

7. VIDEOHRY

Tabulka 1 Vymezení oblasti videoher podle klasifikace NACE

NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

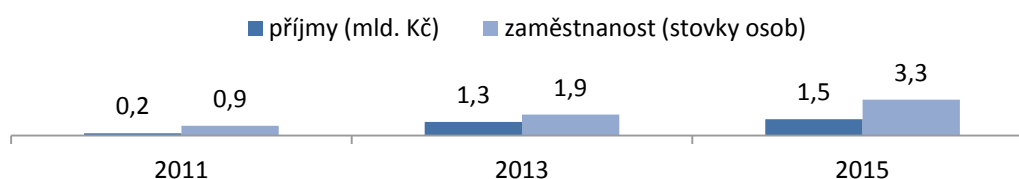
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjejícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle klasických počítačových her a videoher se stále rychleji rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. (ESA, 2014; PWC, 2017)

Údaje o herním průmyslu v ČR a SR sbírá spolek České hry, který vydal v roce 2016 publikaci Český herní průmysl, a dále GameDev Area společně s organizací MU Game Studies, která mapuje herní společnosti sídlící v Brně a okolí. Údaje o příjmech podniků a počtu zaměstnanců pocházejí z Podnikové strukturální statistiky. Tyto údaje jsou doplněny také o poznatky z doplňkového šetření provedeného GameDev Area a MU Game Studies pro účely této publikace v roce 2017. Pojem počítačová hra je v textu 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 v posledních letech nárůst a v roce 2015 dosahovaly výše 1,5 mld. Kč. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně také mírně stoupl a v roce 2015 se pohyboval okolo 330 zaměstnanců na plný úvazek. Údaje je možné doplnit také o poznatky z doplňkového šetření GameDev Area a MU Game Studies, podle kterého se počet zaměstnaných osob (podnikatelé, zaměstnanci a pracovníci na dohody) v největších společnostech českého herního průmyslu pohyboval v roce 2016 okolo 960 pracovníků. Celkové příjmy českých společností (zahrnující také herní vydavatelské subjekty mimo CZ-NACE 58.21) se podle odhadů GameDev Area a MU Game Studies pohybovaly v roce 2016 mezi 2 a 3 mld. Kč. 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). Opět nutno připomenout omezení podnikové strukturální statistiky spojená s potřebou vymezení oblasti videoher prostřednictvím čtyřmístné kategorie CZ-NACE, na které není toto šetření koncipováno. Zmíněné hodnoty je proto nutné brát spíše jako přibližné odhady.

Graf 54 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher



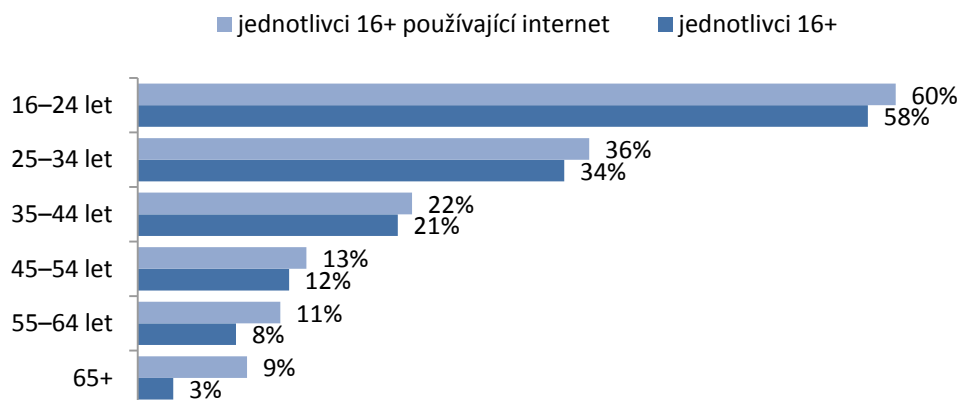
Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ



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 2016 přibližně 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.

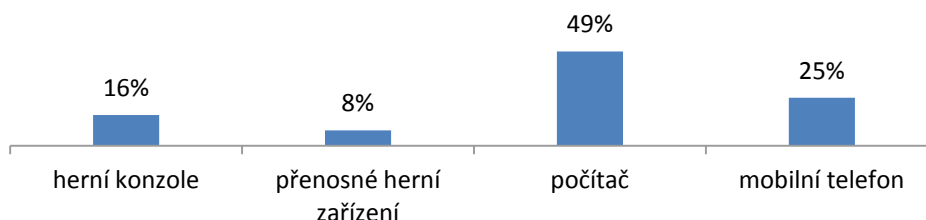
Graf 55 Využití internetu ke hře či stahování počítačových her v roce 2016



Zdroj: VŠIT, ČSÚ

Oblíbenost hraní počítačových her přes internet mezi českými hráči dokládají také výsledky rozsáhlého šetření organizace ISFE¹⁷ *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 ve srovnání se zahraničními uživateli, kteří naopak využívají přenosná herní zařízení ve větší míře a v menší míře počítače, vyznívají poměrně konzervativně.

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



Zdroj: Videogames in Europe, ISFE

¹⁷ Interactive software federation of Europe

V posledních letech roste také nabídka českých her a to nejen pro české hráče, ale také na celosvětovém trhu. Podle údajů z již zmíněné publikace Český herní průmysl bylo v roce 2015 vydáno českými herními vývojáři 33 titulů, což je v porovnání s rokem 2013 o více než polovinu více (v roce 2013 bylo vydáno českých 15 her). Některé údaje o úspěšnosti českých videoher v rámci mezinárodní herní komunity lze získat z databáze největší světové distribuční platformy STEAM, která nabízí herní tituly za poplatek online ke stažení. Podle doplňkového šetření zpracovaného GameDev Area a MU Game Studies bylo možné prostřednictvím této platformy v roce 2016 stáhnout 16 herních titulů vydaných českými společnostmi v roce 2016. Tyto hry oslovily celosvětově více než 1,6 mil. hráčů, kteří strávili jejich hrou přibližně 52 mil. hodin. Celkově se přes platformu STEAM v roce 2016 prodalo 1,9 mil. kopií českých her a jejich tržby dosáhly výše 49 mil. USD, tedy více než 1 mld. Kč.

Tabulka 2 Vybrané ukazatele z herní databáze STEAM za rok 2016

ÚDAJE O ČESKÝCH HRÁČÍCH DOSTUPNÝCH V DATABÁZI STEAM	
Počet her	16
Počet hráčů v tis.	1 637
Počet prodaných kopií v tis.	1 922
Tržby celkem v tis. dolarů	49 306
Herní doba v v tis. hodinách	52 507

Zdroj: MU Game Studies

