



20

Raport Roczny

24



Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów Gier Wideo



Spis treści

Wstęp	3
Edukacja, bezpieczeństwo graczy i wpływ społeczny gier	4
Wspieranie rozwoju branży w Polsce	8
Promocja polskiej branży gier na arenie międzynarodowej	11
Sprzedaż gier w Polsce – podsumowanie 2024 roku	14



Szanowni Państwo,

Branża gier wideo to nieustanna ewolucja. Wynika to z dynamicznego rozwoju technologicznego, innowacji oraz interaktywnego środowiska, w którym każdy gracz może wносить własny wkład. Istotny wpływ na jej kształt ma także otoczenie naszej branży.

Jesteśmy tutaj, ponieważ chcemy wspierać rozumienie rynku gier wideo oraz zachodzących na nim zmian. Postrzegamy naszą misję jako partnerstwo oparte na otwartości i transparentności wobec wszystkich uczestników ekosystemu gier – od graczy, poprzez ich opiekunów i nauczycieli, po organizacje rządowe i pozarządowe, które kształtują normy prawne i społeczne.

Gry to radość, rywalizacja, współpraca, edukacja, odpowiedzialność, a także rozwój kompetencji i budowanie więzi społecznych. W tym duchu wkroczyliśmy w rok 2025, który przynosi liczne inicjatywy oraz istotne zmiany – również w samym Stowarzyszeniu.

Już wkrótce zaprezentujemy się Państwu pod nową nazwą i logo, które lepiej odzwierciedlą naszą tożsamość w dynamicznie zmieniającym się świecie, pozostając jednocześnie wierni wartościom, które od zawsze były fundamentem naszej działalności.

Z przyjemnością przekazujemy Państwu Raport za rok 2024, stanowiący podsumowanie naszej działalności.

Zapraszamy do lektury!

Jarosław Kędzior
Prezes SPiDOR





Edukacja, bezpieczeństwo graczy i wpływ społeczny

SPiDOR promuje gry wideo jako pozytywną i wzbogacającą formę rozrywki. Poprzez działania edukacyjne i kampanie informacyjne wspieramy rodziców, nauczycieli i graczy w podejmowaniu świadomych decyzji i odpowiedzialnym korzystaniu z gier. Chcemy, aby każdy mógł czerpać radość z gier w bezpieczny i świadomy sposób, jednocześnie budując pozytywne relacje i rozwijając dobre nawyki w świecie cyfrowym.



Edukacja, bezpieczeństwo graczy i wpływ społeczny

Gry wideo w edukacji

Poradnik dla nauczycieli

Gry wideo, wykorzystane odpowiedzialnie i kreatywnie, mogą być skutecznym, angażującym uczniów narzędziem edukacyjnym. Aby wesprzeć nauczycieli we włączaniu gier do ich zajęć, SPIDOR przygotował polskojęzyczną wersję poradnika „Gry w szkole” opracowanego przez European Schoolnet i Video Games Europe. Ten kompleksowy materiał został opracowany z myślą o nauczycielach wszystkich poziomów edukacji – od wczesnoszkolnej po szkołę średnią. Zawiera praktyczne wskazówki dotyczące wykorzystania gier w klasie, gotowe do użycia scenariusze lekcji, metody pedagogiczne i przykłady angażujących gier.

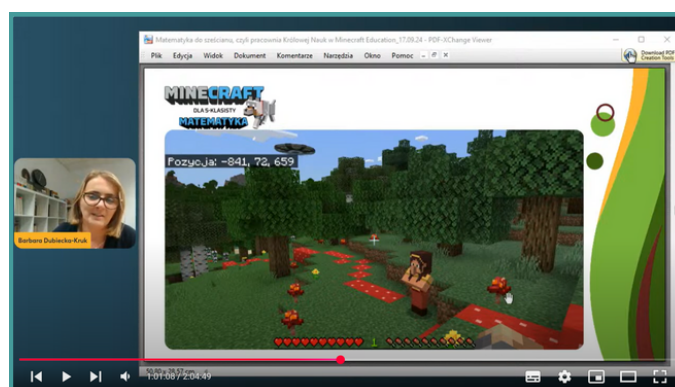
Nad publikacją uzyskaliśmy patronat NASK (Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej) oraz OSE (Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej).

