

<b>Artykuł ekspercki:</b> Rynek gier rośnie w siłę	<b>Data:</b> 18.05.2022
---	----------------------------

## Rynek gier rośnie w siłę

**Każdy inwestor, niezależnie od tego, czy jest już doświadczony, czy też dopiero stawia swoje pierwsze kroki na rynkach kapitałowych, stale poszukuje dla siebie nowych obszarów inwestycyjnych. Dobrym tropem może być branża gier - to dziś ogromny i dobrze prosperujący biznes.**

**Globalny rynek gamingowy został wyceniony na kwotę 173,70 mld dolarów i przewiduje się, że do 2026 roku osiągnie wartość 314,40 mld dolarów.**

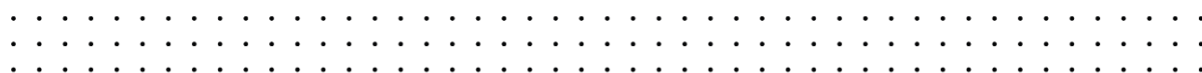
Polski sektor gamingowy stanowi poważną gałąź naszej rodzimej gospodarki. Inwestorzy bardzo chętnie kupują akcje firm produkujących gry komputerowe, gdyż ich wartość sukcesywnie rośnie. Polscy deweloperzy nie tylko tworzą coraz więcej ciekawych gier, ale również stopniowo zyskują sobie coraz większą renomę poza granicami kraju. Wystarczy wspomnieć o międzynarodowych sukcesach takich rodzimych tytułów jak Wiedźmin, Cyberpunk, czy Dying Light - w takich warunkach i przy takim potencjale nie może dziwić rosnące zainteresowanie inwestorów akcjami polskich spółek, zajmujących się gamingiem. - *Polska branża gier niezwykle dynamicznie się rozwija. Na przestrzeni*



*roku liczba osób zatrudnionych w polskim sektorze gamedev wzrosła o 24 proc, a ilość firm zajmujących się produkcją gier niemal o 10 proc. Branża ta jako jedna z niewielu wykazała całkowitą odporność na duże zawirowania gospodarcze - przede wszystkim pandemię, a teraz niepewność związaną z wojną - mówi Krystian Bielas, członek zarządu oraz Head of Business Development w firmie Besim Group.*

### **Duży rynek nie tylko dla młodych**

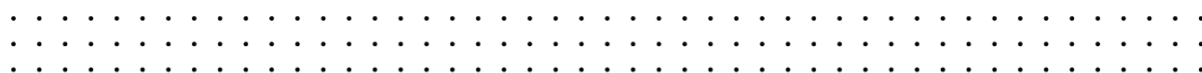
Branża gier znajduje się w ciągłym rozkwicie. Raport opublikowany przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości informuje, że w 2021 roku liczba graczy na całym świecie wynosiła aż 3,24 miliardy. W Azji było ich prawie 1,48 miliarda, co czyni ją największym rynkiem gier wideo na świecie, Europa natomiast może poszczycić się liczbą 715 milionów. To ogromny i bardzo zróżnicowany w swojej strukturze rynek. Warto odnotować, że, wbrew wyobrażeniom wielu osób, przeciętny gracz nie jest wcale nastolatkiem. Statystycznie ma 34 lata, jest właścicielem domu lub mieszkania oraz ma dzieci. Czasy, kiedy gry były adresowane do najmłodszej części społeczeństwa, już dawno minęły. Oczywiście, ten segment wciąż stanowi dużą część całości (np. chłopcy poniżej 18 roku życia to 17 proc. wszystkich graczy). - *Coraz częściej gry wideo zaskakują swoją dojrzałością i zorientowaniem na dorosłego odbiorcę. Przykładem mogą być profesjonalne symulatory operacji lotniczych wydawane na Xbox od kilkunastu lat, które pomimo upływu czasu, cieszą się niesłabnącym powodzeniem, notując sprzedaż wielu milionów kopii rocznie. Poza tym wśród dorosłych graczy na znaczeniu zyskuje e-sport. W samej Warszawie można natknąć się na sporo lokali esportowych i to w najmodniejszych, najpopularniejszych dzielnicach - mówi Krystian Bielas.*



Według Insider Intelligence E-sport w 2021 roku miał być oglądany przez 26,6 mln widzów miesięcznie. Dodatkowo oczekuje się, że w 2024 roku wartość rynku wynosić będzie aż 1,61 miliarda dolarów.

