji skali pomiaru – relacje współtworzenia innowacji

| Etap | Faza | Techniki badawcze | Zródła danych | Erela |
|--|---|--|---|--|
| I Wstępna identyfikacja wskaźników pomiarowych | Identyfikacja relacji współtworzenia | Systematyczny przegląd literatury | Krajowe i międzynarodowe bazy recenzowanych publikacji naukowych oraz elektroniczne bazy indeksujące publikowane i niepublikowane opracowania naukowe. | 33 wskaźniki pomiarowe identyfikowalne w przekroju trzech odrębnych zmiennych nieobserwowalnych. |
| | | Wywiad strukturyzowany | 13 strukturyzowanych wywiadów bezpośrednich z twórcami gier. | |
| | | Analiza raportów branżowych oraz przykładów z praktyki gospodarczej | Materiały cyfrowe dostępne na dedykowanych branży gier stronach internetowych, portalach, forach oraz subskrybowanych kanałach wideo. | |
| II Walidacja wstępnych pomiarowych | Weryfikacja adekwatności treści i pozycji pomiarowych | Wywiad semi-strukturyzowany | 8 semi-strukturyzowanych wywiadów swobodnych z różnymi podmiotami branży gier. | Zwalidowane 33 pozycje pomiarowe pod kątem adekwatności treści. |
| | | Trafność fasadowa | Treść i zakres znaczeniowy poszczególnych pozycji pomiarowych poddana subiektywnej ocenie innego badacza oraz trzech twórców gier. | |
| III Opracowanie wstępnej skali pomiarowej i realizacja badań w terenie | Skalowanie mierników | Trafność treściowa | Efekty etapu I (tj. wyniki systematycznego przeglądu literatury, wstępnych wywiadów strukturyzowanych oraz analiz raportów branżowych i przykładów z praktyki) oraz dodatkowo: wywiad pogłębiony, trzy wywiady półstrukturyzowane z ekspertami branżowymi oraz cykl dyskusji z graczami przeprowadzonych na forach internetowych. | Przyjęta 7-stopniowa skala Likerta. |
| | Identyfikacja informatorów | Przegląd literatury metodologicznej | Rekomendacje dot. podejścia pomiarowego dla badań w naukach o zarządzaniu [np. Venkatraman, Grant 1986]. | |
| | Identyfikacja próby badawczej | Przegląd literatury metodologicznej | Rekomendacje dot. wyboru kluczowych informatorów [np. Lytle, Timmerman 2006]. | |
| | Realizacja badań w terenie | Analiza opracowań branżowych oraz dotychczasowych badań branży gier w Polsce | Lista uczestników Game Industry Conference 2014 i 2015; Digital Dragons 2015; wykaz zarejestrowanych niezależnych twórców gier w największym portalu dla developerów One Indie World. | |
| IV Ocena zasadności założenia teoretycznego | Weryfikacja adekwatności konstruktu teoretycznego oraz struktury zmiennych latentnych | PAPI uzupełniająco CAWI | Dane pierwotne zgromadzone w kwestionariuszach ankietowych. | 122 wypełnione kwestionariusze ankiety (zwrotność 24,11%). |
| | | Eksploracyjna analiza czynnikowa | Dane pierwotne zgromadzone w kwestionariuszach ankietowych. | |

www.ue.wroc.pl Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu 46 [Klimas, 2019]

