



# Ekonomia&rynek

## Biznes zyskuje nowe możliwości

**TECHNOLOGIE** | Wartość rynku wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości rośnie w imponującym tempie. Globalne i krajowe firmy kują żelazo poki gorące.

**KATARZYNA KUCHARCZYK**

Wartość rynku VR (ang. virtual reality, czyli rzeczywistość wirtualna) w tym roku przekroczy 2 mld dol., a za osiem lat wzrośnie do 35 mld dol. – prognozuje Goldman Sachs. Od 2012 r. w tę branżę zainwestowano już kwotę rzędu 90 mld dolarów. Według prognoz w 2025 roku za niemal jedną trzecią rynku VR będą odpowiadać gry komputerowe, a na kolejnym miejscu znajdzie się m.in. segment wydarzeń na żywo – różnego rodzaju eventów, targów czy imprez masowych.

### Branża z potencjałem

Dynamicznie rośnie też rynek AR (ang. augmented reality, czyli rzeczywistość rozszerzona).

Dostrzegają to międzynarodowi giganci, tacy jak koncern Apple, który właśnie wprowadził rozszerzoną rzeczywistość w najnowszym systemie iOS 11. Z kolei Facebook już

trzy lata temu kupił spółkę Oculus VR. Rynek gogli, akcesoriów i aplikacji, który jeszcze trzy lata temu był wart niewiele ponad 100 mln dolarów, rośnie o ponad 140 proc. rocznie. Warto odnotować, że VR i AR znajdują zastosowanie nie tylko w branży rozrywkowej i usługowej, ale też w nauce i medycynie. Szacuje się, że rynek rozwiązań VR i AR dla medycyny rośnie rocznie o ponad 29 proc. Do 2025 r. ma być wart ponad 5 mld dolarów – prognozuje

**RZECZPOSPOLITA**

**PISALIŚMY O TYM:**  
Firmy rozwijają **perspektywiczne technologie**  
„Gremi Park stawia na AR i VR”  
22 września 2017 r.  
[archiwum.rp.pl](http://archiwum.rp.pl)

firma badawcza Grand View Research. Szczególnie dobrze nowatorskie aplikacje sprawdzą się w chirurgii i diagnostyce.

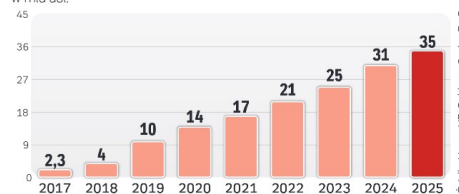
Na popularyzację wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości

uwagę zwraca też Cisco, które prognozuje, że do 2021 r. ruch w internecie związany z tymi technologiami wzrośnie aż 20-krotnie i będzie miał 1-proc. udział w całkowitym globalnym ruchu danych związanych z rozrywką. Dynamika robi wrażenie, zważywszy na fakt, że zwykły ruch w sieciach IP w Europie Środkowo-Wschodniej w latach 2016–2021 wzrośnie „tylko” trzykrotnie.

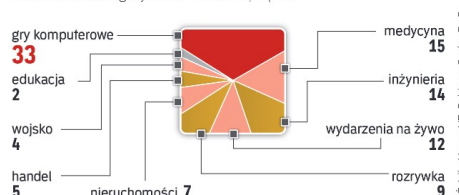
### Czas na inwestycje

Beneficjentami wysokiej dynamiki w obszarze wirtualnej rzeczywistości chcą być też krajowe podmioty. Właśnie w tych obszarach rozwijać swój biznes będzie grupa Gremi (wydawca m.in. „Rzeczpospolitej” i „Parkietu”), która niedawno kupiła kompleks futurystycznych budynków w Nieporazie pod Krakowem. Jest to przestrzeń, w której dotąd realizowano filmy fabularne. Dzisiaj firma Gremi Park znajduje nowe zastosowania dla tego niezwyklego obiektu:

Prognozowana wartość światowego rynku aplikacji, gier oraz sprzętu VR, w mld dol.



Struktura światowego rynku VR w 2025 r., w proc.



### + RYNEK DYNAMICZNIE ZWIĘKSZA SWOJĄ WARTOŚĆ

plan zakłada stworzenie w nim parku rozrywki i edukacji z wykorzystaniem własnej technologii wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości.

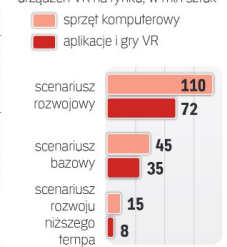
– Rozwój rynku VR i AR jest imponujący. Zastosowanie tych technologii staje się coraz szersze. Za kilka lat powszechnym zjawiskiem będą warsztaty i szkolenia prowadzone przy wykorzystaniu VR czy AR. Żeby obejrzeć produkt, nie będziemy musieli iść do sklepu: wystarczą gogle, dzięki którym obejrzymy go dokładnie z każdej strony – mówi Mikołaj Tocki, dyrektor zarządzający firmy Gremi Events and Multimedia. – Wychodzimy naprzeciw tym trendom. Zainteresowanie produkcjami jest duże – dodaje.

– Zyskaliśmy nowe możliwości organizacji spektakularnych eventów. Futurystyczna przestrzeń, widowskawa oprawa multimedialna, wyjątkowe efekty wizualne – wychodzimy z szeroką i konkurencyjną ofertą – podkreśla Tocki.

### Trzeba się wyróżnić

Zastosowanie VR staje się coraz powszechniejsze. Mowa tu m.in. o koncertach, targach branżowych, imprezach integracyjnych, prezentacjach, okolicznościowych eventach czy projektach edukacyjnych. W dobie narastającej konkurencji przewagę zyskują te podmioty, które

Obecna i prognozowana liczba urzędzeń VR na rynku, w mln sztuk



**100 proc.**

będzie wynosił średnioroczny wzrost rynku VR w ciągu najbliższych pięciu lat

potrafią się wyróżnić i pozyskać klienta. Oferta z zakresu rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości jest tu niewątpliwie atutem.

Na razie nie ma danych dotyczących Polski, które szacowałyby ten rynek i jego potencjał. Eksperti są jednak zgodni co do tego, że będzie się charakteryzował wysoką dynamiką – skorelowaną ze wzrostem popularności urządzeń VR i coraz większym ujednoliceniem rozwiązań technicznych; tak aby poszczególne aplikacje mogły bez problemu być odczytywane przez różne urządzenia VR. ☺

📧 masz pytanie, wyślij e-mail do autorki

[k.kucharczyk@rp.pl](mailto:k.kucharczyk@rp.pl)