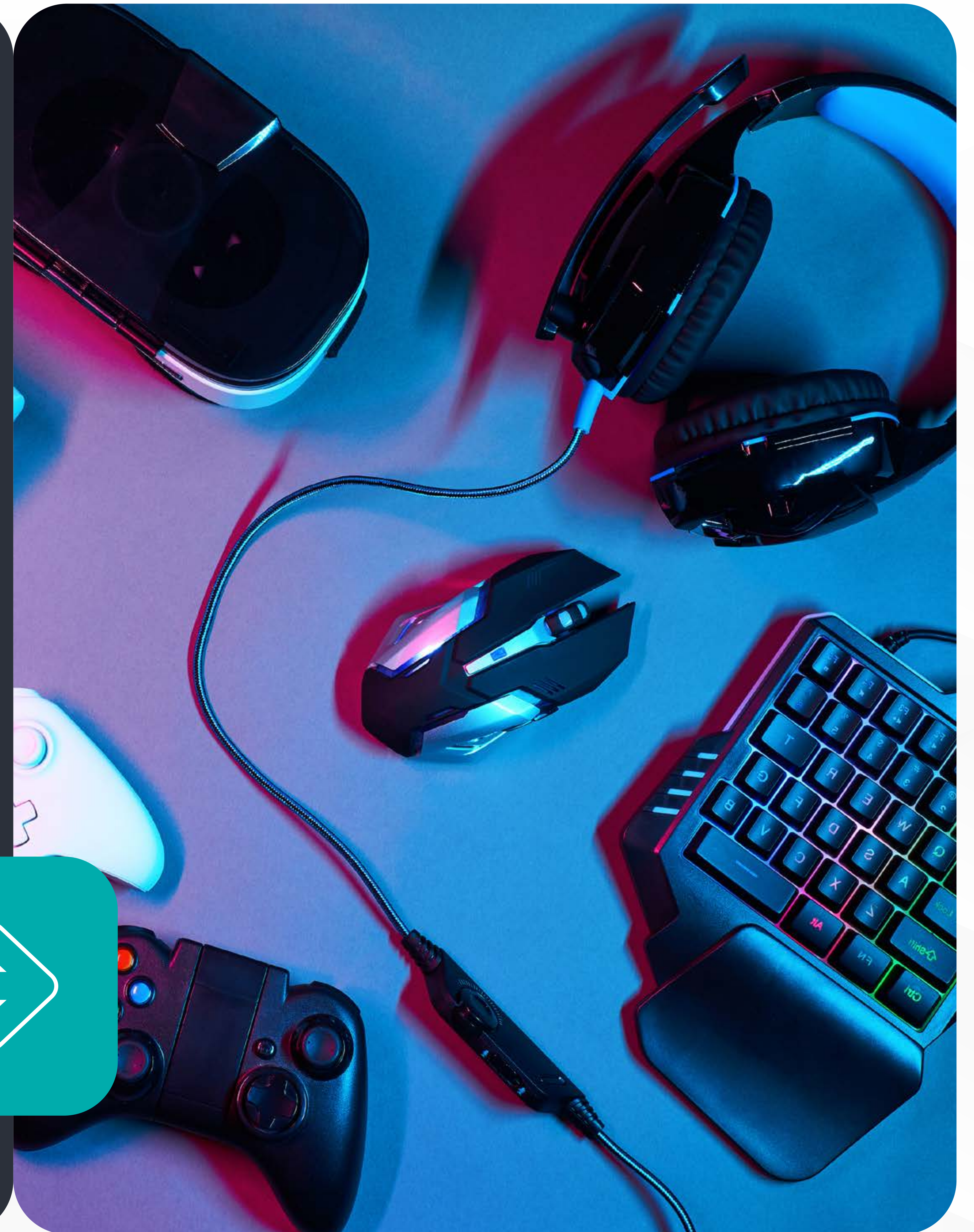


RYNEK GAMINGOWY W POLSCE 2025

TRENDY NA RYNKU GIER,
URZĄDZEŃ I AKCESORIÓW



Dynamika innowacji w branży gier wideo oraz powiązany z nią postęp technologiczny w dziedzinie sprzętu gamingowego znacząco przyspiesza. Konsole nowej generacji, urządzenia mobilne, technologia VR oraz modele subskrypcyjne to tylko kilka elementów, które definiują aktualne oczekiwania graczy i stawiają wysokie wymagania odnośnie wydajności dostępnych urządzeń. Na rynku zyskuje na popularności także cloud gaming, który redefiniuje tradycyjny model dystrybucji gier. Technologia ta może wpłynąć na przyszłe kierunki rozwoju rynku gamingowego, czyniąc go jeszcze bardziej dostępnym.