Tworzenie nowej skali: walidacja

| | | | | | |
|--|---|--------------------------------|---|--|---|
| V Walidacja metodyki pomiaru zmierzanych wykorzystanej w finalnym narzędziu pomiarowym | Weryfikacja spójności wewnętrznej oraz ważności pomiaru | α -Cronbacha | Wskaźniki α_{Cron} dla zmiennych latentnych na poziomie od 0,816 do 0,899. | Przyjęcie założenia o wewnętrznej spójności narzędzia. | |
| | Weryfikacja tendencyjności narzędzia | Nierotowana analiza czynnikowa | Wartość wektora własnego dla najwyższej ładującego czynnika równa 25,59%. | Odrzucenie założenia o tendencyjności narzędzia. | |
| | Weryfikacja rzetelności łącznej | Trafność zbieżna | Wartości średnich uzyskanych wariancji dla zmiennych latentnych powyżej 0,5. Wartość współczynników korelacji między wskaźnikami pomiarowych w poszczególnych zmiennych latentnych na poziomie od 0,811 do 0,901. | Przyjęcie założenia o trafności zbieżnej | Przyjęcie założenia o rzetelności łącznej |
| | | Trafność różnicowa | Wartości średnich uzyskanych wariancji dla zmiennych latentnych wyższe od kwadratów współczynników korelacji w zmiennych latentnych. Wartość 27 spośród 414 współczynników korelacji między wskaźnikami pomiarowymi poszczególnych zmiennych latentnych na wyższa od wartości współczynników korelacji między wskaźnikami pomiarowymi w poszczególnych zmiennych latentnych. | Przyjęcie założenia o trafności różnicowej | |
| VI Walidacja narzędzia pomiarowego | Weryfikacja trafności teoretycznej | Adekwatność treści | Przyjęcie założenia o trafności fasadowej oraz trafności treściowej (etap II). | Przyjęcie założenia o trafności teoretycznej. | |
| | | Spójność wewnętrzna | Przyjęcie założenia o spójności pomiaru (etap V). | | |
| | | Rzetelność łączna | Przyjęcia założenia o trafności różnicowej oraz trafności zbieżnej (etap V). | | |

Źródło: Klimas 2019, 203-205 (Tabela 5.1.).

www.ue.wroc.pl



47 [Klimas, 2019]

Replikacja: weryfikacja & adaptacja narzędzia pomiaru

Innowacyjność organizacyjna [Wang, Ahmed, 2004]

Wykorzystanie, weryfikacja i adaptacja skali replikowanej w procesie badawczym



[Klimas, 2021]

www.ue.wroc.pl



48

Replikacja: wartość dodana

Replikacja skali pomiaru innowacyjności organizacyjnej

| Autor/Autorzy (rok) | Wang i Ahmed (2004) | Ellonen, Blomqvist i Punmalainen (2008) | Golipoor, Jandaghi, Mirzaei i Arbatan (2011) | Semercioz, Hassan i Aldemu (2011) | Ozereen, Ozmen i Appolloni (2013) | Heyns i Jearey (2013) | Klimas (2015) | Klimas (2019) |
|---|--|---|---|---|---|---|-------------------------------------|--|
| Typ badań | Badanie oryginalne | Badanie replikacyjne | Badanie replikacyjne | Badanie replikacyjne | Badanie replikacyjne | Badanie replikacyjne | Badanie replikacyjne | Badanie replikacyjne |
| Typ replikacji | Nie dotyczy | Poszerzająca Metodyczna | Poszerzająca Metodyczna | Poszerzająca Metodyczna | Poszerzająca Metodyczna | Poszerzająca Metodyczna | Poszerzająca Metodyczna | Poszerzająca Metodyczna |
| Skalowanie | Konstrukcja & Walidacja | Replikacja, Weryfikacja & Adaptacja | Replikacja & Weryfikacja | Replikacja & Weryfikacja | Replikacja, Weryfikacja & Adaptacja | Replikacja & Weryfikacja | Replikacja, Weryfikacja & Adaptacja | Replikacja, Weryfikacja & Adaptacja |
| Kontekst branżowy | Badanie ponadbranżowe | ICT Przemysł papierniczy | Rafinerie ropy naftowej | Przemysł napojów | Marmur i kamień naturalny | Przemysł petrochemiczny | Przemysł lotniczy | Branża gier komputerowych i wideo |
| Kontekst krajowy | Anglia Walia Szkocja | Finlandia | Iran | Turcja Pakistan | Turcja Włochy | Południowa Afryka | Polska | Polska |
| Początkowa liczba wskaźników pomiarowych | 29 | 20 | 16 | 16 | 20 | 16 | 16 | 20 |
| Finalna liczba wskaźników pomiarowych | 20 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 13 | 6 |
| Liczba wymiarów | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 |
| Wymiary finalne | Behawioralny Rynkowy Produktowy Procesowy Strategiczny | Behawioralny Produktowy Procesowy Strategiczny | Behawioralny Produktowy Procesowy Strategiczny | Behawioralny Produktowy Procesowy Strategiczny | Behawioralny Produktowo- rynkowy Procesowy | Behawioralny Produktowy Procesowy Strategiczny | Personalny Produktowy | Personalny Wykonawczy Produktowy |

