

5. VIDEOHRY

Tabulka 1 Vymezení oblasti videoher podle klasifikace NACE

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 rychleji rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. (ESA, 2014; PWC, 2014)

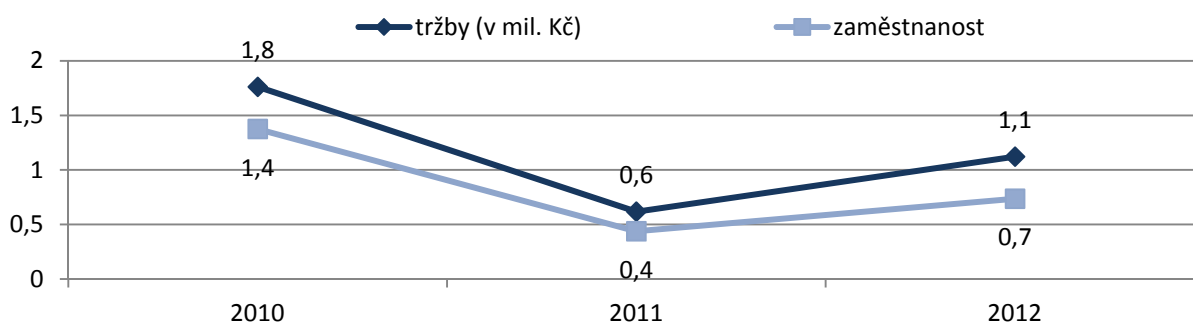
Údaje o herním průmyslu v ČR a SR sbírá Asociace herního průmyslu, která v době psaní této analýzy zveřejnila údaje do roku 2013. Šetření o podnikatelských aktivitách v oblasti videoher prováděl také Institut umění – Divadelní ústav. Pro účely tohoto textu je pojem počítačová hra volně nahrazován pojmem videohra a zahrnuje veškeré aplikace a software, který je používán ke hře na zmiňovaných zařízeních (počítač, tablet, telefon, přenosná herní zařízení apod.).

5.1. PŘÍJMY A ZAMĚSTNANOST

Údaje o příjmech a zaměstnanosti v herním průmyslu pocházejí z dat, která shromažďoval Institut umění – Divadelní Institut a která jsou vzhledem k tomuto velmi úzce vymezenému subjektu vhodnější. Proto také končí časová řada v Grafu 52 rokem 2012 – v tomto roce byla k nalezení poslední dostupná data z tohoto zdroje. Konkrétní údaje jsou převzaté ze Satelitního účtu kultury pro referenční období 2010 – 2012.

Celkové příjmy se mezi lety 2010 a 2012 podle dostupných údajů pohybovaly mezi 0,6 a 1,1 mld. Kč. Pro srovnání lze zmínit také poslední dostupná data Asociace herního průmyslu. Podle AHP dosahoval v roce 2013 obrat herního průmyslu v ČR a SR výše 2,6 mld. Kč včetně prodeje herních konzol a jejich příslušenství, které by však dle vymezení NACE neměly spadat do zkoumané oblasti (AHP, 2014). Přepočtená výše zaměstnanosti na plné pracovní úvazky se pohybovala v letech 2010 a 2012 mezi 0,4 a 1,4 tis. zaměstnanci na plný pracovní úvazek.

