

Gaming: Trendy, význam a postoj Čechů

Tereza Hrtúsová, Tomáš Kozelský, Radek Novák

Ekonomické a strategické analýzy



Obsah

Shrnutí.....	2
1. Trendy na světovém trhu: Polovina tržeb pochází z mobilních her	3
2. Hernímu průmyslu v ČR se daří, umí se prosadit i v zahraničí	4
3. Češi a hry: Alespoň jednou týdně hraje třetina Čechů.....	5
4. ICT sektor: Jeho význam stále roste	9

Shrnutí

Svět:

- Světové roční tržby herní průmyslu činí zhruba 200 miliard USD (4,6 bil. korun). To odpovídá více než dvojnásobku výdajů českého státního rozpočtu pro rok 2023.
- V současnosti hraje pravidelně počítačové hry po celém světě podle odhadů 3,4 mld. lidí (z celkových 8 mld.). Za hraní her ovšem přímo platí 1,5 mld. lidí.
- Téměř poloviční podíl tržeb herního průmyslu pochází z hraní mobilních her.
- Mezi tři největší světové společnosti podle tržeb z herního byznysu patří čínský Tencent, japonské Sony a americký Apple, pořadím ale po převzetí společnosti Activision Blizzard zamíchá Microsoft.

ČR:

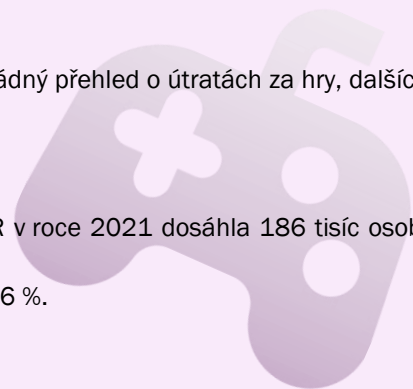
- Obrat českého herního průmyslu rostl v minulých letech i o desítky procent ročně. Pro rok 2022 odhaduje Asociace českých herních vývojářů obrat českých herních společností ve výši 7,5 miliard korun (odpovídá zhruba desetíně procenta obratu zpracovatelského průmyslu ČR).
- Počet pracovníků v herním průmyslu ČR se aktuálně pohybuje v řádu jednotek tisíců, meziročně však dochází k velkým nárůstům. V roce 2018 činil počet pracovníků v českém herním průmyslu 1 490, v roce 2021 to bylo již 2 329 (zhruba 16% průměrný roční přírůstek).

Češi a gaming:

- Mezi obyvateli Česka ve věkové kategorii 15-64 let je celkem 37 % hráčů, tedy zhruba 2,5 mil. obyvatel.
- Primárním důvodem hraní her je pro Čechy zábava (96 %) a odpočinek (94 %). Na třetím místě je pak „zabití“ času (66 %). Znepokojujícím údajem je fakt, že 65 % Čechů uvedlo jako důvod hraní „únik z reality“.
- Téměř 80 % hráčů se hraní věnuje večer mezi 18-22 h a hraním týdně stráví v průměru 14 hodin.
- Mezi herními zařízeními dominuje smartphone, ten využívá 75 % hráčů.
- Celkem 85 % hráčů hraje hry zdarma, přičemž pro 62 % z nich jsou hry zdarma vůbec nejčastějším způsobem, jak si nějakou hru pořídit.
- Pokud si Češi hry kupují skrze online platformy, nejčastěji přes Steam (28 %).
- Téměř třetina hráčů nemá plný přehled o útratách za hry. Celkem 20 % nemá žádný přehled o útratách za hry, dalších 11 % má neúplný přehled.

ICT sektor v ČR:

- Zaměstnanost v celém sektoru informačních a komunikačních technologií v ČR v roce 2021 dosáhla 186 tisíc osob. Podíl sektoru ICT na celkové zaměstnanosti v roce 2021 tak činil téměř 4 %.
- Podíl tržeb ICT na celkovém podnikatelském sektoru v roce 2021 dosáhl téměř 6 %.



1. Trendy na světovém trhu: Polovina tržeb pochází z mobilních her

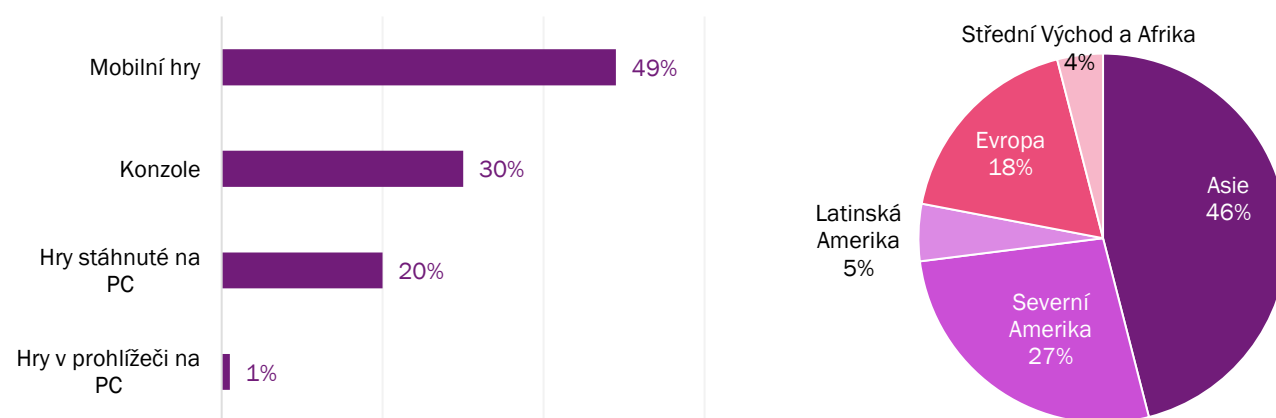
Globální trh s počítačovými hrami získal velkou vzpruhu v době covidové pandemie – v letech 2020 a 2021 – kdy lidé po celém světě byli zavřeni doma a řada z nich hrála počítačové hry. I v loňském a letošním roce vykázal světový herní trh růst, i když „jen“ v řádu jednotek procent.

