

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko – správní

Akcie herního průmyslu

Matěj Jiran

Bakalářská práce
2021/2022

Univerzita Pardubice
Fakulta ekonomicko-správní
Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Matěj Jiran**
Osobní číslo: **E19315**
Studijní program: **B0413A050008 Ekonomika a management**
Studijní obor: **Ekonomika a provoz podniku**
Téma práce: **Akcie herního průmyslu**
Zadávací katedra: **Ústav podnikové ekonomiky a managementu**

Zásady pro vypracování

Cílem práce je investování do vybraných akcií společností působících v oblasti herního průmyslu na vybraných akciových burzách ve světě a sestavení modelových portfolií z těchto zkoumaných akcií a jejich vyhodnocení s využitím hlediska času včetně uvedení vlastních formulací pro investory.

Osnova:

- Kapitálové trhy.
- Představení vybraných akciových společností.
- Investování do vybraných akcií herního průmyslu.
- Formulace vlastních doporučení pro investiční publikum.

Rozsah pracovní zprávy: **cca 35 stran**
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

JÍLEK, J. Akciové trhy a investování. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, 2009. 656 s. ISBN 978-80-247-2963-3.
MIRABILE, K. R. Exotic Alternative Investments: Standalone Characteristics, Unique Risks and Portfolio Effects. London: Anthem Press, 2021. 133 s. ISBN 978-1-78527-611-8.
SIEGEL, J. Investice do akcií: běh na dlouhou trať, Praha: Grada. 2011. 296 s. ISBN 978-80-247-3860-4.
SYROVÝ, P. Investování pro začátečníky. 3., přeprac. vyd. Praha: Grada Publishing, 2016. 128 s. ISBN: 978-80-271-0092-7.
VESELÁ, J. Investování na kapitálových trzích. 3. aktualiz.vyd. Praha: Wolters Kluwer, 2019. 713 s. ISBN 978-80-7598-212-4.

Vedoucí bakalářské práce: **Ing. Josef Novotný, Ph.D.**
Ústav podnikové ekonomiky a managementu

Datum zadání bakalářské práce: **1. září 2021**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2022**

prof. Ing. Jan Stejskal, Ph.D. v.r.
děkan

L.S.

Ing. Michaela Kotková Strítěská, Ph.D. v.r.
vedoucí ústavu

V Pardubicích dne 1. září 2021

Prohlašuji:

Práci s názvem Akcie herního průmyslu jsem vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 1. 11. 2022

Matěj Jiran v.r.

Rád bych poděkoval vedoucímu práce Ing. Josefu Novotnému, Ph.D. za vstřícný přístup a cenné rady při zpracovávání bakalářské práce.

ANOTACE

Cílem této bakalářské práce bylo investování do vybraných akcií herního průmyslu na burze Nasdaq. Vybrané akcie jsou posuzovány z hlediska času s uvedením modelových příkladů včetně formulace doporučení pro investory.

KLÍČOVÁ SLOVA

Akcie, cenné papíry, burza, obchodování

TITLE

Shares of gaming industry

ANNOTATION

The aim of this bachelor thesis was to invest in chosen gaming industry shares on the Nasdaq Stock Market. Chosen shares are consider according to the time criteria with the mention of model examples including recommendation for investors.

KEYWORDS

Shares, securities, stock exchange, trading

Obsah

ÚVOD	11
1 KAPITÁLOVÉ TRHY	12
1.1 Finanční trhy	12
1.2 Efektivnost finančních trhů	14
1.3 Burza	15
1.4 Burzovní indexy	16
1.5 Účastníci kapitálového trhu.....	16
1.6 Co je akcie.....	17
1.7 Akciové společnosti	18
1.8 Operace s akciemi	19
1.9 Oceňování akcií.....	19
1.10 Faktory ovlivňující tržní hodnotu akcie	21
1.11 Druhy akcií.....	22
1.12 Obecná pravidla investování	25
2 PŘEDSTAVENÍ VYBRANÝCH AKCIOVÝCH SPOLEČNOSTÍ.....	28
2.1 Activision Blizzard.....	28
2.2 Electronic Arts	29
2.3 Take Two Interactive Software	30
2.4 Zynga	30
2.5 Nintendo Co., Ltd.....	31
3 INVESTOVÁNÍ DO VYBRANÝCH AKCIÍ HERNÍHO PRŮMYSLU	33
3.1 Investování v krátkém období do akcií herního průmyslu	33
3.2 Investování ve středním období	35
3.3 Investování v dlouhém období	36
3.4 Porovnání s vybranými investicemi v dlouhém období	38
4 FORMULACE VLASTNÍCH DOPORUČENÍ PRO INVESTIČNÍ PUBLIKUM.....	45
ZÁVĚR	47
POUŽITÁ LITERATURA.....	48

SEZNAM ILUSTRACÍ

Obrázek 1 - Pohyb finančních prostředků mezi trhy a subjekty v ekonomice	12
Obrázek 2 - Rozdělení finančního trhu dle základních finančních investičních instrumentů ..	13
Obrázek 3 - Segmenty peněžního trhu.....	14
Obrázek 4 - Magický trojúhelník investování	26

