

POLSKI RYNEK GIER WIDEO NA TLE RYNKU GLOBALNEGO

AUTOR: JAN DĄBROWSKI

KIERUNEK: GLOBALNY BIZNES, FINANSE I ZARZĄDZANIE

SPECJALIZACJA: BIZNES MIĘDZYNARODOWY

PRACA NAPISANA POD KIERUNKIEM NAUKOWYM DR MARTY PACHOCKIEJ

CEL BADAWCZY

Celem pracy jest przedstawienie aktualnej sytuacji polskiego rynku gier wideo na tle rynku globalnego oraz omówienie szans polskich spółek na konkurowanie z globalnymi przedsiębiorstwami.

METODY BADAWCZE

W pracy licencjackiej wykorzystano:

- Analizę literatury przedmiotu
- Analizę danych statystycznych
- Studium przypadku

SPISTREŚCI

Rozdział I

Historia rynku gier wideo

I.1. Pierwsze gry

I.2. Rozwój i pierwsze problemy rynku

I.3. Odrodzenie i nowa generacja

I.4. Historia polskiego rynku gier wideo

Rozdział II

Światowy rynek gier wideo i perspektywy na przyszłość

2.1. Nowe trendy na rynku gier wideo

2.1.1. Rynek gier mobilnych

2.1.2. Rynek konsolowy

2.1.3. Rynek komputerowy

2.2. Przyszłość rynku

Rozdział III

Polski rynek gier wideo i jego szanse na światowym rynku

- 3.1. Największe polskie przedsiębiorstwa
- 3.2. Sytuacja mniejszych polskich przedsiębiorstw
- 3.3. Perspektywy na przyszłość

WNIOSKI

- **Polski rynek gier wideo jest niewątpliwie młodym rynkiem, a sukcesy jakie osiągają polscy producenci świadczą o jego ogromnym potencjale.**
- **Najbliższe lata będą dla polskiego rynku gier wideo kluczowe ze względu na zapowiedziane przez największych polskich wydawców tytuły, które jeszcze przed premierą stają się bardzo popularne i są wyczekiwane przez miliony graczy na całym świecie.**
- **Bardzo dobrym sygnałem dla polskiej branży jest fakt, że zaczyna ona być dostrzegana przez rząd i powstają programy oferujące dofinansowanie dla twórców.**
- **Polskie studia podpisują umowy z największymi dystrybutorami gier wideo na zachodzie i w Chinach, co znacznie ułatwia dostęp do tych ogromnych rynków zbytu.**
- **Aktualnie na światowym rynku liczy się jedynie kilka największych polskich spółek. Ograniczone budżety i brak wykwalifikowanych programistów hamują rozwój mniejszych przedsiębiorstw.**
- **Nowe technologie sprzyjają pojawianiu się nowych trendów, ale również utrudniają spekulowanie na temat rozwoju i przyszłości rynku.**

POLSKI RYNEK GIER WIDEO NA TLE RYNKU GLOBALNEGO – WYBRANE ZAGADNIENIE

- **Największe polskie przedsiębiorstwa i ich strategie oraz bieżąca sytuacja:**

CD PROJEKT – prace nad Cyberpunk 2077, ogromne zainteresowanie jeszcze na długo przed premierą;

11 bit studios – po premierze Frostpunka grupa osiągnęła rekordowe zyski, a na dzień dzisiejszy cena akcji wynosi ponad 390 zł. Od 2015 r. ich cena wzrosła o ponad 500%;

Techland – trwają prace nad drugą częścią Dying Light, która okazała się hitem. W 2018 r. zysk netto był zbliżony do tego, który odnotował CD PROJEKT pomimo prawie dwukrotnie niższego przychodu;

- **Sytuacja mniejszych polskich przedsiębiorstw:**

CI games – ponad 22 mln straty w 2018 r. doprowadziło do wprowadzenia zmian w strukturze zatrudnienia i budżetu, co ma zaowocować ponownym zyskiem;

PlayWay, czyli firma specjalizująca się w tworzeniu gier symulatorów. Zysk netto w 2018 r. wyniósł ponad 57 mln zł i wynikał głównie z wysokich przychodów wygenerowanych m.in. Przez *Car Mechanic Simulator 2018*, czyli najnowszej gry mobilnej studia, czy *Thief Simulator*;

Największy polski producent gier mobilnych i przeglądarkowych *Ten Square Games*, który w 2018 r. również zanotował znaczny zysk na poziomie ponad 37 mln zł;

Studio *The Farm 51* notowane na giełdzie *NewConnect* z ich najnowszą produkcją *World War 3*, która wygenerowała 12 mln zł przychodów;

- **Szanse oraz perspektywy na przyszłość dla polskiego rynku:**

Najbliższe lata będą dla polskiego rynku gier wideo kluczowe ze względu na zapowiedziane przez największych polskich wydawców tytuły, które jeszcze przed premierą stają się bardzo popularne i są wyczekiwane przez miliony graczy na całym świecie;

Bardzo dobrym sygnałem dla polskiej branży jest fakt, że zaczyna ona być dostrzegana przez rząd i powstają programy oferujące dofinansowanie dla twórców;

