



Informe sobre la industria del videojuego en la República Checa.

Embajada de la República Argentina en la República Checa

Septiembre 2022



Argentina

Ministerio de Relaciones Exteriores,
Comercio Internacional y Culto

Embajada de la República Argentina
en la República Checa
eches-comercial@mrecic.gov.ar
+420 233 336 354

Contenido

1	Descripción general del mercado	3
1.1	Industria del videojuego en la República Checa	3
1.2	Breve reseña de la industria del videojuego en la República Checa	3
1.3	Principales empresas del sector	4
2	Estructura del Mercado	4
3	Perfil del Consumidor	5
4	Canales de Comercialización.....	5
5	Principales Eventos	6
6	Facilitadores para el ingreso del producto	7
7	Oportunidades	8
8	Financiación y asistencia a las empresas del sector.....	8
8.1	Asistencia del Estado	9
8.2	Ayuda financiera europea	9
8.3	Inversores privados.....	10
9	Entidades de interés, asociaciones, incubadoras, universidades, medios especializados .	10
9.1	Asociaciones	10
9.2	Incubadoras	11
9.3	Universidades	11
9.4	Medios especializados	11

1 Descripción general del mercado

1.1 Industria del videojuego en la República Checa

La industria checa de los videojuegos se basa en las ricas tradiciones artísticas y de animación del país. La República Checa y Polonia son los líderes en Europa Central y Oriental.

Según un informe elaborado por la Asociación de Desarrolladoras de Videojuegos de la República Checa (GDA)¹, hay 110 empresas especializadas en el desarrollo de videojuegos en el país. Una característica única del mercado checo es la fuerte presencia de empresas nacionales: solamente el 9% de las empresas de desarrollo de videojuegos establecidas en el país son subsidiarias de una empresa multinacional.

Históricamente, el segmento creativo más importante fue la industria del cine, pero hoy los ingresos generados por el desarrollo de videojuegos en la República Checa superan ampliamente los de aquella.

En 2020 la facturación total de la industria checa de videojuegos alcanzó los 6 mil millones coronas checas², más de seis veces la facturación de la producción cinematográfica checa (cine y televisión³). La Asociación de Desarrolladores de Videojuegos estimó para 2020 ingresos superiores a los 231 millones de dólares. El crecimiento promedio anual de este sector alcanza el 29% en los últimos cinco años.

En 2021 la República Checa lanzó 101 juegos y la facturación total de la industria del videojuego tuvo un aumento interanual de 10%.

Adicionalmente, los videojuegos checos se están convirtiendo en un fuerte producto de exportación de la economía local. En promedio, el 95% de los ingresos de estas empresas checas proviene de las exportaciones. Los principales destinos de exportación o países donde los juegos se descargan o compran a través de plataformas de distribución incluyen los Estados Unidos, Alemania, Reino Unido, Rusia y China.

1.2 Breve reseña de la industria del videojuego en la República Checa

El éxito mundial de los juegos checos comenzó a finales de la década de 1990 con el lanzamiento del juego Hidden & Dangerous (1999) de Illusion Softworks (posteriormente comprado y rebautizado como 2K Czech). 2K Czech pasó a desarrollar la serie de juegos checos más conocida, Mafia (primera edición - 2002, segunda edición - 2010, tercera edición - 2016). Otros éxitos mundiales incluyen Operation Flashpoint (2001) de Bohemia Interactive, Vietcong (primera edición - 2003, segunda edición - 2005) de Pterodon y Samorost (primera edición - 2003, segunda edición - 2005, tercera edición - 2016) y Machinarum (2009), ambos de Amanita Design.

Se destaca además el videojuego checo de realidad virtual Beat Saber⁴, lanzado en 2018 por Beat Games y el cual es actualmente el líder mundial en este segmento. En marzo de 2020 se anunció que el juego alcanzó 2 millones de copias vendidas y que vendió 10 millones de packs adicionales de canciones, convirtiéndose en el juego de realidad virtual con las mayores ventas globales en la historia. El juego ha recibido además diversos premios mundiales, incluido el título de Juego de Realidad Virtual del Año por parte de reconocidas revistas y académicos mundiales (Premios D.I.C.E.).

