

Wrocław, 5.09.2019

dr hab. Magdalena Sobocińska, prof. UE
Katedra Badań Marketingowych
Wydział Nauk Ekonomicznych
Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu

Recenzja rozprawy doktorskiej

mgra Bartosza Malinowskiego

pt. „Motywy stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo”,
przygotowanej na Wydziale Zarządzania Uniwersytetu Łódzkiego
pod kierunkiem naukowym promotora prof. nadzw. dra hab. Tomasza Czapl

Podstawa opracowania recenzji

Przedmiotem niniejszej recenzji jest rozprawa doktorska Pana mgra Bartosza Malinowskiego pt. „Motywy stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo”. Promotorem pracy jest Pan prof. nadzw. dr hab. Tomasz Czapla. Podstawą formalną recenzji jest pismo z dnia 4 lipca 2019 r. Prodzikan Wydziału Zarządzania Uniwersytetu Łódzkiego, Pani prof. zw. dr hab. Ewy Walińskiej w sprawie powierzenia mi w oparciu o uchwałę Rady Wydziału do oceny rozprawy doktorskiej mgra Bartosza Malinowskiego.

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

Licząca 170 stron (wraz z załącznikami zawierającymi kwestionariusz ankiety i scenariusz wywiadu) rozprawa doktorska mgra Bartosza Malinowskiego składa się ze wstępu, czterech rozdziałów, zakończenia, streszczenia w języku angielskim, spisu literatury oraz tabel, wykresów i rysunków. Dwa pierwsze rozdziały mają charakter

teoretyczny. W rozdziale trzecim została szczegółowo zaprezentowana metodyka zrealizowanych badań, a w czwartym ich wyniki. Na bardzo wysoką ocenę zasługują zarówno studia literaturowe i prowadzone w oparciu o nie rozważania, jak również zrealizowane badania empiryczne bazujące na idei triangulacji podejść i metod badawczych. Zakres i charakter prowadzonych przez Autora w pracy rozważań i analiz opartych na pogłębionych studiach literaturowych oraz wynikach badań empirycznych (jakościowych i ilościowych) są w moim przekonaniu potwierdzeniem dużej wiedzy mgra Bartosza Malinowskiego z zakresu crowdfundingu oraz jego zastosowań w branży gier wideo. Jednocześnie pragnę podkreślić, iż Autor rozprawy posiada doświadczenia praktyczne w zakresie crowdsourcingu i crowdfundingu oraz sharing economy. Ponadto jest Autorem artykułów i referatów z tego zakresu, a także współautorem cenionej monografii „Crowdfunding. Zrealizuj swój pomysł ze wsparciem cyfrowego tłumu”. Traktuję to jako atut, gdyż świadczy to o tym, iż mgr Bartosz Malinowski rozpoznaje podjęte w pracy problemy od wielu lat i specjalizuje się w zakresie nowych mediów oraz ich zastosowań.

Mając na uwadze wymogi ustawowe jestem przekonana, że przedstawiona do oceny rozprawa doktorska mgra Bartosza Malinowskiego w pełni spełnia wymagania stawiane tego typu pracom naukowym, ponieważ stanowi oryginalne rozwiązanie ważnego problemu naukowego dotyczącego motywów stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo, a także potwierdza, że Doktorant posiada ogólną wiedzę teoretyczną w dyscyplinie: nauki o zarządzaniu oraz umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej.

Uzasadnienie takiej oceny przedłożonej do recenzji rozprawy doktorskiej przedstawiam poniżej. Szczegółowa ocena została dokonana z uwzględnieniem następujących kryteriów dotyczących:

- problematyki i tematu rozprawy oraz celów badań,
- sformułowanych pytań badawczych i ich oryginalności oraz zastosowanych metod badawczych,
- zawartości merytorycznej pracy oraz jej układu i struktury,
- strony formalnej rozprawy.