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1 - Hrubý kapitálový výnos investora v krátkém období	33
Tabulka 2 - Shrnutí investice za krátký časový horizont.....	34
Tabulka 3 - Hrubý kapitálový výnos investora ve středním období.....	35
Tabulka 4 - Shrnutí investice za střední časový horizont	36
Tabulka 5 - Hrubý kapitálový výnos v dlouhém období herních akcií	36
Tabulka 6 - Shrnutí investice za dlouhý časový horizont.....	38
Tabulka 7 - Komparace akcií herního průmyslu s drahými kovy z hlediska výnosu.....	38
Tabulka 8 - Komparace akcií herního průmyslu s drahými kovy z hlediska ceny pořízení	39
Tabulka 9 - Komparace akcií herního průmyslu se zemědělskými komoditami z hlediska výnosu.....	40
Tabulka 10 - Komparace akcií herního průmyslu se zemědělskými komoditami z hlediska ceny pořízení	41
Tabulka 11 - Komparace akcií herního průmyslu s exchange traded fund z hlediska výnosu.....	41
Tabulka 12 - Komparace akcií herního průmyslu exchange traded fund z hlediska ceny pořízení	42
Tabulka 13 - Komparace akcií herního průmyslu s akciemi obchodních korporací	43
Tabulka 14 - Komparace akcií herního průmyslu s obchodními korporacemi z hlediska ceny pořízení	44
Tabulka 15 - Porovnání výnosů za sledovaný časový horizont.....	45
Tabulka 16 - Relativní výnos akcií v časovém horizontu.....	46

SEZNAM ZKRATEK A ZNAČEK

ATVI	Activision Blizzard
CZK	Česká koruna
EA	Electronic Arts
ETF	Exchange Traded Fund
NASDAQ	National Association of Securities Dealers Automated Quotations
NTES	NetEase
TER	Total Expense Ratio
TTWO	Take Two Interactive
USA	Spojené státy americké
USD	Americký dolar
ZNGA	Zynga

ÚVOD

V současné době je oblast herních společností velice populární a působí stále více na naše okolí. Hry, e – sport a streamovací platformy jsou neodmyslitelnou součástí každodenního života především u mladší generace. Společnosti pohybující se v této oblasti jsou tak velmi perspektivní a rozrůstají se velikou rychlostí a jejich vliv se začíná promítat i do dalších obchodních odvětví. Investování jako takové představuje pro většinu populace zhodnocení volných finančních prostředků. Investovat je možné do různých druhů cenných papírů, jako např. akcie či dluhopisy. Právě zmíněné akcie jsou podle většiny statistik nejvíce rizikové, ale mohou však přinést investorovi největší zisk.

Cílem této bakalářské práce je investování do vybraných akcií společností působících v oblasti herního průmyslu na vybraných akciových burzách ve světě a sestavení modelových portfolií z těchto zkoumaných akcií a jejich vyhodnocení s využitím hlediska času včetně uvedení vlastních formulací pro investory. Jednalo se o akcie společností Activision Blizzard, Electronic Arts, Zynga, Take – Two Interactive software a Nintendo.

Práce jako taková je rozdělena do dvou hlavních částí, jedná se o část teoretickou a praktickou. Teoretická část charakterizuje základní pojmy, které by měl investor před vstupem na kapitálový trh znát, jako finanční trh a jeho segmenty, rozdělení a rizika spojené s držetím akcií nebo kteří účastníci působí na kapitálovém trhu. Poté je zde definována akciová společnost a obecná pravidla investování, jež by měl investor dodržovat.

Praktická část se zabývá investováním na burzách Nasdaq, a to do portfolia složeného z pěti vybraných titulů, dle předem zvolených kritérií, které společnosti splňují. Na počátku jsou společnosti stručně představeny a poté za využití modelových příkladů jsou analyzovány. Tato část zahrnuje sledování vývoje kurzů za různý časový horizont a následné vyhodnocení výnosu či ztráty investice.