¹ https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/07/GDACZ_Study_2020.pdf

² <https://gda.cz/cs/ceska-herni-studia-na-gdc2022/>

³ <https://www.ufd.cz/prehledy-statistiky>

⁴ En el juego los jugadores deben realizar cortes con una especie de sables de luz para acertar bloques al ritmo de la música.

1.3 Principales empresas del sector

Bohemia Interactive es uno de los mayores desarrolladores de videojuegos de la República Checa. Con sede en Praga, la compañía ha producido varios juegos extremadamente exitosos, incluido Operation Flashpoint, que encabezó las listas de ventas minoristas en Estados Unidos, varios países europeos y Australia. Según el sitio web de la compañía, entre los premios obtenidos se incluyen el premio al Mejor Desarrollador de Juegos para PC de 2001 en la exposición ECTS de Londres, premio al Estudio Rookie del Año en GDC 2002 y premio al Estudio Independiente 2014 en los premios Develop en Brighton. En febrero a la empresa ingresó capital del principal *publisher* a nivel mundial, la empresa china Tencent⁵.

Amanita Design desarrollador de videojuegos checo independiente, que también tiene su sede en Praga. Su juego más famoso es Samorost 2, una historia de aventuras desarrollada para Windows, Linux y OS X. En 2007, el juego ganó el premio Webby y el premio Independent Games Festival.

Warhorse Studios es una empresa de desarrollo de juegos con sede en Praga, que crea juegos principalmente para PC y consolas. Recientemente fue adquirida por la alemana-austríaca Koch Media. Su juego más famoso es Kingdom Come: Deliverance, un juego histórico, lanzado en 2018. Ya vendieron más de tres millones de unidades y ganaron más de treinta premios. La empresa emplea actualmente a más de 130 trabajadores.

2K Czech es una compañía de desarrollo de videojuegos situada en la ciudad de Brno, República Checa. Fue fundada en 1997 y 10 años más tarde fue comprada por la americana Kush Games. Sus juegos más conocidos incluyen la serie Mafia y la franquicia Top Spin.

SCS Software es una empresa checa de desarrollo de software creada en 1997 con sede en Praga que ha producido varios videojuegos para PC y Mac, incluyendo la serie 18 Wheels of Steel, Hunting Unlimited, OceanDive, Deer Drive, Bus Driver o Euro Truck Simulator y American Truck Simulator. También ha desarrollado varios motores gráficos como Prism3D o TerrenG.

2 Estructura del Mercado

Los juegos se lanzan en versión en “caja” y mediante distribución digital. Este modelo todavía es común hoy en día, pero los títulos y juegos más pequeños desarrollados por start-ups generalmente se lanzan sólo digitalmente, ya que las empresas no tienen un *publisher* para la distribución física y no tienen el conocimiento y los recursos suficientes para operar este tipo de distribución por ellos mismos. Los juegos móviles se distribuyen únicamente en formato digital.

Las computadoras personales siguen siendo la plataforma dominante para las empresas de desarrollo checas con poco personal y bajo nivel de financiación.

En 2021 se produjeron 101 juegos en la República Checa. Predomina el desarrollo de videojuegos para PC y consolas (67%) por encima del desarrollo para plataformas móviles. El 20% de los estudios está desarrollando juegos para consolas y el 41% de las empresas se centran en el desarrollo para dispositivos móviles.

Lo anterior se debe a que la PC permite una entrada más fácil al mercado, ya que si bien no todos tienen una consola de juego, casi todos los hogares cuentan con una computadora personal en la actualidad. Las empresas suelen desarrollar principalmente juegos para computadoras personales y más tarde los modifican para consolas de juegos. Un tercio de las empresas checas desarrollan juegos exclusivamente para plataformas móviles.