Wybór problematyki i tematu rozprawy oraz cele badań

Rozprawa doktorska mgra Bartosza Malinowskiego dotyczy istotnej i aktualnej problematyki związanej z jednej strony z posiadającym duży potencjał rozwoju sektorem kreatywnym, którego istotną częścią są pełniące wiele funkcji gry wideo, a z drugiej z zastosowaniami crowdfundingu w tym obszarze. Istnieje wiele przesłanek prowadzenia badań naukowych w tym zakresie, wśród których w szczególności należy wskazać na potrzebę wypełnienia luki badawczej w zakresie motywów stosowania crowdfundingu

przez polskich producentów gier wideo. Jest to tym istotniejsze, że jak słusznie zauważa Autor rozprawy, finansowanie społecznościowe, będące przejawem demokratyzacji dostępu do kapitału i jako relatywnie nowy model finansowania przedsięwzięć, jest atrakcyjne dla producentów gier wideo. Wybór problematyki badawczej świadczy o dobrym rozeznaniu Doktoranta w kierunkach rozwoju branży gier wideo oraz menedżerskich aspektach crowdfundingu.

W moim przekonaniu potrzeba prowadzenia badań nad różnymi wymiarami funkcjonowania branży gier wideo wynika z tego, iż gry komputerowe są coraz istotniejszym elementem współczesnej kultury, podlegającej przemianom, gdyż gry, chociaż nie są zaliczane w „poczet muz”, są coraz bardziej filmowe, a filmy niejednokrotnie coraz bardziej przypominają gry komputerowe. To przenikanie się gier wideo i filmu widoczne jest także w dziełach transmedialnych, a także wyraża się w jednej z praktyk stosowanej przy ocenie potencjału rynkowego filmu, która polega na ocenie filmu w kontekście możliwości stworzenia w oparciu o jego scenariusz gry komputerowej. Jednocześnie ukazując znaczenie podjętej przez Doktoranta problematyki należy podkreślić, iż związki gier wideo i biznesu ujawniają się na wielu płaszczyznach. Na charakter tych związków i jednocześnie upowszechnianie się gier wideo miała wpływ m.in. zwiększająca się dostępność sprzętu przeznaczonego do użytku domowego, umożliwiającego korzystanie z gier wideo. Warto podkreślić, że rozwój gier przyczynił się do zmiany dominującego paradygmatu rozrywki, która przestała być masowa i staje się coraz bardziej zindywidualizowana oraz domowa. O profesjonalizacji branży gier świadczy to, iż większość gier cyfrowych powstaje w znacznie bardziej złożonych strukturach produkcyjnych niż filmy, które funkcjonowały w klasycznym Hollywood. Jednak jak pisze zajmujący się badaniem gier Piotr Sitarski przemysł gier nie jest szczególnie zainteresowany promowaniem twórców, w przeciwieństwie do zaliczanego do jednej ze sztuk – filmu, w którym wiodącą rolę pełni autor dzieła. Kulturowy fenomen gier wideo immanentnie wiąże się z funkcjonowaniem dwóch płaszczyzn interakcji (człowiek-komputer oraz między rywalizującymi ze sobą graczami), które łączone w celach biznesowych pozwalają na wzbogacenie działań marketingowych opartych na kulturze fanowskiej. Ma to też swoje konsekwencje dla posiadającego wiele modeli crowdfundingu, którego stosowanie służy nie tylko pozyskiwaniu funduszy, ale niejednokrotnie jest przejawem innowacyjnego marketingu oraz angażowania konsumentów i tworzenia z nimi specyficznych interakcji na poziomie poznawczym, emocjonalnym i behawioralnym.

Pragnę podkreślić, że dokonany przez mgra Bartosza Malinowskiego wybór pola badawczego i tematu pracy w pełni spełniają wymagania stawiane w tym zakresie rozprawom doktorskim.

Sposób ujęcia problematyki i sformułowania tematu rozprawy doktorskiej jest spójny z głównym celem pracy, którym było zidentyfikowanie struktury motywów

stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo. Cel ten został dookreślony celami szczegółowymi, do których Autor zaliczył:

- uporządkowanie wiedzy teoretycznej o crowdfundingu,
- stworzenie na podstawie literatury przedmiotu klasyfikacji motywów stosowania crowdfundingu, wynikających z analizy korzyści wykorzystania tej metody,
- opisanie struktury segmentu producentów polskiej branży gier wideo w kontekście ich podejścia do stosowania crowdfundingu, a w tym
 - ✓ określenie poziomu wiedzy o crowdfundingu wśród polskich producentów gier wideo,
 - ✓ poznanie oceny atrakcyjności stosowania crowdfundingu wśród polskich producentów gier wideo,
 - ✓ poznanie preferencji w zakresie modelu stosowania crowdfundingu wśród polskich producentów gier wideo,

Cel główny oraz cele szczegółowe zostały sformułowane we właściwy sposób i w pełni osiągnięte dzięki rzetelnym studiom literaturowym oraz badaniom empirycznym, których realizacja sprawiła, że praca posiada nowatorskie treści.

