

Změnový protokol Koncepce rozvoje audiovize

Číslo protokolu	4/2026	
Číslo a název opatření	dílčí úpravy textu KRA tak, aby zahrnula, popř. nediskriminovala videohry v částech nevyžadujících samostatné (pod)kapitoly	
Řešený problém	implementace videoher do textu KRA	
Cílové skupiny	videoherní sektor	
Vstupy	Studie pro strategické zařazení videoherního průmyslu do veřejné podpory Státního fondu audiovize (Univerzita Karlova, 2026); připomínky radních z Rady pro podporu animace a videoher a Rady pro podporu infrastruktury	
Aktivita	–	
Výstupy	dílčí úpravy textu (rozpis níže)	
Výsledky	–	
Dopady	–	
Předpoklady	–	
Vnější faktory a rizika	–	
Vazby na jiná opatření	–	
Možné nežádoucí důsledky	–	
Indikátory	–	
Zdroje dat	–	
Kdy je opatření reálně hodnotitelné	evaluace KRA ex post	
Vlastník protokolu	Veronika Lengálová, vedoucí Oddělení koncepcí a analýz	
Výsledná úprava KRA		
str. a sekce/kapitola/atd.	původní text	nový text
Str. 8 1.4 Uživatelé KRA	Část dotčených subjektů lze popsat na základě hodnotového řetězce. Hodnotový řetězec AV průmyslu je v porovnání s jinými	Část dotčených subjektů lze popsat na základě hodnotového řetězce. Hodnotový řetězec AV průmyslu je v porovnání s jinými

	odvětvími poměrně složitý. V současné době navíc v reakci na změny související s expanzí nových technologií (např. VOD) dochází k postupné změně zavedených obchodních modelů. I když takové inovace nabízí nové zdroje příjmů pro vlastníky obsahu, mění povahu obchodních vztahů, včetně způsobu financování nové produkce AV děl.	odvětvími poměrně složitý. V současné době navíc v reakci na změny související s expanzí nových technologií (např. VOD) dochází k postupné změně zavedených obchodních modelů. I když takové inovace nabízí nové zdroje příjmů pro vlastníky obsahu, mění povahu obchodních vztahů, včetně způsobu financování nové produkce AV děl. V případě videoher se oproti filmu a televizní tvorbě jedná o zcela svébytné mechanismy financování, distribuce a obchodu, které neodpovídají dosavadním zkušenostem Fondu (více o hodnotovém řetězci videoherního průmyslu v kapitole 2.5).
str. 21 1.5 Ostatní relevantní strategické dokumenty	Ze svých kulturních rozpočtů dále financují filmové festivaly, které se konají přímo v daném regionu, případně festivaly, jejichž ozvěny jsou v daném území promítány.	Ze svých kulturních rozpočtů dále financují festivaly, které se konají přímo v daném regionu, případně festivaly, jejichž ozvěny jsou v daném území promítány. (smazáno "filmové")
str. 23 2. Analytická část	Pozn.: Vzhledem k teprve nedávnému rozšíření oblasti podpory audiovize o videoherní průmysl v poslední fázi legislativního procesu (tedy až po uzavření smluv na zpracování analýz, ze kterých je KRA realizována) a zejména kvůli tomu, že Evropská komise doposud²⁵ nevydala kladné rozhodnutí o schválení příslušného režimu veřejné podpory, je analytická část této koncepce rozvoje audiovize (KRA) zaměřena především na vývoj, výrobu, distribuci či uvádění filmových a televizních děl. Analýza historického ani očekávaného vývoje videoherního průmyslu není prozatím do analytické části této KRA explicitně zařazena. Předpokládá se však, že v rámci	Pozn.: Vzhledem k rozšíření oblasti podpory audiovize o videoherní průmysl v poslední fázi legislativního procesu (tedy až po uzavření smluv na zpracování analýz, ze kterých byla původní podoba KRA sestavena) a zejména kvůli tomu, že Evropská komise dosud²⁵ nevydala kladné rozhodnutí o schválení příslušného režimu veřejné podpory, byla analytická část koncepce rozvoje audiovize (KRA) v předchozí verzi zaměřena především na vývoj, výrobu, distribuci či uvádění filmových a televizních děl, bez explicitního zařazení analýzy videoherního průmyslu. Fond nyní disponuje studií videoherního průmyslu zpracovanou v roce 2026 týmem

