Warszawa, 8 grudnia 2021 roku

*Informacja prasowa*

**e-Izba rozpoczyna współpracę z Kinguin**

**Izba Gospodarki Elektronicznej wkracza w świat gier wideo oraz e-sportu, nawiązując współpracę z Kinguin, pierwszym globalnym marketplacem dla graczy. Współpracę zainicjuje spotkanie eksperckie dla firm z branży e-commerce na temat gamingu i NFT.**

Kinguin został założony w 2013 roku i jest najbardziej znany z cyfrowej platformy handlowej Kinguin.net. Firma wyrasta na lidera gamingu na polskim rynku e-commerce, mając obecnie ponad 10 milionów zarejestrowanych użytkowników z ponad 240 krajów. Tylko w 2020 roku platforma odnotowała 20-procentowy wzrost liczby użytkowników – w ciągu 12 miesięcy przybyło 1 825 453 klientów, co ma związek z rosnącym zainteresowaniem cyfrowymi edycjami gier wideo[[1]](#footnote-1).

*Jest nam niezmiernie miło, że możemy dołączyć do Izby Gospodarki Elektronicznej. Kinguin to jeden z globalnych liderów gamingu w obszarze e-commerce. Nasz model biznesowy opiera się na takich samych zasadach co Amazon, Ebay czy lokalne Allegro. Również jesteśmy platformą cyfrową, łączącą sprzedających z kupującymi na całym świecie, z tą różnicą, że nasze produkty są wyłącznie cyfrowe. Jako Kinguin pragniemy wnieść do e-Izby know-how z obszaru gamingu oraz nowych technologii, włączając w to NFT, który aktywnie rozwijamy, począwszy od maja tego roku* **– powiedział Robert Kalbarczyk, Chief Operating Officer w Kinguin.**

*Rynek gamingowy jest jedną z najszybciej rozwijających się segmentów polskiej branży rozrywkowej. Dołączenie Kinguin do e-Izby otwiera naszą organizację na nowy prężnie rozwijający się obszar gospodarki elektronicznej. Już niedługo opublikujemy plany działania oraz propozycje dla branży gier wideo* – podsumowała **Patrycja Sass-Staniszewska, Prezes Izby Gospodarki Elektronicznej.**

W styczniu 2022 roku w [Kinguin Esports Performance Center](https://esportperformancecenter.com/) w Warszawie, zostanie zorganizowane spotkanie eksperckie dla firm z branży e-commerce na temat gamingu oraz nowych technologii. Głównym tematem wydarzenia będzie rynek tokenów NFT (Non-Fungible Token), który w ostatnim czasie niewiarygodnie szybko zyskuje na popularności. To zaledwie początek blockchainowej rewolucji, która w pierwszej połowie 2021 roku doprowadziła do sprzedaży tokenów NFT o łącznej wartości przekraczającej 2.5 miliarda dolarów[[2]](#footnote-2). NFT to niewymienialny, niezmienny technicznie, niemożliwy do zhakowania certyfikat, który może przybierać różne formy, np. zdjęcia, filmu czy też pliku tekstowego. NFT jest certyfikatem potwierdzającym, że dany plik to oryginał istniejący tylko w jednej kopii[[3]](#footnote-3). Według raportu platformy analitycznej DappRadar wolumen transakcji NFT, wzrósł w trzecim kwartale 2021 r. do 10,7 miliarda dolarów. To aż 704% wzrost w stosunku do poprzedniego kwartału.[[4]](#footnote-4).

**Kontakt dla mediów**

Marta Zagożdżon, Rzecznik Prasowy, e-mail: rzecznikprasowy@eizba.pl, tel. 605 073 929

**O Izbie Gospodarki Elektronicznej**

Izba Gospodarki Elektronicznej reprezentuje i wspiera interesy firm związanych z rynkiem gospodarki elektronicznej w Polsce,   
ze szczególnym uwzględnieniem firm zrzeszonych w e-Izbie. Misją e-Izby jest rozwój polskiej branży gospodarki cyfrowej poprzez współpracę, wymianę know-how, działania legislacyjne oraz silną i efektywną reprezentację wspólnych interesów w dialogu   
z instytucjami polskiej administracji rządowej, Unii Europejskiej oraz organizacjami pozarządowymi w kraju i na świecie.

Główne cele Izby Gospodarki Elektronicznej to:

* reprezentowanie i wspieranie interesów gospodarczych firm związanych z rynkiem gospodarki elektronicznej w Polsce, ze szczególnym uwzględnieniem firm zrzeszonych w Izbie,
* rozwój gospodarki w różnych jej branżach w kraju i Europie dzięki wykorzystaniu innowacji technologicznych, informacyjnych i komunikacyjnych (ICT), w tym sieci Internet oraz sprzętu i oprogramowania oraz ich praktycznych zastosowań w prowadzeniu działalności gospodarczej,
* wspieranie przedsiębiorców poprzez dostarczanie wiedzy (know-how) oraz rozwiązań technologicznych,
* wspieranie społeczeństwa w korzystaniu z rozwiązań cyfrowych.

**O Kinguin**

Kinguin to pierwszy na świecie globalny rynek gier wideo, którego misją jest zwiększanie doświadczeń graczy w dowolnym miejscu i czasie. Firma została założona w 2013 roku i jest najbardziej znana z cyfrowej platformy handlowej Kinguin.net. Globalny rynek gier wideo, z ponad 10 milionami zarejestrowanych użytkowników, oferuje ponad 55 000 unikalnych produktów cyfrowych, od gier wideo po oprogramowanie i usługi komputerowe, kończąc na NFT.

Kinguin jest również głównym patronem branży e-sportowej, uznawanym za jednego z pierwszych sponsorów międzynarodowych turniejów, wydarzeń oraz organizacji e-sportowych. Firma otworzyła dwa nowoczesne fizyczne obiekty e-sportowe w Europie. [Kinguin Esports Performance Center](https://esportperformancecenter.com/) jest jednym z najbardziej profesjonalnych i zaawansowanych technologicznie centrów treningowych dla drużyn esportowych w Europie. [Kinguin Esports Lounge](https://lounge.kinguin.net/) to jedna z najbardziej innowacyjnych lokalizacji dla wszystkich pasjonatów gier wideo.

Więcej o Kinguin: [www.kinguin.io](http://www.kinguin.io/)  [www.kinguin.net](http://www.kinguin.net/) Facebook: [www.facebook.com/Kinguin.net](https://www.facebook.com/Kinguin.net)  Linkedin: [pl.linkedin.com/company/kinguinofficial](https://pl.linkedin.com/company/kinguinofficial) Twitter: [twitter.com/kinguinnet](https://twitter.com/kinguinnet)

1. https://itreseller.com.pl/kinguin-net-swietuje-10-milionow-zarejestrowanych-klientow/ [↑](#footnote-ref-1)
2. https://www.reuters.com/technology/nft-sales-volume-surges-25-bln-2021-first-half-2021-07-05/ [↑](#footnote-ref-2)
3. https://spidersweb.pl/2021/07/co-to-nft.html [↑](#footnote-ref-3)
4. https://www.cnbc.com/2021/10/06/nft-trading-volume-hit-10-billion-2-reasons-why-people-are-buying.html [↑](#footnote-ref-4)