Ocena sformułowanych pytań badawczych i ich oryginalności oraz zastosowanych metod badawczych

Osiągnięcie zaprezentowanych w poprzednim punkcie recenzji celów pracy wiązało się ze sformułowaniem przez Autora odpowiedzi na następujące pytania badawcze:

- Jaka jest struktura motywów stosowania crowdfundingu wśród polskich producentów gier wideo?
- Jaka jest rola wiedzy o crowdfundingu w podjęciu decyzji o jego stosowaniu?
- Jaka jest rola cech organizacji produkujących gry wideo w podjęciu decyzji o stosowaniu crowdfundingu?
- Jakie są preferencje w zakresie modeli crowdfundingu wśród producentów stosujących i planujących jego wykorzystanie?

W moim przekonaniu są to pytania oryginalne, ważne, a także trafnie sformułowane. Zasadne było ich dookreślenie w postaci pomocniczych pytań badawczych, które Autor ujął we wstępie pracy oraz w rozdziale dotyczącym metodyki. Dobrze oddają one podjętą w pracy problematykę i zrealizowane przez Doktoranta postępowanie badawcze, które jest mocną stroną recenzowanej rozprawy doktorskiej. Potwierdzeniem posiadanych przez Autora kompetencji badawczych jest wzorowy sposób prezentacji metodyki badań własnych, a także właściwa konstrukcja autorskich narzędzi badawczych w formie kwestionariusza ankiety oraz scenariusza wywiadu oraz zakres zrealizowanych badań i ich analiz, jak również sposób prezentacji wyników.

Z uznaniem pragnę podkreślić, iż Doktorant zrealizował badanie ankietowe na celowo dobranej próbie polskich producentów gier wideo oraz bardzo wartościowe badanie jakościowe z wykorzystaniem wywiadu częściowo ustrukturyzowanego z 15 stosującymi crowdfunding producentami gier wideo. Badania zostały przeprowadzone przez Autora z wykorzystaniem nowych technologii (Google Forms, Skype, Google Hangouts). Należy to ocenić wysoko z punktu widzenia specyfiki badanych respondentów, którzy w swojej pracy wykorzystują nowe rozwiązania informatyczne. Kwestionariusz ankiety został skierowany do 512 podmiotów, spośród których w badaniu wzięło udział 139 jednostek. Wskaźnik zwrotu należy uznać za relatywnie wysoki. Jest to potwierdzeniem tego, że Autor właściwie wybrał technikę badawczą oraz zmotywował do udziału w badaniu trudną do pozyskania (m.in. z uwagi na brak czasu) grupę respondentów, którymi były osoby pełniące funkcje kierownicze. Zebrane w procesie badania ilościowego dane pierwotne Autor poddał pogłębionej analizie statystycznej z wykorzystaniem programu IBM SPSS v. 24. Wysoko należy ocenić zastosowanie testu t-studenta i testu U Manna-Whitneya.

W podsumowaniu tego punktu recenzji pragnę podkreślić, iż wykorzystanie przez mgra Bartosza Malinowskiego ilościowego i jakościowego podejścia badawczego, konstrukcja autorskich narzędzi badawczych, a także zakres i sposób analizy wyników stanowią o dużych walorach pracy i potwierdzają umiejętności Doktoranta w zakresie prowadzenia badań naukowych.

Ocena zawartości merytorycznej pracy oraz jej układu i struktury

Rozprawa doktorska mgra Bartosza Malinowskiego cechuje się logiczną i klarowną konstrukcją, która dobrze wyraża sformułowany temat pracy oraz jej cele. Sposób i zakres prezentacji poszczególnych problemów i zagadnień w czterech rozdziałach pracy jest prawidłowy i świadczy o bardzo dobrej znajomości Autora podjętej przez Niego problematyki. Za walor pracy uważam rozdzielenie treści teoretycznych, metodycznych i empirycznych, gdyż sprawia to, że wywód prowadzony przez Autora jest czytelny.