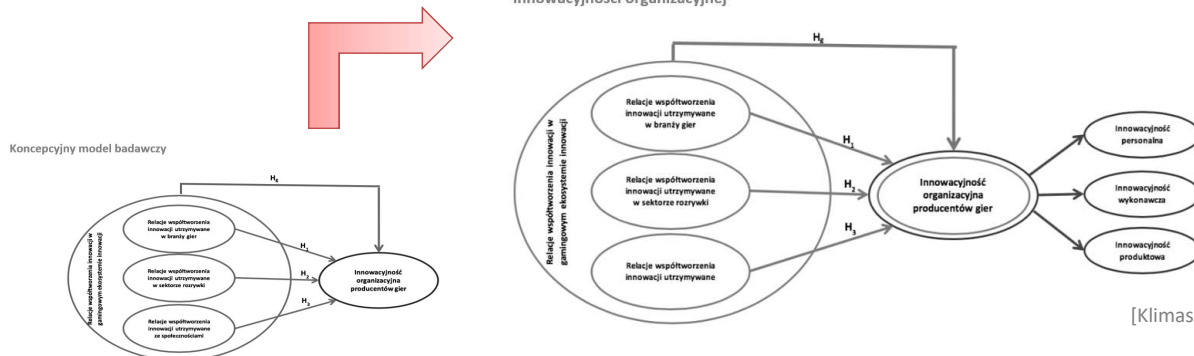
www.ue.wroc.pl

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

49
[Klimas, 2021]

| Zmienna | Kod | Rodzaj zmiennej | Pomiar |
|---|------|--|---|
| Relacje współtworzenia innowacji | CoCr | Zmienna latentna egzogeniczna | Refleksy 33 wstępnych oraz 25 ostatecznych, zweryfikowanych analizą czynnikową wskaźników pomiarowych |
| Relacje współtworzenia innowacji w branży gier | VGI | Zmienna latentna egzogeniczna | Refleksy 9 wstępnych oraz 7 ostatecznych, zweryfikowanych analizą czynnikową wskaźników pomiarowych |
| Relacje współtworzenia innowacji w sektorze rozrywki poza branżą gier | ENT | Zmienna latentna egzogeniczna | Refleksy 12 wstępnych oraz 9 ostatecznych, zweryfikowanych analizą czynnikową wskaźników pomiarowych. |
| Relacje współtworzenia innowacji ze społecznościami gamingowymi | COP | Zmienna latentna egzogeniczna | Refleksy 12 wstępnych oraz 9 ostatecznych, zweryfikowanych analizą czynnikową wskaźników pomiarowych |
| Innowacyjność organizacyjna | INN | Zmienna latentna endogeniczna ¹⁸⁶ | Refleksy 20 wstępnych oraz 7 ostatecznych, zweryfikowanych analizą czynnikową wskaźników pomiarowych |

Koncepcyjny model badawczy uwzględniający wyniki eksploracyjnych analiz czynnikowych innowacyjności organizacyjnej