Podle analýz různých společnosti činí světové roční tržby herní průmyslu zhruba 200 miliard amerických dolarů, tedy v přepočtu 4,6 bilionu korun. To odpovídá více než dvojnásobku výdajů českého státního rozpočtu pro rok 2023. Rychlý technologický pokrok, zlepšující se uživatelský zážitek z hraní, rozšiřující se a zrychlující internetové připojení a zvyšující se využívání chytrých telefonů budou znamenat, že trh bude růst i do budoucna.

V současnosti hraje pravidelně počítačové hry po celém světě podle odhadů 3,4 miliardy lidí (z celkových 8 miliard). Za hraní her ovšem přímo platí jen 1,5 miliardy lidí.

Téměř poloviční podíl tržeb herního průmyslu pochází z hraní mobilních her, následují konzole (30 %), hry stažené na počítači (20 %) a hraní her skrze webový prohlížeč.

Podíl segmentů a geografického rozdělení herního trhu na celkových globálních tržbách (2023)



Zdroj: [Newzoo.com](https://www.newzoo.com)

Mezi tři největší světové společnosti podle tržeb z herního byznysu patří čínský Tencent, japonské Sony a americký Apple. Dvojkou se ovšem brzy nejspíše stane americký Microsoft. A to poté, co mu britské úřady oficiálně povolí převzetí současné sedmičky na trhu – společnosti Activision Blizzard. Právě konsolidace trhu, tedy nákupy menších studií ze strany velkých technologických a zábavných společností, je jedním z trendů v odvětví z poslední doby.

Dalšími trendy v herním průmyslu jsou:

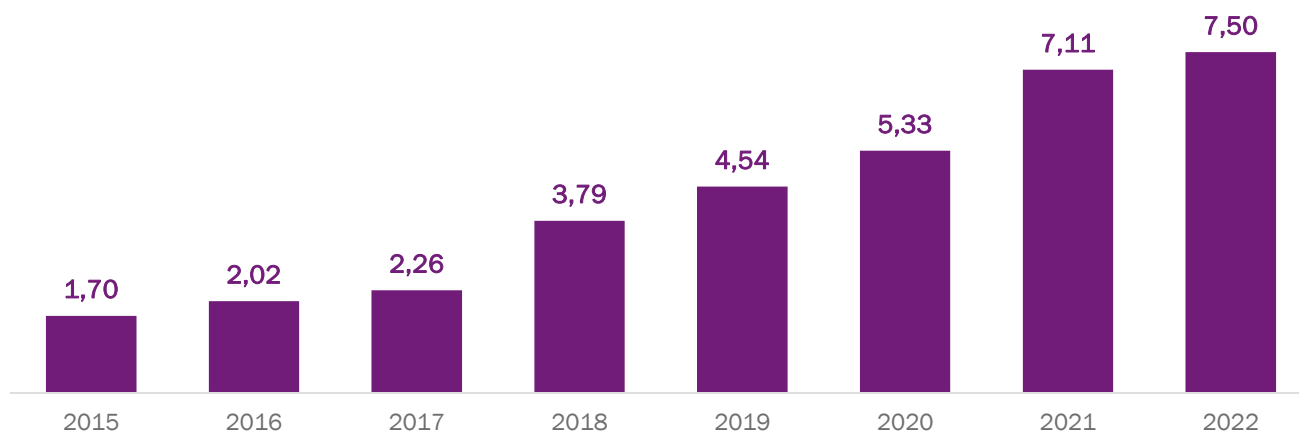
- **Cloud gaming** – jedná se o technologie, které umožňují streamování her ze vzdálených serverů do zařízení uživatelů přes internet místo toho, aby si hry museli stahovat a spouštět lokálně ve svých zařízeních. Umožňuje to hrát špičkové hry na zařízeních s nižšími výkonovými parametry. Uživatelé platí předplatné za přístup ke katalogu streamovaných her.
- **Nástup 5G sítí** – může pomoci rozšířit cloudové a streamovací služby, zvyšovat kvalitu mobilních her a umožnit vznik náročnějších titulů.
- **Aplikace virtuální a rozšířené reality v oblasti her** – pomáhají posunout vtáhnutí hráče do hry na novou úroveň. Zatím jsou spíše v začátku svého růstu, ale čeká se jejich další rozvoj.
- **Nové monetizační strategie v mobilním hraní** – reklama hraje v herním mobilním ekosystému stále klíčovou roli, i když hráči ji chtějí sledovat čím dál méně. Objevují se nové formáty reklamy, které mohou být pro uživatele méně rušivé (např. integrované reklamy), nebo např. model Play & Own (hraní hry je zdarma, doplňky či vybavení se dokupuje).
- **Digitální distribuce** – digitální prodej her rychle rostou, naopak prodej her v kamenných obchodech klesá.
- **E-sportové turnaje a přenosy** – se stávají mainstreamem, dokážou přilákat obrovské množství diváků a generují miliony dolarů v peněžních odměnách. Světová hodnota e-sportového trhu už dosahuje cca 1,4 mld. USD.
- **Využívání umělé inteligence** – například při vytváření dynamických dějových linií, přirozenějších a věrohodnějších postav, které mohou komunikovat s hráči bez čtení scénářů, či při vytváření rozsáhlých herních světů a prostředí.