⁵ <https://archiv.ihned.cz/c1-66880670-do-herniho-studia-bohemia-vstupuje-cinsky-obr-tencent>

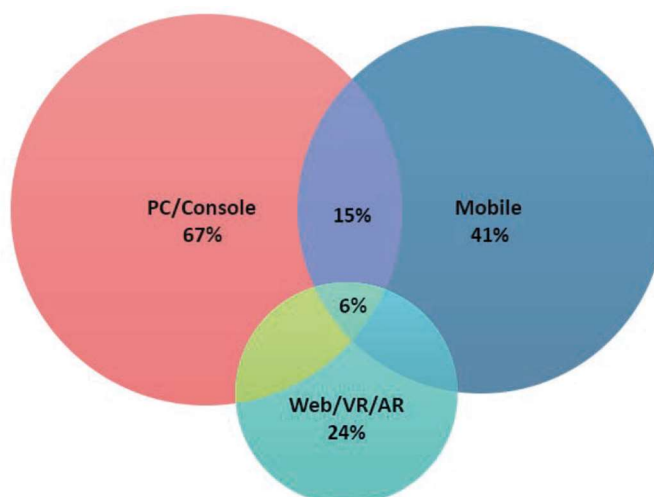
Plataformas elegidas por las desarrolladoras de videojuegos checas

Desarrollo para una plataforma específica

PC/Consola – 67%
Móvil – 41%
Web – 16%
VR/AR – 8%

Desarrollo Multiplataforma

PC y Consola – 20%
PC, Consola y Móvil – 15%
PC, Consola, Móvil, VR/AR – 6%



Fuente: Asociación de Desarrolladoras de Videojuegos, [GDA](#)

3 Perfil del Consumidor

Según un estudio de PayPal de 2018, la edad media de los jugadores checos es en aquel año era de 33 años. Contrariamente a la opinión popular, no sólo los hombres juegan videojuegos: hasta un tercio de los jugadores son mujeres. Aunque los juegos de acción y disparos siguen siendo populares, el estudio de PayPal encontró que más de dos quintas partes de los checos prefieren los juegos con narrativa, donde transcurre una historia que va acompañada de un video. Según la GDA, el desarrollo de juegos que ofrecen un ritmo más tranquilo y lento en lugar de competitividad y superación de obstáculos es una tendencia general en crecimiento.

Los checos también están dispuestos a pagar un precio no menor por este tipo de entretenimiento. En los últimos años, los gastos en videojuegos fueron de un promedio de alrededor de 190 millones de dólares al año.

4 Canales de Comercialización

La cadena minorista, que hasta hace poco consistía en el desarrollo del juego y su posterior lanzamiento y distribución, se está transformando bajo la influencia de las plataformas digitales. En la actualidad, la mayoría de los estudios de desarrollo de videojuegos ya no utilizan un *publisher* y la distribución está siendo reemplazada por plataformas digitales, las cuales posibilitan que el producto esté disponible virtualmente en todo el mundo de manera instantánea.

Una característica esencial de estas plataformas es la minimización de los costos de transacción. Su valor reside también en su efecto de red, es decir, el número de usuarios o el tamaño de la comunidad con la que cuenta.

Al utilizar estas plataformas, los desarrolladores pueden, de forma exclusiva o no exclusiva, distribuir su contenido digital y llegar a un grupo mucho más amplio. Estas plataformas también pueden aportar nuevos modelos de negocio (por ejemplo, suscripciones, crowdfunding) o convertirse en intermediarios y, a menudo, también se integran verticalmente y participan en la creación de contenido.

Para dispositivos abiertos como son las PC's, existen varias plataformas. Los principales representantes de esta categoría son Steam, Origin y GOG. Para sistemas cerrados, como consolas de juegos o dispositivos móviles, la plataforma de distribución es operada directamente por el fabricante del sistema. Los principales operadores de estas plataformas son Sony (consola

Playstation), Microsoft (consola Xbox), Nintendo (Switch, consola 3DS) y Apple (dispositivos iPhone y iPad, con su plataforma App Store) o Google (dispositivos Android con su plataforma Google Play).