Webinary dla nauczycieli

Aby wesprzeć promocję i wdrażanie poradnika zorganizowaliśmy Tydzień z grami w szkole we współpracy z lokalnym ośrodkiem doskonalenia nauczycieli NODN Progresfera. Inicjatywa obejmowała serię bezpłatnych webinarów, które miały pomóc nauczycielom zrozumieć zalety gamifikacji, dobre praktyki i praktyczne zastosowania gier w edukacji. Podczas spotkań podkreślano również znaczenie systemu PEGI w ochronie małoletnich.

Kluczowym elementem akcji było zaprezentowanie rzeczywistych przykładów zastosowania gier podczas zajęć w klasie. Zaprezentowane zostały przykładowe scenariusze lekcji z wykorzystaniem gier Minecraft: Education Edition do zagadnień matematycznych, oraz The Sims do nauki języka angielskiego. Wydarzenie spotkało się z dużym zainteresowaniem – zarejestrowało się ponad 700 nauczycieli, a każda sesja uzyskała co najmniej 2 000 wyświetleń.

Poradnik odpowiada na podstawowe pytania, takie jak dlaczego warto wykorzystywać gry wideo w edukacji i jak nauczyciele mogą skutecznie włączyć je do swojej praktyki dydaktycznej.



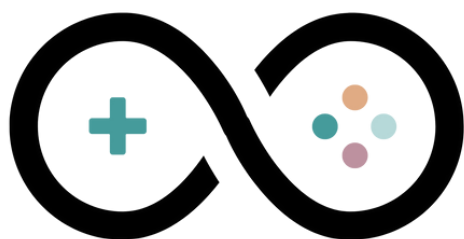


Edukacja, bezpieczeństwo graczy i wpływ społeczny

Odpowiedzialne granie i higiena cyfrowa

Promocja PEGI i odpowiedzialnego grania

Stale dbamy o to, by odbiorcy byli dobrze poinformowani o klasyfikacji wiekowej PEGI oraz dostępnych materiałach branżowych dotyczących odpowiedzialnego grania. Znaczenie tych narzędzi podkreślamy poprzez różne inicjatywy, w tym warsztat PEGI podczas Tygodnia z grami w szkole, wywiady radiowe z naszymi przedstawicielami oraz materiały informacyjne publikowane na stronie internetowej, w mediach społecznościowych i kanałach naszych partnerów. Regularne działania edukacyjne pomagają rodzicom i graczom podejmować świadome decyzje dotyczące treści gier, czasu spędzanego przed ekranem i interakcji online.



ZAPYTAJ O GRY

Aby dodatkowo wspierać rodziny, oferujemy jasne i przystępne informacje na temat odpowiedzialnego grania na stronie www.zapytajogry.pl

Strona adresuje kluczowe tematy, takie jak klasyfikacja PEGI, kontrola rodzicielska, zakupy w grach, zarządzanie czasem ekranowym, wspólne granie z dziećmi oraz edukacyjne zalety gier.

Wsparcie dla rodziców #ZachowajKontrolę

Po raz czwarty SPiDOR wziął udział w kampanii #ZachowajKontrolę, czyli ogólnoeuropejskiej inicjatywie Video Games Europe mającej na celu pomoc rodzicom w podejmowaniu świadomych decyzji związanych z grami. Kampania odbywa się w okresie świątecznym, kiedy gry wideo są popularnym prezentem dla dzieci i przypomina opiekunom o dostępnych narzędziach pozwalających kontrolować to, co, z kim i jak długo grają ich dzieci, a także zarządzać wydatkami na zawartość w grach.

Adaptowaliśmy materiały przygotowane przez VGE i promowaliśmy kampanię za pośrednictwem naszych kanałów społecznościowych, aby dotrzeć do polskich odbiorców z kluczowymi przekazami na temat klasyfikacji PEGI, kontroli rodzicielskiej i odpowiedzialnych nawyków związanych z graniem. Ponadto udostępniliśmy materiały z tej kampanii kluczowym instytucjom, w tym:

- Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa (NASK)
- Polskie Centrum Programu Safer Internet
- Biuro Rzecznika Praw Dziecka