Zdroj: [Newzoo.com](https://www.newzoo.com), [IDC](https://www.idc.com), [BCG](https://www.bcg.com), [Mordor Intelligence](https://www.mordorintelligence.com), [PWC](https://www.pwc.com)

2. Hernímu průmyslu v ČR se daří, umí se prosadit i v zahraničí

Odvětví digitálních her je celosvětově poměrně mladou a rychle se rozvíjející oblastí. Nejinak je tomu i v České republice, kde obrat českého herního průmyslu rostl v minulých letech i o desítky procent ročně. Dokonce i v roce 2020, kdy většina oblastí ekonomiky byla z důvodu pandemie a přijatých opatření a restrikcí utlumena, vzrostl obrat českých herních společností meziročně o 17 %. V roce 2021, kde se ekonomika začínala oživovat a odložená spotřeba domácností opět vzrostla, dokázal obrat dosáhnout růstu o 33 % z 5,33 miliard korun na 7,11 mld. Kč. Pro rok 2022 odhaduje Asociace českých herních vývojářů (GDACZ) obrat českých herních společností ve výši 7,5 miliard korun (stále je to však velmi malé odvětví – pro srovnání obrat herních společností odpovídá zhruba desetině procenta obratu zpracovatelského průmyslu).

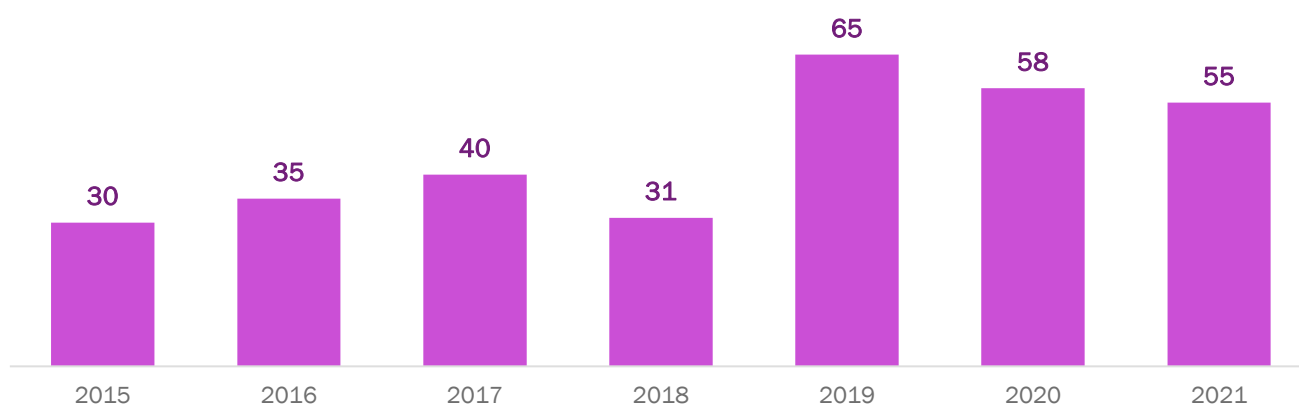
Vývoj obratu českých herních společností v mld. Kč



Zdroj: GDACZ

Úspěch českého herního průmyslu je dobře patrný i na herních titulech, které si našly svoje příznivce nejen mezi tuzemskými hráči. Z desítek her je tak třeba dobré zmínit úspěchy RPG (role-playing game) ze středověku Kingdom Come, či z vojenského prostředí Arma 3 nebo z prostředí virtuální reality rytmická hra Beat Saber. Krom herních titulů se v rámci vývojářské činnosti například produkuje i nový software, či dochází k rozvoji virtuální reality a umělé inteligence.

Vývoj počtu českých her



Zdroj: GDACZ; hry celkem – vydané hry v daném roce plus hry v předběžném přístupu (což znamená vydání nedokončené hry. Hra je dostupná v digitální distribuci a je známo, že se jedná o rozpracovaný produkt, který autoři i s pomocí komunity a její zpětné vazby postupně dokončují a formou aktualizací vydávají nové verze hry až do kompletní finalizace). Například v roce 2021 bylo vydáno 36 her a 19 jich bylo v předběžném přístupu.

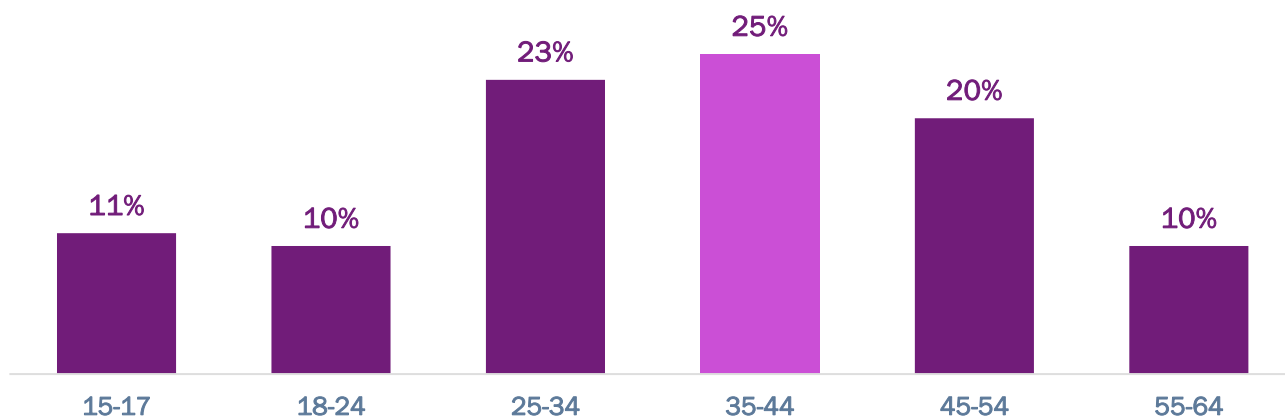
Jak narůstá význam herního průmyslu, zvyšuje se v něm i počet pracovníků. Ač se jejich počet pohybuje v řádu jednotek tisíců, meziročně dochází k velkým nárůstům. Pokud v roce 2018 byl počet pracovníků v herním průmyslu 1 490 v roce 2021 to již bylo 2 329, což představuje zhruba 16% průměrný roční přírůstek). Samotná studia jsou většinou menší s počtem zaměstnanců nižším než 10 (ty zaměstnávají zhruba 76 % všech zaměstnanců v herním průmyslu), studia s 10 až 49 zaměstnanci mají 18% podíl, v případě 50 až 249 osob to už je jen 5 % a zbylé procento celkové zaměstnanosti ve herním průmyslu připadá na studio s více než 250 zaměstnanci.

