

## 7. VIDEOHRY

Tabulka 9 Vymezení oblasti videoher podle ekonomické činnosti

CZ-NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

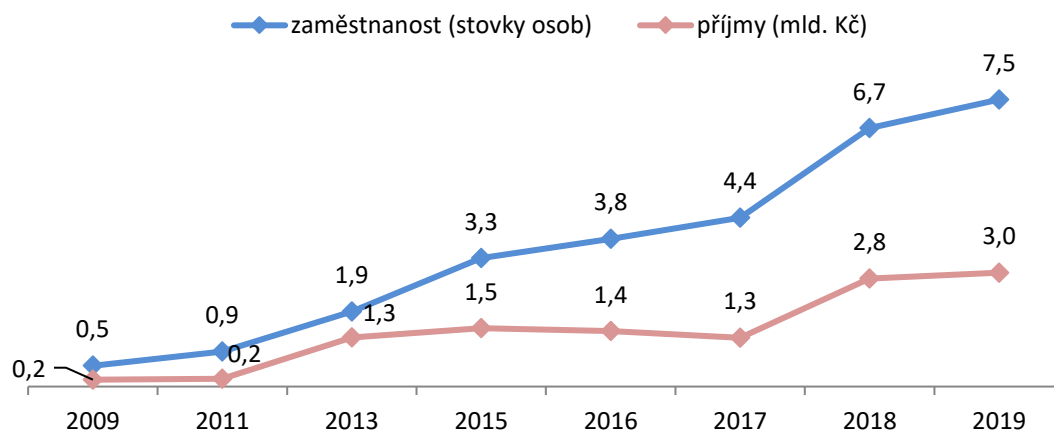
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjejícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle klasických počítačových her a videoher se stále více rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. Právě mobilní herní aplikace generují v současnosti celosvětově největší příjmy v herním průmyslu (Newzoo, 2021).

Údaje o herním průmyslu v ČR a SR sbírá každoročně Asociace českých herních vývojářů, která byla založena v roce 2018 a která publikuje studii České počítačové hry (poslední s daty za rok 2020). Údaje o příjmech podniků a počtu zaměstnanců pocházejí z Podnikové strukturální statistiky. Pojem počítačová hra je v textu volně nahrazován pojmem videohra a zahrnuje veškeré aplikace a software, který je používán ke hře na různých zařízeních (počítač, tablet, telefon, přenosná herní zařízení apod.).

### 7.1. PŘÍJMY A ZAMĚSTNANOST

Celkové příjmy podniků s převažující ekonomickou činností v oblasti videoher (CZ-NACE 58.21) se v roce 2019 pohybovaly kolem 3 mld. Kč. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně vzrostl a v roce 2019 dosahoval výše okolo 750 zaměstnanců. Data z Podnikové strukturální statistiky je možné doplnit o údaje z nedávno publikované studie České počítačové hry, která nabízí aktuálnější data vztažená na celý herní průmysl (zejména pak na herní vývojářství). Ze studie, která vychází z vlastního dotazníkového šetření mezi herními vývojáři, vyplývá, že v roce 2020 zaznamenal celý herní průmysl příjmy ve výši 5,3 mld. Kč a počet pracujících (zaměstnanců, podnikatelů a pracovníků na dohody) ve vývoji her činil přibližně 2,1 tis. osob (GDACZ, 2021).