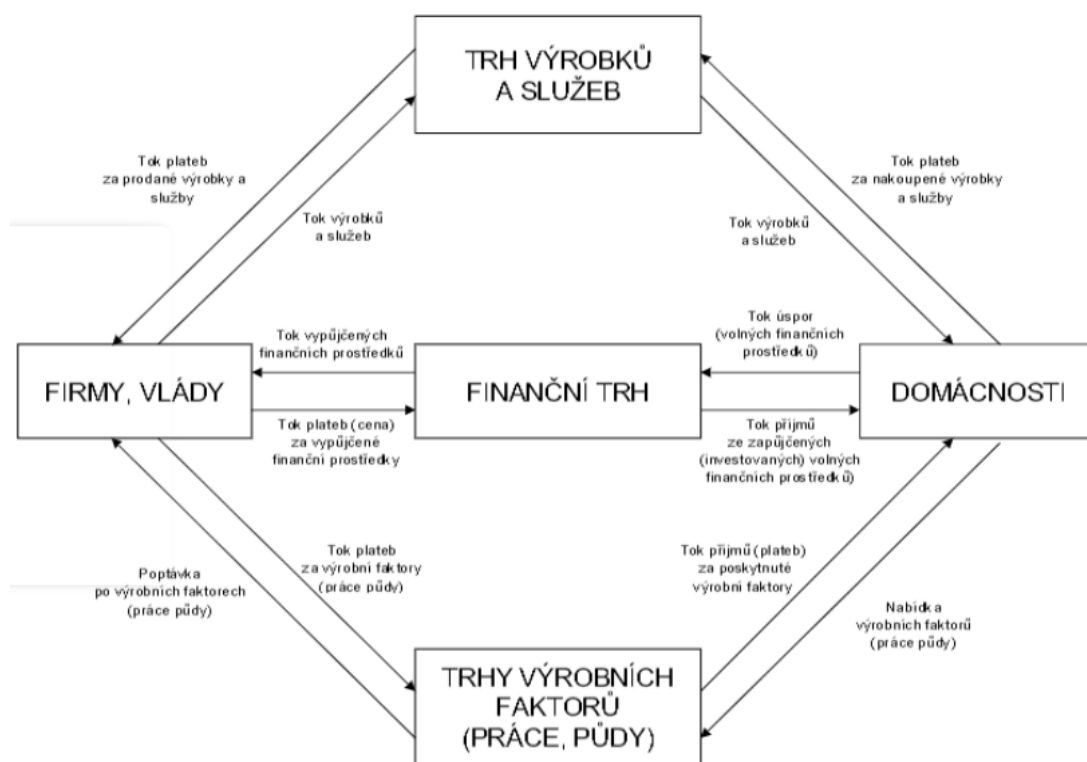
Závěrem bakalářské práce je shrnutí a vyhodnocení modelových příkladů, které investor provedl v různých časových horizontech. Konkrétně se jedná o krátké, střední a dlouhé období. Poté je zde provedena komparace akcií herního průmyslu s významnými dlouhodobými finančními instrumenty z hlediska ceny pořízení akcie a jejího výnosu za dlouhé období. Dále jsou formulovány vlastní doporučení pro obchod s akciemi, které patří do herního odvětví.

1 KAPITÁLOVÉ TRHY

1.1 Finanční trhy

Dle Veselé (2019) lze vymezit finanční trh jako souhrn investičních instrumentů a produktů, institucí, postupů a vztahů, při nichž dochází k přelévání volných finančních zdrojů mezi přebytkovými a deficitními jednotkami na dobrovolném smluvním základě. Tento pohyb je znázorněn na obrázku 1. V užší pojetí je možné také finanční trh definovat jako trh krátkodobých a dlouhodobých cenných papírů, trh finančních derivátů a dalších tržních segmentů v podobě devizového trhu a trhu reálných aktiv. V širším pojetí je pak do oblasti finančních trhů zahrnován rovněž trh krátkodobých a finančních úvěrů.

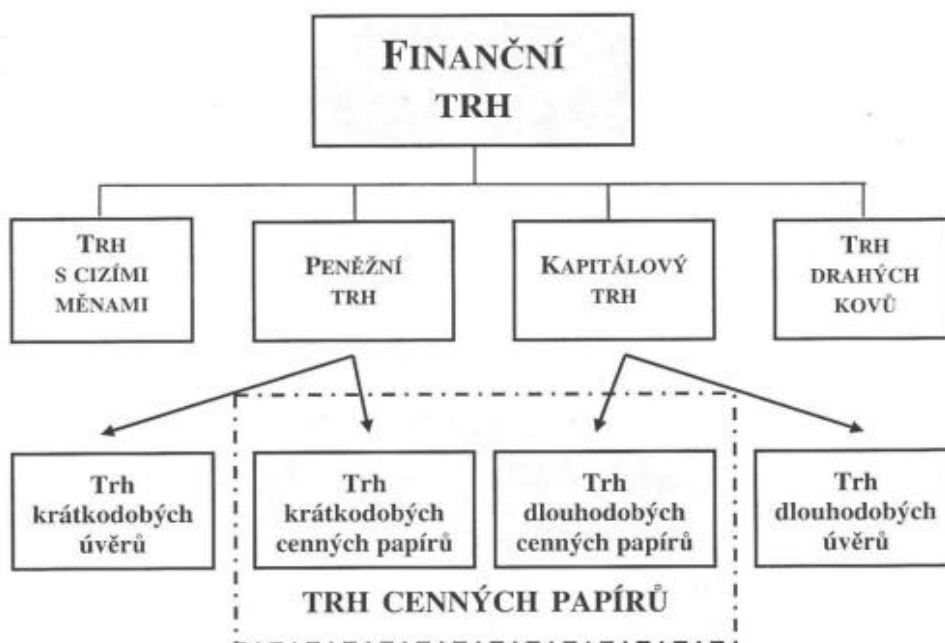
Obrázek 1 - Pohyb finančních prostředků mezi trhy a subjekty v ekonomice



Zdroj: Veselá (2019, s. 24)

Finanční trh je možné dělit z několika hledisek. Nejběžněji používané rozdělení vychází z druhů finančních instrumentů, se kterými se obchoduje na dílčích segmentech trhu. Rozdělení finančního trhu je vyobrazeno na obrázku 2.