Nie można zapomnieć również o sile polskiego gamedev'u i rodzimych produkcjach. W 2024 r. takie tytuły jak „Manor Lords” od Slavic Magic, „Silent Hill 2” od Bloober Team, „Frostpunk 2” od 11 bit studios i „Nobody Wants to Die” od Critical Hit Games przyciągnęły uwagę graczy na całym świecie, a co za tym idzie podniosły wartość całej polskiej branży gamingowej.

Raport PMR „**Rynek gamingowy w Polsce 2025**” to wymiarowanie rynku gier wideo w podziale na struktury i rynki szczegółowe. Raport przedstawia 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 2030.



Główny cel

Przedstawić kompleksową charakterystykę 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), rodzaj 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) oraz podejście graczy w Polsce do sprzętu gamingowego oraz dodatkowych urządzeń i akcesoriów z tym związanych.
- 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 2025-2030

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
- **wartość i segmentacja** akcesoriów gamingowych
- **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** z podziałem na segmenty

ZAKRES CZASOWY: 2016-2024

PERSPEKTYWA PROGNOZ: 2025-2030

ZAKRES PRZESTRZENNY: Polska

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

ZAKRES RZECZOWY

Segmenty:

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

ZAKRES PRZEDMIOTOWY

- sytuacja makroekonomiczna w kontekście wpływu 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 segmenty
- struktura wartościowa rynku w podziale na sprzedaż cyfrową, fizyczną i subskrypcje
- wyniki badań PMR w obszarze rynku gamingowego w Polsce
- podejście graczy w Polsce do sprzętu gamingowego oraz dodatkowych urządzeń i akcesoriów z tym związanych
- wartość rynku akcesoriów gamingowych w podziale na kategorie
- 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 wartościowe i wolumenowe dla całego rynku oraz każdej jego podkategorii



AKCESORIA GAMINGOWE

Gry mobilne:

- pad (kontroler)
- słuchawki
- powerbank
- stojak
- zewnętrzny wentylator
- etui
- karta pamięci

PC i laptopy:

- myszka
- klawiatura
- słuchawki
- podkładka pod myszkę
- kamerka internetowa
- pad (kontroler)
- monitor
- fotel gamingowy
- biurko gamingowe

Konsole:

- pad (kontroler)
- słuchawki
- stacja dokująca na płyty CD
- dodatkowa karta pamięci
- stacja ładowania kontrolerów
- monitor
- telewizor (jako ekran)
- fotel gamingowy
- biurko gamingowe



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 2025-2030.