3. Češi a hry: Alespoň jednou týdně hraje třetina Čechů

Mezi Čechy je 37 % hráčů, primárními důvody jsou zábava a odpočinek

Dle výsledků průzkumu, který si nechala zpracovat Česká spořitelna, je mezi obyvateli Česka ve věkové kategorii 15-64 let celkem 37 % hráčů, tedy zhruba 2,5 mil. obyvatel. Za hráče je přitom považován ten, kdo hraje libovolnou hru na jakémkoli zařízení alespoň jeden den v týdnu. Z hlediska věku je mezi hráči nejvíce zastoupena kategorie 35-44 let (spadá do ní celkem 25 % hráčů).

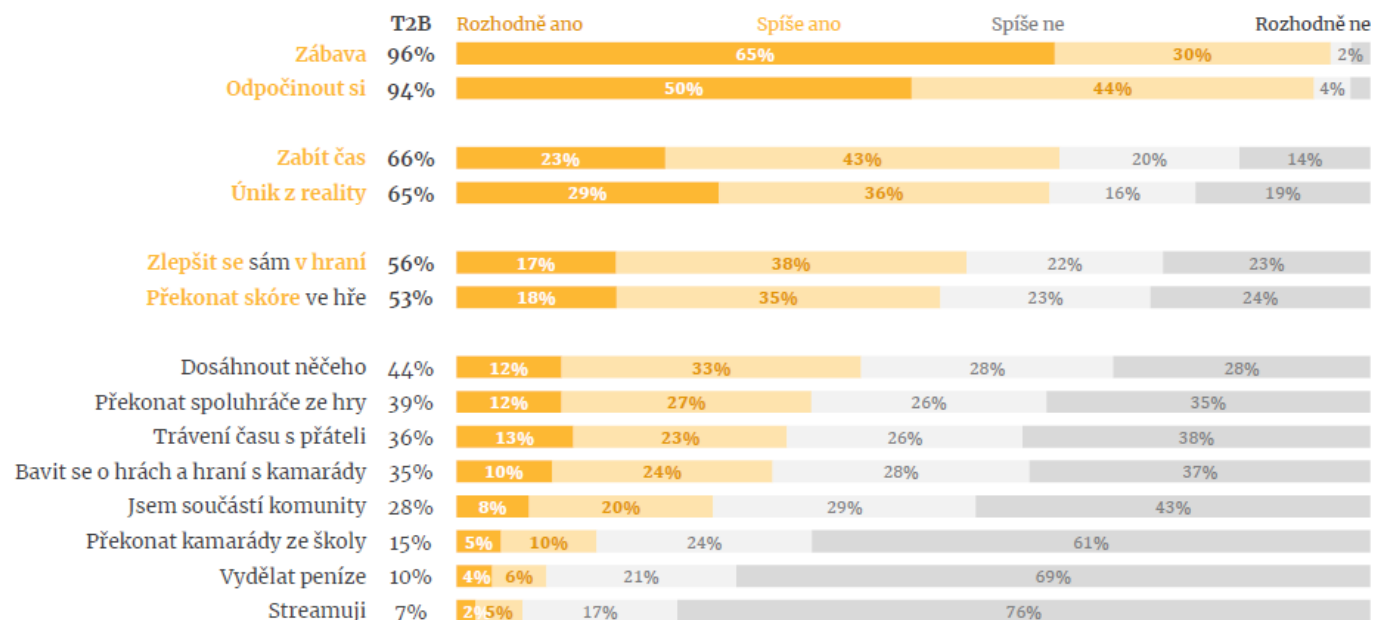
Rozložení hráčů her dle věkové kategorie (%)



Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

Z dat výzkumu vyplývá, že primárním důvodem hraní her je pro Čechy zábava (96 %) a odpočinek (94 %). Na třetím místě je pak „zabití“ času (66 %). Znepokojujícím údajem je fakt, že 65 % Čechů uvedlo jako důvod hraní „únik z reality“, přičemž pro 29 % je to hlavním motivem.

Důvody, proč Češi hrají hry (%)

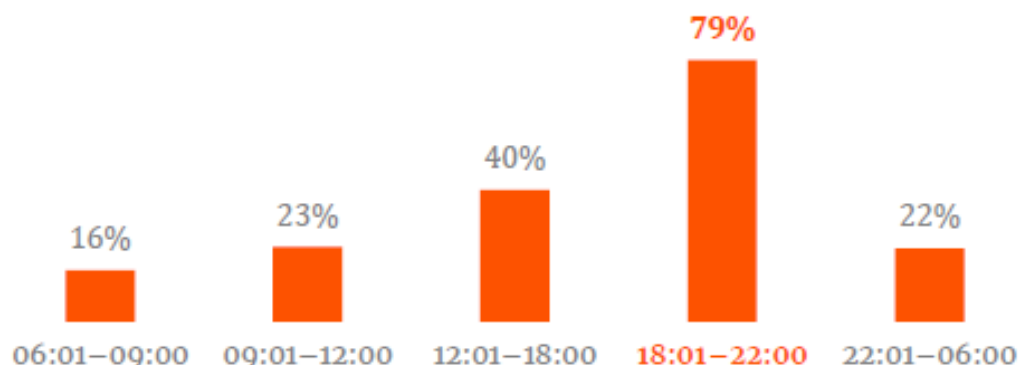


Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

Téměř 80 % hraje večer mezi 18–22 h

Prime time hraní her je pro Čechy mezi 18-22 hodinou, kdy v tento čas hraje 79 % respondentů. Hraním týdně stráví v průměru 14 hodin.