	budoucích aktualizací KRA (první s předběžným termínem v červenci 2026) se jim bude KRA věnovat detailněji tak, aby se videoherní průmysl postupně stal součástí strategického výhledu audiovizuální tvorby, a to s využitím Analýzy zpracované H. Bendovou. Z dlouhodobého hlediska tak postupně dojde k redefinování pojetí audiovizuálního průmyslu, aby reflektovalo novou realitu digitální tvorby se všemi významnými přínosy videoherního průmyslu ve formě inovací, kreativity, exportního potenciálu či tvorby pracovních míst. Úkol zpracování textace analytické části je součástí strategického cíle A, specifického cíle 7 této KRA.	J. Švelcha (UK), která navazuje na dřívější analýzu H. Bendové a zahrnuje přehled zahraničních programů podpory, výzkum potřeb českých herních vývojářů a vývojářek i analýzu odvětví z perspektivy hodnotového řetězce. Na jejím základě je do analytické části KRA nově zařazena první charakteristika videoherního průmyslu (viz kap. 2.5). Strategická část KRA věnovaná videohram (Strategický cíl A, Specifický cíl 7) bude i nadále rozpracovávána postupně, v návaznosti na výsledek notifikačního procesu u Evropské komise, resp. nové znění směrnice o blokových výjimkách (GBER), který k datu zpracování tohoto dokumentu ještě nebyl ukončen – teprve po jeho dokončení bude možné definovat konkrétní parametry veřejné podpory. Z dlouhodobého hlediska tak postupně dojde k redefinování pojetí audiovizuálního průmyslu, aby reflektovalo novou realitu digitální tvorby se všemi významnými přínosy videoherního průmyslu ve formě inovací, kreativity, exportního potenciálu či tvorby pracovních míst.
str. 46 2.3.1.1. Podpora druhové pestrosti	Zároveň deklaroval institucionální zájem na vytvoření doposud neexistujícího prostoru pro rozvoj nových formátů (televizní díla, nová média apod.).	Zároveň deklaroval institucionální zájem na vytvoření doposud neexistujícího prostoru pro rozvoj nových formátů (televizní díla, nová média, videohry apod.). (doplněny "videohry")
str. 60 2.4 Identifikace problematických oblastí, které budou řešeny v rámci KRA		přidán bod H. Ve vztahu k videohram čelí národní audiovizuální fondy v Evropě vysoce různorodému systému podpory bez jednotného evropského rámce, chybějícímu nástroji parafiskálních poplatků či nedostatku srovnávacích dat o zahraničních systémech podpory