Hoy en día, los *publishers* tradicionales tienden a desempeñar solamente el rol de *marketer* y los desarrolladores de juegos los usan para lanzar sólo algunos de sus títulos. El modelo, donde el *publisher* invierte en el desarrollo completo de un videojuego, como en el caso de Electronic Arts y el estudio de desarrollo sueco DICE, está disminuyendo gradualmente, o directamente el *publisher* compra toda la empresa y se convierte en su propietario. Incluso los casos en los que el *publisher* financia una parte de los costos de desarrollo (la etapa final del desarrollo) son cada vez menos comunes. Electronic Arts, Square Enix, Nintendo y Sony se encuentran entre los cuatro principales *publishers* del mundo.

El rol del *marketer* también ha sido asumido por las empresas de distribución tradicional, que brindan tanto publicidad como soporte logístico y acceso a su red física de puntos de venta. Estas empresas distribuyen físicamente el juego al cliente final. Hay 10 empresas de distribución en la República Checa, las más importantes son Sony Czech, Microsoft CZ, Cenega Czech y XZone.

5 Principales Eventos

La República Checa alberga anualmente a varios eventos para la comunidad de los videojuegos.

International Competition of Independent Computer Games

La competencia se realiza en el marco del Festival Internacional de Películas Animadas de Liberec, AniFilm.

<https://www.anifilm.cz/en/festival/computer-games-in-competition-2021/>

Game Access

Evento presencial realizado en la ciudad de Brno. Tiene un perfil tanto B2B como B2C y el programa incluye conferencias, entrega de premios Game Access Awards, sala de exposiciones, roundtables y eventos de matchmaking.

<https://game-access.com/conference/>

Retrip

Evento presencial realizado en la localidad de Lipnice nad Sazavou dedicado a videojuegos RETRO.

<http://retrip.eu/>

White Nights Conference

Es una serie de eventos B2B internacionales en línea y fuera de línea para la industria del juego organizada por la desarrolladora de juegos rusa Nevosoft realizada en diversas ciudades. Praga ha sido sede en dos ocasiones.

<https://wnconf.com/#about>

Gamer Pie

Evento presencial y online dedicado más bien a jugadores. En su formato presencial se realiza en la ciudad de Brno.

<https://www.gamerpie.wtf/>

For Games – Feria de Videojuegos y Entretenimiento Interactivo

Se realiza en modo presencial en la ciudad de Praga y está orientada a los jugadores. Su última edición fue en 2019.

<https://forgames.cz/>

Game Developers Session

Game Developers Session es una conferencia anual sobre desarrollo de videojuegos. Evento originalmente presencial, por motivo de la pandemia en su última edición fue virtual. Es una reunión regular de desarrolladores de juegos de Europa Central, especialmente checa y eslovaca.

<https://www.gdsession.com/>

Czech Game of the Year

Competencia anual que premia a los videojuegos elaborados en la República Checa. Su última edición se realizó en septiembre de 2020 y reconoció a los juegos lanzados en 2019. El Mejor Juego del Año fue *Pilgrims* de Amanita Design.

<http://www.ceskahraroku.cz/>

6 Facilitadores para el ingreso del producto

Como se indica en el punto sobre los canales de comercialización, los desarrolladores checos eligen con mayor frecuencia plataformas digitales para la distribución de sus productos. No obstante, en el mercado checo hoy actúan como *publishers* y distribuidores las siguientes empresas:

1C Publishing EU s.r.o.

1C Entertainment es un grupo internacional con oficinas ubicadas en Varsovia, Gdansk, Praga, Budapest y Moscú y que opera en los segmentos de producción, distribución y servicios de juegos para desarrolladores de videojuegos. La compañía lanza videojuegos para todas las plataformas a través de su red global de socios de forma digital y minorista.

<https://www.1cpublishing.eu/>

Cenega Czech s.r.o.

Cenega Czech se dedica a la distribución mayorista de videojuegos en todas las plataformas de juego disponibles desde 1996. Representa una amplia cartera de productos de *publishers* de renombre como Bethesda Softworks, Sega, Capcom, Warner Bros., Square Enix, Take 2 o Bandai Namco.

<https://www.cenega.cz/>

ConQuest entertainment a.s.

Fundada en 1990 es uno de los principales distribuidores de productos de entretenimiento como Videojuegos de Nintendo, consolas y accesorios de juegos, videojuegos de Ubisoft, Codemasters o SEGA, y otros.

