

USA :

- **Origine et modèle d'affaires :**

G2A, fondé en Pologne, opère mondialement, notamment aux États-Unis. Son modèle de "marché gris" suscite l'intérêt de certains acteurs commerciaux Américains, car certaines clés sont parfois obtenues frauduleusement via des cartes de crédit volées.

- **Impact économique sur les développeurs (Américains) :**

- Riot Games signale des pertes importantes dues aux clés frauduleuses vendues sur G2A, estimant les coûts en millions chaque année.
- tinyBuild subit des pertes estimées à 450 000 \$ à cause de la vente de leur jeux via G2A sans compensation directe .
- Ubisoft a révélé qu'environ 300 000 clés de Far Cry 4 avaient été volées et revendues sur G2A .

- **Conflits entre G2a et des entreprises et développeurs américains :**

- Epic Games a intensifié ses efforts de lutte contre ces plateformes, faisant pression sur le gouvernement pour réguler ces pratiques.
- Gearbox a rompu son partenariat avec G2A à cause de critiques sur ses pratiques commerciales, révélant les tensions entre les entreprises américaines et le modèle de G2A.
- Mike Rose a lancé une pétition pour interdire la vente de jeux indépendants sur G2A, soulignant que ces pratiques sont particulièrement nuisibles pour les petits studios.

- **Partenariats:**

- PayPal (entreprise Américaine) est un partenaire majeur de G2A, offrant des transactions sécurisées et simplifiées, y compris aux États-Unis. Ça offre aux utilisateurs la possibilité de sécuriser leurs paiements.
- Influenceurs et créateurs de contenu : G2A collabore avec des streamers et Youtubeurs , en particulier ceux avec une audience importante aux États-Unis. Par exemple : PewDiePie qui à donner de la visibilité a G2A sur le marché Américains mais aussi avec Robert Lewandowski qui à donner une large audience a G2A en étant qu'ambassadeur mondial.

- **Réactions du gouvernement américain :**

Les autorités américaines surveillent G2A en raison de son rôle dans la vente de clés piratées. Des discussions émergent sur des régulations pour limiter l'impact de ces plateformes sur l'industrie.

- **Perception des consommateurs américains :**

Bien que G2A soit populaire en raison des prix attractifs, une prise de conscience croissante sur les risques liés aux clés frauduleuses pousse certains consommateurs à éviter la plateforme.

- **Initiatives de régulation par G2A :**

La plateforme affirme renforcer ses mesures de vérification pour limiter la fraude, mais cela reste insuffisant...

Stratégie sur 5 ans G2A

Lancée en 2010 en Pologne, G2A est un acteur important dans le domaine de la vente de produits numériques. Son siège social est actuellement installé à Hong Kong. L'entreprise a plusieurs objectifs à atteindre pour les 5 prochaines années. Il y a des objectifs à atteindre en interne mais également au niveau du marché dans lequel l'entreprise évolue.

G2A a plusieurs objectifs pour les 5 prochaines années en interne :

- Le développement du bien-être de ces employés ainsi que leur talents. Ils veulent poursuivre leur programme "G2A for Learning & Development & Well-being" qui inclut de la formation, des séminaires et du coaching individuel pour les salariés. Cela a pour but de contrer la fuite des talents et de capitaliser sur la rétention de leurs talents internes au sein de l'entreprise.
- L'engagement de G2A pour la diversité, l'équité et l'inclusion (DEI) de ses employés.
- Optimisation de la collaboration entre les équipes.

Au niveau du marché, G2A cherche depuis plusieurs années à devenir une plateforme porteuse pour la Pologne comme le sont les entreprises Volvo et Ikéa pour la Suède. Pour ce faire, la société veut poursuivre sa stratégie d'expansion visant à transformer sa plateforme en un marché numérique de confiance.

L'entreprise, initialement concentrée autour de l'industrie du jeu vidéo et du divertissement, veut se diversifier en proposant d'autres articles en lien avec le numérique : des logiciels comme Windows 11, des abonnements (G2A shield, etc.) ainsi que divers autres contenus numériques. G2A cherche donc à gagner des parts de marché face à d'autres acteurs comme Steam ou Instant Gaming pour les prochaines années.

En plus du développement de sa gamme de produits et de services, G2A veut s'attaquer à d'autres marchés de l'entertainment et du digital, notamment en Amérique du Nord. L'entreprise réalise des partenariats, notamment avec des personnalités sportives comme Robert Lewandowski ou encore avec Drift Masters afin de renforcer son image à l'international, ce qu'elle va continuer de travailler afin de devenir une plateforme de confiance.

En intégrant des campagnes de communication innovantes et un accent sur l'accessibilité pour les consommateurs américains, G2A espère non seulement fidéliser son public actuel, mais aussi attirer de nouveaux utilisateurs qui recherchent un écosystème numérique complet et accessible.

