

Výdaje spotřebitelů v oblasti gamingu patří mezi nejrychleji rostoucí segmenty v Evropě

13.3.2025 - | PROTEXT

Podle údajů[2] společnosti Visa hráči utrácejí více a provádějí častější transakce než průměrní držitelé karet Visa v Evropě. Nejvyšší výdaje v oblasti gamingu zaznamenalo Španělsko, zatímco nejvíce transakcí provedli hráči v Maďarsku.

Herní tvůrci podporují růst

Kim Kadlec, marketingová ředitelka společnosti Visa Europe, uvedla: „Herní komunita v Evropě představuje digitálně zdatnou a dynamickou skupinu. Herní zábava je pro mladší publikum zásadní z hlediska kontaktu s ostatními vrstevníky a zdrojem kreativity, což podporuje i rostoucí vliv tvůrců herního obsahu. Jsme odhodláni pomáhat jim budovat důvěru a přispívat k prosperujícímu ekosystému.“

Vzestup ekonomiky herních tvůrců

Průzkum společnosti Visa[3] ukazuje, že tvůrci obsahu hrají stále větší roli při rozhodování hráčů o výdajích. Více než čtvrtina (28 %) hráčů uvádí, že ovlivňují jejich nákupní rozhodnutí, a více než polovina (53 %) sleduje herní influencery alespoň jednou týdně. U hráčů ve věku 18 až 24 let je toto číslo ještě vyšší – 70 %.

Zájem o tvorbu obsahu roste: 30 % hráčů streamuje nebo sdílí herní videa na sociálních sítích. Každý pátý (21 %) se považuje za tvůrce herního obsahu, přičemž 52 % zvažuje, že by se jím stalo v budoucnu. Téměř 91 % hráčů se domnívá, že kariéra herního influencera je v posledních třech letech stále atraktivnější.

Výzvy a příležitosti pro tvůrce

Tvorba obsahu se pro mnohé stává zdrojem příjmů – 41 % tvůrců už vydělává a dalších 56 % by chtělo. Mezi hlavní zdroje příjmů patří streamování (41 %), předplatné (40 %) a spotřebitelské nákupy (38 %). Tři z deseti (30 %) vydělávají více než 1000 liber (přes 29.500 Kč) měsíčně a 96 % očekává růst svých příjmů v příštím roce.

Tvůrci však čelí výzvám, zejména v růstu publika (34 %), technickým aspektům jako přijímání plateb (36 %) a orientaci v pravidlech platforem (34 %). Mezi těmi, kdo zatím nevydělávají, jsou hlavními překážkami získávání sponzorství (35 %), tvorba poutavého obsahu (34 %) a zajištění stabilního příjmu (34 %).

Visa podporuje tvůrce jako malé podniky

Visa uznává tvůrce obsahu jako malé podniky a pomáhá jim snadno a bezpečně přijímat platby. Nabízí finanční nástroje a zdroje určené malým podnikům po celém světě. V souladu s tímto závazkem Visa nedávno uspořádala exkluzivní akci ve Varšavě, zaměřenou na herní průmysl. Akce se zúčastnilo více než 100 hostů včetně odborníků a herních moderátorů Frankieho Warda a Trevora "Quickshota" Henryho.

Trevor "Quickshot" Henry, herní tvůrce, uvedl: „Visa si uvědomuje, že influenceři, streameři a další tvůrci jsou ve skutečnosti malí podnikatelé. Je skvělé vidět, že jim pomáhá nejen s monetizací, ale i s

budováním dlouhodobé stability."

Frankie Ward dodal: „Hráči chtějí podporovat své oblíbené tvůrce, a proto potřebují rychlá a bezpečná platební řešení. Je skvělé vidět, že Visa tento trend reflektuje a aktivně se zapojuje."

Podpora hráčů a rozvoj dovedností

Výzkum společnosti Visa také ukazuje, že hraní her podporuje nejen ekonomiku, ale také rozvíjí dovednosti hráčů. Čtyři z pěti (81 %) hráčů věří, že hraní her či sledování esportu zlepšuje jejich schopnost řešit problémy a rychle myslet. 71 % tvůrců obsahu se domnívá, že tvorba herního obsahu posiluje jejich digitální a technické dovednosti.

O společnosti Visa

Visa (NYSE: V) je jedním z globálních lídrů v oblasti digitálních plateb, který zpracovává transakce mezi spotřebiteli, obchodníky, finančními institucemi a vládami ve více než 200 zemích. Naším posláním je propojit svět prostřednictvím inovativní, spolehlivé a bezpečné platební sítě, která umožňuje jednotlivcům, firmám a ekonomikám prosperovat. Ve Visa věříme, že inkluzivní ekonomika, která spojuje všechny a všude, prospívá všem a zajišťuje budoucnost pohybu peněz. Více na Visa.cz.

[1] Údaje analyzovala globální síť VisaNet v roce 2024.

[2] Údaje byly analyzovány globální sítí VisaNet, která porovnává roky 2023 a 2024.

[3] Online průzkum mezi 5 565 spotřebiteli ve věku 18-65 let, kteří hrají videohry alespoň jednou měsíčně. Země: Francie, Německo, Itálie, Polsko, Spojené království. Práce v terénu: únor 2025

<https://www.ceskenoviny.cz/tiskove/zpravy/vydaje-spotrebitelu-v-oblasti-gamingu-patri-mezi-nejrychleji-rostouci-segmenty-v-evrope/2646896>