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 ZASTOSOWANE W RAPORCIE

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

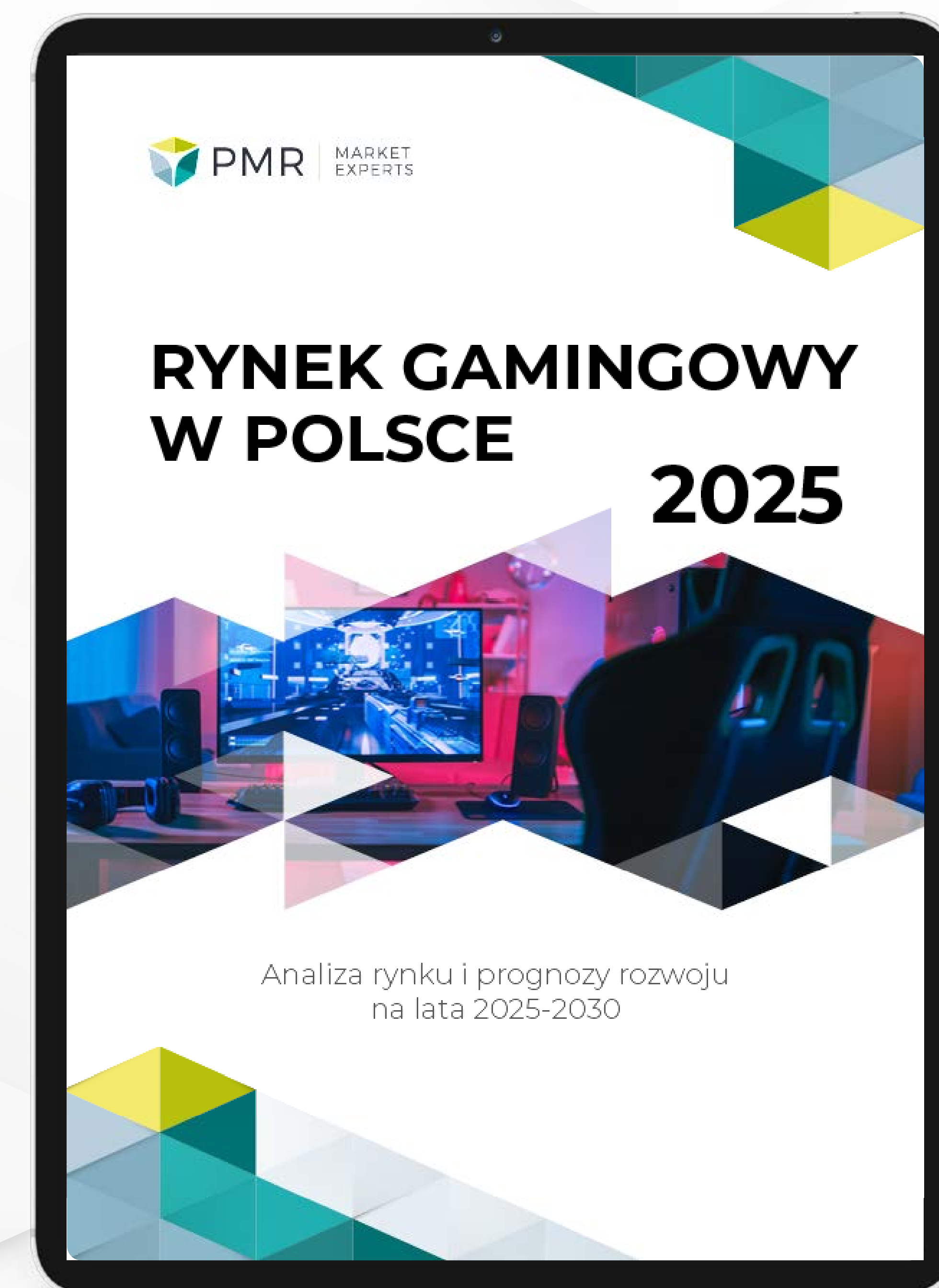
W maju 2025 r., firma PMR przeprowadziła badanie konsumenckie w zakresie gier wideo w Polsce. Badanie przeprowadzono na reprezentatywnej grupie dorosłych Polaków z wykorzystaniem techniki CAWI. **W badaniu zrealizowano 1116 wywiadów.**

Źródła wtórne obejmują: informacje prasowe i sprawozdania finansowe uczestników rynku, prasę branżową i specjalistyczne serwisy internetowe, prasę ogólnotematyczną, raporty dotyczące poszczególnych segmentów rynku gamingowego w Polsce i Europie oraz inne dokumenty i opracowania, jak również wnioski ze zrealizowanych przez PMR projektów dedykowanych.



Dlaczego warto kupić ten raport, czyli na jakie ważne pytania odpowiada?

- Ile osób w Polsce gra w gry wideo?
- Która społeczność graczy jest największa?
- Ile gracze w Polsce wydają na gry wideo?
- Ilu graczy ponosi wydatki na gry?
- Która społeczność graczy wydaje najwięcej, a która najmniej?
- Jaki jest udział sprzedaży gier cyfrowych?
- Ilu graczy korzysta z subskrypcji i ile na nią wydają?
- Ilu graczy korzysta cloud gamingu?
- 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?
- Ile gospodarstw domowych w Polsce posiada przynajmniej jeden smartfon, PC lub konsole?
- Jak gracze w Polsce podchodzą do swojego sprzętu gamingowe?
- Które akcesoria gamingowe są istotniejsze w kontekście grania w gry wideo?
- Jakie są perspektywy rozwoju rynku gamingowego w Polsce?