Edukacja, bezpieczeństwo graczy i wpływ społeczny

Odpowiedzialne granie i higiena cyfrowa

Zrozumienie zakupów w grach

W odpowiedzi na rosnące zainteresowanie opinii publicznej tematyką loot boxów i transakcji w grach, dostarczamy rodzicom jasnych i przystępnych wyjaśnień dotyczących działania tych mechanik oraz dostępnych narzędzi pomagających zarządzać wydatkami w grach. Opracowaliśmy polską wersję stanowiska VGE i EGDF, w którym przedstawiono działania branży i najlepsze praktyki w zakresie przejrzystej i odpowiedzialnej monetyzacji. Przygotowaliśmy również artykuły edukacyjne dotyczące:

- Różnych typów zakupów w grach i sposobu ich działania
- Dobrych praktyk w zakresie zarządzania wydatkami w grach
- Ryzyka związanego z handlem przedmiotami wirtualnymi u zewnętrznych dostawców, w tym potencjalnych zagrożeń związanych z hazardem



Predator Games: Edukacja poprzez esport

Predator Games to międzyszkolne rozgrywki esportowe organizowane przez Acer Predator, których celem jest rozwijanie umiejętności oraz promowanie odpowiedzialnego grania wśród uczniów. Druga edycja przyciągnęła ponad 33 000 zarejestrowanych uczestników, co czyni ją największą tego typu inicjatywą w Polsce. SPiDOR, jako partner, odpowiadał za opracowanie materiałów edukacyjnych skierowanych do uczniów, nauczycieli i rodziców. Przygotowaliśmy cztery artykuły, które były zgodne z misją Stowarzyszenia i poruszały następujące tematy:

- Rola gier wideo w rozwoju młodzieży.
- Korzyści ze wspólnego grania w gronie rodzinnym.
- Praktyczne wskazówki dotyczące odpowiedzialnego grania.
- Jak budować inkluzywną i pełną szacunku społeczność graczy.

Poprzez włączenie tych materiałów edukacyjnych do szeroko zakrojonej inicjatywy esportowej, kontynuowaliśmy promowanie pozytywnych nawyków związanych z graniem, podnoszenie poziomu kompetencji cyfrowych i tworzenie środowiska sprzyjającego integracji młodych graczy.





Wspieranie rozwoju branży w Polsce

Dążymy do tego, by branża gier wideo była postrzegana jako istotna część gospodarki cyfrowej. Poprzez stały dialog z decydentami, instytucjami rządowymi oraz interesariuszami branży, zabiegamy o stworzenie środowiska regulacyjnego, które sprzyja innowacjom, wspiera rozwój talentów i wzmacnia globalną pozycję sektora. Nasze działania koncentrują się na angażowaniu się w procesy legislacyjne, współtworzeniu polityk cyfrowych oraz budowaniu strategicznych partnerstw, które stwarzają szanse na zrównoważony rozwój i promowanie odpowiedzialnego grania.



Wspieranie rozwoju branży w Polsce

Działania public policy

Budowanie relacji z administracją publiczną

W 2023 roku Stowarzyszenie zintensyfikowało swoje działania na rzecz budowania i wzmacniania relacji z kluczowymi interesariuszami w obszarze legislacji i administracji publicznej. Nasze zaangażowanie obejmowało liczne spotkania bilateralne, udział w wydarzeniach branżowych oraz inicjatywy na rzecz sektora gier wideo w Polsce i Unii Europejskiej.

W związku z powołaniem nowego rządu pod koniec 2023 i w 2024 skierowaliśmy listy gratulacyjne do nowo mianowanych członków Rady Ministrów oraz do członków Parlamentu Europejskiego, podkreślając znaczenie sektora gier wideo w gospodarce cyfrowej oraz naszą gotowość do dalszej współpracy na rzecz rozwoju branży.

