

7. Videohry

Tabulka 7.1 Vymezení oblasti videoher podle ekonomické činnosti

CZ-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 více rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. Právě mobilní herní aplikace generují v současnosti celosvětově největší příjmy – v roce 2024 by měly dosáhnout 93 miliard USD, což představuje téměř polovinu všech příjmů herního průmyslu (Newzoo, 2024).

Údaje o herním průmyslu v ČR a SR sbírá každoročně Asociace českých herních vývojářů, která byla založena v roce 2018. Údaje o příjmech podniků a počtu zaměstnanců pocházejí z Podnikové strukturální statistiky. Pojem počítačová hra je v textu volně nahrazován pojmem videohra a zahrnuje veškeré aplikace a software, který je používán ke hře na různých zařízeních (počítač, tablet, telefon, herní konzole apod.).

V Česku v roce 2023 fungovalo 155 společností, které se zabývaly vývojem her. Ze dvou třetin se jednalo o mikro podniky do 10 zaměstnanců, 18 % pak představovala malá studia s 10 až 49 zaměstnanci. Nejčastěji se jednalo o mladé firmy, 31 % z nich na trhu fungovalo 3 až 5 let, 28 % představovaly podniky 5 až 10 let staré. Poměrně vysoký podíl (19 %) připadal na startupy do 3 let (GDACZ, 2023).

7.1. Příjmy a zaměstnanost

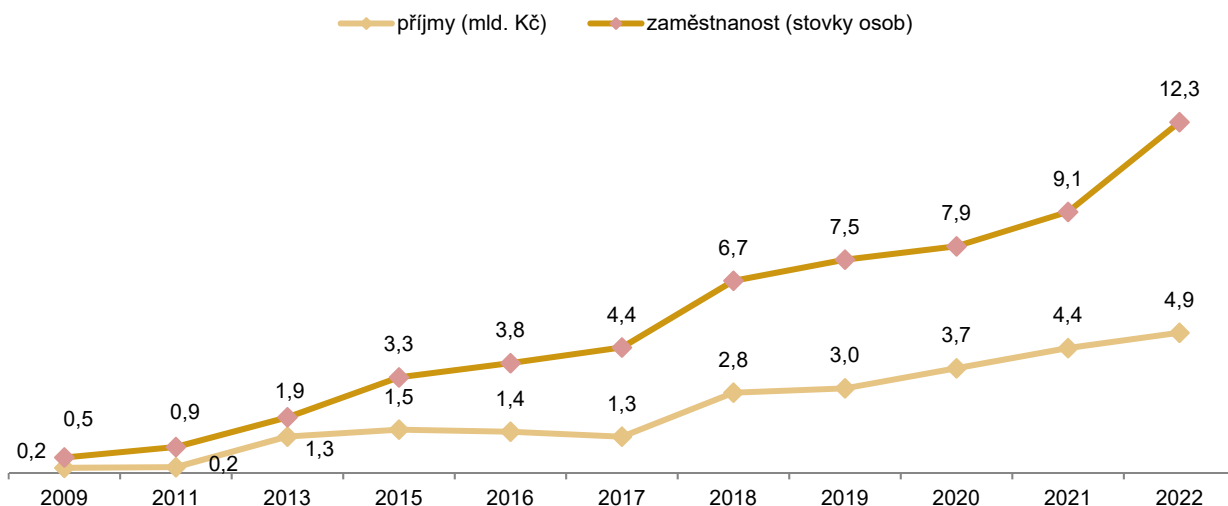
Celkové příjmy podniků s převažující ekonomickou činností v oblasti videoher (CZ-NACE 58.21) se v roce 2022 pohybovaly kolem 4,9 mld. Kč, což představuje ve srovnání s rokem 2021 nárůst o 11 %. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně vzrostl a v roce 2022 dosahoval výše okolo 1,2 tis. zaměstnanců.

