



Wirtualne światy, prawdziwe zaangażowanie:

GTA, fenomen role-play i nadchodząca zmiana



Wiktoria Wójcik

co-founder | CMO | inStreamly



Bartłomiej Matuszowicz

Senior Business Development Manager | inStreamly



POLSKI HOST

**NAJPOPULARNIEJSZA
STREAMERKA ŚWIATA**







**GRA W
ŻYCIE TO
NIC
NOWEGO**

DLACZEGO WARTO O TYM

**MÓWIĆ?
MYŚLEĆ?
WIEDZIEĆ?**

“METAVERSE”

- _(ツ)_/

2D → 3D

Cyfrowe relacje

56%

z pokolenia Z
przyjaźni się z kimś
kogo zna **tylko** online.



Cyfrowa tożsamość:

45%

“Czuję, że moja tożsamość w grze jest prawdziwszym wyrazem tego, kim jestem”

Graczy Gen Z

Cyfrowe przestrzenie i spędzanie tam czasu.



CYFROWE ŻYCIE?

Czy, kto i dlaczego?

- **1,6 mld hours watched**
- **152 k avg viewers**
- **1,5 mln streamerów**

**NAJPOPULARNIEJSZA GRA NA TWITCH
W 2023 ROKU**



Co ich łączy?



BO GTA TO BEZ WĄTPIENIA:



GTA RP jest jak teatr improwizowany



- **Improwizacja.**
- **Współtworzenie narracji.**
- **Role i postacie.**
- **Interakcja i reakcja na publiczność.**
- **Niezdefiniowany koniec.**

Ale i nie tylko...

...bo cyfrowe życie w GTA to poważna sprawa.

Narodziny



Urodziny



Rozprawy sądowe



Śluby



Pogrzeby



**CO MOŻNA
Z TYM ZROBIĆ?**

1. PRZESTRZEŃ DO BADAŃ

2. CONTENT DO LOKOWAŃ

3. WIDOK NA PRZYSZŁOŚĆ?