

7. VIDEOHRY

Tabulka 9 Vymezení oblasti videoher podle klasifikace NACE

NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

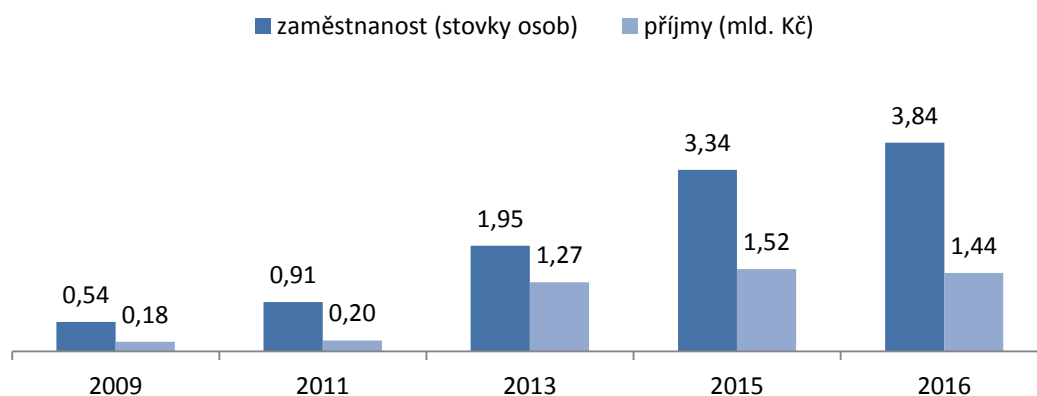
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjejícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle klasických počítačových her a videoher se stále rychleji rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. (ESA, 2014; PWC, 2018)

Údaje o herním průmyslu v ČR a SR sbírá spolek České hry, který vydal v roce 2016 publikaci Český herní průmysl a dále organizace MU Game Studies. V roce 2018 byla založena Asociace českých herních vývojářů, jejímž cílem je mimo jiné sbírat a publikovat data o průmyslovém odvětví her v ČR, v době psaní této analýzy však data veřejně k dispozici nebyla. Údaje o příjmech podniků a počtu zaměstnanců pocházejí z Podnikové strukturální statistiky. Tyto údaje jsou doplněny také o veřejně dostupná data o distribuční platformě STEAM. 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 2016 dosahovaly výše 1,4 mld. Kč. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně také mírně stoupal a v roce 2016 se pohyboval okolo 380 zaměstnanců na plný úvazek. Údaje je možné doplnit také o zjištěné údaje z doplňkového šetření 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 v roce 2016 se podle odhadů MU Game Studies pohybovaly mezi 2 a 3 mld. Kč.

Graf 63 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher

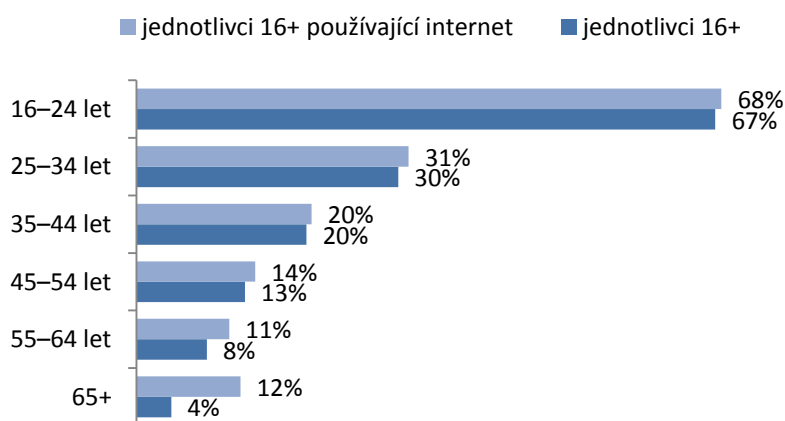


Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ

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 67 % osob ve věku 16–24 let. Četnost této činnosti však poklesla o více než 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.

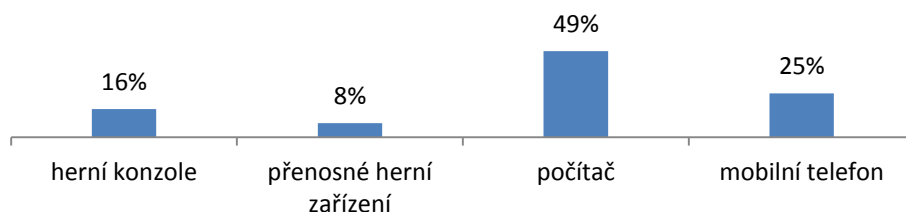
Graf 64 Využití internetu ke hře či stahování počítačových her v roce 2017



Zdroj: VŠIT, ČSÚ

Oblíbenost hraní počítačových her přes internet mezi českými hráči dokládají také výsledky rozsáhlého šetření organizace ISFE¹³ *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 65 Využití herních zařízení mezi českými uživateli internetu ve věku 16–64 let v roce 2012



Zdroj: Videogames in Europe, ISFE

¹³ Interactive software federation of Europe



V posledních letech roste také nabídka českých her, a to nejen pro české hráče, ale také na celosvětovém trhu. 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. V polovině roku 2018 se na některých serverech věnujících se videohrám objevila velmi podrobná data z databáze STEAM platná k 1. červenci 2018 (Hall, 2018). Z těchto volně dostupných dat bylo možné získat mimo jiné údaje o českých videohrách vydaných v roce 2017, které oslovily celosvětově více než 218 tis. hráčů. Na základě dat z databáze STEAM jsme také vypočítali hrubý odhad celkových tržeb za hry vydané v roce 2017, a to vynásobením celkového počtu hráčů jednotlivých her aktuálně nejvýhodnější online cenou dané hry. Podle tohoto výpočtu můžeme odhadovat celkové tržby her vydaných v roce 2017 prostřednictvím platformy STEAM na 109 mil. Kč.

Tabulka 10 Vybrané ukazatele z herní databáze STEAM k 1. 7. 2018 (pouze hry vydané v roce 2017)

Údaje o českých hrách vydaných v roce 2017 dostupných v databázi STEAM	
Počet her	15
Počet hráčů v tis.	218,4
Nejvíce hráčů jedné hry v tis.	87,2
Odhad tržeb v mil. Kč	109,3
Nejvyšší tržby za jednu hru v Kč	56,3

Zdroj: vlastní výpočet