Data z Podnikové strukturální statistiky je možné doplnit o údaje Asociace českých herních vývojářů. Z výsledků jejich šetření vyplývá, že v roce 2022 zaznamenal celý herní průmysl příjmy ve výši 7,52 mld. Kč a počet pracujících (zaměstnanců, podnikatelů a pracovníků na dohody) ve vývoji her činil přibližně 2,6 tis. osob. Pro rok 2023 se očekává stagnace příjmů ve výši 7,6 mld. a nárůst o zhruba 430 pracovních pozic.

Specifické pro firmy zabývající se vývojem her v Česku je to, že se z 90 % jedná o firmy českých vlastníků. Zároveň ale většina je určena pro zahraniční zákazníky, pro export bylo určeno až 98 % her. GDACZ, 2023).



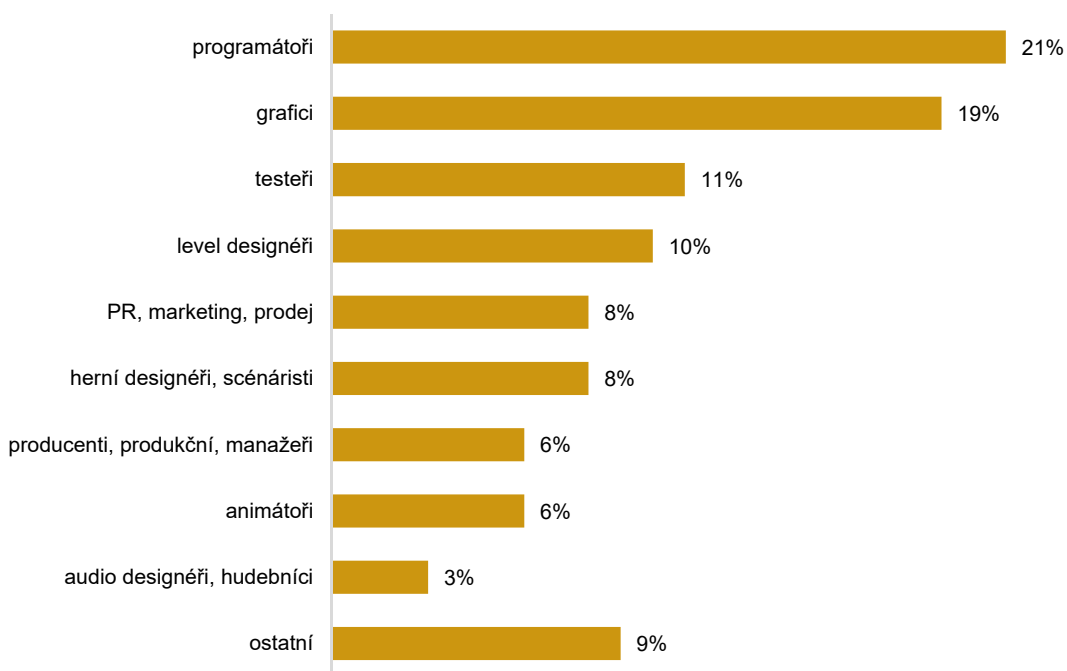
Graf 7.1 Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher



Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ

Většinu pracovníků ve vývoji her tvoří muži – 82 %. Téměř polovina jsou vysokoškoláci. Hlavní profese herního průmyslu lze rozdělit do dvou okruhů – na technické a umělecké. Mezi technické patří profese jako programátor, softwarový analytik, vývojář skriptů, technický designér či tester. Do uměleckých pak řadíme profese jako grafik, animátor, zvukař, hudebník, scenárista nebo režisér, které jsou běžné i v jiných uměleckých oborech, a poté profese jako herní designér, unikátní pouze pro oblast počítačových her. Samostatnou skupinu tvoří provozní profese jako PR, marketing, HR, management a řízení firmy, případně technická podpora (GDACZ, 2021). Podíly profesí působící v herních studiích naznačuje Graf 7.2.