		videoher.
str. 113 3.4 Strategický cíl B – Stabilita vybraných prvků infrastruktury	Podpora vývoje a výroby audiovizuálních děl by neměla smysl, pokud by Fond zároveň nepodporoval infrastrukturní projekty, jakými jsou • distribuce do kin, • distribuce na platformy VOD, • vzdělávání, • modernizace a digitalizace kin, • propagace českých AV děl v zahraničí, • pořádání filmových festivalů, • ochrana autorských práv a další.	Podpora vývoje a výroby audiovizuálních děl by neměla smysl, pokud by Fond zároveň nepodporoval infrastrukturní projekty, jakými jsou • distribuce do kin, • distribuce na platformy VOD, • vzdělávání profesionálů v audiovizí, • modernizace a digitalizace kin, • propagace českých AV děl v zahraničí, • pořádání festivalů v oblasti audiovize, • ochrana autorských práv a další.
str. 114 Specifický cíl 8 – Adekvátní podpora všech infrastrukturních aktivit...	V kontextu již stanovených specifických cílů v oblasti podpory vývoje a výroby v této KRA se na základě evaluace dosavadního fungování Fondu ukazuje jako klíčová podpora vzdělávání filmových profesionálů, podpora filmových festivalů a podpora propagace.	V kontextu již stanovených specifických cílů v oblasti podpory vývoje a výroby v této KRA se na základě evaluace dosavadního fungování Fondu ukazuje jako klíčová podpora vzdělávání profesionálů v audiovizí , podpora festivalů a podpora propagace.
str. 115 Specifický cíl 8 – Adekvátní podpora všech infrastrukturních aktivit definovaných v zákoně o audiovizí	Pro nadcházející období tří nejbližších KK se jeví jako vhodné zachovat kontinuitu a zčásti pokračovat v podpoře v její dosavadní struktuře. Je však žádoucí zpřesnit vymezení některých výzev tak, aby žádosti byly podávány do těch, kam skutečně věcně patří, a zrevidovat jejich alokaci. Vyhlášení nových výzev, které byly připraveny během transformace a jejichž implementace bude vhodná již v průběhu roku 2026, se plánuje pro oblast distribuce a propagace.	Pro nadcházející období tří nejbližších KK se jeví jako vhodné zachovat kontinuitu a zčásti pokračovat v podpoře v její dosavadní struktuře. Je však žádoucí zpřesnit vymezení některých výzev tak, aby žádosti byly podávány do těch, kam skutečně věcně patří, a zrevidovat jejich alokaci. V tomto období bude také důležité postupně integrovat do dosavadních infrastrukturních okruhů videoherní projekty, které jsou zásadní pro řešení problematických oblastí identifikovaných v podkapitole 2.5.5. Vyhlášení nových výzev, které byly připraveny během transformace a jejichž implementace bude vhodná již

		v průběhu roku 2026, se plánuje pro oblast distribuce a propagace.
str. 115 Opatření 8.1: Alokovat prostředky na podporu nových typů projektů...	U výzev, v jejichž rámci je podporováno vzdělávání filmových profesionálů, je situace komplikovanější	U výzev, v jejichž rámci je podporováno vzdělávání profesionálů v audiovizi , je situace komplikovanější
str. 117 Specifický cíl 9 – Kontinuita a inovace v oblasti klasické a online distribuce, tj. v kinech, na VOD platformách či na herních platformách	V dalším období od roku 2027 by bylo vhodné analyzovat potřeby televizního a herního trhu a připravit aktualizaci KRA v oblasti distribuce s ohledem na podporu zpřístupňování AV děl v těchto segmentech, pokud bude potřeba takovou podporu zavést.	DOPLNĚNA VĚTA: V roce 2026 byla provedena analýza herního sektoru s konstatováním, že distribuce her je primárně online a přístup k distribučním platformám je víceméně přímý a globální. Ovšem slabým místem je spolupráce s herními publishery a viditelnost českých her. SFA se tedy zaměří na propagaci a publishing, dále viz Opatření 10.1.
str. 122 Opatření 9.3 – Revize podpory filmových festivalů	Obecně je možné pokračovat v dosavadní praxi podpory široké škály festivalů tak, aby zůstala zachovaná hustá síť specializovaných i širěji rozkročených festivalů a přehlídek.	Obecně je možné pokračovat v dosavadní praxi podpory široké škály festivalů tak, aby zůstala zachovaná hustá síť specializovaných i širěji rozkročených festivalů a přehlídek. Zároveň je třeba počítat s tím, že se škála festivalů po úspěšné notifikaci videoher rozšíří o žadatele z řad videoherních akcí.
atr. 123 Specifický cíl 10 – Posílení propagace, výzkumu a reflexe stavu českého AV prostředí	výzkumu a konferencí v oblasti filmové vědy.	výzkumu a konferencí v oblasti audiovize a v oblasti filmové vědy.
str. 124 Specifický cíl 10 – Posílení propagace, výzkumu a reflexe stavu českého AV prostředí		DOPLNĚNO na konci sekce: Rozvoj v sektoru, výměna zkušeností, získávání nových informací a trendů probíhá v oblasti videoher zejména na profesionálních konferencích (oproti filmovým festivalům), v ČR dlouhodobě existují dvě herní konference GDS (Praha) a Game Access (Brno). Iniciativami v oblasti herní infrastruktury jsou také spolky, které se věnují archivační nebo také propagační činnosti jako jsou Visiongame nebo Herní archiv (spolek Herní