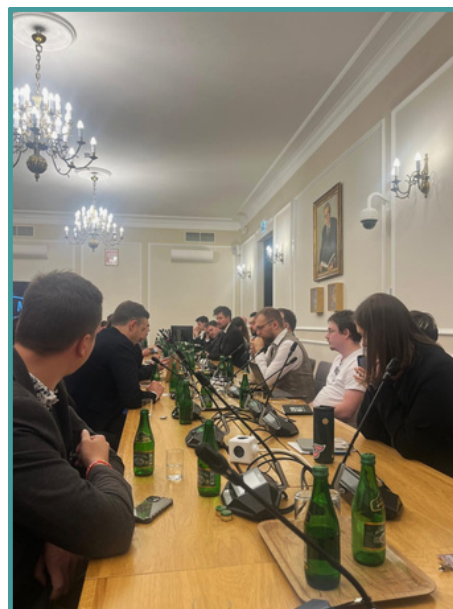
Nasze działania koncentrowały się wokół ośrodków decyzyjnych istotnych dla branży, takich jak: Ministerstwo Cyfryzacji, Ministerstwo Rozwoju i Technologii, Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego oraz Ministerstwo Edukacji Narodowej. Podczas rozmów zwracaliśmy uwagę na rolę branży gier w polskiej gospodarce oraz omawialiśmy potencjalne obszary współpracy, w tym wsparcie dla edukacji cyfrowej i rozwoju talentów w sektorze technologicznym.



Współpraca z decydentami

W ramach naszych działań uczestniczyliśmy w licznych spotkaniach w Parlamencie. Wzięliśmy udział w posiedzeniach Komisji Kultury i Środków Przekazu, gdzie przedstawiliśmy stanowisko branży w procesie legislacyjnym dotyczącym wdrożenia Dyrektywy DSM. Zaangażowaliśmy się również w prace Parlamentarnego Zespołu ds. przeciwdziałania cyberprzemocy, gdzie poruszano zagadnienia związane z ochroną nieletnich przed szkodliwymi treściami w internecie.

Dodatkowo wzięliśmy udział w posiedzeniach Podkomisji stałej ds. sportów nieolimpijskich i infrastruktury sportowej, gdzie dyskutowano o rozwoju esportu w Polsce i systemie rywalizacji. Końcówka roku upłynęła pod znakiem udziału SPiDOR w pracach Podkomisji stałej do spraw innowacyjności i konkurencyjności gospodarki, podczas których przedstawiliśmy kluczowe wyzwania stojące przed branżą gier w Polsce oraz strategię wspierania innowacyjności w sektorze kreatywnym, mające na celu zwiększenie konkurencyjności gospodarki cyfrowej.





Wspieranie rozwoju branży w Polsce

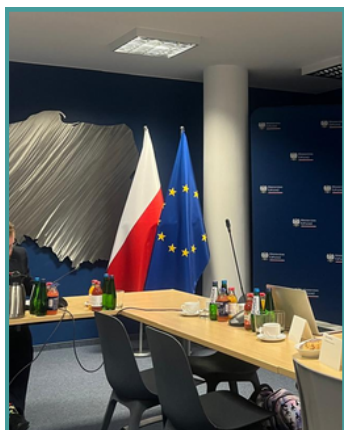
Działania public policy

Prawo i polityki publiczne

Działalność Stowarzyszenia obejmowała również udział w pracach legislacyjnych i strategicznych. Uczestniczyliśmy w pracach Grupy Roboczej ds. Sztucznej Inteligencji (GRAI) przy Ministrze Cyfryzacji, która wznowiła działalność, koncentrując się na roli AI. Wzięliśmy także udział w spotkaniu w Ministerstwie Cyfryzacji dotyczącym udziału Polski w prezydencji w Radzie UE, podczas którego omawiano kluczowe priorytety cyfrowe oraz miejsce sektora gier wideo w agendzie prezydencji.

Ponadto uczestniczyliśmy w VIII Forum Prawa Autorskiego, podczas którego debaty koncentrowały się na wdrożeniu Dyrektywy DSM do polskiego porządku prawnego oraz roli sztucznej inteligencji w procesie twórczym. Stowarzyszenie podkreślało potrzebę wyważenia ochrony praw autorskich i innowacyjności w sektorze gier.

Kolejnym istotnym wydarzeniem był nasz udział w prezentacji Strategii Cyfryzacji Państwa, przygotowanej przez Ministerstwo Cyfryzacji, w której znalazły się odniesienia do sektora gier wideo i esportsu. Stowarzyszenie aktywnie włączyło się w dyskusję nad strategią, podkreślając potrzeby branży oraz możliwości jej rozwoju w ramach krajowej polityki cyfryzacji.