<https://b2b.cqe.cz/>

Microsoft s.r.o.

<https://www.microsoft.com/cs-cz/contact.aspx>

Playman s.r.o.

Fundada en 2001, es un *publisher* en el campo de videojuegos, principalmente para las plataformas PC, Xbox, Playstation y Nintendo. Desde sus inicios, actúa como representante del editor mundial de juegos para computadora, Ubisoft, para los mercados checo y eslovaco.

<https://playman.cz/>

Sony Czech, spol. s r.o.

<https://www.sony.cz/>

Špidla Data Processing s.r.o.

Empresa checa con más de veinte años de tradición. Tiene los derechos exclusivos de más de 400 videojuegos para los mercados de la República Checa y Eslovaquia. Se enfoca en lo que la empresa denomina como "jugadores casuales", es decir, gente que desea media hora de

descanso por lo que demandan un juego fácil de entender, en el idioma local, con un costo relativamente bajo.

<https://spidla.cz/>

Xzone s.r.o.

Opera en el mercado desde marzo de 2001 y es una de las tiendas de videojuegos online y físicas más populares del país. Se dedica a la distribución de videojuegos y de accesorios (camisetas, figuritas, etc.) para fanáticos de juegos, series de televisión y películas.

<https://www.xzone.cz/>

7 Oportunidades

La República Checa tiene una altísima tasa de empleo y algunas estimaciones indican que en muchos sectores deberá recurrir a la inmigración para satisfacer la demanda de trabajo⁶.

En el sector de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC'S) de la República Checa, al igual que en el resto del mundo, la demanda de profesionales supera ampliamente la oferta. Según datos de Eurostat, la oficina estadística de la Unión Europea, en 2020 más de la mitad de las empresas de TI (54%) admitieron tener un problema para contratar expertos en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación, razón por la cual muchas empresas comienzan a tercerizar parte de servicios⁷.

La República Checa es destino de *outsourcing* de desarrollos de TIC en general⁸ y de software en particular⁹, dado sus salarios competitivos para estándares europeos, la existencia de beneficios fiscales y una sólida tradición y conocimiento acumulado en el sector.

Si bien la migración de argentinos a la República Checa no es masiva, un alto porcentaje de dichos migrantes son profesiones de las TIC's que cuentan con una residencia o nacionalidad europea. En el caso de los programadores, pueden acceder a una visa de trabajo incluso sin contar con dicha segunda nacionalidad o con residencia europea.

La tendencia descrita en el párrafo anterior indica que los especialistas argentinos en TIC's son bien valorados por el mercado checo.

Se estima que el desafío para la Argentina es poder ingresar en la cadena de valor del mercado checo del software y los servicios informáticos, en las instancias de staff augmentation y de servicios gestionados.

En el mercado de videojuegos en particular, la posibilidad de explorar esta inserción a través de contactos con las empresas checas cobra aún más relevancia, teniendo en cuenta que la titularidad de dichas empresas es predominantemente nacional. Ello implica que las decisiones para tercerizar o para establecer asociaciones con otros desarrolladores será analizada muy probablemente en territorio checo.

8 Financiación y asistencia a las empresas del sector

Para las Start-ups, el acceso a inversores y capital es de vital importancia. La principal fuente de financiación para el desarrollo de juegos es el capital propio: el 48% de las empresas se

⁶ https://www.shs-conferences.org/articles/shsconf/abs/2022/02/shsconf_ies2021_01010/shsconf_ies2021_01010.html

⁷ <https://feedit.cz/2021/06/24/outsourcing-it-sluzeb-trenduje-zejmena-u-malych-a-strednich-firem/>

⁸ <https://idapgroup.com/blog/it-outsourcing-in-czech-republic/>

⁹ <https://mobility.com/blog/software-development-in-czech-republic/>

autofinancian en un 100%, el 19% han sido respaldadas por una inversión y el 14% han utilizado apoyo no financiero (participación en ferias comerciales o programas de incubación).