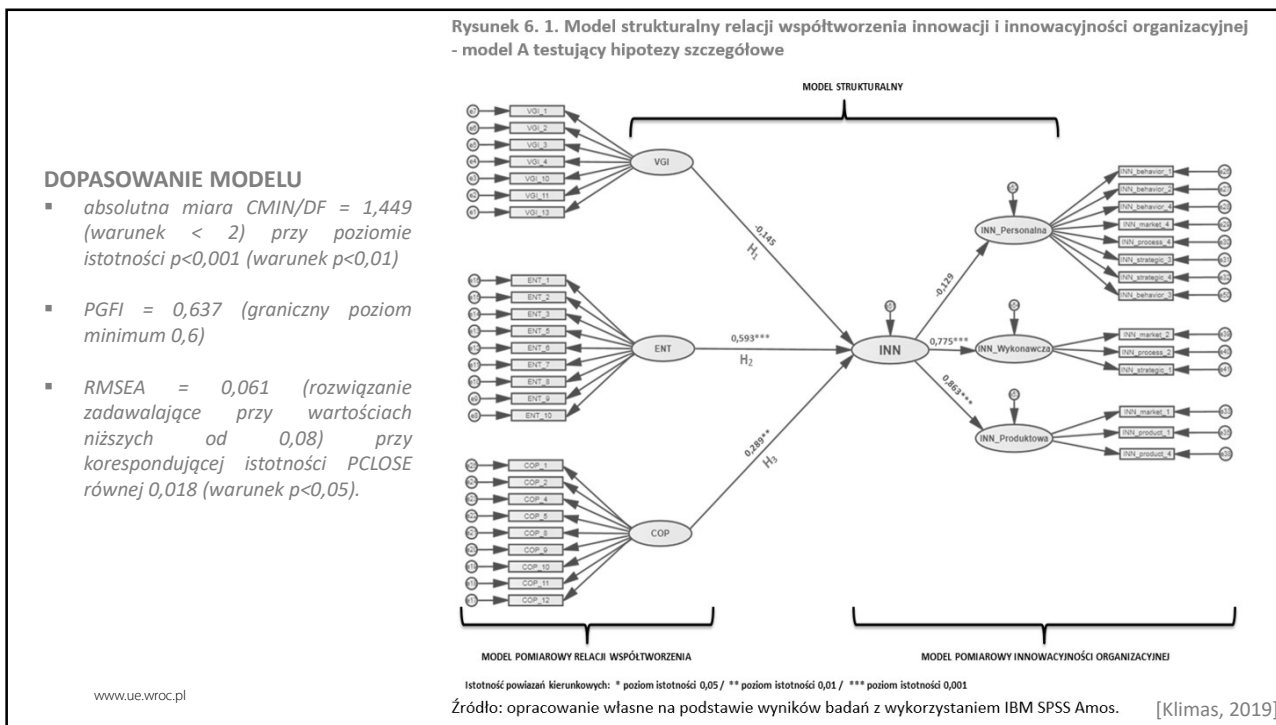


[Klimas, 2019]

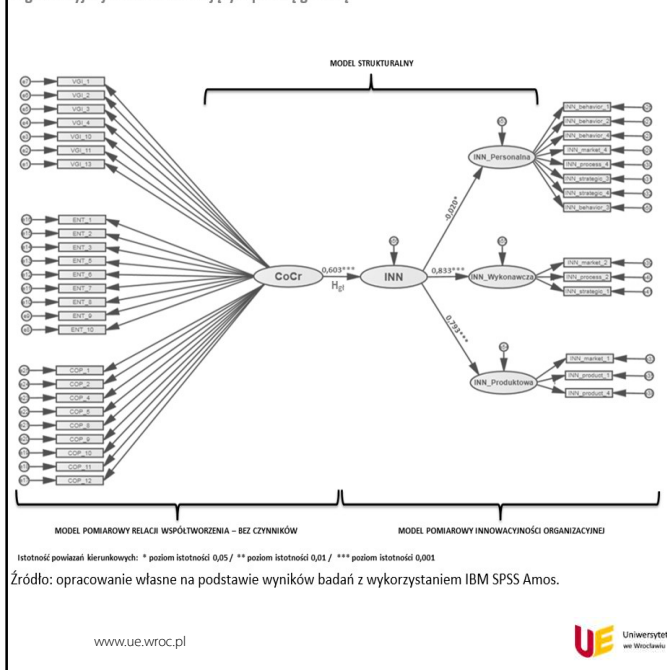
www.ue.wroc.pl

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

50



Rysunek 6. 3. Ogólny model strukturalny relacji współtworzenia innowacji i innowacyjności organizacyjnej - model B testujący hipotezę główną



DOPASOWANIE MODELU

- absolutna miara $CMIN/DF$ wynosi 1,643 (warunek < 2) przy poziomie istotności $p < 0,001$ (warunek $p < 0,01$);
- $RMSEA$ wynosi 0,073 (rozwiązanie zadawalające przy wartościach niższych od 0,08) przy korespondującej istotności $PCLOSE$ równej 0,000 (warunek $p < 0,05$);
- $PGFI = 0,591$ (wymagane minimum na poziomie 0,6).

Testowanie hipotez – podsumowanie modeli strukturalnych A oraz B

| Ścieżki (hipotezy) w modelach | | Model A | Model B | Powiązana hipoteza |
|-----------------------------------|------------|---------------------------|---------------------------|--------------------|
| Model A | VGI → INN | -0,145 | | H1 |
| | ENT → INN | 0,593*** | ND | H2 |
| | COP → INN | 0,289** | | H3 |
| Model B | CoCr → INN | | 0,603*** | Hipoteza główna |
| $CMIN/DF < 2$ ($p < 0,01$) | | 1,449 ($p < 0,001$) | 1,643 ($p < 0,001$) | ND |
| $RMSEA < 0,08$ ($PCLOSE < 0,1$) | | 0,061 ($PLOSE = 0,018$) | 0,073 ($PLOSE = 0,000$) | |
| $PGFI > 0,6$ | | 0,637 | 0,591 | |

