

7. VIDEOHRY

Tabulka 7.1 Vymezení oblasti videoher podle ekonomické činnosti

CZ-NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

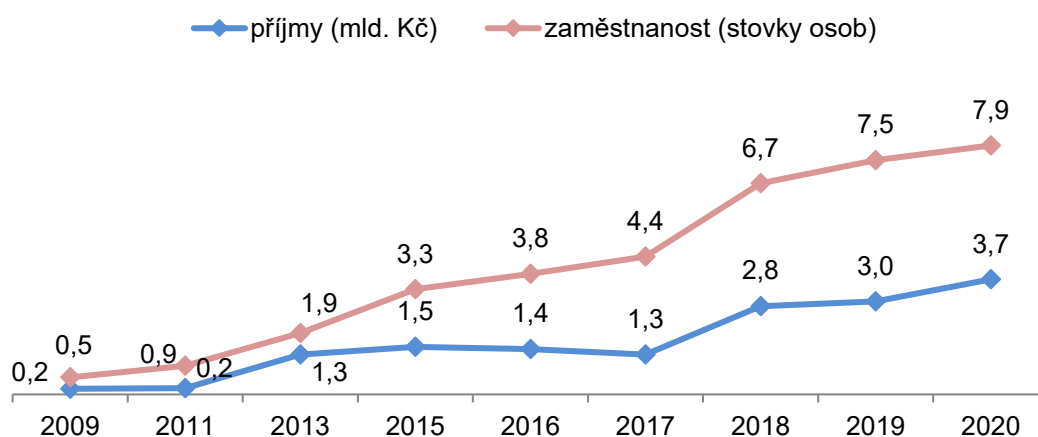
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle 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 roce 2022 měly překonat hranici 100 miliard USD, což představuje více než polovinu všech příjmů herního průmyslu (Newzoo, 2022).

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 2020 pohybovaly kolem 3,7 mld. Kč, což představuje ve srovnání s rokem 2019 nárůst o 24 %. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně vzrostl a v roce 2020 dosahoval výše okolo 790 zaměstnanců. Data z Podnikové strukturální statistiky je možné doplnit o údaje z již zmiňované publikace 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 7.1 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher

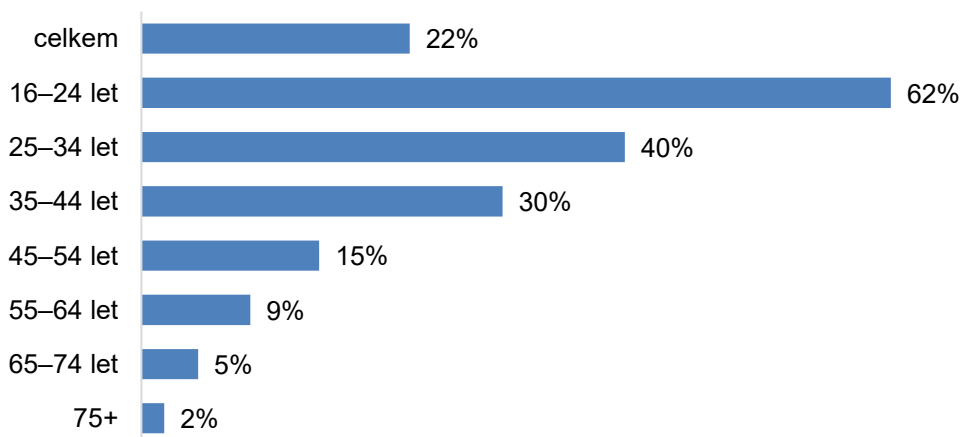


Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ

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 2022 přibližně 62 % osob ve věku 16–24 let. Četnost této aktivity byla výrazně nižší u věkové kategorie 25–34 let (hraní her se věnovalo 40 % 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.

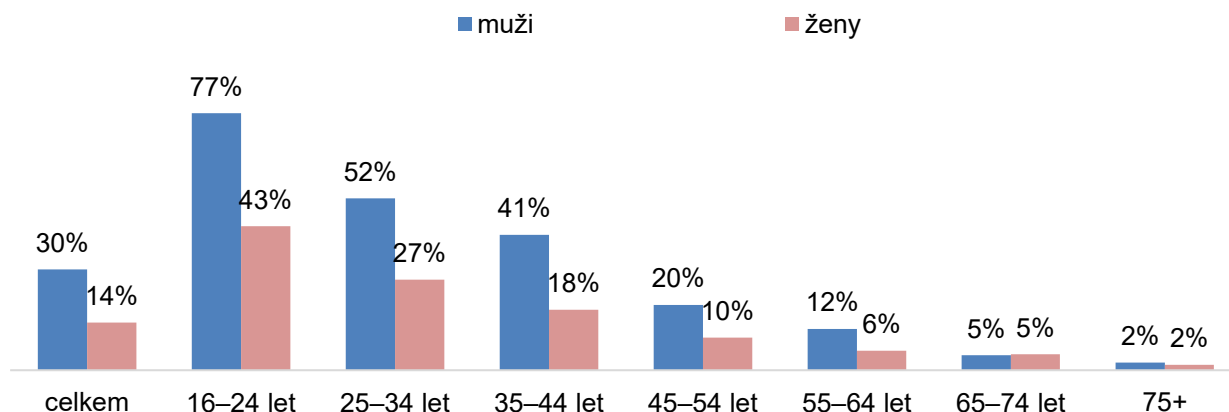
Graf 7.2 Podíl osob starších 16 let využívajících internet ke hře či stahování počítačových her v roce 2022, podle věkových kategorií



Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ

Šetření VŠIT nám také přináší pohled na rozdíly mezi muži a ženami. Zatímco z mužů starších 16 let využívalo internet ke hraní či stahování her 30 %, v případě žen byl tento podíl poloviční. Rozdíly mezi muži a ženami najdeme ve všech věkových kategoriích kromě těch nejstarších. Ve skupině osob ve věku 65–74 let a ve skupině osob nad 75 let jsou podíly mužů a žen vyrovnané. Je ovšem také pravda, že v těchto věkových skupinách se hráčů najde celkově málo. Ve skupině 65–74 let to bylo 5 % a ve skupině osob nad 75 let pouhých 2 % osob.

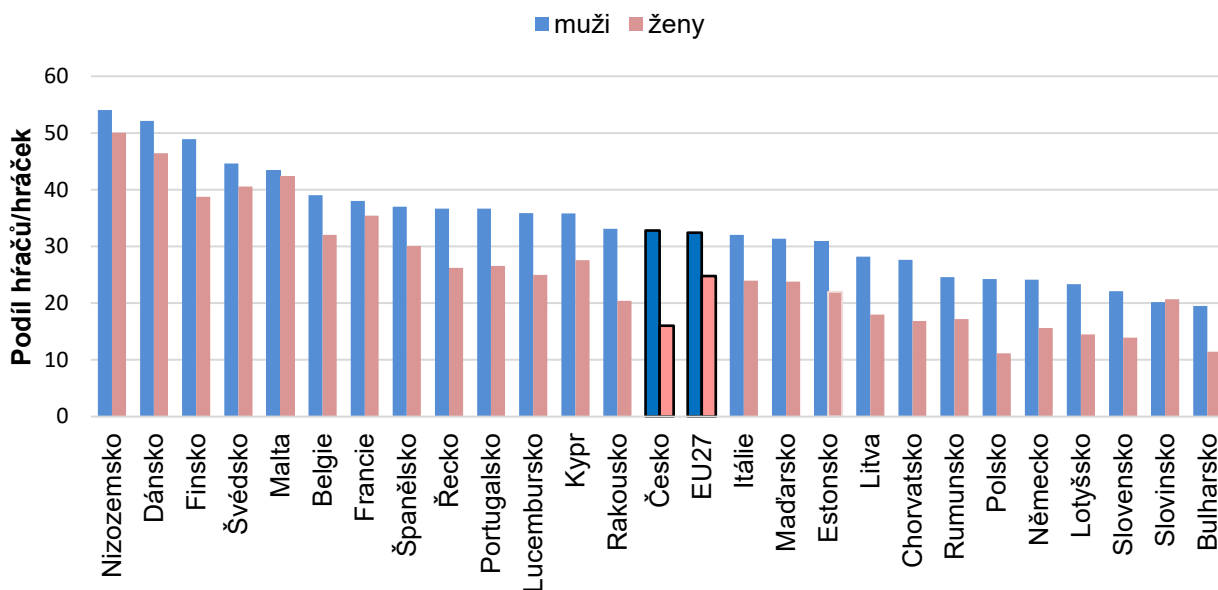
Graf 7.3 Podíl mužů a žen starších 16 let využívajících internet ke hře či stahování počítačových her v roce 2022, podle věkových kategorií



Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ

Hraní her online je i v rámci celé evropské sedmadvacítky zejména mužskou doménou. Ovšem ani zastoupení ženských hráček není úplně zanedbatelné. Ve Slovinsku je dokonce podíl hráček o něco vyšší než podíl hráčů. Jedná se ale o jedinou takovou zemi. Nejvíce hráčů či hráček se najde v Nizozemsku. V populaci osob 16–74 let to v roce 2022 bylo 52 %, z mužů 54 % a z žen 50 %. V Česku hrála hry přibližně čtvrtina osob daného věku, jak už ale bylo zmíněno výše, existuje zde velký rozdíl mezi muži a ženami. Z mužů ve věku 16–74 let hrálo hry 33 %, z žen pouze 16 %. Jedinou zemí, kde je v hraní her ještě větší rozdíl mezi muži a ženami než v Česku, je Polsko, kde z mužů hrálo hry 24 % a z žen 11 %.

