

Spis treści

Wstęp	9
1. Podejście relacyjne – od diady do ekosystemu	23
1.1. Istota podejścia relacyjnego	24
1.1.1. Pojęcia podejścia relacyjnego	24
1.1.2. Specyfika relacji	28
1.1.3. Relacje współtworzenia w podejściu relacyjnym	35
1.2. Ekosystemy jako nurt w podejściu relacyjnym	38
1.2.1. Ekosystemy w kontekście zarządzania strategicznego	39
1.2.2. Kluczowe rodzaje ekosystemów w perspektywie strategicznej	46
Podsumowanie	57
2. Ekosystemy innowacji	59
2.1. Istota ekosystemów innowacji w perspektywie nauk o zarządzaniu	63
2.1.1. Ekosystemy innowacji w zarządzaniu strategicznym	64
2.1.2. Konceptualizacja	68
2.2. Ekosystemy innowacji w ujęciu strukturalnym	75
2.2.1. Podmioty ekosystemów innowacji	75
2.2.2. Relacje współtworzenia innowacji	79
2.3. Specyfika ekosystemów innowacji	89
2.3.1. Cechy wyróżniające	89
2.3.2. Różnorodność	96
2.3.3. Pozytywne i negatywne efekty	99
2.3.4. Luki wiedzy oraz wyzwania badawcze	105
Podsumowanie	109
3. Relacje współtworzenia innowacji w gamingowym ekosystemie innowacji ..	111
3.1. Ekosystem innowacji ukierunkowany na tworzenie innowacyjnych gier ...	111
3.1.1. Branża gier, twórcy gier i gry – istota oraz znaczenie w gospodarce .	112
3.1.2. Gamingowy ekosystem innowacji	118
3.1.3. Znaczenie relacji współtworzenia innowacji	125
3.1.4. Deficyt <i>versus</i> potrzeby badań w obszarze gamingu	127
3.2. Metodyka badań eksploracyjnych	132
3.3. Relacje współtworzenia innowacji twórców gier – wyniki badań eksploracyjnych	139
3.3.1. Branżowe relacje współtworzenia innowacji	140
3.3.2. Ponadbranżowe relacje współtworzenia innowacji	147
3.3.3. Relacje współtworzenia innowacji ze społecznościami gamingowymi	153
Podsumowanie	162
4. Metodyka badań wyjaśniających	163
4.1. Podstawowe założenia badawcze	163

4.2. Podmioty badawcze	167
4.2.1. Wielkość populacji i próby badawczej	168
4.2.2. Charakterystyka próby badawczej	170
4.3. Zmienne w modelu badawczym	171
4.3.1. Pomiar zmiennych	172
4.3.2. Relacje współtworzenia innowacji – latentne zmienne egzogeniczne	175
4.3.3. Innowacyjność organizacyjna – latentna zmienna endogeniczna	176
4.3.4. Zmienne kontrolne	180
4.4. Przebieg i jakość procesu konceptualno-badawczego	181
4.4.1. Etapy rozpoznania naukowego	182
4.4.2. Rygor metodologiczny	186
4.4.3. Wielowymiarowa triangulacja	189
4.5. Metody analizy materiału empirycznego	191
4.5.1. Analiza opisowa	191
4.5.2. Eksploracyjna analiza czynnikowa	192
4.5.3. Modelowanie równań strukturalnych	192
4.5.4. Semantyczna analiza treści	197
Podsumowanie	199
5. Pomiar relacji współtworzenia innowacji oraz innowacyjności organizacyjnej	201
5.1. Walidacja skali pomiaru relacji współtworzenia innowacji	201
5.2. Model pomiarowy relacji współtworzenia innowacji	212
5.3. Stopień wykorzystania relacji współtworzenia innowacji przez twórców gier	214
5.3.1. Relacje branżowe	216
5.3.2. Relacje ponadbranżowe	220
5.3.3. Relacje ze społecznościami	223
5.3.4. Synteza wyników	228
5.4. Innowacyjność organizacyjna twórców gier	230
5.4.1. Struktura innowacyjności organizacyjnej	231
5.4.2. Poziom trójwymiarowej innowacyjności organizacyjnej	236
5.4.3. Synteza wyników	248
Podsumowanie	251
6. Znaczenie relacji współtworzenia innowacji dla innowacyjności organizacyjnej	253
6.1. Modelowanie strukturalne związku relacji współtworzenia innowacji i innowacyjności organizacyjnej twórców gier	253
6.1.1. Wpływ trzech typów relacji współtworzenia innowacji na innowacyjność organizacyjną	254
6.1.2. Ogólny wpływ relacji współtworzenia innowacji na innowacyjność organizacyjną	262
6.2. Dyskusja wyników badań i główne wnioski	265
6.2.1. Relacje współtworzenia innowacji a innowacyjność organizacyjna... ..	265
6.2.2. Specyfika relacji współtworzenia innowacji	270
6.2.3. Specyfika innowacyjności organizacyjnej	279
6.2.4. Typy relacji współtworzenia innowacji a innowacyjność organizacyjna	284
6.3. Wartość dodana rozpoznania naukowego	294
6.3.1. Perspektywa podejścia relacyjnego w zarządzaniu strategicznym ...	295

6.3.2. Perspektywa nurtu ekosystemowego w zarządzaniu strategicznym	296
6.3.3. Perspektywa ekosystemów innowacji w zarządzaniu strategicznym	298
6.3.4. Perspektywa zarządzania innowacjami w ujęciu modeli otwartych	299
6.3.5. Perspektywa współtworzenia innowacji w kontekście branży gier ...	300
Podsumowanie	301
Zakończenie	303
Ograniczenia badań	310
Kierunki badań w perspektywie teoretycznej	311
Kierunki badań w perspektywie empirycznej	313
Kierunki badań w perspektywie metodycznej	314
Podsumowanie	315
Aneksy	317
Aneks I. Podstawowe statystyki opisowe zmiennych	317
Aneks II. Iteracyjny przebieg analizy czynnikowej innowacyjności organizacyjnej	319
Spis tabel	327
Spis rysunków	331
Bibliografia	333
Słowniczek	351
Najważniejsze pojęcia dotyczące gamingu, gier i twórców gier	351
Najpopularniejsze rodzaje gier wg gatunku (<i>game genre</i>) i rozgrywki (<i>gameplay</i>)	365