Enfin, G2A veut améliorer la sécurité de ses transactions et ainsi instaurer un climat de confiance avec ses utilisateurs. L'entreprise cherche donc à améliorer la cybersécurité de sa plateforme avec des solutions antifraude. L'entreprise veut également améliorer son offre de paiements en proposant plus de 200 méthodes mais tout en améliorant sa cybersécurité en créant des partenariats comme avec Forter, Ravelin, Justt

Russie

Introduction :

Les relations entre la plateforme de revente de clés de jeux vidéo G2A et le marché russe sont complexes et influencées par des dynamiques économiques, réglementaires, et géopolitiques uniques. En tant que plateforme de marché gris, G2A offre des opportunités pour des revendeurs de jeux russes d'exploiter les différences de prix géographiques. De plus, les restrictions internationales, les limitations de paiements et l'importance croissante du marché russe des jeux vidéo contribuent à cette relation particulière. Cependant, malgré l'attrait du marché russe, plusieurs éléments rendent la Russie moins centrale dans les projets de développement de G2A pour les prochaines années.

1. Pratiques de Revente et Arbitrage Économique

- Différence de prix : Les jeux vidéo sont souvent moins chers en Russie en raison du pouvoir d'achat plus faible. Les revendeurs russes achètent ces jeux à bas prix et les revendent sur G2A à des prix plus élevés pour profiter des écarts de prix entre les régions
- Marché gris : G2A devient un acteur clé pour la revente de clés de jeux achetées dans des régions à bas prix. Ce marché gris permet aux revendeurs russes de générer des profits en exploitant les différences de prix géographiques, bien que cette pratique soit controversée.

2. Contournement des Sanctions et Restrictions Géographiques

- Accès aux jeux interdits : En raison des sanctions internationales, certains jeux ne sont pas disponibles en Russie. G2A offre une solution pour contourner ces restrictions, permettant aux utilisateurs russes d'acheter des jeux en provenance d'autres régions
- Géo Restrictions sur Steam : G2A permet aux joueurs russes d'acheter des clés de jeux dans des régions où certains jeux sont bloqués sur des plateformes comme Steam.

3. Utilisation des Crypto-Monnaies et Alternatives de Paiement

- Paiements en crypto-monnaies : Les sanctions bancaires poussent les utilisateurs russes à recourir à des alternatives de paiement comme les crypto-monnaies pour contourner les limitations imposées par les institutions financières internationales.
- Solutions de paiement sécurisées : G2A propose des méthodes de paiement qui permettent aux utilisateurs russes de réaliser des transactions sans passer par les réseaux bancaires traditionnels, une option appréciée en période de restrictions.

4. Régulations Souples et Pratiques de Revente

- Régulations locales flexibles : Contrairement à d'autres pays, la Russie a des régulations moins strictes concernant la revente de clés de jeux. Cela permet aux revendeurs russes de vendre des clés de manière plus libre sur G2A, souvent sans craindre de sanctions légales.
- Clés de jeux douteuses : En raison de contrôles moins rigides, la Russie facilite parfois des pratiques de revente controversées, y compris l'utilisation de cartes de crédit volées pour obtenir des clés revendues ensuite sur G2A.

5. Marché Russe des Jeux Vidéo

- Demande croissante : Le marché russe des jeux vidéo connaît une forte croissance et représente une base de consommateurs importante pour G2A, car la demande pour des jeux à prix réduits est élevée.
- Accessibilité : G2A s'impose comme une plateforme accessible pour les joueurs russes, offrant une alternative économique aux plateformes de vente locales et traditionnelles

Partenaires Russes :

- Partenariat avec NAVI : Malgré les sanctions, certains partenariats demeurent avec des acteurs russes, notamment l'équipe e-sport NAVI, qui contribue à l'expansion de G2A en Russie.

6. Stratégie de G2A pour les 5 Prochaines Années :

La Russie Non Prioritaire Plusieurs facteurs expliquent pourquoi la Russie n'est pas au centre de la stratégie de G2A :

- Instabilité géopolitique et sanctions : La guerre en Ukraine et les sanctions internationales créent un environnement commercial instable en Russie. Cette instabilité complique les activités de G2A, réduisant l'intérêt pour une expansion.
- Régulations locales strictes : La Russie applique des régulations strictes sur les produits numériques et les pratiques de revente, compliquant l'adaptation de G2A, habitué aux marchés plus souples du marché gris.
- Diversification vers d'autres marchés : G2A concentre sa croissance sur des marchés stables et en forte expansion, notamment en Amérique du Nord, en Asie et dans d'autres régions d'Europe. Ces marchés offrent des opportunités de croissance plus sûres que le marché russe.