Obrázek 2 - Rozdělení finančního trhu dle základních finančních investičních instrumentů



Zdroj: Rejnuš (2014, s. 54)

Kapitálový trh

Dle Nývltové a Režňákové (2007) kapitálový trh je trhem dlouhodobých finančních instrumentů, přičemž jako kritérium dlouhodobosti se zpravidla uvádí splatnost delší než jeden rok. Jako na každém segmentu finančního trhu se zde střetávají přebytkové a deficitní jednotky, mezi které téměř vždy vstupují finanční zprostředkovatelé. Za instrumenty kapitálového trhu, na jejichž základě dochází k přemísťování kapitálu lze považovat

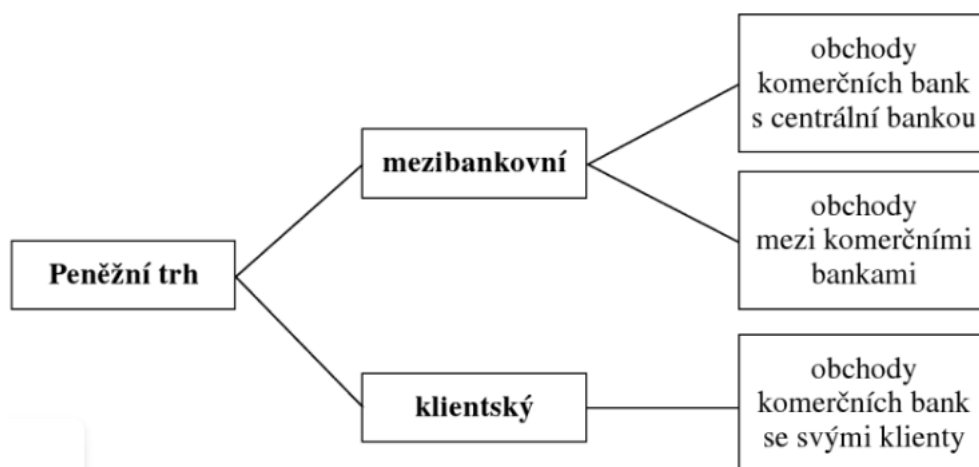
- Investiční cenné papíry – akcie dluhopisy a cenné papíry opravňující k nabytí cenných papírů – např. depozitní certifikáty.
- Cenné papíry vydávané fondem kolektivního investování.
- Deriváty – opce a finanční termínové smlouvy, které umožňují přenos rizika – např. futures a swapy.

Peněžní trh

Dle Poloučka (2009) peněžní trh představuje významnou součást finančního trhu. Střetává se na něm poptávka a nabídka hotovostních peněz a krátkodobých nástrojů finančního trhu se lhůtou splatnosti do jednoho roku. Peněžní trh však není situován na určité konkrétní místo, ale je tvořen sítí bank a dalších finančních zprostředkovatelů. Vzhledem ke krátké lhůtě splatnosti obchodovatelných nástrojů je peněžní trhem velice likvidním. Pro aktiva na tomto trhu jsou charakteristické vedle vysoké likvidity také jejich relativně nízké riziko a nízké úroky či výnosy. Z hlediska charakteru obchodů a jejich účelu je možno vymezit na peněžním trhu

dvě úrovně mezibankovní a klientský. Rozdělení segmentů na úrovni mezibankovního peněžního trhu zobrazuje obrázek 3.

Obrázek 3 - Segmenty peněžního trhu



Zdroj: Poloučka (2009, s. 74)

1.2 Efektivnost finančních trhů

Efektivní trh je typ trhu, který je již prakticky dosažitelnější, i když opět pouze ve výjimečných, ne zcela reálných podmínkách. Lze jej definovat jako trh, jehož ceny plně odrážejí všechny nejnovější, všem účastníkům trhu vždy dostupné informace, mezi nimiž nikdy nechybí žádná, která by mohla neočekávaně podstatnějším způsobem ovlivnit tržní ceny cenných papírů nebo výše úrokových sazeb. Proto také zde nemůže žádný prodávající ani kupující očekávat, že dosáhne na základě nějaké, pro obchodování důležité informace, vyššího výnosu než ostatní účastníci trhu (Rejnuš, 2014).

Dle Veselé (2019) na efektivnosti, které může být na finančním trhu za určitých podmínek dosaženo, je možné pohlížet z několika hledisek a ve vztahu k těmto různým úhlům pohledu pak je možné rozlišit a různé druhy efektivnosti. Z tohoto důvodu je možné na finančním trhu posuzovat:

- **Alokační efektivnost**, která vyžaduje, aby volné finanční prostředky byly přesunuty k deficitní jednotce, která nabídne nejvyšší rizikově očištěný výnos neboli nejvyšší zhodnocení vložených respektování při respektování rizika.
- **Operační efektivnost**, již je dosaženo, pokud jsou volné finanční prostředky od přebytkových jednotek k jednotkám deficitním alokovány s minimálními transakčními náklady.

