



RYNEK GAMINGOWY W POLSCE 2023

ANALIZA RYNKU I PROGNOZY ROZWOJU NA LATA 2023-2028

WPŁYW INFLACJI, WOJNY W UKRAINIE I SKUTKÓW PANDEMII COVID-19



Opis raportu

Branża gamingowa jest jedną z najbardziej dynamicznych gałęzi polskiej gospodarki. Wstępne dane pokazują, że suma wydatków poniesionych na gry wideo w 2022 r. utrzymała trend wzrostowy. Wynik ten jest o tyle istotny, że rynek znalazł się w zupełnie nowej sytuacji. Po raz pierwszy bowiem spadła liczba graczy korzystających z płatnych gier wideo.

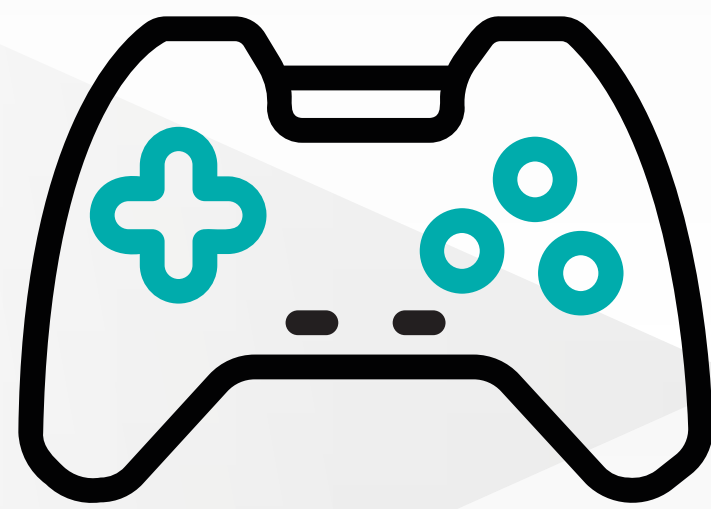
Jeśli chodzi o trendy, to w największym stopniu **koniunkturę polskiego rynku budują przychody ze sprzedaży gier mobilnych, społecznościowych i przeglądarkowych**. Związane jest to m.in. z rosnącą penetracją urządzeń mobilnych oraz powszechnym dostępem do internetu w sieciach komórkowych i z urządzeń przenośnych.

Teoretycznie najmniejszy udział w sumarycznym wyniku rynku miały gry konsolowe. Z drugiej strony, jest to segment stale wzrostowy, który w perspektywie kolejnych lat ma szansę wyprzedzić PC-ety.

Kompletną analizę wraz z 5-letnimi prognozami rozwoju znajdą Państwo w najnowszym raporcie PMR „Rynek gamingowy w Polsce 2023”.

Raport ten to wymiarowanie rynku gier wideo w podziale na struktury i rynki szczegółowe. Przedstawia on najważniejsze dane i trendy na analizowanym rynku, w oparciu o autorskie badanie B2C strony popytowej.

Poszczególne segmenty rynku wymiarowane są również w kontekście sytuacji makroekonomicznej, a na podstawie tych analiz stworzone zostały prognozy rozwoju do roku 2028.



Szczegóły na temat raportu

Główny cel

Kompleksowa analiza rynku gamingowego w Polsce oraz przedstawienie średnio i długoterminowych prognoz jego rozwoju.

Cele dodatkowe:

- przedstawienie wartości rynku gamingowego w Polsce mierzonej poziomem wydatków na gry wideo
- analiza segmentów szczegółowych składających się na rynek gamingowy w Polsce:
 - **rodzaje gier** (gry mobilne, przeglądarkowe i społecznościowe, gry na PC i gry na konsole)
 - **rodzaje graczy** (gracze płacący za gry i gracze free-to-play)
 - **metody płatności za gry wideo** (sprzedaż cyfrowa, sprzedaż fizyczna, subskrypcje)
 - **wyposażenie gospodarstw domowych** w sprzęt umożliwiający granie w gry (smartfony, PC i konsole)
- analiza branży gamingowej mierzonej przychodami polskich producentów i wydawców notowanych na rynkach GPW i NewConnect
- omówienie wpływu sytuacji makroekonomicznej i geopolitycznej na rynek gamingowy w Polsce i jego dynamikę w latach 2023-2028

Jakie informacje zawiera raport?