Doktorant umiejętnie osadził wyniki badań własnych o charakterze ilościowym i jakościowym w dotychczasowym dorobku literaturowym z zakresu podjętej problematyki dotyczącym crowdfundingu oraz branży gier wideo. Pragnę podkreślić, że wykorzystana w pracy literatura została właściwie dobrana i cechuje się także aktualnością, gdyż zrealizowane przez Doktoranta studia literaturowe dotyczyły analizy głównie prac opublikowanych w ostatnich dziesięciu latach.

Bibliografia recenzowanej pracy liczy łącznie 100 pozycji, w tym 77 monografii i artykułów naukowych oraz materiałów konferencyjnych, a także 23 raporty oraz źródła internetowe. Pragnę docenić to, iż Autor dokonał w pracy syntezy dorobku światowego. Udział publikacji wydanych w języku angielskim w bibliografii jest bardzo duży – wynosi 87%.

Rozdział pierwszy zatytułowany: „Istota i specyfika crowdfundingu” zawiera wiele interesujących, wartościowych i ważnych z punktu widzenia celów pracy odniesień do źródeł idei crowdfundingu, jego pojęcia i cech charakterystycznych, a także uczestników i modeli crowdfundingu oraz do korzyści wynikających z jego stosowania. Mgr Bartosz Malinowski słusznie zauważa, że korzenie crowdfundingu sięgają pierwszych przejawów modelu biznesowego opartego na sprzedaży, a w tym m.in. subskrypcji, które pozwalały na sfinansowanie produkcji książek w XVII i XVIII wieku. W pełni zgadzam się z wyrażonym przez Autora w tej części pracy poglądem, iż kluczową rolę w rozwoju crowdfundingu odegrały media społecznościowe i upowszechnienie się technologii Web 2.0, zmieniającej rolę użytkowników z wyłącznie odbiorców treści na jej współtwórców. Do zdynamizowania rozwoju tego zjawiska przyczynił się także sukces wyspecjalizowanych platform służących finansowaniu społecznościowemu, takich jak Kickstarter, IndieGoGo. Doktorant na podstawie analizy literatury w interesujący sposób przedstawia również podobieństwa i różnice między crowdfundingiem i crowdsourcingiem oraz analizuje występujące w literaturze przedmiotu definicje crowdfundingu. Walorem rozważań jest także ukazanie przez Autora cech charakterystycznych dla crowdfundingu, do których zaliczył szerokie grono osób udzielających wsparcia finansowego, znaczącą rolę technologii cyfrowej, a w tym w szczególności mediów społecznościowych, prowadzenie kampanii crowdfundingowych, otwarte zaproszenie i globalność, jak również intuicyjność, transparentność i uniwersalność, gdyż crowdfunding znajduje zastosowanie w bardzo wielu sferach życia społeczno-gospodarczego. Za wartościowe uważam również oparte na analizie literatury rozważania dotyczące uczestników zaangażowanych w proces crowdfundingu i ukazanie przez mgra Bartosza Malinowskiego roli inicjatora/autora projektu, społeczności wspierającej oraz portalu crowdfundingowego. Walorem rozdziału pierwszego jest także przedstawienie w nim typologii modeli crowdfundingu z uwzględnieniem kryterium ryzyka podejmowanego przez wspierających oraz specyfiki świadczeń zwrotnych i sposobu ich wynagradzania za uczestnictwo finansowe w projekcie. O wielości rozwiązań stosowanych w ramach crowdfundingu świadczy to, iż w jego ramach znajduje zastosowanie model donacyjny, sponsorski, sprzedaży, pożyczkowy, czy też inwestycyjny. Za właściwy uznaję także sposób przedstawienia finansowych i pozafinansowych korzyści wynikających ze stosowania crowdfundingu, a w tym wskazanie na możliwość obniżenia ryzyka finansowego i zamknięcia luki kapitałowej, niższe koszty pozyskania kapitału i większą niż w przypadku innej form finansowania niezależność twórców, łączenie z innymi formami finansowania oraz budowanie dzięki stosowaniu crowdfundingu wartościowych relacji z wplacającymi, otrzymywanie informacji zwrotnych, jak również uzyskanie efektów promocyjnych. Wysoki poziom i zakres prowadzonych przez Autora rozważań przełożył się na realizację sformułowanych we wstępie celów szczegółowych pracy dotyczących uporządkowania wiedzy teoretycznej o crowdfundingu oraz stworzenia klasyfikacji motywów jego wykorzystania, wynikających z

