



## **Rola rozrywki pokładowej w poprawie jakości podróży i samopoczucia pasażerów.**

**Miejsce i czas badania: Warszawa, listopad 2024**

### **Cel badania**

Celem badania było zrozumienie wpływu rozrywki pokładowej na jakość podróży oraz samopoczucie pasażerów, szczególnie w kontekście komfortu psychicznego i ogólnej satysfakcji z doświadczenia podróży lotniczej. Badanie skoncentrowało się na analizie, jak różnorodność i dostępność form rozrywki pokładowej, takich jak filmy, gry, muzyka oraz funkcje interaktywne, wpływają na poziom stresu, satysfakcję oraz postrzeganą wygodę pasażerów. Dodatkowo, badanie miało na celu określenie, które z tych opcji rozrywki mają największy wpływ na poprawę ogólnego komfortu psychicznego podróżnych.

### **Grupa badawcza**

Grupa badawcza składała się z 500 pasażerów, którzy podróżowali na trasach krajowych i międzynarodowych. Pasażerowie zostali dobrani losowo z różnych linii lotniczych, a także uwzględniono różne klasy podróży (ekonomiczna, biznesowa). Aby zapewnić reprezentatywność badania, dobrano pasażerów w różnych przedziałach wiekowych oraz o różnej częstotliwości podróży lotniczych. Szczegóły grupy badawczej przedstawiają się następująco:

- **Liczba uczestników: 500 pasażerów**
- **Przedziały wiekowe:**
  - 18-30 lat: 150 uczestników
  - 31-45 lat: 120 uczestników
  - 46-60 lat: 140 uczestników
  - 61+ lat: 90 uczestników
- **Klasy podróży:**
  - Ekonomiczna: 300 pasażerów
  - Biznesowa: 200 pasażerów
- **Częstotliwość podróży lotniczych:**
  - Pasażerowie regularni: 60% (300 osób)
  - Pasażerowie okazjonalni: 40% (200 osób)

## Metodologia

Badanie miało charakter mieszany, obejmujący podejście ilościowe i jakościowe, wykorzystując zarówno kwestionariusze, jak i dane biometryczne. W ramach tego badania przyjęto następujące metody zbierania danych:

### 1. Kwestionariusze

- Rodzaj: Kwestionariusz zawierał 20 pytań zamkniętych (skala Likerta od 1 do 5) oraz 5 pytań otwartych.
- Zakres: Pytania dotyczyły oceny dostępnych form rozrywki pokładowej, poziomu satysfakcji pasażerów, ich preferencji oraz wpływu rozrywki na komfort psychiczny i redukcję stresu.
- Czas wypełniania: Kwestionariusz wypełniany był przez pasażerów po zakończeniu lotu.

### 1. Urządzenia monitorujące

- Typ urządzeń: Zastosowano sensory tętna do monitorowania zmian w poziomie stresu pasażerów w trakcie lotu.
- Czas trwania pomiarów: Monitorowanie tętna odbywało się przez całą podróż, w celu obserwacji zmian w czasie rzeczywistym, związanych z dostępnością poszczególnych opcji rozrywki.

### 1. Obserwacja

- Zbieranie danych: Obserwacje przeprowadzono w trakcie lotów, dokumentując reakcje pasażerów na oferowaną rozrywkę pokładową.
- Zakres: Badacze rejestrowali, które formy rozrywki były wykorzystywane przez pasażerów oraz jakie miały one przełożenie na ich samopoczucie i komfort.

## Kluczowe uwagi pasażerów

### Pasażerowie przekazali następujące kluczowe uwagi na temat rozrywki pokładowej:

- **Zróżnicowanie oferty:** Pasażerowie oczekiwali szerszej gamy opcji rozrywki, szczególnie w przypadku długich lotów. Wiele osób zwróciło uwagę na potrzebę większego wyboru filmów w różnych językach oraz dodatkowych gier edukacyjnych dla dzieci.
- **Jakość interakcji:** Użytkownicy, którzy korzystali z funkcji interaktywnych, zauważyli ich pozytywny wpływ na poprawę komfortu psychicznego. Jednakże niektórzy pasażerowie zgłosili problemy z niezawodnością tych funkcji.
- **Dostosowanie do grup wiekowych:** Starsi pasażerowie, zwłaszcza w grupie wiekowej 60+, wskazali na niedostateczną ofertę muzyki klasycznej i programów informacyjnych, preferując takie formy rozrywki zamiast gier.

- **Intuicyjność systemu:** Kilka osób zwróciło uwagę na trudności w obsłudze systemów pokładowych, szczególnie w zakresie wybierania preferowanych treści filmowych i gier.