Graf 7.2 Profese v herním průmyslu v roce 2023 (v %)

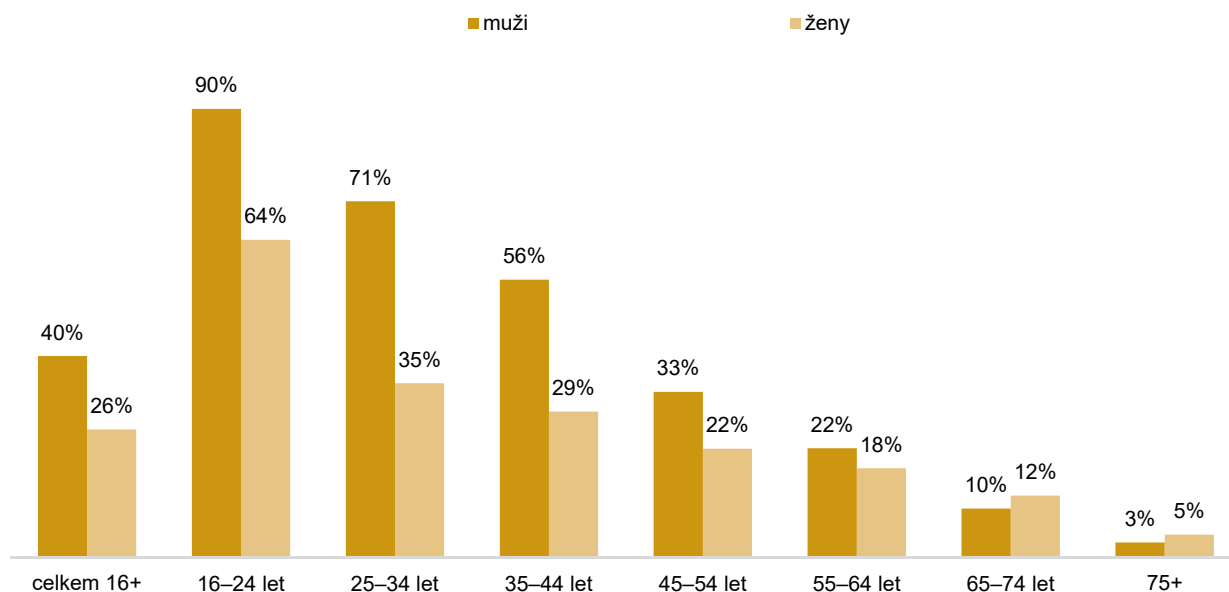


Zdroj: Asociace českých herních vývojářů

7.2. Pohled spotřebitele

O spotřebitelských návycích posledních let existuje evidence hned z několika zdrojů. Výstupy z šetření VŠIT odhalují velké rozdíly při hraní her mezi pohlavími i věkovými kategoriemi. Hry na telefonu, počítači, tabletu či herní konzoli hrála v roce 2024 třetina populace starších 16 let. Z mužů to bylo 40 %, z žen 26 %. Hry hráli mnohem častěji mladí lidé, ve věku 16 až 24 let to bylo 76 %, v kategorii 25 až 34 let více než polovina osob. Rozdíly mezi muži a ženami najdeme ve všech věkových kategoriích. U mladší generace výrazně převažují muži, u starších osob se rozdíly vyrovnávají, ale v nejstarších kategoriích 65 až 74 let a starších 75 let je podíl hrajících žen mírně vyšší než podíl mužů.