Graf 61 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher

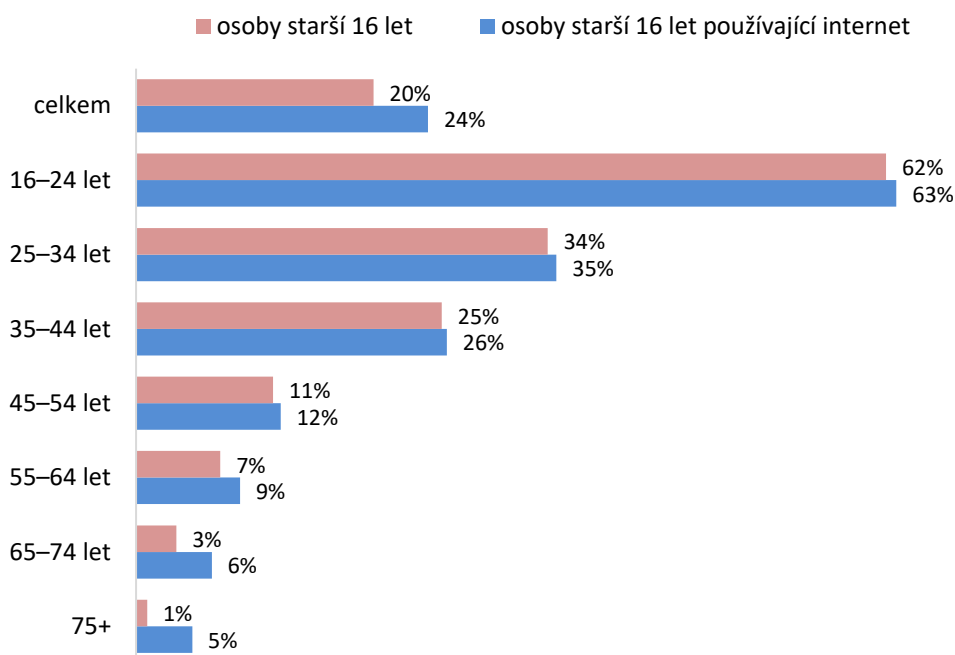


Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ

## 7.2. POHLED SPOTŘEBITELE

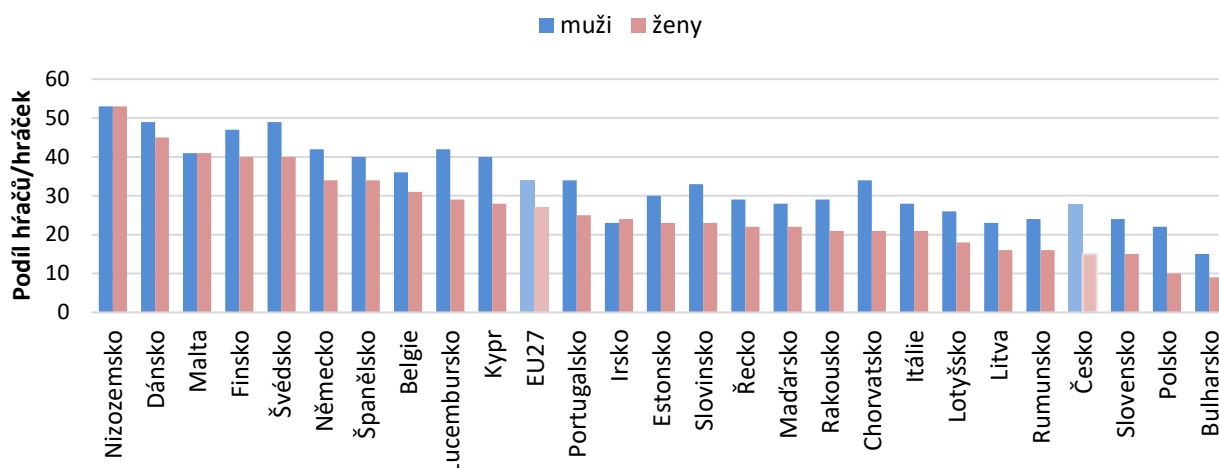
O spotřebitelských návycích posledních let existuje evidence hned z několika zdrojů. Výstupy z šetření VŠIT odhalují velké rozdíly ve využití internetu ke hře či stahování počítačových her podle věkové struktury. Hry prostřednictvím internetu hrálo či stahovalo v roce 2020 přibližně 62 % osob ve věku 16–24 let. Četnost této aktivity výrazně poklesla u věkové kategorie 25–34 let (hraní her se věnovalo 34 % populace v této věkové kategorii) a dále klesala s přibývajícím věkem v populaci. Stahování či hraní počítačových her online je tedy doménou zejména mladých lidí a s přibývajícím věkem hráčů výrazně ubývá.