8.1 Asistencia del Estado

No existe un apoyo sistemático para el desarrollo de videojuegos según informa la GDA. Las opciones de financiación actuales para la industria del videojuego se basan en algunos programas regionales específicos de apoyo a la innovación, como los *vouchers creativos*, que, sin embargo, se limitan a start-ups de Praga y a las industrias tradicionales en Brno (tecnologías avanzadas de ingeniería y fabricación, instrumentos de precisión, desarrollo de software y hardware, productos medicinales, atención médica y diagnóstico, tecnología para la industria aeroespacial).

La GDA es además muy crítica de la asistencia que recibe la industria cinematográfica por dos motivos principales: nivel de facturación y participación local. En lo que hace al primer motivo, mientras que los ingresos de la industria cinematográfica son un tercio del volumen generado por la industria de los videojuegos, para ésta sí existen programas de apoyo sistemático.

En relación al segundo motivo, las producciones checas representan sólo del 24% (72 millones de dólares) por lo que el 76% restante (235 millones de dólares) corresponde a producciones extranjeras, debido al alto nivel de apoyo de incentivos cinematográficos (38 millones de dólares al año). Por el contrario, en la industria del videojuego, los juegos checos representan el 91% y la producción extranjera el 9% del total de los desarrollos que tienen lugar en la República Checa.

Asimismo, la GDA advierte sobre la necesidad de proteger los intereses del sector nacional ya que, si bien no existe un apoyo gubernamental dirigido específicamente a las necesidades de las empresas de juegos checas, CzechInvest (Agencia checa de promoción de inversiones y negocios) ofrece incentivos de inversión para las empresas extranjeras que deseen ingresar al mercado checo. Los representantes de las empresas de juegos checas perciben este apoyo como riesgoso, argumentando que podría conducir a una transformación del mercado de juegos checo a un mero mercado de subcontratación para compañías extranjeras con poco valor agregado y aumentar la competencia en el mercado laboral. Para la GDA, es deseable la entrada de empresas internacionales en el mercado checo sólo si la empresa acepta invertir en el desarrollo del entorno del juego y brindar apoyo a la educación a fin de atraer a más personas que se dediquen a la industria del juego.

8.2 Ayuda financiera europea

A nivel europeo, la Federación Europea de Desarrolladores de Videojuegos¹⁰ estima que para 2022 la Unión Europea destinará 18 millones en convocatorias de financiación dedicadas explícitamente a la industria de los videojuegos y más de 40 millones en otras convocatorias relacionadas con la industria de los videojuegos.

Entre los programas de financiamiento, se destacan los dos siguientes:

Europa Creativa (Creative Europe)

El programa Europa Creativa admite la postulación de videojuegos en el marco de su subprograma MEDIA Europa Creativa. El apoyo está destinado a proyectos que, en comparación con la producción mayoritaria existente, representen obras originales, innovadoras, creativas y culturalmente distintas que enriquezcan la identidad y el patrimonio cultural europeo.

Otro aspecto importante para recibir el apoyo es la narrativa del juego, su originalidad, la experiencia del usuario y el concepto visual. Los proyectos apoyados deben tener cierto potencial comercial en el mercado nacional y también en el internacional.

¹⁰ <http://www.egdf.eu/funding/>

Horizon 2020

A diferencia de Europa Creativa, el principal criterio del programa Horizon 2020 es que se trate de proyectos innovadores.

8.3 Inversores privados

Como se ha mencionado, una característica específica del mercado checo es que las empresas son en su mayoría de capital nacional. Para el desarrollo de estas empresas, los inversores y el acceso a capital son factores clave.

Según señala GDA, el acceso al capital no está lo suficientemente desarrollado en la República Checa. En términos de inversiones, la industria de los juegos digitales se puede dividir en tres grupos básicos:

- Start-ups, impulsadas por inversores.
- Empresas independientes jóvenes, con fuentes de financiación propias.
- Empresas consolidadas, que no necesitan inversores.

Una cuarta parte de las empresas de videojuegos está financiada al menos parcialmente por inversores. A diferencia de otros países, en la República Checa faltan inversores especializados en juegos. Si bien los inversores generales proporcionan capital, a veces falta el know-how necesario que podría ofrecer un inversor extranjero especializado en videojuegos.