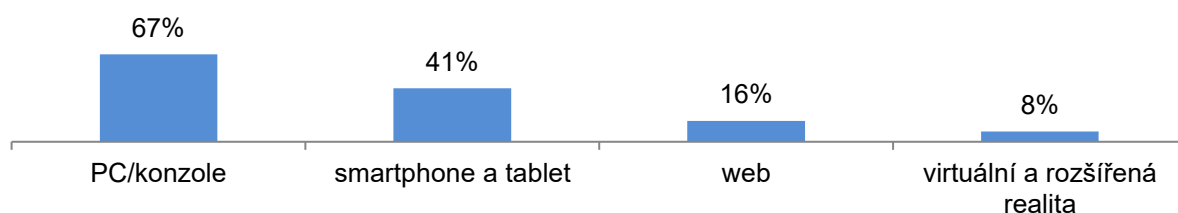
Graf 7.4 Podíl osob ve věku 16–74 let v zemích EU využívajících internet k hraní či stahování počítačových her, podle pohlaví, 2022



Zdroj: ICT usage in households and by individuals, Eurostat

Formy hraní počítačových her v české populaci můžeme nepřímou odhadnout podle cílení českých vývojářských firem (nutno však podotknout, že zdaleka ne všechny se zaměřují primárně na český herní trh). Nejčastější platformou (zařízením či prostředím), pro kterou jsou u nás vyráběny hry, jsou podle dat Asociace českých herních vývojářů za referenční rok 2020 stále počítače a herní konzole. Přibližně 67 % vývojářských společností se zaměřuje na tento segment trhu. Druhou nejčastější platformou jsou smartphony 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 2021 bylo v Česku vydáno celkem 55 her, což je o 10 méně než v předcovidovém roce 2019 (GDACZ, 2021, 2022).

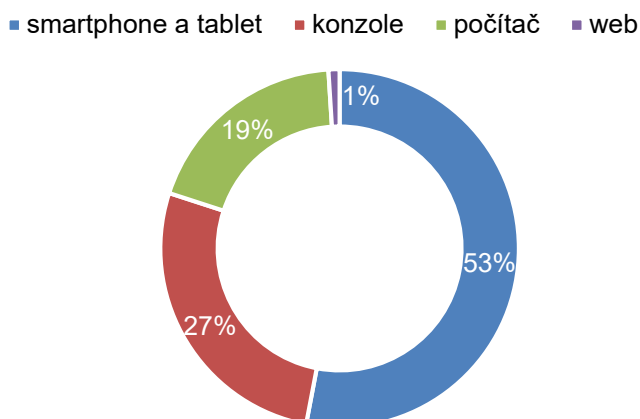
Graf 7.5 Herní platformy podle zaměření českých vývojářských společností v roce 2020



Zdroj: Asociace českých herních vývojářů

Podle nejnovějších odhadů výzkumné společnosti Newzoo se v roce 2022 mají na celosvětových tržbách nejvíce podílet hry určené pro smartphone či tablet (53 %). Silnou pozici si však stále drží hry určené pro PC či herní konzole (46 %). Tržby z prodeje her, které lidé hrají přes webové prohlížeče, se na celosvětových tržbách podílejí pouze okrajově (1 %). Celkové tržby z her pro zmíněné platformy mají v roce 2022 dosáhnout 197 mld. USD a ve srovnání s rokem 2021 stoupnout o více než 2 % (Newzoo, 2022).

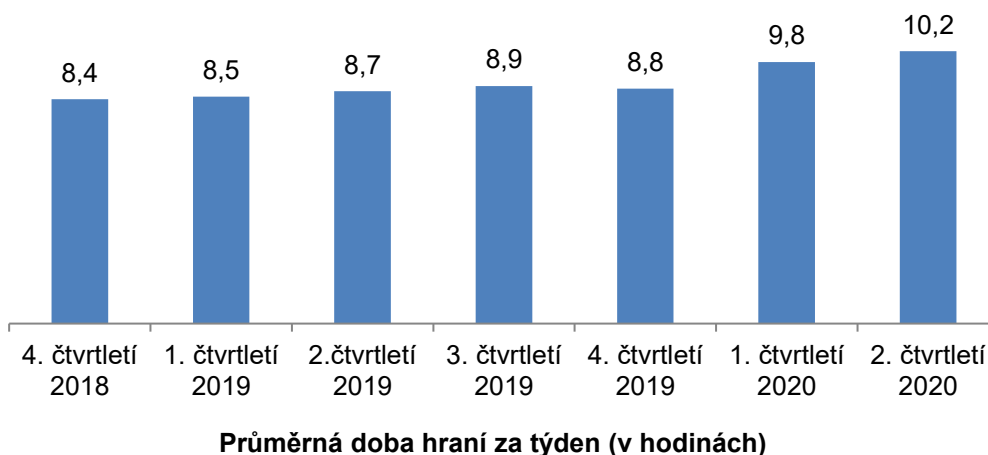
Graf 7.6 Podíl světových tržeb podle herních platform v roce 2022 (odhad)



Zdroj: Newzoo

Protipandemická opatření se v covidových letech 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 jednorázového online šetření GameTrack, kterého se účastnili 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 7.7 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

Pozn.: Jedná se o respondenty ze Spojeného království, Francie, Německa, Španělska a Itálie.