**Graf 62 Podíl osob využívajících internet ke hře či stahování počítačových her v roce 2020, podle věkových kategorií**



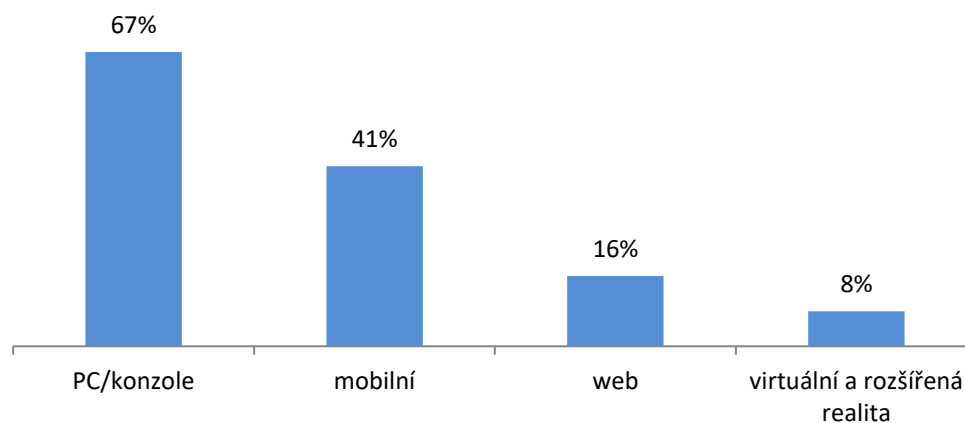
Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ

I přesto, že hraní her online je v rámci zemí evropské osmadvacítky zejména mužskou doménou, není zastoupení ženských hráček v jednotlivých zemích zanedbatelné. V Nizozemsku, které má v populaci 16–74 let vůbec nejvyšší podíl osob hrajících videohry online (53%) v EU, je podíl hráčů a hráček vyrovnaný. Podíl hráčů a hráček je vyrovnaný i na Maltě a velký podíl hráček má také Dánsko (45%). Naopak v Česku, které je s 21% podílem osob hrajících videohry na 21. místě evropského žebříčku, je zastoupení hráček v porovnání s ostatními zeměmi nízké. V populaci 16–74 let je v Česku 28 % hráčů a pouze 15 % hráček. Nejméně hráček najdeme v Bulharsku (9 %).

**Graf 63 Podíl osob ve věku 16–74 let využívajících internet k hraní či stahování počítačových her podle pohlaví, 2020**

Zdroj: ICT usage in households and by individuals, Eurostat

Formy hraní počítačových her v české populaci můžeme nepřímo odhadnout podle cílení českých vývojářských firem (nutno však podotknout, že zdaleka ne všechny se zaměřují primárně na český herní trh). Nejčastější platformou, pro kterou jsou u nás vyráběny hry, jsou podle dat Asociace českých herních vývojářů za referenční rok 2019 stále počítače a herní konzole. Přibližně 67 % vývojářských společností se zaměřuje na tento segment trhu. Druhou nejčastější platformou jsou mobilní telefony a tablety, pro které vyrábí hry 41 % českých vývojářů. Výrazně méně českých herních společností se zaměřuje na webové hry (16 %) a virtuální či rozšířenou realitu (8 %). V roce 2019 bylo v Česku vydáno celkem 65 her, což je přibližně dvakrát více než v roce 2018.

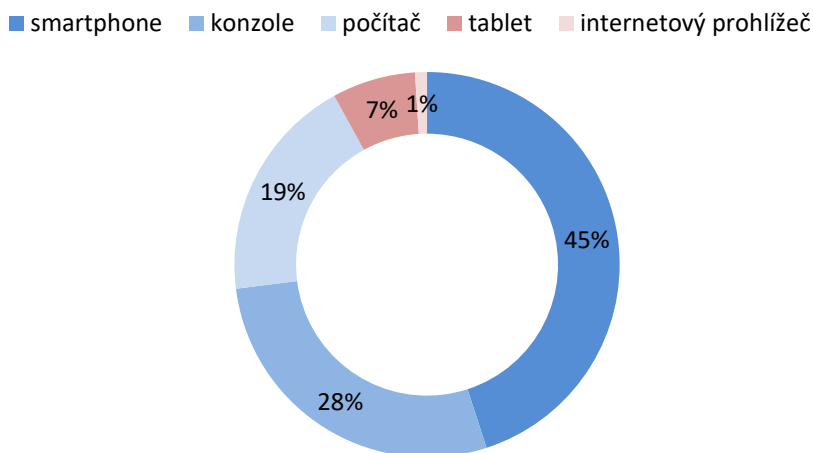
**Graf 64 Herní platformy podle zaměření českých vývojářských společností v roce 2019**

