

Tisková zpráva

Podle Deloitte dosáhne letos trh s virtuální realitou rekordní hranici jedné miliardy USD

- **Tablety a chytré telefony se z hlediska tržeb stanou hlavní herní platformou**
- **Mladší příslušníci generace Y (ve věku 18-24 let) budou v roce 2016 věkovou skupinou, která upřednostňuje počítače ze všech nejvíce**
- **Podle prognózy využijí blokátory reklam do konce roku 2016 pouhé 0,3 procenta všech uživatelů mobilních přístrojů**
- **V roce 2016 bude sdíleno 2,5 bilionu fotek on-line, což oproti roku 2015 představuje 15procentní nárůst**

New York/Praha, 18. ledna 2016 – Společnost Deloitte očekává, že trh s virtuální realitou v roce 2016 poprvé dosáhne jedné miliardy dolarů, a to s obratem zhruba 700 milionů USD za prodaný hardware a zbývajících tržbami za jeho obsah. Patnácté vydání [Prognóza pro technologie, média a telekomunikaci \(TMT\)](#), zprávy společnosti Deloitte, očekává prodej téměř 2,5 milionu sluchátkových sad pro použití ve virtuální realitě a deset milionů kopií her. Zpráva dále předpokládá, že se o většinu tržeb v oblasti virtuální reality postarají kmenoví uživatelé spíše než příležitostní hráči počítačových her. To znamená, že zatímco některou z variant virtuální reality si může vyzkoušet jakýkoli vlastník chytrého telefonu, o většinu tržeb v této oblasti se spíše než miliardy uživatelů pravděpodobně postarají pouhé desítky milionů uživatelů.

„Očekáváme, že virtuální realita dosáhne v roce 2016 tržeb na úrovni více než miliardy dolarů. Z dlouhodobého hlediska však bude bojovat o dosažení rozsahu a všudypřítomnosti srovnatelné s chytrými telefony, počítači či televizemi,“ uvedl Petr Viktora, partner, který vede poradenský tým Deloitte Digital. *„S ohledem na zdokonalování a rozvoj má technologie, která uživatelům umožní prožít nové zkušenosti, potenciál k širšímu zavedení na celém světě,“* dodal Petr Viktora.

„V kognitivních technologiích, jakými jsou počítačové vidění, zpracování přirozeného jazyka nebo strojové učení, spatřujeme významný potenciál růstu. Očekává se, že 80 ze 100 hlavních softwarových společností bude letos kognitivní technologie využívat, čímž dojde k uvolnění potenciálu internetu věcí - to může dokonce vést k proměně programování, jak ho známe dnes. Zatímco ze strany uživatelů se kognitivním technologiím dostane možná méně přímé pozornosti než novým sluchátkovým sadám pro virtuální realitu, z dlouhodobého hlediska budou tyto technologie nabývat pro společnosti i uživatele mnohem většího významu,“ doplnil Zdeněk Křížek, partner v oddělení ICT poradenství a řízení rizik ve společnosti Deloitte.

Generace Y nemusí být generací „post-počítačovou“

Zpráva kromě prognóz týkajících se virtuální reality naznačuje, že zatímco je generace Y generací chytrých telefonů, předpokládá se, že mladší příslušníci generace Y (lidé ve věku 18-24 let) budou v roce 2016 tou věkovou skupinou, která bude využívat počítače ze všech nejvíce.

Další závěry Prognóz pro technologie, média a telekomunikaci společnosti Deloitte pro rok 2016 zahrnují:

Technologie

- **Ženy v IT: jde o vzdělání, avšak zároveň o víc než jen to** – Očekává se, že do konce roku 2016 budou ve vyspělých zemích ženy zastávat méně než 25 procent pozic v oblasti informačních technologií (IT). Toto číslo je obdobné jako v roce 2015, a mohlo by být dokonce nižší.
- **Kognitivní technologie vedou ke zdokonalování softwaru** – 80 ze 100 největších světových softwarových společností pravděpodobně v roce 2016 vybaví své produkty kognitivními technologiemi, jako jsou strojové učení, zpracování přirozeného jazyka či rozpoznání řeči. Oproti roku 2015, kdy produkty a služby využívající jednu nebo více kognitivních technologií uvedlo na trh 64 ze 100 hlavních výrobců, se jedná o 25procentní nárůst.
- **Bezkontaktní platby (Touch Commerce): provádění bezkontaktních plateb pomocí mobilních telefonů raketově stoupá** – Počet osob, které využívají služeb třetích stran pro bezkontaktní platbu pomocí mobilních přístrojů (chytrých telefonů a tabletů), zaznamenaná v roce 2016 nárůst o 150 procent a dosáhne 50 milionů pravidelných uživatelů. Touch commerce umožňuje prodejčům využívat narůstajícího počtu zákazníků využívajících mobilní přístroje k prohlížení stránek obchodníků, kde je těchto transakcí především z důvodu zdlouhavého procesu platby pomálu.
- **Grafen: výzkum nyní, využití v příštím desetiletí** – Zatímco se celkový objem trhu s grafenovým materiálem bude v roce 2016 pohybovat v několika málo desítkách milionů dolarů, náklady na výzkum a vývoj budou v tomto roce dosahovat stovek milionů dolarů. Ze střednědobého hlediska může být grafen využit při výrobě produktů v hodnotě mnoha miliard dolarů ročně – může však uběhnout několik desetiletí, než bude potenciál tohoto materiálu plně využit.