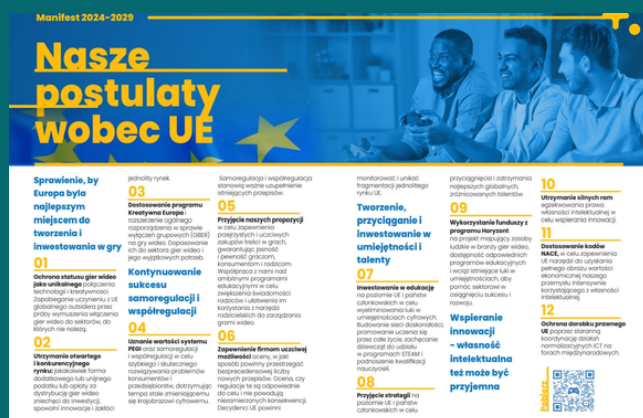
Manifest Video Games Europe

Jako członek Video Games Europe, współpracowaliśmy przy opracowaniu polskojęzycznej wersji Manifestu na lata 2024–2029, który określa kluczowe priorytety europejskiej branży gier wideo na najbliższe lata.

W trakcie kadencji 2019–2024 Unia Europejska koncentrowała się na przeprowadzeniu istotnych reform polityki cyfrowej, mających na celu dostosowanie Europy do ery cyfrowej, wspieranie innowacyjności oraz wzrostu gospodarczego. W tym okresie europejski sektor gier wideo odnotował wzrost o 16%, osiągając wartość rynku na poziomie 24 miliardów euro i zatrudniając 110 000 wysoko wykwalifikowanych specjalistów w całej Europie.

Obecnie 53% Europejczyków gra w gry wideo, a 46,7% graczy stanowią kobiety i dziewczęta. Średni wiek gracza to 32 lata. Gry wideo to nie tylko rozrywka — odgrywają one istotną rolę w rozwijaniu kompetencji cyfrowych, szczególnie wśród młodych ludzi. Badania pokazują, że dziewczęta grające w gry wideo są trzykrotnie bardziej skłonne do wyboru ścieżki edukacyjnej związanej z naukami STEM.

W perspektywie kadencji 2024–2029 sektor gier wideo apeluje do europejskich decydentów o uznanie gier wideo za odrębną gałąź przemysłu o własnych, specyficznych potrzebach i wymaganiach. Uwolnienie pełnego potencjału branży będzie kluczowe dla wspierania zrównoważonego rozwoju Europy oraz napędzania jej transformacji technologicznej i cyfrowej.





Promocja polskiej branży na arenie międzynarodowej

SPiDOR aktywnie wspiera obecność polskiej branży gier wideo na arenie międzynarodowej, angażując się w kluczowe wydarzenia globalne i budując partnerstwa międzynarodowe. Dzięki tym inicjatywom przyczyniamy się do umacniania pozycji Polski jako rozpoznawalnego i cenionego gracza w sektorze gier.



Promocja polskiej branży na arenie międzynarodowej

Obecność na globalnych wydarzeniach

Gamescom

Jedną z kluczowych inicjatyw było uczestnictwo w targach Gamescom, podczas których SPiDOR był obecny na polskim stoisku narodowym, zorganizowanym przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP). Odwiedzający stoisko mogli zapoznać się z działalnością SPiDOR-u oraz szerzej – z polskim rynkiem gier, a także porozmawiać o rozwoju i potencjale polskiego sektora gier wideo.

Jednym z najważniejszych punktów wydarzenia było przyjęcie delegacji przedstawicieli instytucji unijnych i państw członkowskich, których powitali:

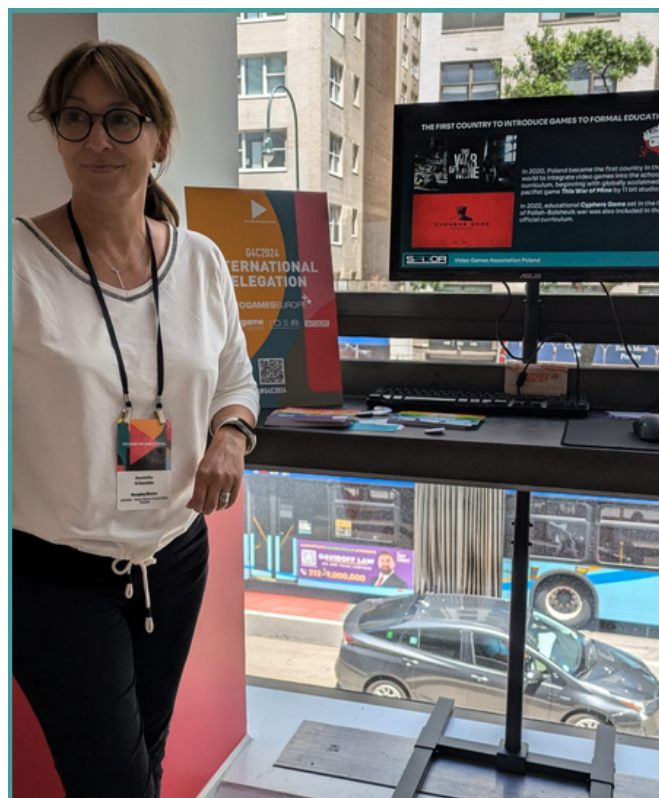
- Nicholas Elles, Wiceprezes ds. Komunikacji i PR w Video Games Europe
- Dr Dominika Urbańska-Galanciak, Dyrektor Zarządzająca SPiDOR
- Małgorzata Brodzicka, Starszy specjalista w Departamencie Wsparcia Przedsiębiorczości PARP



Games for Change Festival

SPiDOR był również reprezentowany podczas Games for Change Festival w Nowym Jorku jako część delegacji Video Games Europe, z Polski, Włoch, Rumunii i Niemiec. Festiwal obejmował liczne wykłady, panele i dyskusje poświęcone roli gier wideo w edukacji, zmianach społecznych oraz dobrostanie cyfrowym.

Dr Dominika Urbańska-Galanciak wzięła udział w sesjach networkingowych z wykorzystaniem wirtualnego stoiska, podczas których miała możliwość przybliżyć międzynarodowej publiczności polski rynek gier, ze szczególnym uwzględnieniem gier zaangażowanych społecznie. Prezentowała wybrane polskie tytuły, podkreślając wkład polskich twórców w postrzeganie gier jako medium służącego ekspresji kulturowej i edukacji.





Promocja polskiej branży na arenie międzynarodowej

Współpraca międzynarodowa i wymiana wiedzy

W ramach działań na rzecz budowania strategicznych partnerstw i wymiany wiedzy, SPiDOR gościł delegację Światowej Organizacji Własności Intelektualnej (WIPO) w Krakowie i Warszawie. Wizyta zbiegła się z wydarzeniem Digital Dragons, podczas którego WIPO zaprezentowało Światowy Raport o Własności Intelektualnej, analizujący ewolucję i czynniki sukcesu globalnej branży gier wideo, w którym Polska została wyróżniona jako przykład studium przypadku.

W trakcie wizyty SPiDOR zorganizował spotkania delegacji z czołowymi polskimi studiami: CD Projekt RED, 11 bit studios, Bloober Team oraz Starward Industries. Spotkania te stworzyły przestrzeń do bezpośredniego dialogu pomiędzy polskimi twórcami gier a międzynarodowymi ekspertami w dziedzinie własności intelektualnej, podkreślając znaczenie ram prawnych, innowacyjności oraz globalnego potencjału branży.



fot. Digital Dragons



fot. John Almviken

SPiDOR przyczynił się również do wzmocnienia globalnych relacji branżowych, angażując się w spotkanie z przedstawicielami Ambasady Argentyny w Polsce, podczas którego omawiano możliwości wsparcia sektora gier wideo w Argentynie. W spotkaniu udział wzięli przedstawiciele środowiska dyplomatycznego oraz branży gier, którzy wspólnie poszukiwali potencjalnych obszarów współpracy.

Dzięki współpracy ze Swedish Game Industry Association, polscy twórcy gier mieli możliwość uczestniczenia w wydarzeniu For Devs 2024 w Sztokholmie, gdzie przedstawicielka Bloober Team podzieliła się doświadczeniami z prac nad grą Silent Hill 2 Remake, a specjalistka CD Projekt RED opowiedziała o procesie tworzenia immersyjnych środowisk w grze Cyberpunk 2077: Phantom Liberty.



Sprzedaż gier w Polsce Podsumowanie 2024

Jak wyglądał polski rynek gier wideo w 2024 roku? Ile gier zostało sprzedanych i jakie tytuły oraz gatunki przyciągnęły uwagę graczy? W tej części prezentujemy podsumowanie roku oparte na danych z systemu Game Sales Data.



