

## 7. VIDEOHRY

**Tabulka 9** Vymezení oblasti videoher podle klasifikace NACE

NACE	EKONOMICKÁ ČINNOST
58.21	Vydávání počítačových her

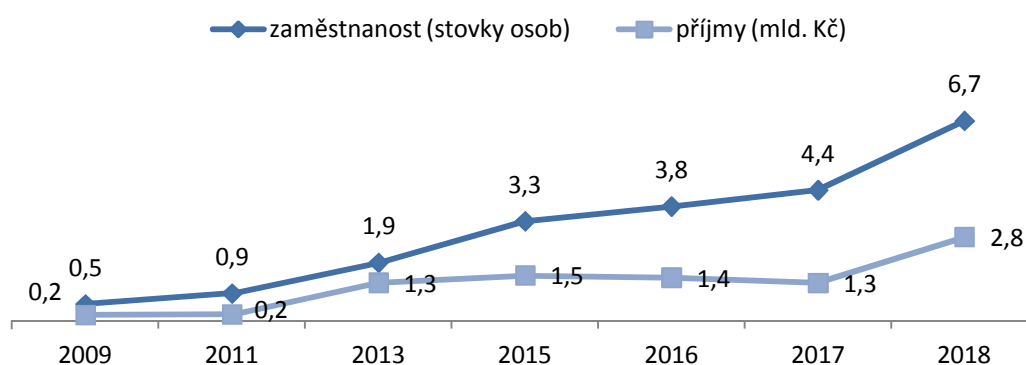
Trh s videohrami je nejmladší oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru. Herní průmysl je celosvětově rychle se rozvíjejícím odvětvím a je ve velké míře ovlivněn technologickým vývojem. Proto se také forma hraní her a návyky spotřebitelů mění rychleji než v ostatních audiovizuálních oblastech a vedle klasických počítačových her a videoher se stále rychleji rozvíjí trh s mobilními herními aplikacemi a hrami přes sociální sítě. Právě mobilní herní aplikace generují v současnosti celosvětově největší příjmy (Newzoo, 2020).

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 publikuje studii České počítačové hry (poslední s daty za rok 2019 a výhledem na rok 2020). 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, 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 2018 pohybovaly kolem 2,8 mld. Kč. Počet zaměstnanců podle údajů Podnikové strukturální statistiky meziročně vzrostl a v roce 2018 dosahoval výše okolo 670 zaměstnanců. Data z Podnikové strukturální statistiky je možné doplnit o údaje z nedávno publikované studie České počítačové hry, která nabízí aktuálnější data vztahená na celý herní průmysl. Ze studie, která vychází z vlastního dotazníkového šetření mezi herními firmami, vyplývá, že v roce 2019 zaznamenal celý herní průmysl příjmy ve výši 4,54 mld. Kč a počet pracujících (zaměstnanců, podnikatelů a pracovníků na dohody) ve vývoji her činil přibližně 1,8 tis. osob (GDACZ, 2020).

**Graf 64** Příjmy a počet zaměstnanců v oblasti videoher

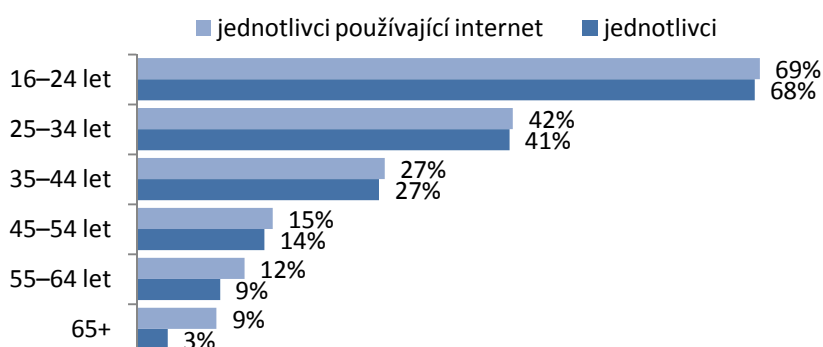


Zdroj: Podniková strukturální statistika, ČSÚ

## 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 aktivity 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.

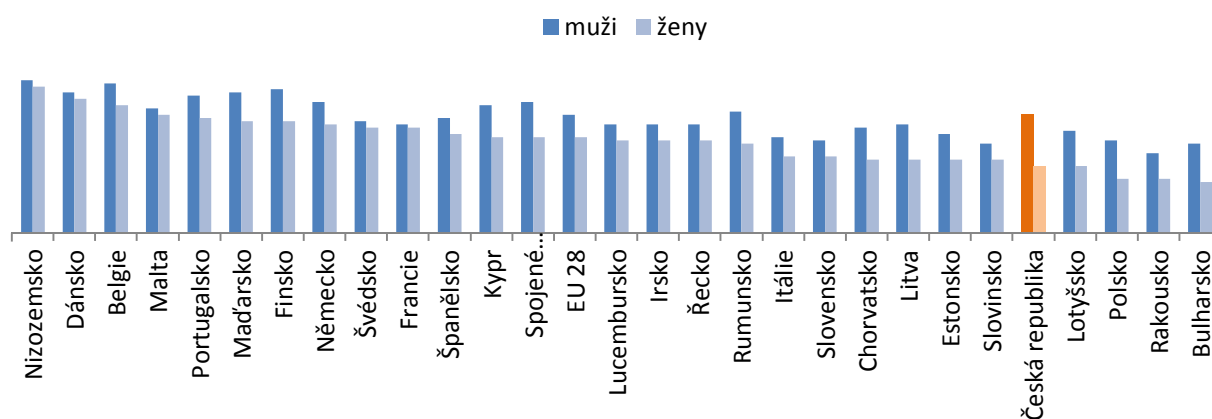
**Graf 65** Podíl osob využívajících internet ke hře či stahování počítačových her v roce 2018, podle věkových kategorií



Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ

I přesto, že hraní her online je v rámci zemí evropské osmadvacítky zejména mužskou doménou, není zastoupení ženských hráček v jednotlivých zemích zanedbatelné. V Nizozemsku, které má v populaci 16–74 let vůbec nejvyšší podíl osob hrajících videohry (48%) v EU, je také nejvíce hráček (46%). Velký podíl hráček má také Dánsko (42%) a Belgie (40 %). Ve všech třech zmiňovaných zemích není rozdíl mezi podílem hráčů a hráček vyšší než 7 p. b. Naopak v Česku, které je s 29% podílem osob hrajících videohry na 19. místě evropského žebříčku, je zastoupení hráček v porovnání s ostatními zeměmi nízké. V populaci 16–74 let je v Česku 37 % hráčů a pouze 21 % hráček. Nejméně hráček najdeme v Bulharsku (16 %).

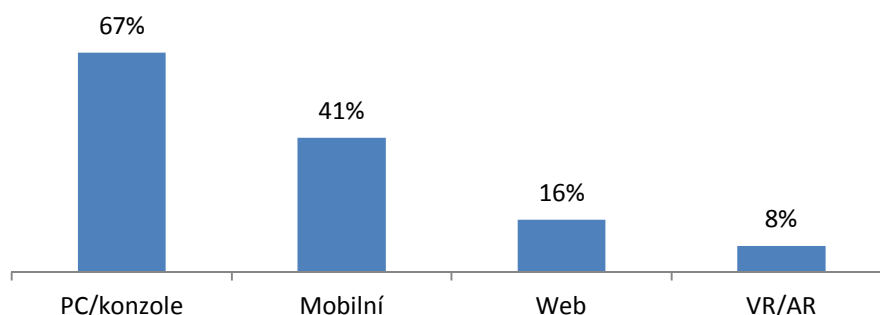
**Graf 66** Podíl osob ve věku 16–74 let využívajících internet k hraní či stahování počítačových her podle pohlaví, 2018



Zdroj: ICT usage in households and by individuals, Eurostat

Formy 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 za referenční rok 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 41 % českých vývojářů. Výrazně méně českých herních společností se zaměřuje na webové hry (16 %) a virtuální či rozšířenou realitu (8 %). V roce 2019 bylo v Česku vydáno celkem 65 her, což je přibližně dvakrát více než v roce 2018.

**Graf 67** Herní platformy podle zaměření českých vývojářských společností v roce 2019



Zdroj: Asociace českých herních vývojářů, 2020

V posledních letech roste také nabídka českých her 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 uvedených v databázi STEAM na 109 mil. Kč.

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

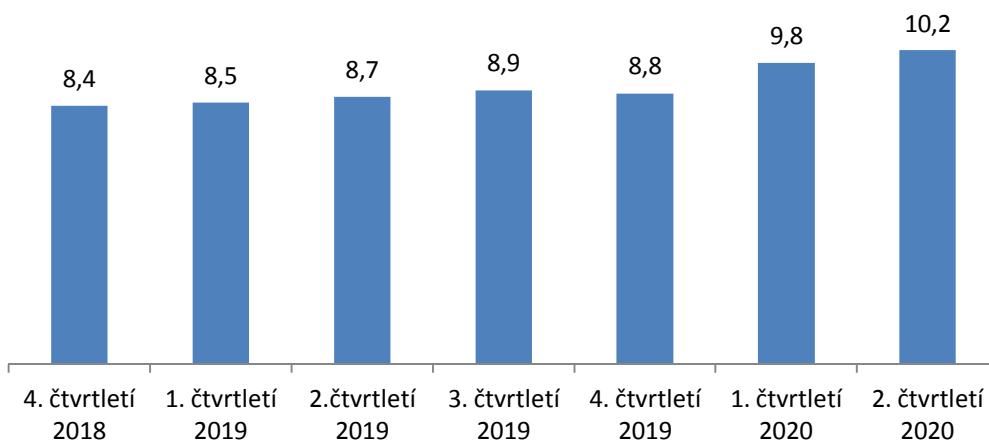
Údaje o českých hrách vydaných v roce 2017 dostupných v databázi STEAM	
Počet her	15
Počet hráčů v tis.	218,4
Nejvíce hráčů jedné hry v tis.	87,2
Odhad tržeb v mil. Kč	109,3
Nejvyšší tržby za jednu hru v Kč	56,3

Zdroj: datbáze STEAM a vlastní výpočet

Také hraním počítačových her trávili lidé čas během jarních měsíců roku 2020 spojených s pandemií COVID-19 a omezením volného pohybu osob. Podle dat evropské společnosti Interactive Software

Federation of Europe vzrostl průměrný čas osob používajících internet trávený hraním videoher ve druhém čtvrtletí roku 2020 oproti stejnému období předchozího roku přibližně o 1,5 hodiny. Údaje pocházejí z online šetření GameTrack, kterého se účastní respondenti ve věku 11 až 64 let ze Spojeného království, Francie, Německa, Španělska a Itálie. Z šetření také vyplývá že, během jarních měsíců přibylo v rámci hraní videoher interakce s ostatními hráči – každý pátý hráč trávil více času hraním her s rodinou či přáteli a přibližně každý pátý rodič strávil během období pandemie více času hraním videoher se svými dětmi (ISFE, 2020).

**Graf 68** Průměrný čas strávený hraním videoher hráči ve věku 11 až 64 let na libovolné platformě (pouze osoby používající internet)



Zdroj: Interactive Software Federation of Europe