Ve kterou denní dobu nejčastěji Češi hrají? (%)

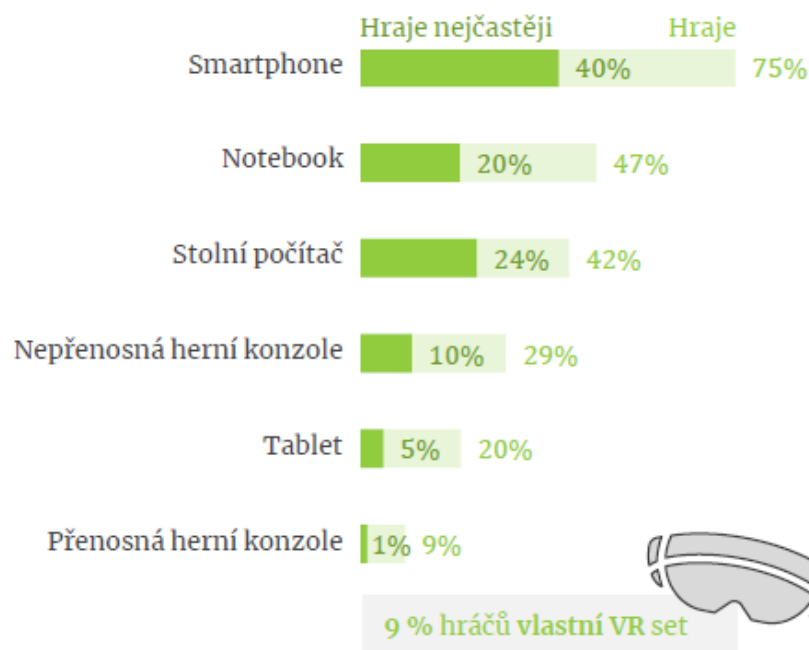


Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

Nejčastěji Češi hrají na mobilu a zdarma

K dispozici mají hráči průměrně dvě herní zařízení. Smartphone využívá 75 % hráčů, podle 40 % hráčů jej navíc využívají jako nejčastější zařízení pro hraní. Druhým nejpoužívanějším zařízením je notebook. Stolní počítač je celkově až na třetím místě.

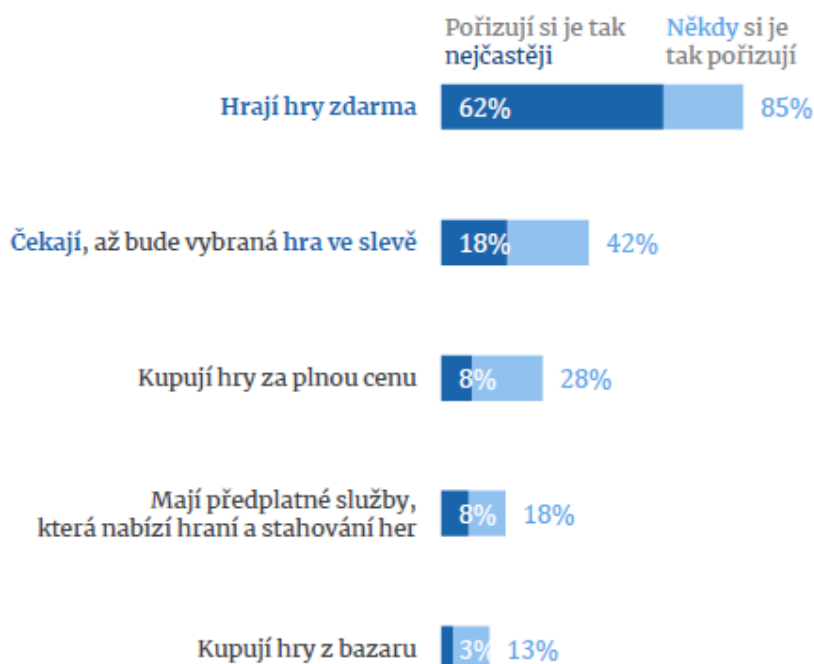
Na jakém zařízení Češi hrají? (%)



Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

Celkem 85 % hráčů hraje hry zdarma, přičemž pro 62 % z nich jsou hry zdarma vůbec nejčastějším způsobem, jak si nějakou hru pořídit. Celkem 42 % hráčů čeká, až bude hra ve slevě a pro 18 % je to nejčastější způsob pořízení hry. Pokud hru nakupují, dávají přednost online hrám před krabicovými.

Způsob pořízení hry (%)

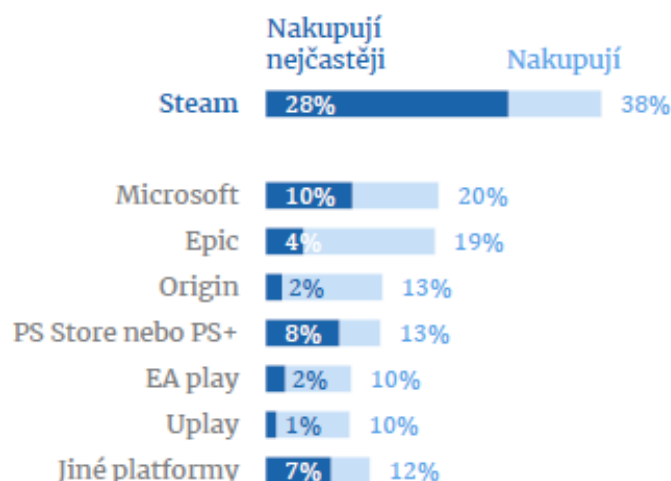


Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

Pokud nakupují hry online, tak nejčastěji na Steamu

Mezi tři hlavní platformy, na kterých Češi nakupují hry online, patří Steam, Microsoft a Epic. Celkem 28 % hráčů pak označilo Steam jako platformu, na které nakupují hry nejčastěji.