- **Informační efektivnost**, jež je posuzována ve vztahu k rychlosti a adekvátnosti reakce kurzů investičních instrumentů (např. cenných papírů) na novou neočekávanou informaci.

1.3 Burza

Dle Revendy (2015) lze burzu cenných papírů definovat jako zvláštním způsobem organizované přímé či nepřímé shromáždění osob, které se koná pravidelně v určenou dobu a obchoduje se na něm s cennými papíry podle platných pravidel a burzovních předpisů. Burza cenných papírů umožňuje vlastníkům volných finančních prostředků investovat je do cenných papírů a současně jim zajišťuje transformaci finančních investic v likvidní prostředky. S postupným rozvojem tržní ekonomiky se burza cenných papírů stala jednou z nejdůležitějších institucí tržní ekonomiky a bývá tak označována za „barometr ekonomiky“ a má obchodní alokační, cenotvornou a spekulativní funkci.

Dle Nývtové a Řežňákové (2007) vychází regulační systém každé burzy z právního řádu dané země a opírá se o systém právních norem vztahujících se k fungování finančního trhu. Vychází z principu, že pouze přísná a nestranná a kvalifikovaně vykonávaná regulace kapitálových trhů, prováděná nezávislými a mocnými orgány, může zajistit rovné a spravedlivé možnosti všech investorů a nastolit tak na celém trhu cenných papírů podnikatelskou kulturu a etické chování, které zaručuje hladké a efektivní fungování.

Pro plynulý a bezchybný provoz burzy však nestačí samotná existence burzovních předpisů, ale je nutná i aplikace jejich sankce v případě jejího porušení. K tomuto účelu slouží vnitřní a vnější burzovní kontroly. Vnitřní kontrola je prováděna burzovními orgány a zahrnuje zajištění pořádku, zajištění dodržování burzovních předpisů a monitorování činnosti jednotlivých členů burzy a jejich zástupců na parketu. Vnější kontrola je pak prováděna určenými státními zástupci, často tzv. burzovními komisaři.

Podle Ekonomie.Topsid (2022) vznikaly burzy v různých zemích, za různých podmínek a v různých dobách a kvůli těmto faktorům existují dnes tyto typy burz:

- Francouzský typ – burza je všeobecně přístupná a obchoduje se prostřednictvím dohadců neboli senzalů, kteří jsou jmenováni správcem burzy a státním orgánem.
- Středoevropský typ – přístup mají pouze členové burzy a dohled vykonává státní komisař

- Angloamerický typ – přístup mají pouze členové křesel, kdy prostřednictvím křesel mohou obchodovat i nečlenové burzy. Stát zde nezasahuje do činnosti burzy.

1.4 Burzovní indexy

Dle Budíka (2011) jsou burzovní indexy slouží ke sledování vývoje burzovního trhu a tím pádem patří k významným nástrojům pro investiční rozhodování investorů. Každá burza pak konstruuje vlastní indexy podle potřeb svých členů a. Indexy jsou pro investory nástrojem pro rychlejší orientaci, než kdyby sledovali vývoj kurzů jednotlivých cenných papírů. Indexy na velkých mezinárodních burzách, na kterých se pak obchoduje s cennými papíry emitentů různých zemích světa jsou označovány, jako tzv. „světové indexy“ Tyto indexy pak následně srovnávají vývoje trhů cenných papírů s vývojem na národních trzích.

Dle Rejnuše (2014) existuje velmi mnoho druhů burzovních indexů. Nicméně přesto, že se konstruuje pro mnoho burzově obchodovatelných investičních instrumentů jako jsou obligace nebo komodity, za nejvýznamnější se jednoznačně považují indexy akciové. Indexy však nemusejí být konstruovány burzou. Indexy, které jsou oficiálně vytvářeny burzou jsou pak označovány jako „oficiální burzovní indexy“, ale mohou být vytvářeny i brokerskými společnostmi nebo ratingovými či tiskovými agenturami.

Dle Siegla (2011) nedochází ke zkreslení indexu, pokud jeho výkonnost může být investorem zopakována nebo naopak vyrovnána. Pro kopírování indexu musí být dopředu ohlášeno datum přidání a odstranění, takže nové akcie mohou být nakoupeny a odstraňované být prodány. Všechny hlavní indexy mohou být zkopírovány, důsledkem toho pak není žádný statický důvod věřit, že kapitalizační vážené indexy přinášejí zkreslený obrázek o výnosu trhu.

1.5 Účastníci kapitálového trhu

Dle Štýbra (2011) se na kapitálovém trhu jako takovém se pohybuje velké množství různých hráčů. Jejich rozpoznání a znalost chování je opěrným pilířem pro úspěšné obchodování na trzích. Existují i speciální metody obchodování, které se věnují přímo analyzování trhu a probíhajících obchodů, ve snaze identifikovat ty subjekty trhu, kteří jsou důležití. Tyto subjekty jsou zejména velcí hráči.