Polskie studia podpisują umowy z największymi dystrybutorami gier wideo na zachodzie i w Chinach, co znacznie ułatwia dostęp do tych ogromnych rynków zbytu;

- **Problemy polskiego rynku:**

Najważniejszym problemem jest pozyskanie i utrzymanie wykwalifikowanych pracowników. Ambicje i oczekiwania producentów nie pokrywają się z obecnymi na rynku programistami. Większość wykwalifikowanej kadry przechodzi do największych spółek co spowalnia rozwój małych przedsiębiorstw. Przedstawia się kilka możliwych rozwiązań tego problemu, wśród których mówi o utworzeniu specjalistycznych kierunków na uczelniach wyższych nastawionych na *gamedev*, czyli produkcje gier, czy łatwiejszym dostępie do materiałów edukacyjnych. Strategiczne zarządzanie firmą to kluczowa kwestia dla mniejszych polskich producentów, którzy osiągnęli sukces. Duże pieniądze to duże możliwości, które można łatwo zmarnować, w przypadku braku długoterminowej strategii. Kolejnym wyzwaniem w branży jest ograniczenie piractwa. W kontekście rozwiązania tego problemu mówi się o lepszej obsłudze klientów, czy wspieraniu tytułów długo po premierze. Dla rozwoju polskiego rynku gier wideo ważny jest aspekt rozwoju małych i średnich przedsiębiorstw.

CIEKAWOSTKI

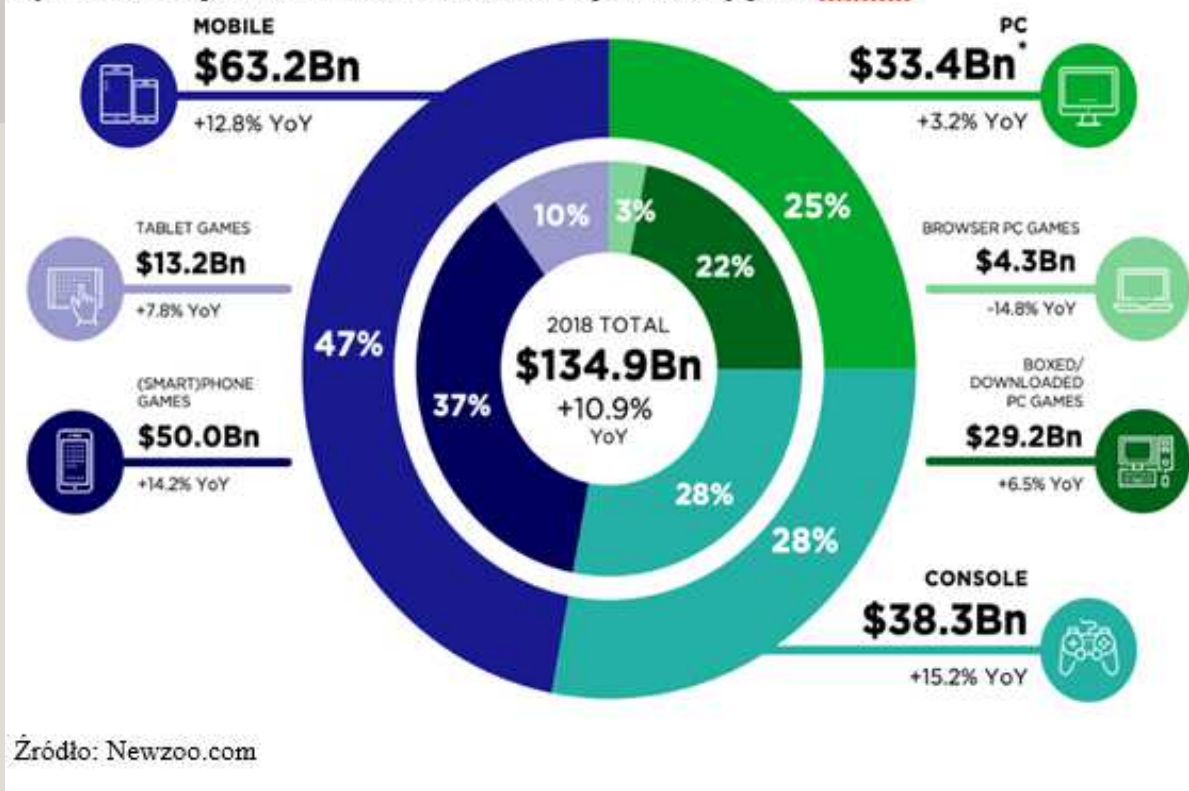
- Procentowe zmiany cen aukcji CD Projekt Red i Activision Blizzard
- Obecne ceny akcji:
CD Projekt Red - 210 zł
Activision Blizzard - 170 zł

Rysunek 9 – Porównanie procentowych zmian cen akcji Activision Blizzard i CD Projekt Red na w latach 2018 - 2019



Źródło: opracowanie własne na podstawie danych z serwisu Stooq.com

Rysunek 3 – Raport Global Games Market 2018 opublikowany przez Newzoo



WARTOŚĆ RYNKU Z PODZIAŁEM NA SEGMENTY

- Segment gier mobilnych odpowiadał w 2018 r. za prawie 50% wartości rynku;
- Segment konsolowy i komputerowy razem odpowiadały za drugą połowę wartości.