## Ogólna ocena komfortu

Ogólną ocenę komfortu pasażerów można podzielić na kilka kluczowych aspektów:

1. **Fizyczny komfort podróży:** Zdecydowana większość pasażerów oceniła komfort fizyczny podróży jako umiarkowany lub wysoki (średnia ocena: 4.0 na skali 1-5). Oceniono m.in. przestronność siedzeń, jakość poduszek i koców, oraz dostępność przestrzeni na nogi. Komfort fizyczny był oceniany najwyżej w klasie biznesowej.
2. **Komfort psychiczny:** Poziom komfortu psychicznego, mierzony w kontekście rozrywki pokładowej, wykazał się wyraźną poprawą u pasażerów korzystających z filmów, gier i muzyki (średnia ocena: 4.0). Pasażerowie podróżujący bez dostępu do rozrywki pokładowej ocenili komfort psychiczny na średnim poziomie 2.5.
3. **Redukcja stresu:** Na podstawie analizy tętna, zaobserwowano, że rozrywka pokładowa, szczególnie w postaci filmów i gier, prowadziła do zmniejszenia poziomu stresu u pasażerów. W grupach, które korzystały z takich opcji, tętno spadło o średnio 7-12 uderzeń na minutę w porównaniu do pasażerów, którzy nie korzystali z rozrywki.
4. **Satysfakcja z ogólnego doświadczenia:** Ogólna satysfakcja z podróży była wysoka wśród pasażerów, którzy korzystali z opcji rozrywki pokładowej. Średnia ocena wyniosła 4.1 w grupach z dostępem do filmów i gier, podczas gdy osoby, które nie miały dostępu do rozrywki, oceniły podróż na średnio 2.8.

## Wyniki

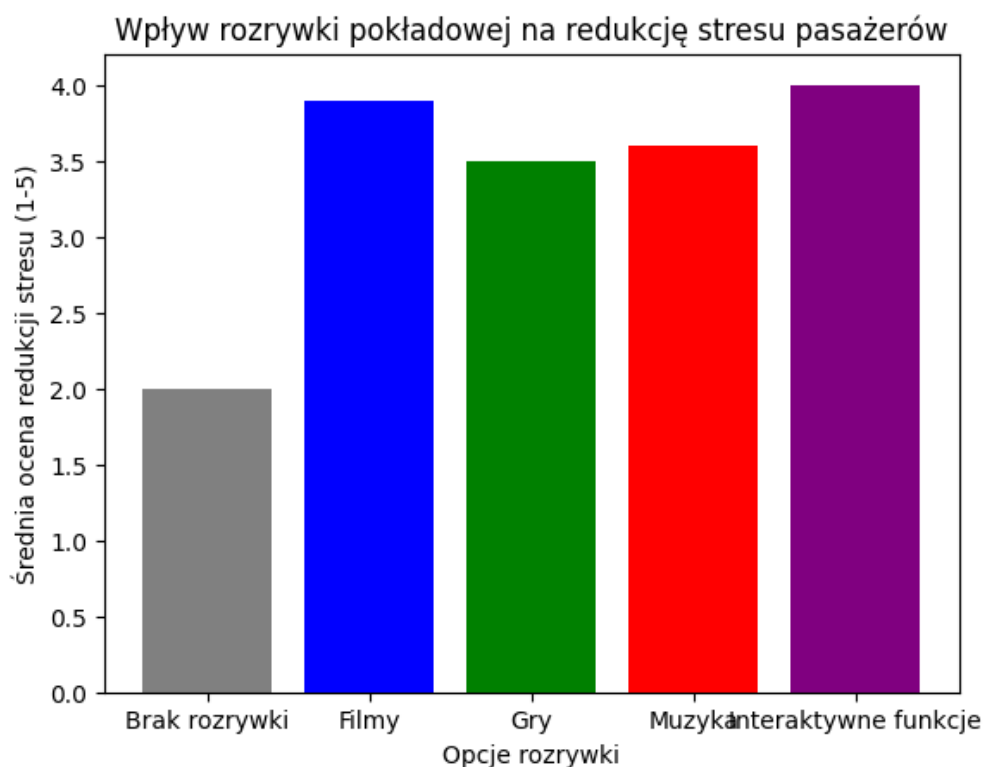
### 1. Ogólna satysfakcja z różnych opcji rozrywki pokładowej

Wykres ten przedstawia średnią ocenę satysfakcji pasażerów z różnych opcji rozrywki pokładowej. Z danych wynika, że najwyżej oceniana forma rozrywki to filmy, z średnią oceną 4.2, co wskazuje na dużą popularność i wpływ filmów na zadowolenie pasażerów. Główne różnice w poziomie satysfakcji dotyczą interaktywnych funkcji, które uzyskały najniższą średnią (3.5), sugerując, że pasażerowie są mniej zainteresowani tą opcją w porównaniu do innych form rozrywki. Wysoką ocenę (4.0) uzyskała także muzyka, co wskazuje na jej znaczenie w poprawie komfortu podróży, szczególnie w kontekście podróży długodystansowych. Gry, choć ocenione nieco niżej (3.8), wciąż pozostają popularną opcją, zwłaszcza wśród młodszych pasażerów.