Legenda: * istotność na poziomie 0,05 / ** istotność na poziomie 0,01 / *** istotność na poziomie 0,001

[Semi-strukturyzowane wywiady wyjaśniające - 17]

| Badane podmioty | Interlokutor | Siedziba | Wielkość | Segment gier | | Rok założenia | Gry wydane w Polsce | Giełda | NewConect | Działalność |
|------------------|--|---------------------|----------|--------------------------|---------------|---------------|---------------------|--------|-----------|-------------|
| 11 bit studios | Prezes zarządu | Warszawa | Duże | PC / konsole | Premium | 2009 | 17 | Tak | Nie | P / W / D |
| Anshar Studios | Dyrektor/właściciel | Katowice | Małe | PC / konsole / mobilne | Premium* | 2012 | 1 | Nie | Nie | P |
| Arifex Mundi | Prezes zarządu | Katowice | Średnie | PC / konsole / mobilne | Premium / F2P | 2006 | 13 | Tak | Nie | P / W |
| BlackMoon Design | Właściciel | Poznań | Mikro | Mobilne | Premium / F2P | 2012 | 4 | Nie | Nie | P |
| Bloober Team | 2 osoby: producent oraz dyrektor artystyczny | Kraków | Średnie | PC / konsole | Premium | 2008 | 14 | Nie | Tak | P / W |
| Carbon Studio | Właściciel | Chorzów | Mikro | PC | Premium | 2015 | 1 | Nie | Nie | P |
| CD Projekt SA | 2 osoby: prezes zarządu oraz dyrektor zarządzający i artystyczny | Warszawa | Duże | PC / konsole / mobilne | Premium / F2P | 2000 | 11 | Tak | Nie | P / W |
| CI Games | Senior designer | Warszawa | Średnie | PC / konsole / mobilne | Premium / F2P | 2002 | 188 | Tak | Nie | P / W / D |
| Fuero Games | Prezes zarządu | Warszawa | Małe | Mobilne | F2P | 2012 | 3 | Nie | Nie | P |
| Gamedesire | Dyrektor ds. rozwoju biznesu | Kraków | Średnie | Mobilne / Przeglądarkowe | F2P | 2004 | 23 | Nie | Nie | P / D |
| Incuvo | Właściciel | Katowice | Małe | Mobilne | F2P | 2012 | 2 | Nie | Nie | P |
| MonsterCouch | Właściciel | Poznań | Mikro | PC | Premium | 2016 | 1 | Nie | Nie | P |
| Pixel Crow | Właściciel | Warszawa | Mikro | PC | Premium | 2014 | 1 | Nie | Nie | P |
| Plastic | Właściciel | Łódź | Mikro | Konsole | Premium | 2012 | 6 | Nie | Nie | P |
| Techland | Lead artist | Ostrów Wielkopolski | Duże | PC / Konsole | Premium | 1991 | 301 | Nie | Nie | P / W / D |
| Ten Square Games | Prezes zarządu | Wrocław | Średnie | Mobilne / Przeglądarkowe | Premium / F2P | 2011 | 8 | Nie | Nie | P |
| The Farm 51 | Współzałożyciel, dyrektor artystyczny oraz lead designer | Gliwice | Średnie | PC / Konsole | Premium* | 2005 | 10 | Nie | Tak | P |

Legenda: P – producent gier / W – wydawca gier dla innych studiów deweloperskich / D – dystrybutor gier dla innych studiów deweloperskich
* firmy obecnie pracują nad grami typu F2P

[Klimas, 2019]

www.ue.wroc.pl



53

Efekty podejścia mieszanego ...

Zasoby ludzkie jako konkurencyjny wymiar kooperacji twórców gier

- Dyskonfirmacja H1 ... ???
- Konkurencja globalna
 - *produkty*
- Nieświadomiona kooperacja
 - *pracownicy*
 - *wsparcie badawcze**