Graf 1 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher



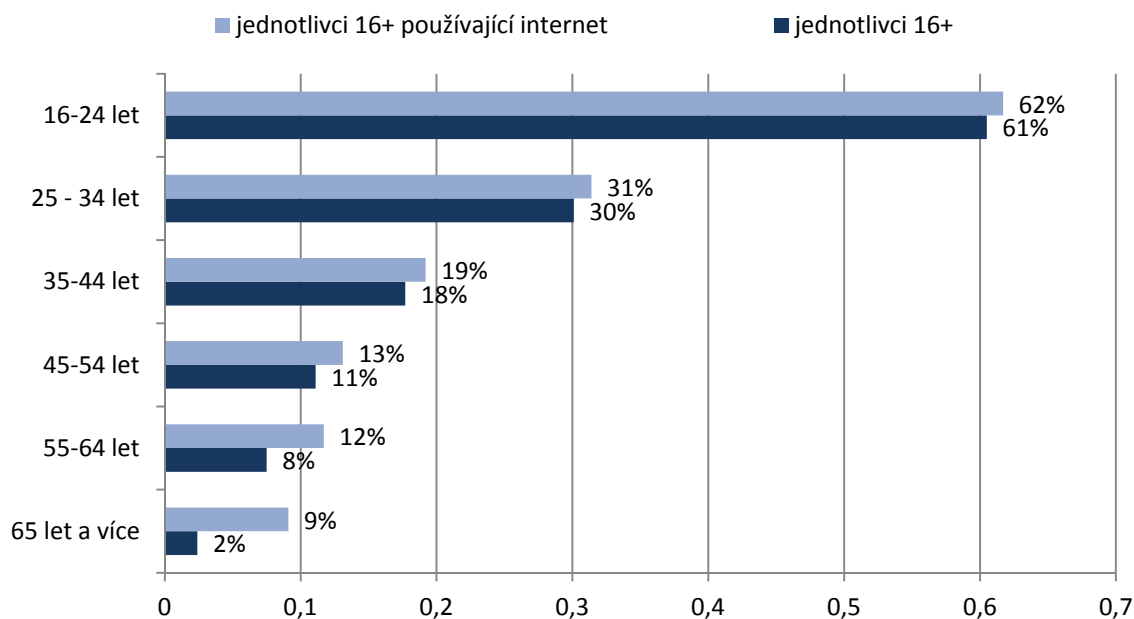
Zdroj: Satelitní účet kultury, ČSÚ, NIPOS



5.2. POHLED SPOTŘEBITELE

O spotřebitelských návycích posledních let existuje podrobnější evidence než u ekonomických ukazatelů. 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 2014 více než 60 % všech jednotlivců ve věku 16 – 24 let. Četnost této činnosti však poklesla o polovinu u věkové kategorie 25 – 34 let a dále klesala s přibývajícím věkem v populaci. Stahování či hraní počítačových her online je tedy doménou zejména mladých lidí a s přibývajícím věkem výrazně ubývá jednotlivců, kteří tuto činnost provozují.