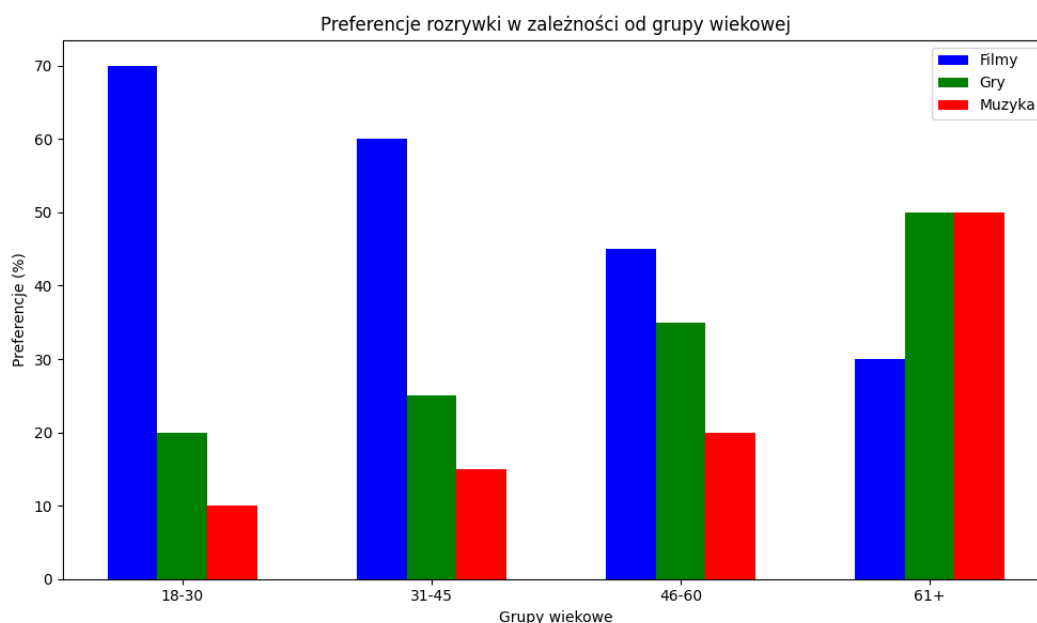
## 2. Wpływ rozrywki pokładowej na redukcję stresu pasażerów

Wykres pokazuje, jak różne formy rozrywki pokładowej wpływają na poziom stresu pasażerów. Najbardziej efektywne w redukcji stresu okazały się filmy, które średnio spowodowały zmniejszenie stresu na poziomie 3.9 na skali 1-5. Również gry i muzyka przyczyniły się do istotnej redukcji stresu (średnia ocena 3.5 i 3.6), choć nie w takim samym stopniu jak filmy. Interaktywne funkcje pokładowe, mimo ich niskiej oceny pod względem satysfakcji (3.5), były również skuteczne w zmniejszaniu stresu (4.0), co sugeruje ich wartość jako narzędzi wspomagających poprawę komfortu psychicznego. Pasażerowie, którzy nie mieli dostępu do rozrywki pokładowej, ocenili redukcję stresu na poziomie 2.0, co podkreśla znaczenie rozrywki dla komfortu psychicznego w czasie lotu.



### 3. Preferencje rozrywki w zależności od grupy wiekowej

Wykres słupkowy pokazuje preferencje pasażerów w zakresie różnych form rozrywki pokładowej (filmy, gry, muzyka) w zależności od grupy wiekowej. Każdy słupek przedstawia procent pasażerów, którzy preferują daną opcję rozrywki w ramach poszczególnych grup wiekowych. Z wykresu wynika, że młodsze grupy wiekowe (18-30) preferują głównie filmy, a starsze grupy (61+) częściej wybierają muzykę. Gry stają się mniej popularne wraz ze wzrostem wieku pasażerów, a muzyka zyskuje na popularności wśród starszych osób. Taki rozkład preferencji może sugerować, że oferta rozrywki powinna być dostosowana do różnych grup wiekowych w celu zwiększenia satysfakcji pasażerów.



### Podsumowanie

Badanie wykazało, że dostępność rozrywki pokładowej, zwłaszcza filmów, gier oraz muzyki, ma istotny wpływ na poziom satysfakcji pasażerów oraz ich komfort psychiczny podczas podróży lotniczych. Pasażerowie, którzy mieli dostęp do tych form rozrywki, wykazywali znacznie wyższy poziom zadowolenia oraz odczuwali mniejszy stres w porównaniu do osób, które nie korzystały z żadnych opcji rozrywkowych. Film i gry pokładowe były najczęściej preferowanymi formami zabawy, szczególnie wśród młodszych pasażerów, podczas gdy starsi pasażerowie wykazywali większą preferencję dla muzyki i interaktywnych funkcji. Badanie wskazuje również, że dostępność rozrywki pokładowej ma potencjał do poprawy komfortu psychicznego pasażerów, zwłaszcza na długich trasach. Na podstawie wyników zaleca się, aby linie lotnicze rozszerzyły ofertę rozrywki pokładowej, dostosowując ją do różnych grup wiekowych i potrzeb pasażerów.