Zdroj: Asociace českých herních vývojářů

Podle nejnovějších odhadů výzkumné společnosti Newzoo se v roce 2021 budou na celosvětových tržbách nejvíce podílet hry určené pro smartphone či tablet (52 %). Silnou pozici si však stále udrží hry určené pro PC či herní konzole (47 %). Tržby z prodeje her, které lidé hrají přes webové prohlížeče, se na celosvětových tržbách podílí pouze okrajově (1 %). Celkové tržby z her pro zmíněné platformy by měly v roce 2021 dosáhnout

necelých 176 mld. USD a ve srovnání s rokem 2020 klesnout přibližně o 1,1 %. Odhaduje se, že tržby meziročně klesnou hlavně v segmentu her pro PC a herní konzole a to kvůli zpoždění ve výrobě způsobeném dopady celosvětové pandemie COVID-19. Oproti hrám pro mobilní zařízení mají hry určené pro PC či herní konzole obvykle větší vývojářský tým a náklady na produkci. Proto se očekává, že tento segment bude pandemií více zatížen (Newzoo, 2021).

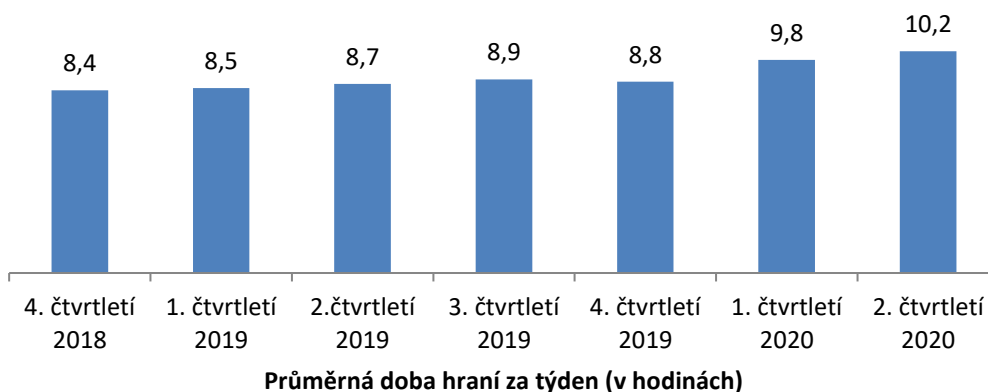
**Graf 65 Podíl světových tržeb podle herních platform v roce 2021 (odhad)**



Zdroj: Newzoo

Opatření proti šíření nemoci COVID-19 se promítla také do herních návyků napříč zeměmi. Podle dat evropské společnosti Interactive Software Federation of Europe vzrostl průměrný čas strávený hraním videoher ve druhém čtvrtletí roku 2020 oproti stejnému období předchozího roku přibližně o 1,5 hodiny týdně. Údaje pocházejí z online šetření GameTrack, kterého se účastní respondenti ve věku 11 až 64 let ze Spojeného království, Francie, Německa, Španělska a Itálie. Z šetření také vyplývá že, během jarních měsíců přibýlo v rámci hraní videoher interakce s ostatními hráči – každý pátý hráč trávil více času hraním her s rodinou či přáteli a přibližně každý pátý rodič strávil během období pandemie více času hraním videoher se svými dětmi (ISFE, 2020).

**Graf 66 Průměrná doba hraní za týden hráči ve věku 11 až 64 let na libovolné platformě (pouze osoby používající internet)**



Zdroj: Interactive Software Federation of Europe