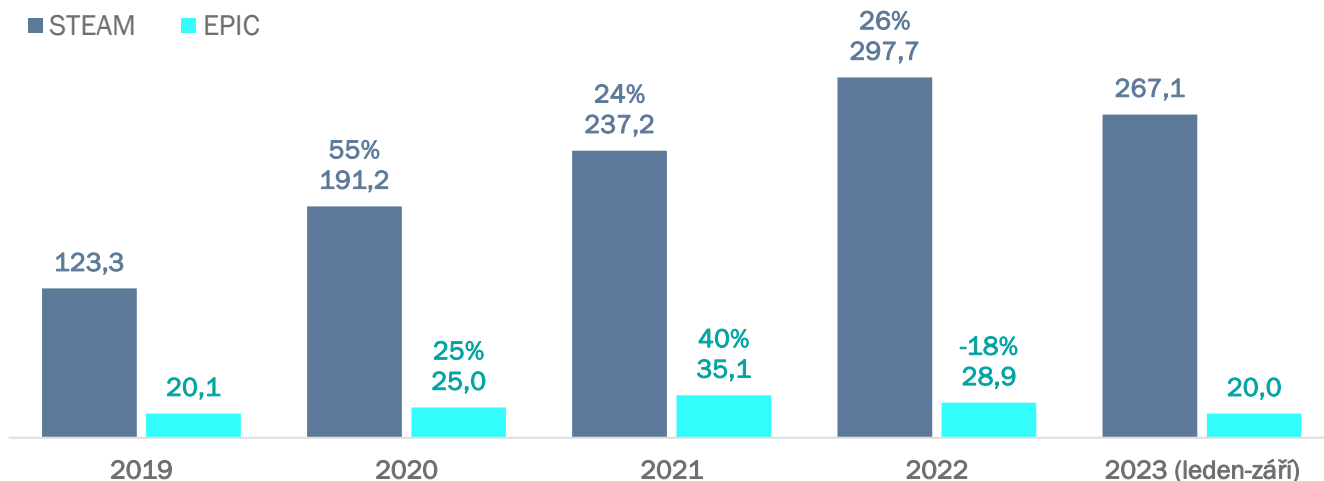
Platformy, na kterých Češi nakupují elektronické hry (%)



Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

O popularitě herních platform pro online nákup her svědčí také data o kartových transakcích. K významnému nárůstu došlo zejména v období pandemie koronaviru, kdy objem útrat za platformu Steam v letech 2019 a 2020 meziročně narostl o 55 %. Platforma Epic zaznamenala 25% nárůst. Za loňský rok 2022 se v případě Steamu jednalo o meziroční nárůst objemu kartových transakcí o 26 %, u platformy Epic naopak došlo k poklesu o 18 %.

Kartové transakce za vybrané herní platformy, objem v mil. korun (popisek v % označuje meziroční změnu)



Zdroj: Česká spořitelna

Téměř třetina hráčů nemá plný přehled o útratách za hry

Celkem 48 % hráčů uvedlo, že mají úplný přehled o tom, kolik utratí za hry. Dalších 21 % pak má téměř úplný přehled o útratách. Zbýlých 31 % hráčů však má neúplný (11 %) nebo nemají žádný přehled (20 %) o tom, kolik za hry utratí.

Do jaké míry mají Češi přehled o nákupech her? (%)

Přesně vědí, kolik utratí, mají úplný přehled 48%

Mají téměř úplný přehled 21%

Mají spíše neúplný přehled 11%

Nemají o tom žádný přehled 20%

Zdroj: NMS Market Research pro Českou spořitelnu; N=1 544

4. ICT sektor v ČR: Jeho význam stále roste

Data za sektor informačních a komunikačních technologií (ICT sektor) jsou publikována na stránkách českého statistického úřadu (ČSÚ). ICT sektor je definován jako kombinace ekonomických činností produkujících výrobky a poskytujících služby, jež jsou primárně určeny ke zpracování, komunikaci a distribuci informací.

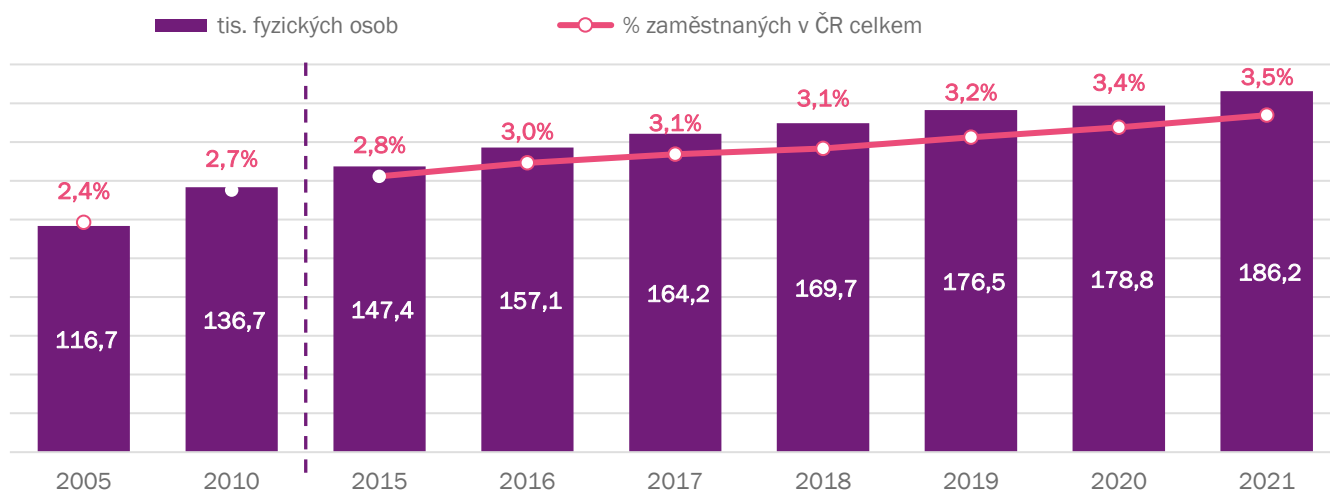
ICT sektor je poměrně rychle se rozvíjející část (nejen české) ekonomiky a ani pandemie koronaviru v roce 2020 nezvrátila trend růstu, který se promítá jak do zaměstnanosti v ICT, která roste nejen absolutně a v roce 2021 dosáhla 186 tisíc osob, ale i relativně, kdy se zvyšuje její podíl na celkové zaměstnanosti v ČR (v roce 2005 to bylo 2,4 %, v roce 2021 již 3,5 % z celkové zaměstnanosti)