analizy korzyści stosowania tej metody finansowania. Rozważania stanowią potwierdzenie bardzo dobrego rozeznania Doktoranta w literaturze przedmiotu z zakresy crowdfundingu. Walorem są także autorskie opracowania tabelaryczne dobrze służące syntezie zrealizowanych studiów literaturowych.

Z kolei w rozdziale drugim mgr Bartosz Malinowski w ciekawy i pogłębiony sposób poddaje analizie wielkość oraz znaczenie rynku gier wideo, podkreślając jednocześnie, że jest to najszybciej rozwijająca się gałąź przemysłu rozrywkowego, generująca wyższe przychody niż światowy przemysł filmowy napędzany przez intensywnie promowane i posiadające gwiazdorską obsadę oraz wypracowane rozwiązania dystrybucyjne hollywoodzkie superprodukcje. Przeprowadzona przez Autora analiza raportów dotyczących światowego rynku gier pozwoliła na przedstawienie przychodów ze sprzedaży gier wideo w przekroju geograficznym i wskazanie na dominację w tym zakresie regionu Azji i Pacyfiku, a także scharakteryzowanie segmentów rynku gier wideo w oparciu o typy urządzeń wykorzystywanych do gier. Za szczególnie cenne uważam także odniesienia do łańcucha wartości w branży gier wideo oraz podmiotów go tworzących. Walorem rozdziału drugiego jest przedstawienie w nim funkcji, zadań i specyfiki producentów gier, odpowiedzialnych za marketing wydawców i posiadających najczęściej prawa do gier, dystrybutorów, sprzedawców. Zważywszy, iż w mojej opinii praca zasługuje na opublikowanie w formie cyklu artykułów lub monografii uważam, że w tej części pracy warto byłoby ukazać także zachowania rynkowe użytkowników gier wideo oraz ich profile. Pozwoliłoby to w pełniejszy sposób nakreślić mechanizmy występujące w branży gier wideo. Słusznie, iż Autor w drugim rozdziale analizuje również metody pozyskiwania kapitału w branży gier wideo, takie jak np. pożyczki bankowe, fundusze venture capital. Pozwala to na ukazanie atrakcyjności crowdfundingu w branży rozrywki elektronicznej i przyczyn wzrostu jego popularności. Duże walory poznawcze posiadają dokonane w oparciu o analizę literatury stwierdzenia, iż crowdfunding pozwolił na rewitalizację niektórych gatunków gier i studiów, które nie mogły wydawać swoich tytułów bazując na tradycyjnych modelach finansowania, a także że dzięki crowdfundingowi gracze otrzymali większą możliwość wpływu na proces kreatywny i formę ukazującej się na rynku gry wideo. Ciekawym zwieńczeniem rozdziału drugiego, stanowiącym dobry punkt wyjścia do rozważań podjętych w kolejnych częściach pracy, jest dokonanie prezentacji polskiej branży gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem największych polskich producentów tych gier oraz ich wydawców i dystrybutorów.

Dwa kolejne rozdziały pracy poświęcone zostały własnym badaniom empirycznym zrealizowanym przez Autora. Stanowią one w szczególności o wkładzie mgra Bartosza Malinowskiego w rozwój nauk o zarządzaniu i są istotnym atutem pracy doktorskiej. Z uznaniem pragnę wskazać na szczegółowo zaprezentowaną w rozdziale trzecim metodykę badań własnych o charakterze ankietowym i etnograficznym. Należy podkreślić, iż przyjęte założenia badawcze, dobór metod, konstrukcja narzędzi badawczych, a także organizacja

badan i zastosowane metody analizy statystycznej zasluguja na bardzo wysoką ocene, która została dokonana w części recenzji poświęconej pytaniom badawczym i ich oryginalności oraz wykorzystanym metodom badawczym.