Média

- **Mobilní blokátory reklam: zachránění aplikací?** – Očekává se, že blokátor reklam budou na konci roku 2016 využívat pouze 0,3 procenta všech majitelů mobilních přístrojů. Tím je ohroženo méně než 100 milionů USD (0,1 procenta) z reklamního trhu pro mobilní přístroje (chytré telefony a tablety) o celkovém objemu 70 miliard USD.
- **Mobilní hry: v čele, avšak méně lukrativní** – Mobilní telefony (chytré telefony a tablety) se v roce 2016 pravděpodobně stanou hlavní herní platformou z hlediska tržeb softwarových firem: Očekává se, že budou generovat tržby ve výši 35 miliard USD, což oproti roku 2015 představuje nárůst o 20 procent. Tato částka je srovnatelná s očekávanými tržbami za počítačové hry ve výši 32 miliard USD a tržbami za hry pro konzole ve výši 28 miliard USD, které oproti předchozímu roku představují nárůst o pouhých pět a šest procent. Průměrný zisk z jedné hry se však platformu od platformy může značně lišit.
- **E-sporty: větší a menší, než si myslíte** – E-sporty v roce 2016 zřejmě na celém světě utrží 500 milionů USD, což oproti tržbám ve výši 400 milionů USD v roce 2015 představuje nárůst o 25 procent, a počet pravidelných či příležitostných diváků se vyšplhá k 150 milionům. Tyto očekávané tržby představují pouhý zlomek obrátu v ligách hlavních sportů, jako jsou fotbal, americký fotbal, basketbal, baseball či lední hokej, jejichž tržby se pohybují od čtyř do 30 miliard USD.
- **Evropský fotbal dosáhne tržeb ve výši 30 miliard USD** – V sezóně 2016/2017 dosáhne evropský fotbalový trh poprvé výše 30 miliard USD, což představuje nárůst o osm miliard USD, podobně jako v sezóně 2011/2012, a složený roční nárůst o sedm procent.

- **Cenu za stabilní tržby pokladen s ohledem na digitální média získává...** – Očekává se, že v roce 2016 klesne ve Spojených státech a Kanadě zisk ze vstupného o zhruba tři procenta na 10,6 miliard USD za 1,3 miliardy prodaných vstupenek.
- **US TV: eroze, nikoli imploze** – Tradiční americký televizní trh, který se v roce 2016 s obratem zhruba 170 miliard USD stane největším na světě, zaznamená v tomtéž roce erozi nejméně v pěti oblastech: počtu platících diváků, podílu placené televize v procentech v rámci celkové populace, průměrné výši měsíčního účtu za televizi, uživatelích přecházejících kvůli sledování televize na antény a živé sledování a sledování televize v časovém posunu u celé populace, zejména potom u mladších příslušníků generace Y ve věku 18 – 24 let.