Přehled zaměstnanosti a tržeb v ICT sektoru v Česku

	Zaměstnanost v ICT sektoru (fyzické osoby)		Tržby realizované v ICT sektoru (mil. Kč)	
	2020	2021	2020	2021
Celkem	178 818	186 201	926 501	948 217
ICT zpracovatelský průmysl celkem	23 754	24 677	249 802	229 065
Výroba elektronických součástek	8 249	8 506	18 387	20 773
Výroba počítačů a periferních zařízení	6 484	6 884	180 409	157 715
Výroba komunikačních zařízení	5 451	5 518	17 457	18 904
Výroba spotřební elektroniky	3 570	3 768	33 549	31 672
ICT služby celkem	155 064	161 524	676 700	719 152
ICT obchod	11 591	12 003	183 014	184 679
Telekomunikace	22 080	21 993	134 726	140 786
IT služby	121 393	127 528	358 960	393 687

Zdroj: ČSÚ, Strukturální šetření podnikatelského sektoru

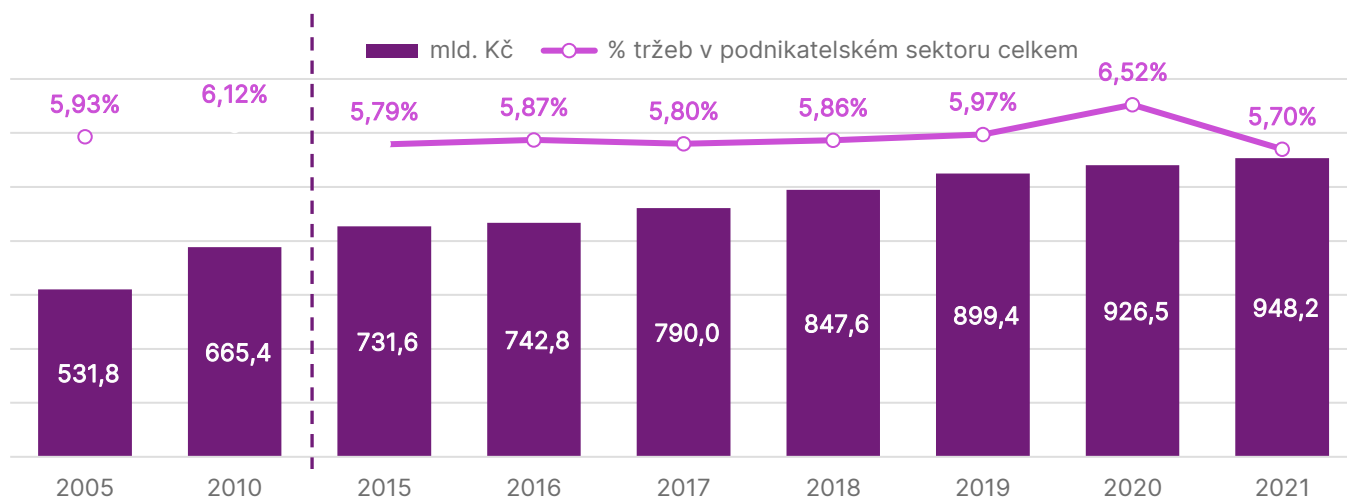
Zaměstnanost v ICT sektoru v Česku



Zdroj: ČSÚ, Strukturální šetření podnikatelského sektoru

Stejně jako v případě zaměstnanosti i tržby v ICT sektoru v minulosti narůstaly. V posledních letech mírně narůstal i podíl tržeb na celkovém podnikatelském sektoru s výjimkou roku 2021, kdy ač tržby v ICT meziročně vzrostly o 2,3 %, jejich podíl na celkovém podnikatelském sektoru klesl z 6,5 % na 5,7 %.