Sprzedaż gier w Polsce

Podsumowanie 2024

Rynek gier wideo w Polsce pozostaje jednym z kluczowych sektorów branży rozrywkowej. Według raportu PwC „Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2024–2028” przychody rynku w 2024 roku wyniosły 4,3 miliarda złotych. Prognozy wskazują, że branża będzie nadal rosła, a do 2028 roku wartość rynku ma osiągnąć poziom 5,5 miliarda złotych. Prognozowana średnioroczna stopa wzrostu (CAGR) dla gier wideo i esportu w latach 2023–2028 wynosi 8% globalnie i 6,8% w Polsce.



Game Sales Data (GSD) to kompleksowy system monitorowania sprzedaży gier wideo, obejmujący zarówno rynek fizyczny, jak i cyfrowy. Powstał we współpracy z Video Games Europe oraz lokalnymi organizacjami branżowymi, aby dostarczać rzetelne i aktualne dane o rynku gier.

9.4 M

sprzedanych gier
(+10,6% r/r)

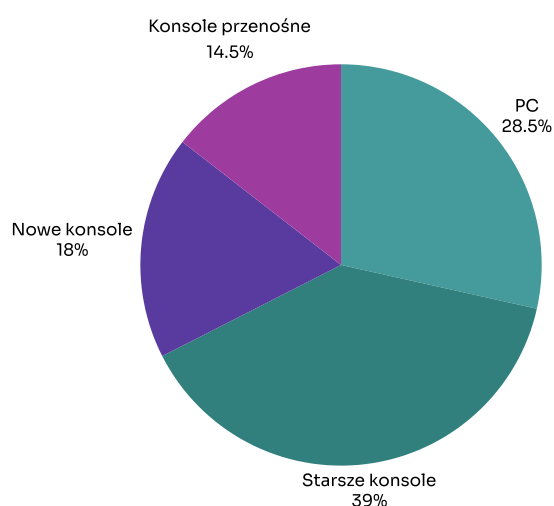
3600

tytułów gier
zakupionych

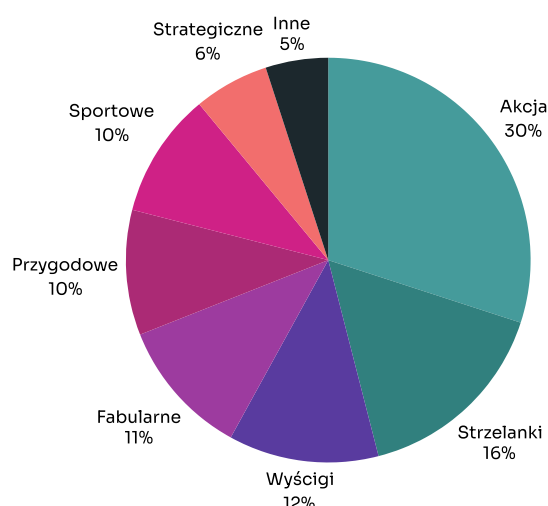
1.95 M

egzemplarzy gier
z top 10

Sprzedaż według platform



Sprzedaż według gatunków



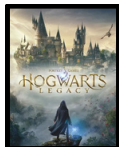
Sprzedaż według PEGI





Sprzedaż gier w Polsce

Top 10

1		EA SPORTS FC 25	ELECTRONIC ARTS	
2		THE CREW 2	UBISOFT	
3		GRAND THEFT AUTO V	ROCKSTAR GAMES	
4		EA SPORTS FC 24	ELECTRONIC ARTS	
5		HOGWARTS LEGACY	WARNER BROS. INTERACTIVE	
6		RED DEAD REDEMPTION 2	ROCKSTAR GAMES	
7		NEED FOR SPEED: HEAT	ELECTRONIC ARTS	
8		HELLDIVERS 2	SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT	
9		METRO EXODUS	DEEP SILVER	
10		A WAY OUT	ELECTRONIC ARTS	



Global Summit



Games for Change Festival



Gamescom



Legal Summit - Digital Dragons



Konkurs Zespołowego Tworzenia Gier



Spotkanie off-site z członkami Stowarzyszenia





VIDEO GAMES POLAND ASSOCIATION