| Badany podmiot | Fragmenty wypowiedzi interlokutorów |
|--|---|
| Mikrofirma / gry PC | „Nie konkurujemy ceną, produktem i tak dalej. Jedyna tak naprawdę konkurencja, którą widać na polskim rynku przynajmniej, to z konkurencją pracowników właśnie” (W2) |
| Duże przedsiębiorstwo / gry konsole i PC | „Akurat mam bardzo duży problem z pracownikami, w sensie ich nie ma” (W3) |
| Duże przedsiębiorstwo / gry konsole i PC | „Jak patrzę także na inne polskie zespoły, które wydają gry, i te większe, i te mniejsze, to nie jak na konkurencję, w sensie produktów. My jesteśmy konkurencją, jeśli chodzi o ludzi. Bo każdy by chciał mieć najlepszych i zabrać je z innego zespołu. (...) Jako organizacja, stale jesteśmy w pewnych istotnych relacjach z zewnątrz. I z graczem, i z innymi firmami na rynku też, bo to przez te kontakty jakby decyduje się jakość naszego zespołu. Bo tym sposobem jesteśmy w kontakcie z ludźmi, którzy potencjalnie mogliby u nas pracować” (W5) |
| Małe przedsiębiorstwo / gry mobilne | „Gdzieś tam HR-owo też trzeba widzieć co się gdzieś tam dzieje, jakie są trendy, kto się może gdzieś zamyka, kto się tam rozwija, kto może zostać partnerem, bo na przykład dobrze im poszło i teraz będą chcieli inwestować i tak dalej” (W8) |
| Mikrofirma / gry PC | „Jedyna jakby ta płaszczyzna, w której konkurujemy, no to być może konkurujemy o pracowników i to jest jakby taka płaszczyzna naszej konkurencji, tak. Poza tym, no to jesteśmy kolegami” (W11) |

Źródło: opracowanie własne na podstawie wyników badań.

[Klimas, 2019]

www.ue.wroc.pl



54

Inne efekty podejścia mieszanego ...

| Typ triangulacji | Istota | Realizacja |
|---|---|--|
| Triangulacja teoretyczna | Wykorzystanie więcej niż jednej perspektywy teoretycznej | <ul style="list-style-type: none"> Dorobek naukowy dotyczący relacji współtworzenia, budowany z perspektywy marketingu oraz zarządzania strategicznego. Dorobek naukowy dotyczący funkcjonowania ekosystemów, w tym ekosystemów innowacji i wykorzystywanych w ich ramach relacji zewnętrznych. Podstawy teoretyczne ugruntowane w podejściu relacyjnym z uwzględnieniem perspektyw zasobowej, relacyjnej (i sieciowej) oraz ekosystemowej. |
| Triangulacja danych | Integracja danych dotyczących danego zjawiska pozyskanych z kilku źródeł | <ul style="list-style-type: none"> Źródła wtórne i pierwotne wykorzystane w części eksploracyjnej. Dane ilościowe i jakościowe gromadzone w części eksplanacyjnej. Dane ilościowe gromadzone od dwóch informatorów*. |
| Triangulacja metod: ▪ Podejście mnogie niejednorodne | Wykorzystanie różnych metod badawczych: ▪ Integracja metod ilościowych oraz jakościowych | <ul style="list-style-type: none"> Metody ilościowe (ankietowanie) oraz metody jakościowe (wywiady, obserwacje) wykorzystane. |
| Triangulacja kontekstowa | Realizacja badań w różnych miejscach | <ul style="list-style-type: none"> Gromadzenie danych jakościowych (wywiady semistrukturyzowane) podczas targów branżowych, bezpośrednio w siedzibach przedsiębiorstw, pośrednio z wykorzystaniem Skype'a. Gromadzenie danych ilościowych z wykorzystaniem techniki PAPI oraz (na wyraźne życzenie respondenta) CAWI. |

* Z uwagi na brak różnic w rozkładach, medianach i dominantach uzyskiwanych odpowiedzi [zob. Klimas, 2017b; 2017c] cały proces analizy danych został oparty wyłącznie na danych gromadzonych od pracowników przedstawiających się jako przedstawiciele kadry zarządzającej lub właściciele podmiotów.

www.ue.wroc.pl



[Klimas, 2019]

55

Źródła

Klimas P. (2021). Łączenie badań ilościowych z jakościowymi. W: „Metody badań ilościowych w zarządzaniu”, red. Ł. Sulkowski, R. Lenart-Gansiniec, K. Kolańska-Morawska, Wydawnictwo SAN, Łódź 2021

Klimas, P. (2019). Relacje współtworzenia innowacji w ekosystemach: kontekst ekosystemu gamingowego. Wydawnictwo CH Beck.



Dziękuję za uwagę ;)

patrycja.klimas@ue.wroc.pl