Telekomunikace

- **Počátek věku gigabitového internetu: každý bit se počítá** – Očekává se, že počet internetových spojení o rychlosti jednoho gigabitů za sekundu (Gbit/s) dosáhne do konce roku deseti milionů, což představuje desetinásobný nárůst; u zhruba 70 procent spojení se pravděpodobně bude jednat o spojení v domácnostech. Narůstající poptávka bude podporována rostoucí dostupností a klesajícími cenami. Předpokládá se, že do roku 2020 bude síť nabízejících gigabitový tarif využívat zhruba 600 milionů předplatitelů, což představuje většinu všech napojených domácností na světě.
- **Chytré telefony z druhé ruky: trh o objemu 17 miliard USD, o kterém jste možná nikdy neslyšeli** – Předpokládá se, že v roce 2016 uživatelé prodají přímo nebo na protiúčet přibližně 120 milionů použitých chytrých telefonů, čímž jejich majitelé utřídí více než 17 miliard USD. Oproti 80 milionům chytrých telefonů obchodovaných v roce 2015 v celkové hodnotě 11 miliard USD se tak jedná o výrazný nárůst. Co víc, deset procent nových prémiových chytrých telefonů (v hodnotě 500 USD nebo vyšší) zakoupených v roce 2016 vystřídá za dobu své použitelnosti tři nebo více majitelů.
- **Sdílení fotografií: biliony a stále víc** – V roce 2016 se očekává, že dojde ke sdílení či úschově 2,5 bilionu fotografií on-line, což oproti předchozímu roku představuje 15procentní nárůst. U více než 90 procent těchto fotografií se bude jednat o fotografie z chytrých telefonů; zbylých deset procent fotografií bude pocházet z digitálních zrcadlovek, kompaktních fotoaparátů, tabletů a laptopů. Tento odhad nezahrnuje biliony fotografií, jež zůstanou uloženy v pamětech přístrojů.
- **„Data exclusives“ na vzestupu** – Zhruba 26 procent uživatelů chytrých telefonů na rozvinutých trzích nebudou v určitém týdnu roku 2016 využívat tradičního způsobu komunikace prostřednictvím telefonních hovorů. Tyto osoby, známé jako „data exclusives“, komunikovat nepřestaly, nahrazují však tradiční telefonní hovory kombinací zahrnující posílání SMS zpráv a „přehnané“ využívání hlasových či video služeb.
- **VoLTE / VoWiFi: kapacita, dosah a potenciál** – Sto mobilních operátorů po celém světě bude na konci roku 2016 nabízet alespoň jednu hlasovou službu v rámci balíčku, což je dvojnásobek oproti předchozímu roku, a šestkrát více než na začátku roku 2015. Zpráva odhaduje, že službu Hlas přes WiFi (Voice over WiFi, VoWiFi) a/nebo Hlas přes LTE (Voice over LTE, VoLTE) bude využívat zhruba 300 milionů zákazníků - dvakrát víc než na začátku roku a pětkrát víc než na začátku roku 2015.

V 15. vydání globální zprávy společnosti Deloitte Prognózy pro technologie, média a telekomunikace na rok 2016 jsou zveřejněny 12-18 měsíční prognózy týkající se klíčových trendů v oblasti technologií, médií a telekomunikací.

Úplné znění globální zprávy Prognózy pro technologie, média a telekomunikace na rok 2016 viz: www.deloitte.com/tmtpredictions.

Kontaktní osoba:	Lukáš Kropík
Pozice:	PR manažer
Tel:	+420 246 042 488
Mob:	+420 775 013 139
Email:	lkropik@deloittece.com

Deloitte označuje jednu či více společností Deloitte Touche Tohmatsu Limited, britské privátní společnosti s ručením omezeným zárukou („DTTL“), jejich členských firem a jejich spřízněných subjektů. Společnost DTTL a každá z jejich členských firem představuje samostatný a nezávislý právní subjekt. Společnost DTTL (rovněž označovaná jako „Deloitte Global“) služby klientům neposkytuje. Podrobný popis právní struktury společnosti Deloitte Touche Tohmatsu Limited a jejích členských firem je uveden na adrese www.deloitte.com/cz/onas.

Společnost Deloitte poskytuje služby v oblasti auditu, daní, poradenství a finančního a právního poradenství klientům v celé řadě odvětví veřejného a soukromého sektoru. Díky globálně propojené síti členských firem ve více než 150 zemích a teritoriích má společnost Deloitte světové možnosti a poskytuje svým klientům vysoce kvalitní služby v oblastech, ve kterých klienti řeší své nejkompexnější podnikatelské výzvy. Přibližně 200 000 odborníků usiluje o to, aby se společnost Deloitte stala standardem nejvyšší kvality.

Společnost Deloitte ve střední Evropě je regionální organizací subjektů sdružených ve společnosti Deloitte Central Europe Holdings Limited, která je členskou firmou sdružení Deloitte Touche Tohmatsu Limited ve střední Evropě. Odborné služby poskytují dceřiné a přidružené podniky společnosti Deloitte Central Europe Holdings Limited, které jsou samostatnými a nezávislými právními subjekty. Dceřiné a přidružené podniky společnosti Deloitte Central Europe Holdings Limited patří ve středoevropském regionu k předním firmám poskytujícím služby prostřednictvím více než 5 000 zaměstnanců ze 41 pracovišť v 17 zemích.