Broker

Broker neboli též zvaný „makléř“ fyzická či právnická osoba, která má oprávnění pro své zákazníky provádět obchody na finančních trzích. Za poplatek nebo spread pak následně vykonává nákupní a prodejní příkazy zákazníka. Většina brokerů funguje online a zároveň

nabízí obchodní software. Člověk k založení účtu potřebuje jen doklad totožnosti. Někteří brokeri nabízejí i demo účty, kde si lze jejich služby vyzkoušet nanečisto (Czechwealth, 2021).

Velcí hráči

Mezi velké hráče zařazujeme velké nadnárodní společnosti, které na trhu obchodují s finančními prostředky v řádu miliard korun každý den. Mezi tyto masivní investiční společnosti patří např. Goldman Sachs, JP Morgan, Deutsche Bank a další. V souvislosti s nimi je úzce spjat pojem „Market Maker“, což doslova vystihuje jejich činnost, protože jsou tvůrci trhu a způsobují pohyby na všech trzích napříč akciemi, měnami až ke komoditám. Poměr obchodů velkých hráčů oproti malým nelze změřit. Odhady se však pohybují kolem poměru 90 až 80 procent ve prospěch velkých hráčů (Štýbr, 2011).

Malí hráči

Ve skupině malých hráčů nachází většina lidí. Obsahuje samostatné obchodníky, začínající hráče i menší obchodní společnosti ale také brokery. Tato skupina se vyznačuje především tím, že není schopna pohnout trhem, určit jeho směr a stanovit trend dle své vlastní vůle. Malí hráči musí hledat, jak se pohybuje trh, a vymýšlet a přizpůsobovat svou strategii podle tohoto pohybu.

1.6 Co je akcie

Dle Hartmana (2018) lze akcii definovat jako cenný papír vydaný akciovou společností, s nímž jsou spojena práva jejího majitele:

- Podílet se na řízení společnosti – hlasovací právo, schvalování roční uzávěrky. Akcionáři spolurozhodují o výši dividendy, mohou požadovat vysvětlení a následně podávat své vlastní návrhy. Mají právo být voleni do představenstva dozorčí rady, kdy je počet hlasů dán zpravidla množstvím držených akcií.
- Podílet se na zisku například v podobě dividendy, kdy dividendový výnos není předem zaručen – dokonce ani v případě, kdy je společnost zisková, může management rozhodnout pro nevyplacení dividendy a zadržet zisky pro vytvoření fondu pro následné budoucí investice.
- Podílet se na likvidačním zůstatku při zániku společnosti. Při likvidaci společnosti nejprve uspokojí pohledávky věřitelů a následně až potom je zůstatek majetku rozdělen mezi akcionáře.

Není dán počet akcií, které by mohla teoreticky společnost maximálně nabídnout. Akcie mohou být také emitovány i opakovaně. Pro obchodování na burze je však důležité rozlišovat dva druhy podílů (Lynxbroker, 2022):

- Outstanding shares – celkový počet akcií, kdy je si však třeba uvědomit, že ne všechny akcie nabízené společností jsou veřejně obchodovatelné. Velký počet akcií je vlastněn majiteli společnosti.
- Floating shares – souhrn všech akcií, které jsou veřejně obchodovatelné. Počet všech aktuálně dostupných akcií k obchodování na burze. Float se neustále mění v čase.

Dle Hartmana (2018) u akcií rozlišujeme tyto druhy hodnoty:

- nominální – podíl na majetku akciové společnosti, který vyplývá z vlastnictví akcie a jedná se o součet nominálních hodnot všech akcií, který je roven výši základního vlastnictví,
- tržní – cena akcie (kurz akcie), za kterou se obchoduje na kapitálovém trhu,
- dividendovou – podíl zisku společnosti vyplácející z vlastnictví akcie.

1.7 Akciové společnosti

Dle Hartmana (2018) emisí akcií získávají společnosti potřebné zdroje pro financování výměnou zato, že se akcionář, který vlastní danou akcii společnosti stane jejím spoluvlastníkem. Tento krok je pak podstupován původními vlastníky společnosti za účelem navýšení základního kapitálu společnosti, nebo se v souvislosti se vstupem na burzu snaží prodat část podílu podniku, kterou společnost vlastní, a tím následně realizovat zisk ze své dřívější investice do podniku a svých vlastních aktivit. Původní vlastníci pak sami rozhodují, jak velkou část podniku uvolní dalším investorům.

Aby společnost mohla být považována za akciovou, musí splňovat nutná kritéria, které jsou pro její existenci jako takovou neodmyslitelná. Mezi tyto kritéria patří:

- právnická osoba,
- základní kapitál je rozvržený na akcie,
- akcionáři neručí za závazky akciové společnosti.

Dle Dědiče (2012) akciová společnost může vydávat akcie za jejich jmenovitou hodnotu (tj. částku, která odpovídá výši vkladu do základního kapitálu), ale může je vydávat i za hodnotu vyšší, než je jejich jmenovitá hodnota. Je však zakázáno vydávat akcie za částku nižší, než je jejich jmenovitá hodnota.

Částka, za kterou se pak akcie vydává se označuje jako emisní kurs akcie. Za hodnotu vyšší, než je hodnota akcie se zpravidla vydávají akcie, pokud dochází ke zvyšování kapitálu u takových akciových společnostech, které mají kurs akcií na regulovaných trzích větší, než je jejich jmenovitá hodnota.