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

Jesteśmy jedną z wiodących firm analityczno-badawczych w Polsce!

Jako **PMR Market Experts**, pomagamy naszym Klientom pozyskiwać i analizować dane, co pozwala im lepiej zrozumieć procesy rynkowe, planować działania strategiczne i operacyjne, a w konsekwencji – rozwijać biznes.

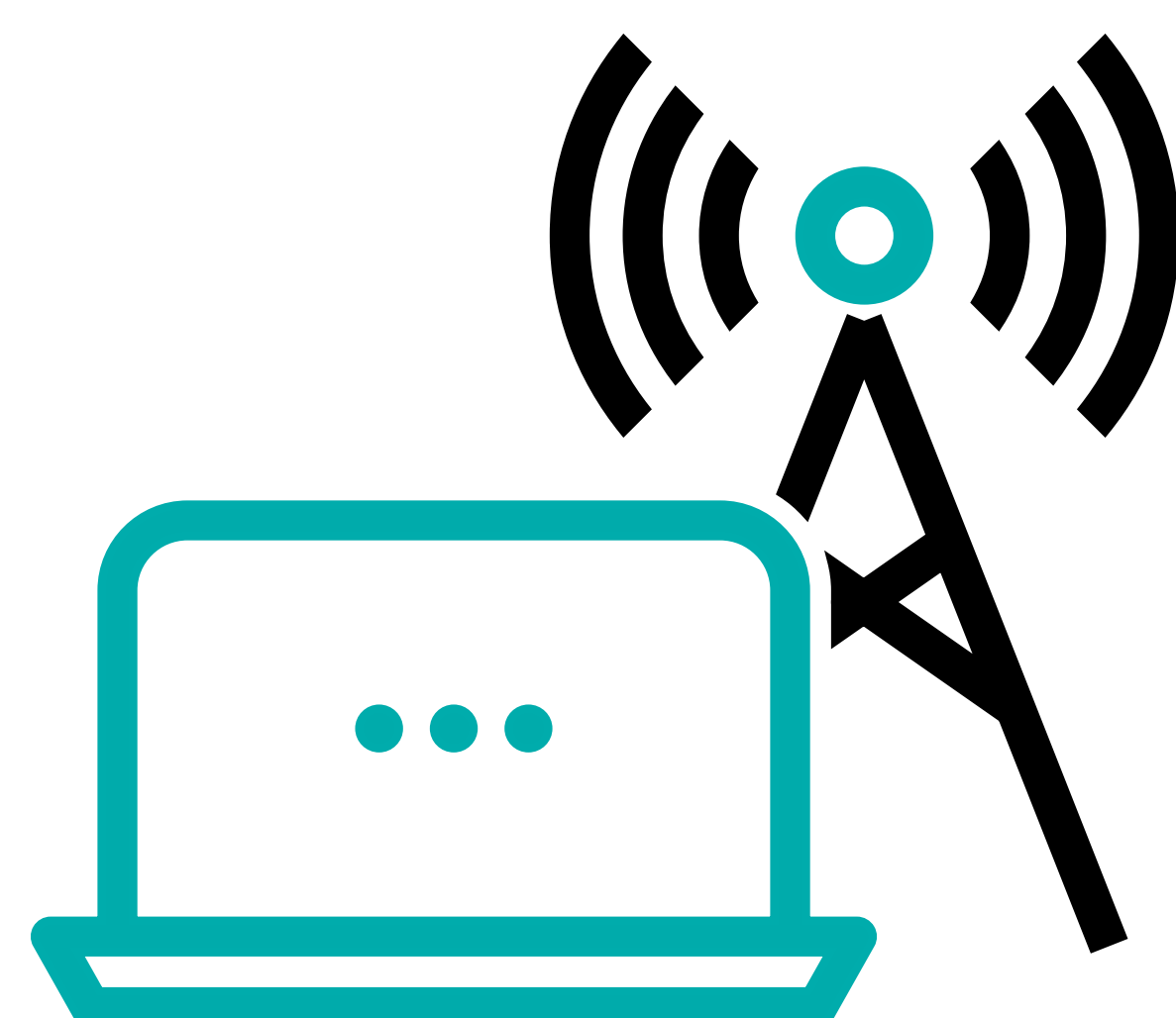
Mamy **ponad 20-letnie doświadczenie** oraz **zespół blisko 100 ekspertów**. W naszych raportach wykorzystujemy dane wtórne, łącząc je z autorskimi bazami danych pierwotnych oraz badaniami jakościowymi i ilościowymi.

