

## 7. VIDEOHRY

**Tabulka 1** Vymezení oblasti videoher podle klasifikace NACE

NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

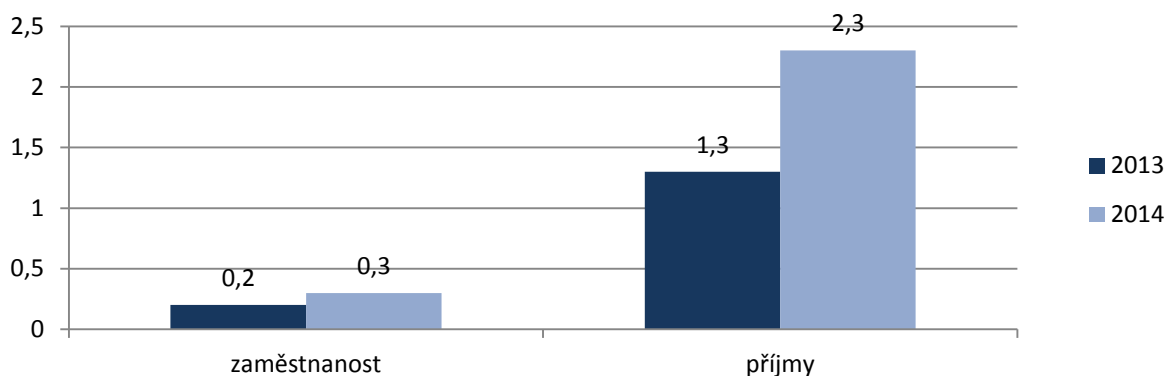
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjejícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle 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 pouze údaje do roku 2013 v rámci tiskové zprávy z roku 2014. Údaje o příjmech podniků pocházejí z Podnikové strukturální statistiky, údaje o počtu zaměstnanců jsou v některých letech doplněny o výběrová šetření. 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.).

### 7.1. PŘÍJMY A ZAMĚSTNANOST

Celkové příjmy podniků v oblasti videoher zaznamenaly poměrně vysoký meziroční nárůst a v roce 2014 dosahovaly výše 2,3 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 konzolí a jejich příslušenství, které však dle vymezení NACE nespádají do zkoumané oblasti (AHP, 2014). Přepočtená výše zaměstnanosti pak podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně mírně stoupla a v roce 2014 se pohybovala okolo 300 zaměstnanců na plný úvazek. Údaje bohužel nelze doplnit o data z šetření VŠPS vzhledem k velmi nízkým šetřeným hodnotám. Ukazatele příjmů a zaměstnanosti mohou doplnit údaje o počtu subjektů z nově vzniklé „databáze vývojářů“ zmíněné v publikaci *Mapování kulturních a kreativních průmyslů*. V dubnu 2015 databáze evidovala 109 aktivních vývojářských a vydavatelských subjektů (Záhora, Barák a Kopecký, 2015).

**Graf 54** Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher mezi lety 2013 a 2014 v mld. Kč respektive tis. osob



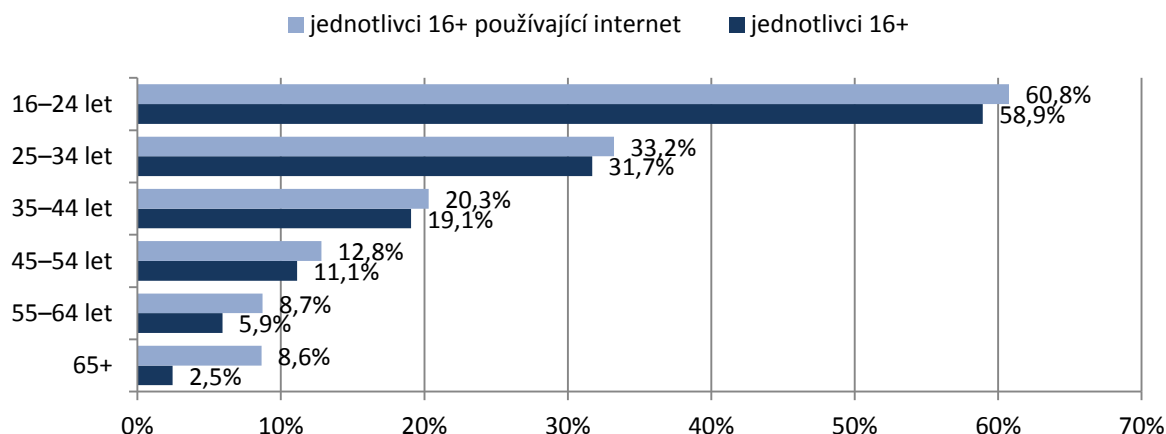
Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ



## 7.2. 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 58 % osob ve věku 16 – 24 let. Četnost této činnosti však poklesla téměř 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.

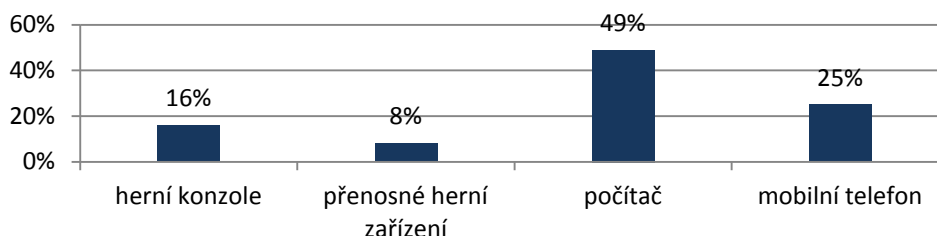
**Graf 55** Využití internetu ke hře či stahování počítačových her v roce 2015



Zdroj: VŠIT, ČSÚ

Oblíbenost hraní počítačových her přes internet mezi českými hráči dokládají také výsledky rozsáhlého šetření organizace ISFE<sup>13</sup> *Videogames in Europe* z roku 2012, které mapuje spotřebitelské chování hráčů ve vybraných evropských zemích. Šetření sledovalo 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. 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 a v mezinárodním srovnání vyznávají poměrně konzervativně.

**Graf 55** Využití herních zařízení mezi českými uživateli internetu ve věku 16 – 64 v roce 2012



Zdroj: Videogames in Europe, ISFE

<sup>13</sup> Interactive software federation of Europe