1.8 Operace s akcemi

Štěpení akcií

Dle Jílka (2009) štěpením akcií rozumíme zvýšení počtu stávajícího počtu akcií na vyšší počet, což znamená, že se stávající akcie rozdělí na více akcií. Díky štěpení tak mohou menší investoři nakoupit tyto akcie, protože se pro ně stávají více dostupné, neboť se jejich tržní cena sníží. Pomocí štěpení však nedochází ke zvýšení majetku akcionáře. Důvody pro štěpení akcií jsou poměrně jednoznačné, dochází k němu proto, aby se mohly sloučit dvě emise akcií jednoho podniku, které však mají odlišnou jmenovitou hodnotu. Jedním z dalších důvodů může být zvýšení zájmu o jeho koupi. Nižší jmenovitá hodnota akcie znamená, že je levnější a dostupnější. Tím pádem akcionáři přijde jejich koupě výhodnější. Akcie s vysokou jmenovitou hodnotou jsou na trhu méně oblíbené, a tak u nich dochází k menšímu prodeji.

Spojení akcií

Dle Jílka (2009) spojením akcií rozumíme sloučení akcií na menší počet s vyšší jmenovitou hodnotou. Akciová společnost tak činí z důvodu potřeby snížit náklady na tisk listinných akcií. Po tomto kroku tedy dochází následně ke snížení transakčních poplatků. Důležité je si však uvědomit, že při spojení akcií se nemění výše majetkového podílu akcionáře.

Výměna akcií

Pokud valná hromada rozhodne o zrušení původní emise a nahradí ji novou emisí, nastává výměna. K tomuto kroku dochází především tehdy, pokud se mění forma, podoba nebo druh akcie. Důležité je však vědět, že základní kapitál jako takový zůstává stejný. Lhůta k předložení akcií k její výměně může začít nejdříve od následující ode dne, kdy účinnost stanov nabyla svého práva.

1.9 Oceňování akcií

Pokud se investor snaží zjistit jaká oceňovací metoda pro ohodnocení akcie je nejvhodnější, existuje určitý počet oceňovacích technik, které jsou v současné době dostupné. Existují jednodušší metody, kam můžeme zařadit poměrové modely, nebo složitější například v podobě modelů diskontovaného cash-flow. Bohužel neexistuje univerzální metoda, která by

se hodila do každé situace. Každá akcie je jiná a každé odvětví ekonomiky má jedinečné vlastnosti, které mohou vyžadovat různé oceňovací přístupy (Mesec, 2021).

Dle Financezlin (2021) je možné ocenit akcie podle:

- Ocenění akcie při fúzi.
- Odhadu ceny předmětu dražby.
- Stanovením kupní ceny mezi prodávajícím a kupujícím.
- Stanovením výše nepeněžního vypořádání při zrušení společnosti převodem jejího jmění na akcionáře.
- Stanovením přiměřené ceny v povinné nabídce převzetí.
- Stanovení přiměřené ceny ve veřejném návrhu smlouvy.

Dle Eakcie (2021) lze využít třech různých investičních metod pro oceňování akcií.

Technická Analýza

Tato metoda zaznamenává v grafické podobě vývoj tržních cen akcií a objem obchodování a z toho odhaduje budoucí trend. Studuje samotný trh a nikoli faktory, které ho ovlivňují. Za podmínky efektivního trhu je tato metoda bezcenná. Technická analýze se většinou chápe spíše jako doplněk fundamentální analýzy. Tržní cena pak doráží veškeré informace. Tržní akce lidí vykazují opakující se vlastnosti, které mají předvídatelnou hodnotu.

Na trhu se pak mohou vykytovat tři trendy:

- Primární trend – je nejdůležitější a trvá v rozmezí jednoho až tří let (býčí/medvědí trh), krátkodobější korekce primárního trendu – 3 týdny až 3 měsíce.
- Terciální trend – čím více důkazů technický analytik shromáždí na podporu určitého signálu, tím může být více přesvědčen o jeho platnosti. Tento princip je označován jako „princip potvrzení“ a je pravděpodobnější, když trend pokračuje.
- Vysoké objemy – obchodování ve dnech, kdy se ceny zvyšují a nízké objemy obchodování ve dnech, kdy se ceny snižují.

Psychologická analýza

Dle Veselé (2019) představuje psychologická analýza v porovnání s fundamentální a technickou analýzou spíše doplňkový a okrajový přístup, třebaže existenci působení psychologických faktorů na akciové kurzy v krátkodobém časovém horizontu analytici nevyklučují. Lidský faktor je totiž přítomen v procesu investování, neboť investování jako

takové je rozhodnutím subjektivním, které je ovlivňováno v nezanedbatelné míře lidskými emocemi. Touha investora po zisku může přirozeně přerůst ve zhoubnou lakotu a hrabivost, které zatemňují smysly a racionální úvahy investora do pozadí. Toto působení je velmi nebezpečné pro investora, a proto se někteří analytici snaží právě o psychologickou analýzu.