Dostarczamy **analizy rynkowe dla czterech głównych sektorów**:

- budownictwa,
- handlu detalicznego,
- ochrony zdrowia i farmacji,
- IT i telekomunikacji.

Przygotowujemy również **dedykowane projekty badawcze**, dotyczące wybranego przez Klienta obszaru. Świadczymy także **usługi doradcze**, łącząc różne obszary tj. badań marketingowych, wymiarowania rynku, prognozowania oraz zarządzania sprzedażą.





ICT & TMT

ANALIZA RYNKU
I 5-LETNIE PROGNOZY ROZWOJU

- Rynek **sztucznej inteligencji** w Polsce
- Rynek **przetwarzania danych w chmurze** w Polsce
- Rynek **re-sale IT i elektroniki użytkowej** w Polsce
- Rynek **internetu rzeczy** w Polsce
- Rynek **centrów danych** w Polsce
- Rynek **e-usług** w Polsce
- Rynek **gamingowy** w Polsce - trendy na rynku gier, akcesoriów i sprzętu
- Rynek **płatnej telewizji i usług VOD** w Polsce
- Rynek **zintegrowanych usług telekomunikacyjnych** w Polsce
- **Usługi telekomunikacyjne dla sektora biznesowego i operatorskiego** w Polsce
- Rynek **ICT** w Polsce
- Rynek **mobilnego internetu i usług dodanych** w Polsce
- Rynek **cyberbezpieczeństwa** w Polsce
- Rynek **telekomunikacyjny** w Polsce
- **Raportowanie ESG** - wyzwania i perspektywy rozwoju w Polsce
- Rynek **smart home** w Polsce
- Rynek **urządzeń ubieralnych** w Polsce

NOWOŚCI

Metodologia przygotowywania prognoz

Klasa i rodzaj opracowywanych **modeli ekonometrycznych** dobierane są stosownie do **charakterystyki analizowanych danych**. W praktyce przeważają modele z wykorzystaniem **regresji wielorakiej** (metoda najmniejszych kwadratów) i **autoregresji** (ARIMA, VAR). W celu uchwycenia odpowiednich zależności wykorzystujemy zarówno **zmienne pierwotne**, jak i ich **transformacje** (np. logarytmy).

Ostateczne prognozy wartości rynku są oparte nie tylko na jednym, najlepszym modelu, lecz są **średnią ważoną prognoz** z wyselekcjonowanego zbioru najlepszych modeli. Wagi dobierane są na podstawie mierników dopasowania modelu. Procedura ta pozwala na uwzględnienie **większej liczby czynników** wpływających na rozwój rynku, a tym samym **zwiększa precyzję prognoz**.

Opracowując **ostateczną wersję prognozy**, pod uwagę bierzemy nie tylko **statystyczną jakość modeli** (dopasowanie modelu do danych empirycznych, normalność i homoskedastyczność reszt, istotność statystyczną parametrów strukturalnych), ale także ich **zgodność** z wiedzą o rynku oraz **informacje jakościowe** zebrane przez zespół analityczny PMR.

W modelach wykorzystywane są dane sektorowe, wskaźniki makroekonomiczne i demograficzne, a także wyniki naszych analiz, najczęściej jest to **60-80 rodzajów wskaźników**.



PMR

MARKET
EXPERTS



KONTAKT:

Monika Szczypta

Senior Sales and Business Development Manager

tel.: +48 607 979 580

monika.szczypta@pmrmarketexperts.com



BIURO

Królewska 57
30-081 Kraków, Polska



KONTAKT

tel.: +48 609 290 093
+48 782 011 000

sales@pmrcorporate.com
info@pmrcorporate.com



WWW

www.pmrmarketexperts.com
www.mypmr.pro