- **wartość rynku** mierzona poziomem wydatków na gry wideo
- **wolumen graczy** w Polsce
- **struktura wartościowa i wolumenowa** na rynku gry wideo w podziale na segmenty takie jak:
 - gry mobilne, społecznościowe i przeglądarkowe
 - gry na PC
 - gry na konsole
- **wartość wydatków na gry wideo** w modelu subskrypcyjnym
- **wyposażenie gospodarstw domowych** w Polsce w sprzęt typu smartfony, PC i konsole
- **wyniki badań PMR**
- **charakterystyka polskiego GameDev'u** w tym zestawienie przychodów największych polskich producentów gier
- **główne trendy** na rynku gier wideo w Polsce i na świecie
- **prognozy rozwoju** rynku do 2028 roku z podziałem na segmenty

Zakres rzeczowy i przedmiotowy

Zakres czasowy:..... Lata 2014-2022

Perspektywa prognoz:..... Lata 2023-2028

Zakres przestrzenny:..... Polska

ZAKRES PODAŻY

Gry wideo na polskim rynku dostarczane są przez największych producentów i wydawców o charakterze globalnym.

ZAKRES PRODUKTOWY

Segmenty:

- gry mobilne, społecznościowe i przeglądarkowe
- gry na PC
- gry na konsole

ZAKRES PRZEDMIOTOWY

- wpływ sytuacji makroekonomicznej na rynek gamingowy w Polsce
- wartość i dynamika rynku mierzona poziomem wydatków na gry wideo
- wolumen i dynamika rynku gamingowego
- struktura wartościowa i wolumenowa rynku gamingowego w podziale na:
 - gry mobilne, społecznościowe i przeglądarkowe
 - gry na PC
 - gry na konsole
- struktura wartościowa rynku w podziale na sprzedaż cyfrową, fizyczną i subskrypcje
- wyniki badań PMR w obszarze rynku gamingowego w Polsce
- odsetek gospodarstw domowych w Polsce wyposażonych w sprzęt typu smartfony, PC i konsole; sprzedaż urządzeń (komputery i smartfony) i liczba użytkowników (smartfony)
- charakterystyka polskiego GameDev'u
- trendy na polskim i światowym rynku gamingowym
- prognozy dla całego rynku oraz każdej jego podkategorii



Dodatkowe informacje o raporcie

PROGNOZY

Na potrzeby raportu sporządzono długoterminowe prognozy rozwoju rynku z wykorzystaniem modeli ekonometrycznych oraz danych historycznych na temat rynku (8 letnie szeregi czasowe).

Prognozy obejmują okres 2023-2028.

W raporcie przedstawiono **prognozy 14 wskaźników**, w tym m.in.:

- wolumen liczby graczy w podziale na poszczególne segmenty
- wartość rynku mierzona poziomem wydatków na gry w podziale na poszczególne segmenty
- wyposażenia gospodarstw domowych w Polsce w sprzęt typu smartfony, PC i konsole
- sprzedaży sprzętu, w tym smartfonów i PC

Prognozy przedstawione w raporcie uwzględniają **ponad 60 zmiennych** opisujących polską gospodarkę, zachowania konsumentów i wpływ na rozwój rynku gamingowego w Polsce.

METODY BADAWCZE

Raport dotyczący rynku gamingowego w Polsce opiera się na analizie informacji pochodzących z danych wtórych oraz autorskiego badania PMR.

W dniach od 9 do 11 grudnia 2022 r., firma PMR przeprowadziła badanie konsumenckie na temat rozwiązań smart, IoT oraz gamingu, na reprezentatywnej grupie dorosłych Polaków z wykorzystaniem techniki CAWI. W badaniu zrealizowano 1000 wywiadów. Respondentów poproszono o odpowiedź na pytania związane z zakupem poszczególnych rozwiązań w ciągu ostatnich 12 miesięcy poprzedzających ich udział w badaniu. Celem części poświęconej gamingowi było zidentyfikowanie odsetka Polaków zaopatrujących się w gry mobilne, PC i konsole oraz kanałów ich zakupu.

Źródła wtórne obejmują:

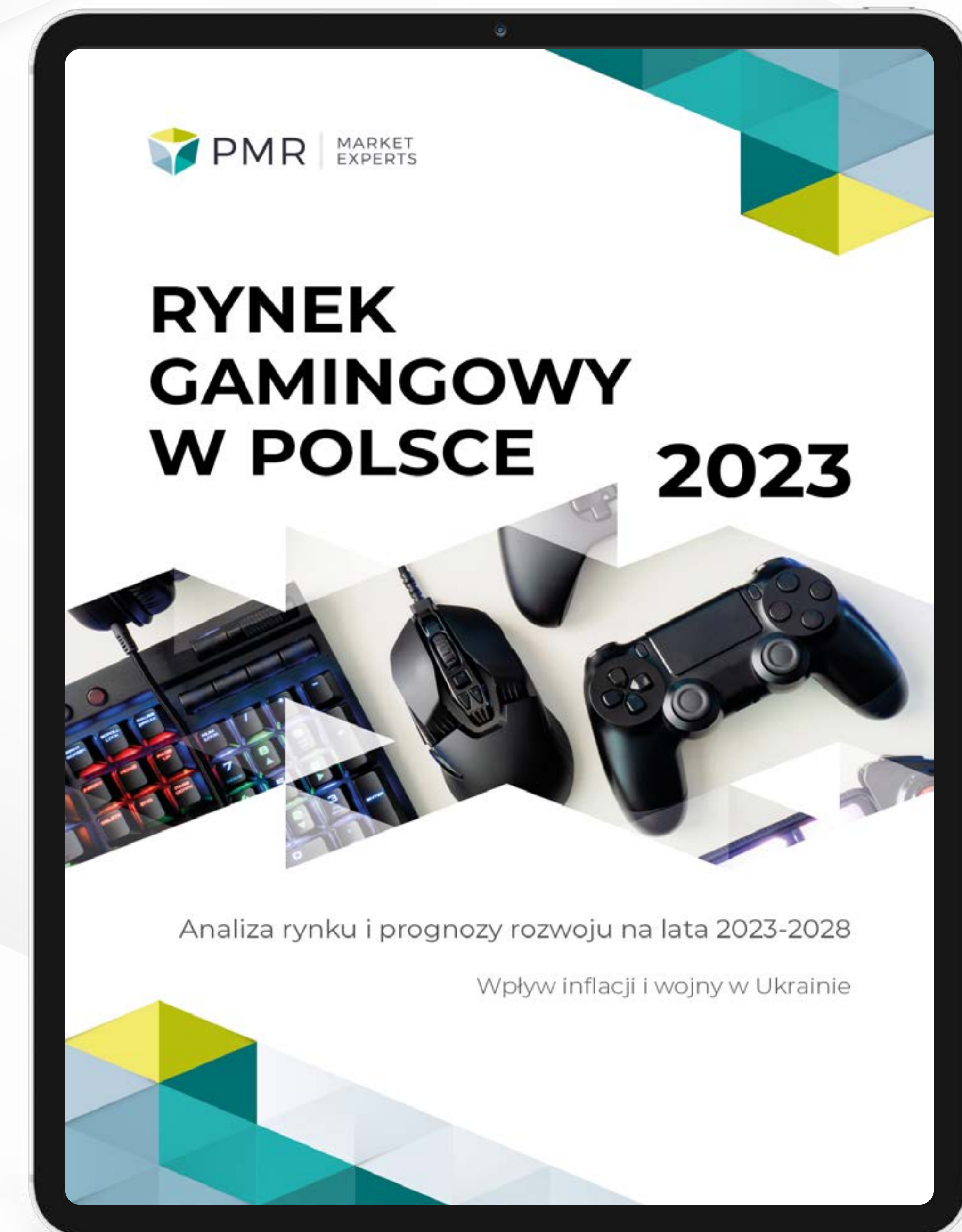
- informacje prasowe uczestników rynku
- prasę branżową i specjalistyczne serwisy internetowe
- prasę ogólnotematyczną
- raporty dotyczące poszczególnych segmentów rynku gamingowego w Polsce i Europie
- inne dokumenty i opracowania
- wnioski ze zrealizowanych przez PMR projektów dedykowanych

Korzyści z zakupu raportu

Raport odpowiada m.in. na następujące pytania:

- Ile osób w Polsce gra w gry wideo?
- Która społeczność graczy jest największa?
- Ile gracze w Polsce wydają na gry wideo?
- Która społeczność graczy wydaje najwięcej, a która najmniej?
- Jaki jest udział sprzedaży gier cyfrowych?
- Ilu graczy korzysta z subskrypcji i ile na nią wydają?
- Ile w Polsce jest producentów i wydawców gier wideo?
- Ile polskich producentów i wydawców gier wideo w Polsce notowanych jest na GPW i NewConnect?
- Ile wynoszą przychody polskich producentów i wydawców gier notowanych na GPW i NewConnect?
- Jaka jest wartość polskiej branży e-sportowej?
- Ile gospodarstw domowych w Polsce posiada przynajmniej jeden smartfon, PC lub konsolę?
- Jakie są perspektywy rozwoju rynku gamingowego w Polsce?
- Jaki jest wpływ inflacji i wojny w Ukrainie na rynek gamingowy w Polsce?

Wraz z raportem otrzymają Państwo najważniejsze dane do samodzielnej agregacji w arkuszu Excel.





Królewska 57
30-081 Kraków



+48 12 340 51 30



sales@pmrcorporate.com
www.pmrmarketexperts.com



PMR

MARKET
EXPERTS

Więcej informacji



Monika Szczypta

Senior Sales and Business Development Manager

monika.szczypta@pmrcorporate.com

tel.: +48 607 979 580