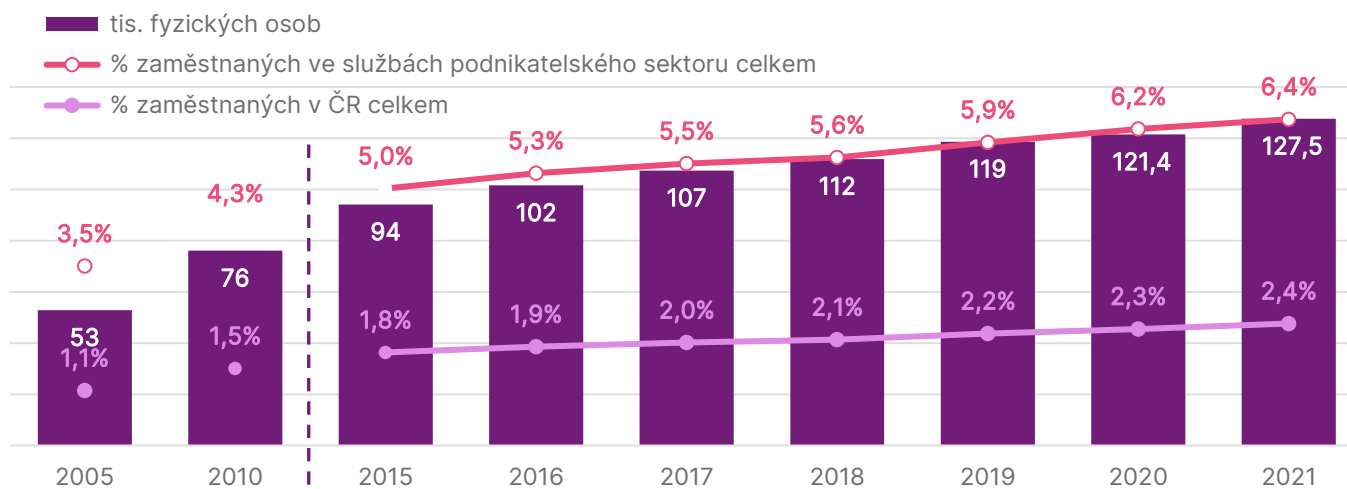
Tržby realizované v ICT sektoru v Česku



Zdroj: ČSÚ, Strukturální šetření podnikatelského sektoru

Důležitou součástí ICT sektoru jsou IT služby, které zahrnují především vydávání softwaru, vývoj, úpravu a testování (programování) softwaru, databází či webových stránek na zakázku; apod. V roce 2021 bylo v IT službách zaměstnáno zhruba 128 tisíc osob (což představuje 68 % všech pracovníků v ICT sektoru). I zde je trend růstu zaměstnanosti podobný jako v celém ICT sektoru, postupně narůstá počet pracovníků zde zaměstnaných, tak i roste jejich podíl na celkové zaměstnanosti ČR.

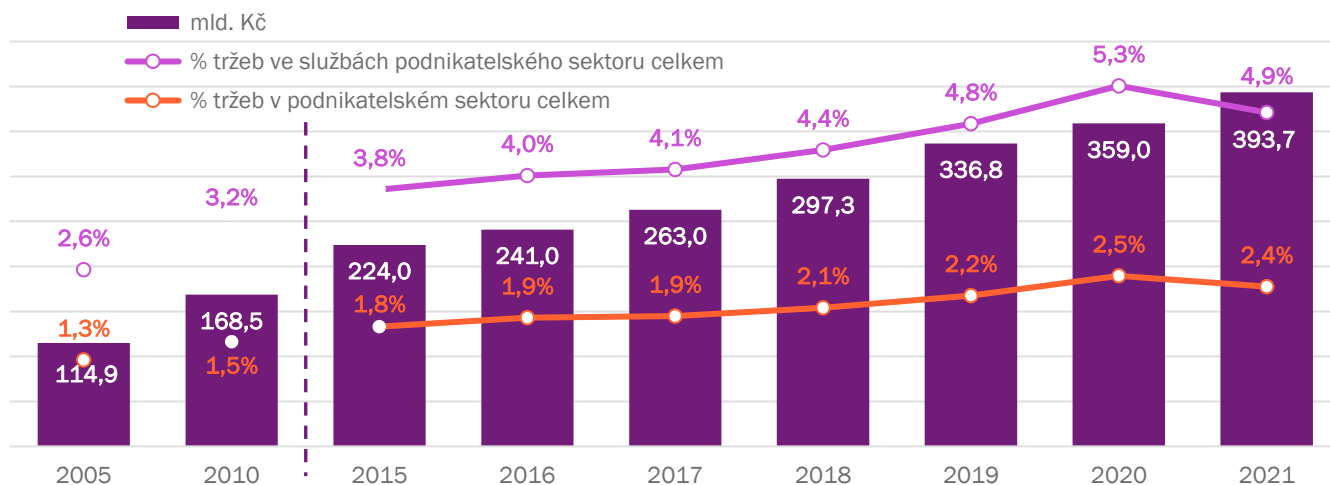
Zaměstnanost v IT službách v Česku



Zdroj: ČSÚ, Strukturální šetření podnikatelského sektoru

Tržby v IT službách v roce 2021 dosáhly výše 393,7 miliard Kč, což bylo meziročně o 9,7 % více, podíl na celkových tržbách v podnikatelském sektoru i přesto klesl na 2,4 % (z předchozích 2,5 %).

Tržby realizované v IT službách v Česku



Zdroj: ČSÚ, Strukturální šetření podnikatelského sektoru

Tereza Hrtúsová, Tomáš Kozelský, Radek Novák

Ekonomické a strategické analýzy

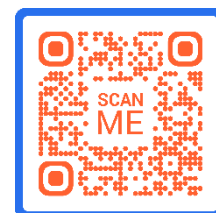
Česká spořitelna, a.s.

Budějovická 1518/13b, 140 00 Praha 4

radeknovak@csas.cz



@Research_sporka



@Research_sporka

Tato publikace je považována za doplňkový zdroj informací. Na informace uvedené v ní nelze pohlížet tak, jako by šlo o údaje nezvratné a nezměnitelné. Publikace je založena na nejlepších informačních zdrojích dostupných v době vydání. Použité informační zdroje jsou všeobecně považované za spolehlivé, avšak Česká spořitelna, a.s. ani její pobočky či zaměstnanci neručí za správnost a úplnost informací. Autoři považují za slušnost, že při použití jakékoliv části tohoto dokumentu, bude uživatelem tento zdroj uveden. Důležitá upozornění (tzv. „disclaimer“), včetně případného konfliktu zájmů, dle Nařízení Komise v přenesené pravomoci (EU) 2016/958, kterým se doplňuje nařízení Evropského parlamentu a Rady (EU) č. 596/2014, pokud jde o regulační technické normy, kterými se stanoví technická opatření pro objektivní předkládání investičních doporučení nebo jiných informací doporučujících či navrhujících investiční strategii a pro uveřejňování konkrétních zájmů nebo upozorňování na střety zájmů, jsou k dispozici na webových stránkách tvůrce tohoto dokumentu – odboru Ekonomických a strategických analýz České spořitelny. Přímý odkaz na dokument s důležitými upozorněními naleznete zde: <http://www.investicnicentrum.cz/analyzypozorneni>.