Graf 2 Využití internetu ke hře či stahování počítačových her v roce 2014



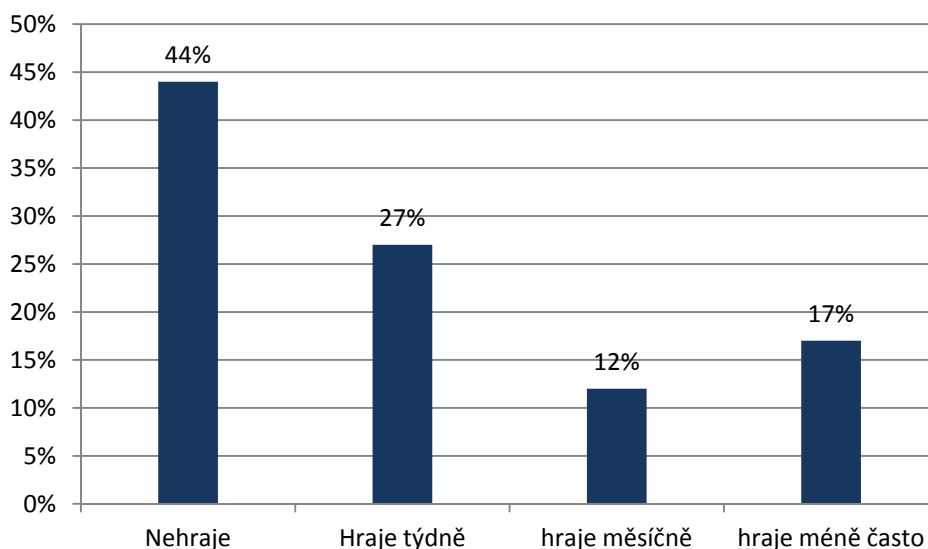
Zdroj: VŠIT, ČSÚ

Oblíbenost hraní počítačových her přes internet mezi českými hráči dokládají také výsledky rozsáhlého šetření organizace ISFE¹² *Videogames in Europe* z roku 2012, které mapuje spotřebitelské chování hráčů ve vybraných evropských zemích. V mezinárodním srovnání oblíbenosti hraní her online jsou čeští hráči na prvním místě s 90 % jednotlivců z celkového počtu hráčů.

Šetření mapuje populaci uživatelů internetu v ČR ve věku 16 – 64 let, ve které se podle prezentovaných výsledků vyskytovalo 56 % jednotlivců, kteří v uplynulém roce hráli počítačovou hru. Alespoň jednou měsíčně pak hrálo 39 % a méně často 17 % zmíněné populace. Toto procentní rozdělení ukazuje také Graf 54.

¹² Interactive software federation of Europe

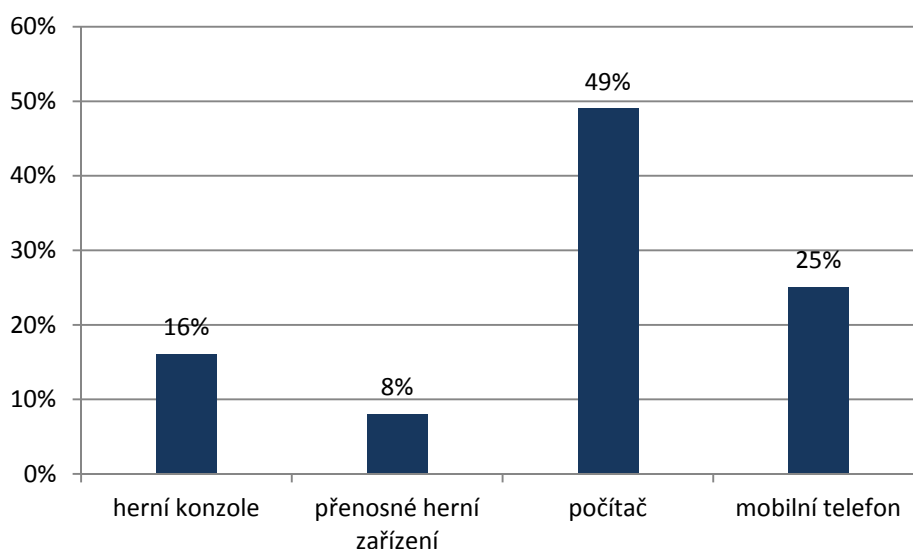
Graf 3 Rozdělení českých uživatelů internetu ve věku 16 – 64 let podle četnosti hraní počítačových her v roce 2012



Zdroj: Videogames in Europe, ISFE

Studie *Videogames in Europe* se zaměřila také na zařízení, která byla ke hraní her použita. Čeští uživatelé internetu nejčastěji používali ke hraní počítač (stolní počítač či laptop) a nejméně často pak přenosná herní zařízení. V mezinárodním srovnání se jeví čeští jednotlivci jako poměrně konzervativní hráči, kteří se 49 % hráčů přes počítač vedou evropský žebříček. Naopak v intenzitě využití herních konzolí jsou čeští uživatelé v rámci evropského srovnání s 16 % jednotlivců využívajících tohoto zařízení na posledním místě. Zmíněné údaje zobrazuje Graf 55.

Graf 4 Využití herních zařízení mezi českými uživateli internetu ve věku 16 – 64 v roce 2012



Zdroj: Videogames in Europe, ISFE