Wartość rozdziału czwartego, w którym Autor w klarowny sposób przedstawia wyniki badań dotyczących motywów stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo, jest duża. Analiza wyników badań, prezentowana w tym rozdziale, ma charakter pogłębiony i ukierunkowany na poszukiwanie odpowiedzi na sformułowane we wstępie pytania badawcze. Należy podkreślić, że szczegółowość analiz jest duża, a ich przeprowadzenie wymagało od Doktoranta znajomości metod analizy wyników badań jakościowych oraz ilościowych. Na początku tego rozdziału mgr Bartosz Malinowski przedstawia wynikającą z opinii polskich producentów gier wideo ocenę crowdfundingu wraz z ukazaniem hierarchii czynników atrakcyjności finansowania społecznościowego. Interesujące są wyniki badania ankietowego i jakościowego, które wskazują, iż możliwe do osiągnięcia dzięki crowdfundingowi budowanie i angażowanie społeczności jest ważniejsze dla badanych producentów gier wideo niż możliwość pozyskania kapitału w tańszy sposób. Oznacza to, iż crowdfunding posiada duży potencjał marketingowy. Znajduje to także potwierdzenie m.in. w dokonanym przez Autora porównaniu uzyskanych wyników w zakresie oceny korzyści marketingowych oraz finansowych związanych ze stosowaniem crowdfundingu. Za bardzo wartościowe uważam również to, że Doktorant prezentując ocenę atrakcyjności crowdfundingu dla badanych producentów gier wideo, prowadzi analizę w przekroju dwóch grup, tj. respondentów wykorzystujących crowdfunding oraz tych, którzy planują jego stosowanie. Pozwoliło to na stwierdzenie, iż nie występują istotne statystycznie różnice między obiema grupami w zakresie percepcji korzyści marketingowych. Oznacza to, że doświadczenie nie wpływa na ocenę ex post korzyści możliwych do osiągnięcia dzięki crowdfundingowi. Wiele walorów posiadają także analizy dotyczące roli cech organizacji i wiedzy o crowdfundingu w podejmowaniu decyzji o jego stosowaniu. Wysoko oceniam, iż Autor w swoich rozważaniach uwzględnił takie cechy organizacji jak: mierzony liczbą lat funkcjonowania na rynku wiek studia, jego wielkość i forma prawna, źródła finansowania, model wydawniczy, liczba wydanych gier. Zrealizowane przez Doktoranta badania o charakterze jakościowym i ilościowym pozwoliły również wyjaśnić przyczyny atrakcyjności modelu nagrodowego crowdfundingu dla polskich producentów gier wideo. W pełni zgadzam się ze sformułowanymi przez mgra Bartosza Malinowskiego wnioskami, iż ten model crowdfundingu dobrze służy realizacji celów marketingowych i pozwala na zwiększenie prawdopodobieństwa sukcesu rynkowego gry po jej premierze, a ponadto niższy jest poziom wiedzy na temat modelu udziałowego crowdfundingu, co przekłada się na mniejsze nim zainteresowanie.

Podsumowując merytoryczną ocenę rozprawy doktorskiej wyrażam pełne przekonanie, iż wypracowana struktura rozprawy, tok rozumowania, a także zakres

zrealizowanych badań literaturowych i empirycznych, a przede wszystkim sposób analiz i prezentacji wyników zasługują na bardzo wysoką ocenę. Pozwoliło to na wypełnienie luki badawczej w zakresie motywów stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo. Pragnę także podkreślić, że dobrze zostały przygotowane przez Autora wstęp oraz zakończenie, które posiadają oczekiwane w tych częściach pracy elementy.

Strona formalna pracy

Rozprawa doktorska spełnia wymogi formalne stawiane tego typu pracom. Została przygotowana ze starannością, troską o szczegóły i dbałością o kwestie edytorskie. Sprawność narracyjna świadczy o dobrym opanowaniu przez Doktoranta warsztatu pisarskiego oraz dużej znajomości i wycuciu podjętej problematyki dotyczącej crowdfundingu i motywów jego stosowania przez polskich producentów gier wideo. Terminologia używana w pracy jest zgodna z obowiązującą w literaturze przedmiotu. Dobrze dobrana bibliografia podawana jest generalnie w prawidłowy sposób.

