

Kontakt dla mediów:

Luiza Sosnowska, PARP

e-mail: [luiza\\_sosnowska@parp.gov.pl](mailto:luiza_sosnowska@parp.gov.pl)

tel.: (+48) 880 524 959

Warszawa, 11.10.2021 r.

## The Game Industry of Poland 2021

W 2020 roku przychody polskiej branży gier wyniosły 969 mln euro – podaje raport „The Game Industry of Poland 2021”. Branża, po roku pełnym ograniczeń związanych z pandemią COVID-19, wciąż dynamicznie się rozwija. Branża odnotowała wzrost o 30 przedsiębiorstw, rok do roku, jeżeli chodzi o liczbę producentów i wydawców gier. W sierpniu 2021 r. było ich na polskim rynku 470. Tylko w 2020 r. krajowi twórcy mogli pochwalić się premierami ponad 600 tytułów gier na wszystkich platformach łącznie. Kompleksowy raport na temat branży gier w Polsce przygotowała Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości we współpracy z Ministerstwem Rozwoju i Technologii i przy wsparciu eksperckim Game Industry Conference.

Celem raportu „The Game Industry of Poland 2021” jest nakreślenie profilu polskiej branży gier, jej potencjału i mocnych stron, ze szczególnym uwzględnieniem zmian jakie zaszły w tym sektorze w ciągu ostatnich pandemicznych miesięcy.

– Możemy być dumni, że pomimo niezaprzeczalnych trudności związanych z ograniczeniami wynikającymi z pandemii COVID-19, branża gier jest jedną z tych, która nie tylko się nie osłabiła, ale wręcz pod wieloma względami wzmocniła – komentuje **Mateusz Morawiecki**, Prezes Rady Ministrów.

– PARP, w ramach przygotowania raportu, zebrał dane od ponad 180 podmiotów działających w branży gier w Polsce. Nasza publikacja została opracowana przy wsparciu merytorycznym Game Industry Conference i posiłkuje się danymi Gameanalytics.info i Euromonitor International, który pokazuje najnowsze trendy rynkowe oraz prognozy rozwoju rynku gier w Polsce.– wyjaśnia **Sławomir Biedermann**, PARP.

### 2020 w branży gier

Wzrost przychodów branży gier w Polsce, w ujęciu rok do roku, od trzech lat utrzymuje się na poziomie blisko 30%, a w 2020 roku jeszcze bardziej przyspieszył. Wśród spółek notowanych na warszawskiej giełdzie, publikujących swoje raporty finansowe, 73% z nich odnotowało wzrost przychodów. Najszybszy wzrost odnotowały Ten Square Games, HUUUGE Games i BoomBit

(wszystkie trzy gry mobilne w modelu Free-to-Play), a także PlayWay, People Can Fly, Creepy Jar, Bloober Team, All in games, Forever Entertainment, 11 bit studios i QLOC.

## **Gry na PC w modelu Premium wciąż dominują**

Produkcja gier na PC wciąż pozostaje główną specjalizacją polskiego gamedevu. Z premierami gier na PC często jednocześnie pojawiają się wydania tych samych tytułów na Xboxa i PlayStation, jednakże im mniejsze studio, tym większe prawdopodobieństwo, że najpierw powstanie gra na PC, a dopiero później wersja na konsole. Jednocześnie, w ostatnich latach obserwuje się bardzo dynamiczny wzrost nowych tytułów wydawanych na Nintendo Switch. Należy mieć jednak na uwadze, że są to zwykle gry portowane z platformy PC.

Polska jest jednym z liderów w produkcji gier na PC. W „Top 200 Steam wishlists” (ranking najbardziej oczekiwanych tytułów) Polska wysuwa się na globalne prowadzenie z 38 tytułami gier w sierpniu 2021 roku. Dla porównania, USA ma w tym rankingu 35 tytułów, Canada - 16, Wielka Brytania – 15. Analizując poszczególne rankingi „Steam Wishlists” można przyjąć założenie, że polskie gry osiągnęły szczególną przewagę w segmencie indie i AA+.

## **Eksport gier**

W 2020 roku polska branża gier osiągnęła w końcu stan, w którym więcej gier jest eksportowanych niż importowanych. Oznacza to, że branża odnotowała większe przychody ze sprzedaży gier za granicę, niż polscy konsumenci wydali na zagraniczne tytuły. Produkcja gier jest jedyną branżą sektora kreatywnego, której udało się to osiągnąć. Polska importuje o wiele więcej zagranicznych filmów, płyt i książek niż eksportuje. Takim osiągnięciem może pochwalić się tylko kilka krajów na świecie.

Eksport generuje blisko 96% przychodów polskiej branży gier. Stany Zjednoczone pozostają kluczowym kierunkiem eksportu. Drugim co do wielkości rynkiem zbytu jest Unia Europejska, w tym przede wszystkim: Niemcy, Wielka Brytania i Francja. Eksport na rynki azjatyckie stanowi na ten moment tylko nieco ponad 10% przychodów branży.

## **Zatrudnienie w branży gier**

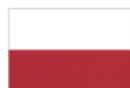
W branży gier w Polsce pracuje ponad 12 tys. osób, co stanowi wzrost o 24% w stosunku do 2020 r. 25% osób zatrudnionych w branży to kobiety. Stawia to nasz kraj w światowej czołówce a wyższy odsetek w tej kategorii odnotowuje tylko Wielka Brytania. Z roku na rok polska branża gier przyciąga też coraz więcej doświadczonych pracowników z zagranicy. Aktualnie w polskiej branży gier pracuje ponad 1000 obcokrajowców.

## **Historie sukcesu**



W raporcie, poza aktualnym stanem branży, opisane są również historie sukcesu polskich firm, w tym Donkey Crew, GOG.COM, HUUUGE Games, People Can Fly czy Roboto Global. Więcej informacji znajduje się w raporcie, który jest dostępny pod linkiem:

[https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/GlofP\\_2021\\_FINAL.pdf](https://www.parp.gov.pl/storage/publications/pdf/GlofP_2021_FINAL.pdf)



Republic  
of Poland



European Union  
European Regional  
Development Fund