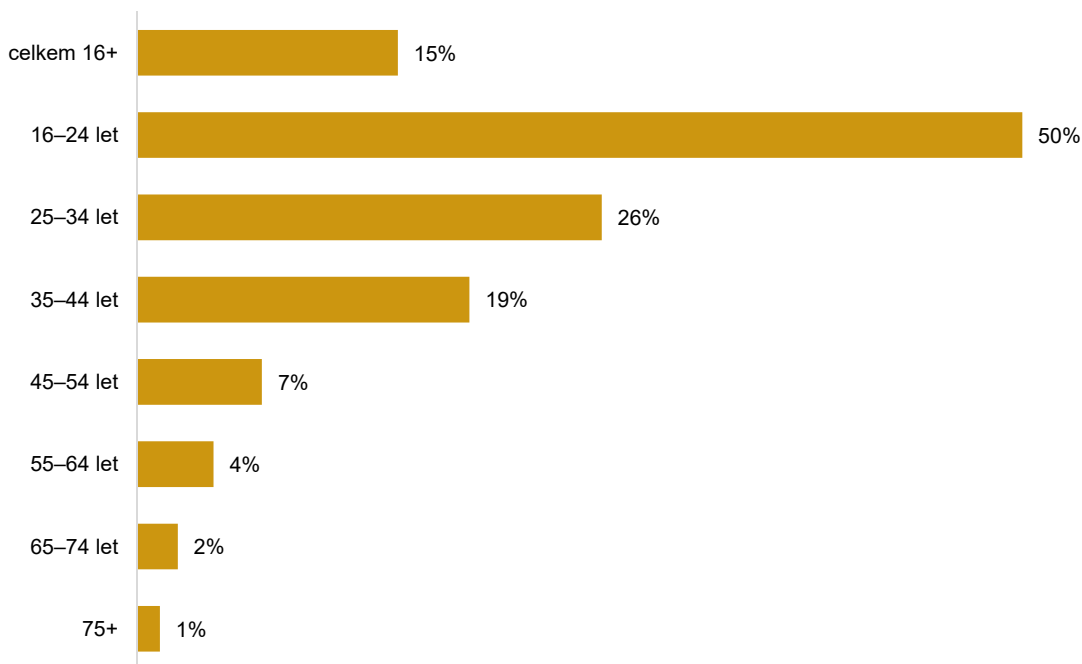
Graf 7.3 Podíl mužů a žen hrající hry na počítači, telefonu, tabletu nebo herní konzoli v roce 2024, podle věkových kategorií



Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ

Využití internetu při hraní či stahování her v populaci starší 16 let ukazuje Graf 7.4. V roce 2024 hrálo či stahovalo hry na internetu přibližně 50 % osob ve věku 16–24 let. Četnost této aktivity byla výrazně nižší u věkové kategorie 25–34 let (hraní her se věnovalo 26 % populace v této věkové kategorii) a dále klesala s přibývajícím věkem. Stahování či hraní počítačových her online je tedy doménou zejména mladých lidí a s přibývajícím věkem hráčů výrazně ubývá.

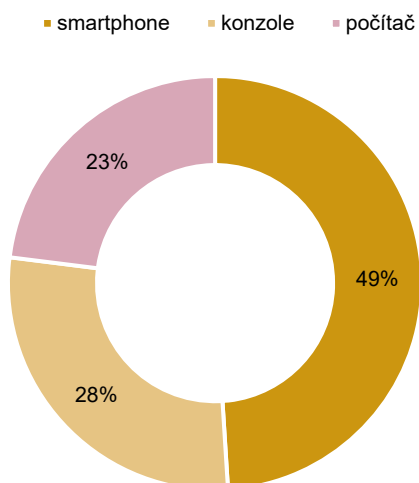
Graf 7.4 Podíl osob využívajících internet ke hraní či stahování her v roce 2024, podle věkových kategorií



Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ

Podle nejnovějších odhadů výzkumné společnosti Newzoo se v roce 2024 mají na celosvětových tržbách nejvíce podílet hry určené pro smartphone (49 %). Silnou pozici si však stále drží hry určené pro PC či herní konzole (46 %). Celkové tržby z her pro zmíněné platformy mají v roce 2024 dosáhnout 188 mld. USD a ve srovnání s rokem 2023 stoupnout o více než 2 % (Newzoo, 2024).

Graf 7.5 Podíl světových tržeb podle herních platform v roce 2024 (odhad)



Zdroj: Newzoo