Błędy stylistyczne i usterki redakcyjne są nieliczne. Z recenzyjnego obowiązku wskazuję na trzy drobne kwestie, które należałoby uwzględnić w przypadku publikacji rozprawy doktorskiej. Autor zbyt często używa słowa „stosowanie”, nawet niekiedy dwukrotnie w jednym zdaniu (np. czwarte pytanie badawcze, str. 7), a słowo to posiada przecież wiele synonimów. W przypadku cech policzalnych (takich jak: lata funkcjonowania na rynku, wydane gry; str. 118 pracy) należy w ich dookreśleniu używać słowa „liczba”, a nie „ilość” – jak czyni to Autor. Ponadto w spisie tabel i wykresów występują niezgodności dotyczące podanych stron, na których powinny one występować.

Walorem pracy są autorskie zestawienia tabelaryczne oraz wykresy, które w bardzo dobry sposób służą syntezie zrealizowanych przez Autora badań.

Konkluzja recenzji

Po wnikliwej lekturze rozprawy doktorskiej mgra Bartosza Malinowskiego stwierdzam, że praca ta będąc bardzo wartościowym opracowaniem, wzbogaca dorobek nauk o zarządzaniu.

Recenzowaną rozprawę oceniam wysoce pozytywnie zarówno w warstwie teoretycznej, jak i empirycznej, metodycznej oraz aplikacyjnej. Do głównych osiągnięć Doktoranta zaliczam:

- podjęcie aktualnego i w małym stopniu dotychczas rozpoznanego, a także – zważywszy na duży potencjał rozwoju branży gier wideo – ważnego tematu dotyczącego motywów stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo,
- dobre osadzenie rozważań w głównie angielskojęzycznej literaturze przedmiotu z zakresu crowdfundingu,

- sformułowanie ważnych celów badań, które zostały osiągnięte dzięki zrealizowaniu złożonego postępowania badawczego obejmującego studia literaturowe oraz interesujące badania o charakterze jakościowym i ilościowym, pozwalające na zgromadzenie dużego i ciekawego materiału empirycznego,
- właściwą analizę i interpretację danych pochodzących ze źródeł wtórnych i pierwotnych, która umożliwiła stworzenie autorskiej typologii marketingowych i finansowych korzyści stosowania crowdfundingu oraz ukazanie struktury motywów i barier dotyczących jego wykorzystania przez polskich producentów gier wideo, jak również na określenie poziomu wiedzy na temat crowdfundingu wśród polskich producentów gier wideo i ocenę jego atrakcyjności, a także zidentyfikowanie zależności między stosowaniem crowdfundingu a cechą organizacji, jaką jest forma prawna studia,
- prowadzenie rozważań w przekroju producentów gier wideo, którzy stosowali crowdfunding i tych, którzy planują jego wykorzystanie w swojej działalności, a także tych którzy nie planują realizacji kampanii crowdfundingowych,
- umiejętne łączenie analiz wyników badania ilościowego i jakościowego, co pozwoliło na dogłębne zrozumienie badanych kwestii i zmniejszenie ryzyka wystąpienia efektu metody kształtującej badany temat i wyniki.

Recenzowana rozprawa pt. „Motywy stosowania crowdfundingu przez polskich producentów gier wideo” napisana pod kierunkiem naukowym promotora prof. nadzw. dra hab. Tomasza Czapli w pełni spełnia warunki stawiane rozprawom doktorskim określone w art. 13 ust. 1 Ustawy z dnia 14 marca 2003 roku o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (t.j. Dz. U. z 2017 r., poz. 1789) i stanowi oryginalne rozwiązanie problemu naukowego oraz wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną Doktoranta w dyscyplinie nauk o zarządzaniu, a także potwierdza umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy naukowej. Uwzględniając powyższe wnoszę o przyjęcie rozprawy doktorskiej mgra Bartosza Malinowskiego i dopuszczenie do publicznej obrony.

Zważywszy na oryginalność badań empirycznych i duży ładunek poznawczy rozprawy doktorskiej oraz inne walory pracy przedstawione w treści recenzji składam wniosek o wyróżnienie rozprawy doktorskiej mgra Bartosza Malinowskiego nagrodą zgodnie z zasadami stosowanymi w Uniwersytecie Łódzkim.

Magdalena Sobolinska