## **Polska światowym fenomenem**

Portal Fxmag.pl informuje, że na warszawskiej giełdzie notowanych jest najwięcej spółek zajmujących się produkcją i dystrybucją gier wideo spośród wszystkich giełd świata. Pod tym względem jesteśmy właściwie światowym fenomenem, wyprzedzającym nawet taką potęgę technologiczną jak Japonia. Z tego powodu zdecydowano się wprowadzić notowania pełnoprawnego indeksu sektorowego, skupiającego w sobie tylko spółki gamingowe. Tym indeksem jest WIG-GRY, w którego portfelu znalazło się dziewiętnaście spółek z branży notowanych na głównym parkiecie GPW. Od początku 2017 roku do szczytu z końca sierpnia 2020 roku kalkulowany wstecz portfel indeksu WIG-GRY zyskał ponad 700%. - *Inwestorzy cenią sobie w tym segmencie ogromną skalę możliwych zysków. Są one praktycznie nielimitowane, bo nie ma dla nich ustalonego górnego pułapu. To niezwykle specyficzna branża, gdzie wartość niektórych spółek może urosnąć do rozmiarów kilkaset razy większych, niż podczas początków swojego istnienia i to w ciągu kilkunastu miesięcy - mówi Krystian Bielas. W jaki sposób można zainwestować? - Inwestować można głównie poprzez zakup udziałów lub akcji danego studia, tworzącego gry. Im gra znajduje się na wcześniejszym etapie, tym wycena jest niższa, w związku z czym więcej można zarobić. Należy jednak pamiętać o tym, że ryzyko jest również odpowiednio wyższe niż np. po ukazaniu się Vertical Slice czy Gameplay Trailera. Niestety nie wszystkie studia mają w zwyczaju ich realizację, podobnie sytuacja wygląda z innymi elementami powstawiania produktu np. Game*



*Design Overview itd., co wiąże się z brakiem możliwości zweryfikowania założeń przed wydaniem gry, a co za tym idzie - wzmożonym ryzykiem inwestycyjnym - wskazuje Krystian Bielas, członek zarządu oraz Head of Business Development w firmie Besim Group.*

Lista producentów wchodzących na rynek giełdowy systematycznie się wydłuża. Z jednej strony to dobrze - jest dzięki temu w czym wybierać, z drugiej jednak wiele spółek jest na bardzo wczesnym etapie produkcji i traktuje giełdę jako pierwsze finansowanie, co grozi mocno wzmożonym ryzykiem niepowodzenia projektów, a w konsekwencji spadkami akcji w mocno nasyconym segmencie. Warto więc wiedzieć, w co inwestować i jak samodzielnie zweryfikować potencjał zysków i ryzyka - *Sama obecność na giełdzie nie jest gwarantem bezpieczeństwa dla inwestorów. W mojej opinii najlepiej zwrócić uwagę na stopień zaawansowania produkcji, budżet, zespół oraz podejście do komercjalizacji. Bardzo ważnymi czynnikami sukcesu są – profesjonalny Vertical Slice, obecność na największych, międzynarodowych płatnych targach, a w konsekwencji umowa z globalnym wydawcą - weryfikująca lub potwierdzająca założenia biznesowe co do ilości sprzedanych kopii oraz zakładanych przychodów. Jeżeli dodamy do tego doświadczony zespół wraz z wewnętrznym producentem, to mamy dużo większą szansę zarobienia na inwestycji oraz sukcesu giełdowego* - mówi członek zarządu oraz Head of Business Development w firmie Besim Group.