COMEX :

Founder & President at G2A CEO :

[Bartosz Skwarczek](#)

Trainer / Speaker / Coach / Board Advisor

More than 100 entities & individuals

1998 - 2015 · 17 ans

CLO :

[Stanisław Sopol](#)

General Counsel

janv. 2020 - janv. 2024 · 4 ans 1 mois

CMO :

[Mona Kinal](#)

https://rocketreach.co/mona-kinal-email_2102244

2020 - 2022 CMO (Executive Team member) Empik Group

CTO :

[Konrad Rudy](#)

IT Lead - Head of Infrastructure

janv. 2020 - mars 2023 · 3 ans 3 mois

CPO :

[Pawel Trocki](#)

Head of Product | Delivery Experience | Fulfillment

Allegro.pl

juin 2020 - juil. 2022 · 2 ans 2 mois

Chief R&D Officer :

[Dorota Wróbel](#)

Head of Partnerships

mai 2013 - mai 2017 · 4 ans 1 mois

CISO :

[Marcin Kabaciński](#)

Chief Information Security Officer


PayPo

févr. 2022 - juil. 2024 · 2 ans 6 moi

Pour les USA :

- <https://www.33rdsquare.com/is-g2a-legit-in-2023-the-controversial-game-key-marketplace-explained/>
- <https://www.pcgamer.com/a-brazilian-hacker-explains-how-g2a-game-key-scams-work/>
- <https://www.gamesindustry.biz/g2a-were-not-a-grey-marketplace-people-just-dont-understand-our-business>
- <https://geekireland.com/g2a-and-the-key-reseller-controversy/>
- <https://www.g2a.co/partnerships/>
- <https://www.g2a.co/references/>
- <https://www.esports.net/news/industry/robert-lewandowski-g2a-global-ambassador/>
- <https://www.gamedeveloper.com/business/how-g2a-became-one-of-the-top-sponsors-on-youtube-and-twitch>

Pour la Stratégie sur 5 ans :

- <https://www.g2a.co/dorota-wrobel-on-the-finterview-about-payment-solutions/>
- <https://www.lefigaro.fr/medias/le-marche-gris-la-bete-noire-de-l-industrie-des-jeux-video-20190619>
- <https://www.tinybuild.com/single-post/2017/04/28/G2A-sold-450k-worth-of-our-game-keys>
- https://www.g2a.co/newsroom/?adid=news_news.g2a.com_footer&id=119
- https://www.scmp.com/presented/tech/topics/g2acom-expands-enhances-trust/article/3241779/underpinned-its-gate-2-adventure-strategy-g2acom-striving-establish-worlds-largest-and-most-trusted?module=perpetual_scroll_0&pgtype=article
- <https://integrated.finance/insights/podcast/how-g2a-leads-innovation-in-digital-marketplaces>
- <https://www.g2a.co/g2a-com-deploys-forter-to-block-fraud-and-optimize-payments/>
- <https://www.g2a.co/what-is-g2a/g2a-for-dei/>
- https://www.glassdoor.fr/Présentation/Travailler-chez-G2A-EI_IE1307115.16.19.htm
- /">https://www.g2a.co/g2a-a-place-full-of-development-opportunities-/
- <https://www.g2a.co/g2a-com-deploys-forter-to-block-fraud-and-optimize-payments/>
- <https://www.g2a.co/g2a-com-paypal-integration/>
- <https://www.g2a.co/enhancing-gaming-and-sports-experience-g2a-com-partners-with-virtualdrift-masters/>
- <https://www.g2a.co/g2a-com-joins-forces-with-superstar-striker-robert-lewandowski/>
- <https://www.g2a.co/g2a-com-celebrates-diversity-of-its-employees-products-customers-partners-and-gaming-with-its-first-diversity-campaign/>
- <https://www.g2a.co/g2a-com-implements-ravelin-for-fraud-prevention/>

Pour la Russie :

- <https://www.esports.net/news/industry/g2a-ceo-bartosz-digital-gaming/>
- <https://www.marketscreener.com/quote/stock/AKAMAI-TECHNOLOGIESINC-8303/news/G2A-s-Journey-to-Global-Growth-Part-1-KeepingGame--35944449/>
- <https://beincrypto.com/us-intensifies-sanctions-russian-institutions/>
- <https://coinmarketcap.com/academy/article/a-special-report-on-cryptosanctions-and-the-status-of-crypto-in-russia>
- <https://www.g2a.co/g2a-com-supports-ukraine-blocks-the-marketplace-for-users-from-russia-and-belarus/>
- <https://www.g2a.co/partners/?group=business>

Pour le COMEX :

- <https://www.linkedin.com/in/bartosz-skwarzek-37183015/overlay/about-this-profile/>
- <https://www.linkedin.com/in/stanis%C5%82aw-sopel-24b67318/overlay/about-this-profile/>
- https://rocketreach.co/mona-kinal-email_2102244
- <https://www.linkedin.com/in/konrad-rudy-b7a176153/>
- <https://www.linkedin.com/in/paweltrocki/>
- <https://www.linkedin.com/in/dorota-wr%C3%B3bel-b653823b/>
- <https://www.linkedin.com/in/marcinkabacinski/>