		historie).
str. 124 Opatření 10.1 – Posílení financování propagace českých AV děl na zahraničních festivalech, trzích a při nominacích na zahraniční filmové ceny	Opatření 10.1 – Posílení financování propagace českých AV děl na zahraničních festivalech, trzích a při nominacích na zahraniční filmové ceny	Opatření 10.1 – Posílení financování propagace českých AV děl na zahraničních festivalech, trzích a při nominacích na zahraniční audiovizuální ceny
str. 125 Opatření 10.1 – Posílení financování propagace českých AV děl na zahraničních festivalech, trzích a při nominacích na zahraniční filmové ceny	V budoucnu by měl být seznam rozšířen i o domácí a zahraniční festivaly televizních děl.	V budoucnu by měl být seznam rozšířen i o domácí a zahraniční festivaly televizních děl a videoher.
str. 125 Opatření 10.1 – Posílení financování propagace...	Nově budou podporována i televizní díla.	Nově budou podporována i televizní díla a videohry.
str. 129 Specifický cíl 11 – Kontinuita a rozvoj v oblasti vzdělávání profesionálů v audiovizi a v oblasti AV výchovy		před odstavcem "V případě filmové výchovy..." VLOŽEN NOVÝ ODSTAVEC: Nově se do systému podpory vzdělávání dostávají také videohry. V tomto sektoru jako mimoškolní vzdělávání fungují například inkubátory a akcelerátory, zaměřující se více na podnikatelské, manažerské a marketingové know-how. V ČR jsou na počátku svého fungování a jsou zatím zaměřeny ryze na české účastníky (GameBaze Brno, Pražský herní akcelerator Praha, MSIC Game Accelerator Ostrava).
str. 129 Opatření 11.1 – Změny ve struktuře výzev v oblasti vzdělávání a navýšení alokace	Vedle přesunu platform pod výzvu na podporu celoroční činnosti bude dalším krokem navýšení alokace výzvy na podporu vzdělávání, v jejímž rámci by se dále o dotace ucházely jednorázové projekty zaměřené výhradně na aktivity pro české filmové profesionály.	Vedle přesunu platform pod výzvu na podporu celoroční činnosti bude dalším krokem navýšení alokace výzvy na podporu vzdělávání, v jejímž rámci by se dále o dotace ucházely jednorázové projekty zaměřené výhradně na aktivity pro české profesionály. (smazáno "filmové")
str. 130 Tabulka 16: Cíle a indikátory v jednotlivých výzvách na podporu vzdělávání profesionálů v audiovizi a AV výchovy	Podpora celoročních institucí - cloupec Cíle Podpora kontinuity a rozvoje klíčových institucí, které systematicky přispívají k podpoře audiovizuální kultury a	Podpora kontinuity a rozvoje klíčových institucí, které systematicky přispívají k podpoře audiovizuální kultury a vzdělávání, podpora platform pro vzdělávání profesionálů v

	vzdělávání, podpora platform pro vzdělávání filmových profesionálů, profesních asociací a institucí v oblasti filmové a mediální výchovy	audiovizí profesních asociací a institucí v oblasti filmové a mediální výchovy
tamtéž	Filmové vzdělávání	Vzdělávání v oblasti audiovize
tamtéž	Podpora činnosti institucí - sloupec Cíle	DOPLNĚNO V případě nových projektů v oblasti videoher počet návštěvníků a diverzita programu.
str. 131 Opatření 11.1 – Změny ve struktuře výzev v oblasti vzdělávání a navýšení alokace	vývoj v oblasti diverzity programů pro vzdělávání filmových profesionálů	vývoj v oblasti diverzity programů pro vzdělávání profesionálů v audiovizí
str. 171 Opatření 14.1 – Revize úkolů a činností CFC a CFCOM	Jelikož činnost CFC je úzce provázána s činností profesních organizací, je žádoucí plánovanou strategii konzultovat i s APA nebo dalšími subjekty.	Jelikož činnost CFC je úzce provázána s činností profesních organizací, je žádoucí plánovanou strategii konzultovat i s APA, videoherními organizacemi nebo dalšími subjekty.