

7. VIDEOHRY

Tabulka 9 Vymezení oblasti videoher podle klasifikace NACE

NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

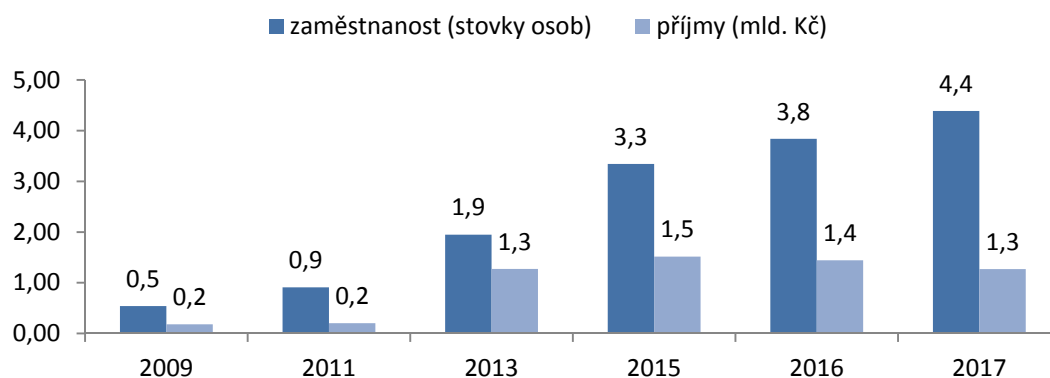
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjejícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle klasických počítačových her a videoher se stále rychleji rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. (ESA, 2014; PWC, 2019)

Údaje o herním průmyslu v ČR a SR sbírá spolek České hry, který vydal v roce 2016 publikaci Český herní průmysl a dále například 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 a která publikovala začátkem roku 2019 studii České počítačové hry. 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 s převažující ekonomickou činností v oblasti videoher (CZ-NACE 58.21) se v roce 2017 pohybovaly kolem 1,3 mld. Kč. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně vzrostl a v roce 2017 dosahoval výše okolo 440 zaměstnanců na plný úvazek. Údaje je možné doplnit také o zjištění 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. Z nedávno publikované studie České počítačové hry pak vyplývá, že celý herní průmysl zaznamenal v roce 2017 obrát ve výši 2,3 mld. Kč (GDACZ, 2019).

Graf 63 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher

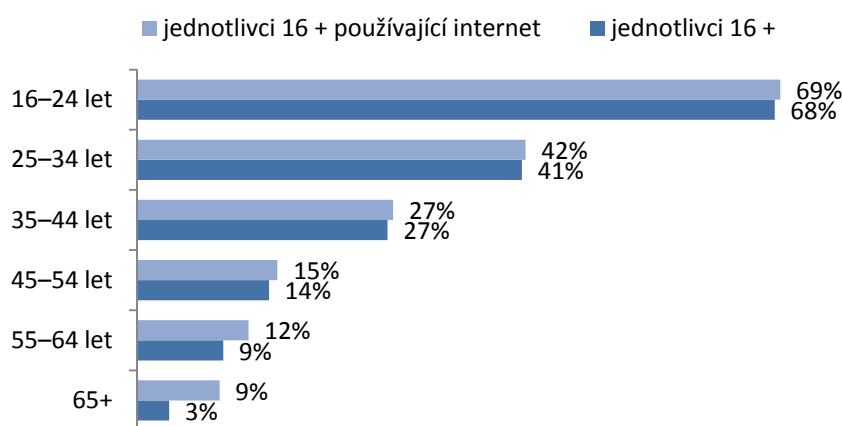


Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ

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 2018 přibližně 68 % osob ve věku 16–24 let. Četnost této výrazně poklesla u věkové kategorie 25–34 let (hraní her se věnovalo 41 % 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 značně ubývá jednotlivců, kteří tuto činnost provozují.

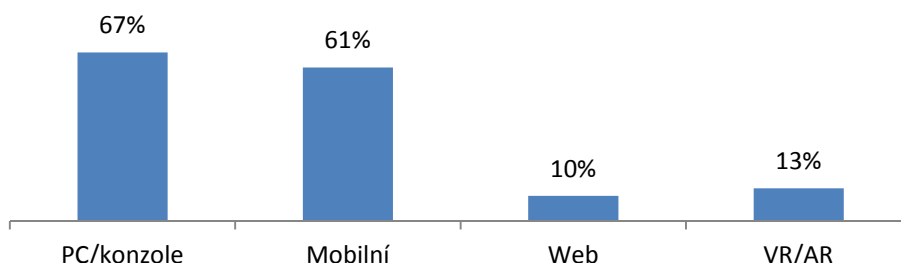
Graf 64 Využití internetu ke hře či stahování počítačových her v roce 2018



Zdroj: VŠIT, ČSÚ

Způsob hraní počítačových her v české populaci můžeme nepřímo odhadnout podle cílení českých vývojářských firem (nutno však podotknout, že zdaleka ne všechny se zaměřují primárně na český herní trh). Nejčastější platformou, pro kterou jsou u nás vyráběny hry, jsou podle dat Asociace českých herních vývojářů z roku 2019 stále počítače a herní konzole. Přibližně 67 % vývojářských společností se zaměřuje na tento segment trhu. Druhou nejčastější platformou jsou mobilní telefony, pro které vyrábí hry 61 % českých vývojářů. Výrazně méně českých herních společností se zaměřuje na webové hry (10 %) a virtuální či rozšířenou realitu (13 %).

Graf 65 Herní platformy podle zaměření českých vývojářů



Zdroj: Asociace českých herních vývojářů, 2019

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