Las empresas de juegos checas como [About Fun](#) y [DIVR Labs](#) tienen un inversor extranjero especializado. Desde febrero de 2021 la exitosa desarrolladora checa Bohemia cuenta con el apoyo de Tencent, el *publisher* más grande a nivel mundial¹¹. Entre las empresas checas que han invertido en desarrolladoras de videojuegos se incluyen la empresa de apuestas [Synot](#), la inversora [Rockaway](#), el grupo inversor checo [KKCG](#) y el empresario multimillonario [Zdeněk Bakala](#).

Los desarrolladores checos también utilizan plataformas digitales para obtener fondos a través de proyectos de crowdfunding, que aún sin cubrir la totalidad de los costos para el desarrollo del producto, son una fuente a tener en cuenta. Por ejemplo, [Warhorse](#) recaudó alrededor de 1,8 millones de dólares en [KickStarter](#). Dex, un juego desarrollado por [Dreadlocks](#), recaudó más de 25 mil dólares en KickStarter y los costos de desarrollo fueron varias veces más altos. [Wube Software](#) recaudó 25 mil dólares en [IndieGoGo](#) para desarrollar Factorio.

9 Entidades de interés, asociaciones, incubadoras, universidades, medios especializados

9.1 Asociaciones

Czech Game Developers Association (GDA)

La GDA es una organización sin fines de lucro, que reúne a 24 empresas de videojuegos checos. Brinda apoyo directo para el desarrollo y la investigación de la industria. Anualmente publican informes que monitorean el entorno de juego en el país y proponen soluciones para el mejor funcionamiento de la industria.

<https://gda.cz/>

Federación Europea de Desarrolladores de Juegos (European Games Developer Federation – EGDF)

Representa a estudios de videojuegos con sede en Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovaquia, Finlandia, Francia, Alemania, Italia, Noruega, Malta, Polonia, República Checa, Rumania, Serbia, España, Suecia, Países Bajos, Turquía y Reino Unido, que en conjunto emplean a más de 40.000 personas.

¹¹ <https://archiv.ihned.cz/c1-66880670-do-herniho-studia-bohemia-vstupuje-cinsky-obr-tencent>

<http://www.egdf.eu/about/>

9.2 Incubadoras

No hay incubadoras específicas para el sector de videojuegos. Sin embargo, la lista de inversores que ofrece el portal oficial para Start-ups incluye a sujetos que han invertido en el sector, como por ejemplo Rockaway Capital.

<https://www.czechstartups.org/en/startup-ecosystem/investors/>

9.3 Universidades

Resulta evidente que los estudios de videojuegos se encuentran en sus inicios. El primer programa de estudio especializado fue creado recién en 2015. Según la GDA, un obstáculo considerable es el hecho de que los desarrolladores de juegos experimentados tienden a estar demasiado ocupados para aceptar cargos de docencia en las universidades.

Master's programme in Computer Graphics and Game Development

Establecido en la Facultad de Matemática y Física en la Universidad Carolina de Praga en 2015.

<https://www.mff.cuni.cz/en/students/master-of-computer-science/8-degree-plans-computer-graphics-and-game-development>

Bachelor Specialization in Computer Games and Graphics

Inaugurado en la Universidad de Masaryk de Brno en 2020.

<https://oi.fel.cvut.cz/en/bachelor-specialization-computer-games-and-graphics>

Master's programme in Game Design

Programa especializado en el desarrollo artístico de los videojuegos ofrecido por la Escuela de Cine y Televisión de la Academia de Artes Escénicas en Praga (FAMU). Se inauguró en septiembre de 2021.

<https://hernidesign.famu.cz/studium/>

9.4 Medios especializados

Prensa escrita:

Revista mensual **Level**: <http://www.level.cz/>

Revista mensual **Score**: <https://www.score.cz/>

Medios online:

Doupe.cz

Eurogamer.cz

Games.cz

Hrej.cz

Zing.cz

Otros:

RE-PLAY: programa semanal emitido por el canal checo privado Prima Cool.

<https://www.replaytv.cz/>

Indian: portal web y programa emitido por YouTube. <https://indian-tv.cz/>