Fundamentální analýza

Dle Rejnuše (2014) lze tuto analýzu považovat za nejkompexnější druh akciové analýzy, která se v investiční praxi používá při přípravě zásadních investičních rozhodnutí. Fundamentální analýza je založena na předpokladu, že vnitřní hodnota (teoretická cena) akcie se liší od jejich aktuálních tržních cen (kurzů), za něž jsou obchodovány na veřejných (organizovaných) trzích. To znamená, že pokud je vnitřní hodnota akcie vyšší než její kurz, je akcie považována za podhodnocenou; je-li naopak ve srovnání s kurzem nižší, pak je považována za nadhodnocenou. Z uvedeného vyplývá, že základem pro pochopení fundamentální analýzy je správné chápání termínu „vnitřní hodnota akcie“.

1.10 Faktory ovlivňující tržní hodnotu akcie

Dle Veselé (2019) v praxi ovlivňuje tržní hodnotu firmy a akcie řada faktorů. Mezi nejvýznamnější patří konflikt zájmu mezi managementem a akcionáři, finanční struktura firmy, dividendová politika firmy, zisk, vyplácené dividenda či volba investiční strategie, kdy volba investiční strategie se posuzuje případ od případu z důvodu neustálého přizpůsobování se různým okolnostem a faktorů.

Konflikt zájmu v akciové společnosti

Vyplývá z oddělení vlastnictví a řízení společnosti. Akcionáři jsou zde vlastníky společnosti, ale zpravidla společnost jako takovou nespravují. Správa společnosti je totiž svěřena managementu – správcům, kteří jsou zaměstnanci akcionářů. Management tedy pro akcionáře spravuje jejich majetek za určitou odměnu. Do rozporu se tyto dvě strany dostávají především kvůli své odlišné mentalitě a představě o společnosti. Hlavním cíle akcionářů je maximalizace tržní hodnoty, zatímco hlavním cílem managementu je maximalizace užitku.

Dividendová politika

Je chápána jako finanční rozhodnutí, které přesně vymezuje, jaká část zisku bude přesně vyplacena v podobě dividend (dividendový výplatní poměr) a jaká část zisku bude zadržena na úrovni společnosti (podíl zadržného zisku na akcii). Problém nastává v okamžiku, kdy je potřeba přesně určit charakter vazby mezi tržní hodnotou firmy

a dividendové politiky. Tento problém nebyl do dnešních dnů stále vyřešen v uspokojivém měřítku. Finanční teoretici zde mluví o tzv. dividendové.

Finanční struktury

Lze jednoduše chápat jako součet kapitálové struktury firmy a krátkodobých závazků. Kapitálovou strukturou se potom rozumí souhrn celkového kapitálu, jímž je financován fixní majetek a trvalá součást oběžného majetku, přičemž kapitálová struktura představuje kombinaci vlastního i cizího majetku. Problém však nastává v moment, při položení otázky, jaký je vztah mezi tržní hodnotou a kapitálovou strukturou firmy. Odpověď na tuto otázku není vůbec jednoznačná a přirovnává se k hádance.

Dividenda

Jedním z nejdůležitějších determinantů tržní hodnoty firmy a akciových kurzů je dividenda. Akciové kurzy prudce reagují obzvláště na neočekávané změny v dividendách. Oznámení o náhlém poklesu dividend je poté provázeno poklesem akciových kurzů, a tedy následně i poklesem tržní hodnoty firmy. Naopak nečekané oznámení o prudkém navýšení dividend vede k růstu tržní hodnoty firmy a následně i k růstu akciových kurzů. (Siegel, 2011; Syrový, 2016).

Zisk

Významným determinantem tržní hodnoty firmy a její tržní ceny akcie je zisk. Růst předpokládaných zisků značí pro investory pozitivní informaci. Z této informace poté investor usuzuje kladné hospodářské výsledky společnosti a očekává následný růst akciového kurzu a tržní hodnoty společnosti. Pokud však nastane velmi neočekávaná změna ve smyslu překvapivě nízké nebo vysoké úrovně zisku, které společnost vykáže. Následuje v den oznámení zisku poměrně rozsáhlá a intenzivní reakce ovlivňující cenu akcie. (Mirabile, 2021).

1.11 Druhy akcií

Dle Synka et al. (2011, s. 53) může být akciový kapitál tvořen několika druhy, v České republice existují nejčastěji tři druhy akcií:

Základní (společné, kmenové)

Jedná se o největší skupinu, jejich majitelé mají právo na podíl ze zisku (po uspokojení prioritních akcií) za podmínky vytvoření zisku. Nesou největší riziko podnikání a proto je-li zisk vysoký, obdrží mnohem větší výnos než držitelé ostatních akcií. Kromě pravidelného výnosu ve formě dividend mohou prodejem svých akcií získat kapitálový výnos,

je-li burzovní cena vyšší než cena, za kterou své akcie nakoupili. Existuje několik druhů prioritních akcií, například u některých je obsaženo hlasovací právo a u jiných je zcela vyloučeno.

Dle Jílka (2009) je pak následně možné kmenové akcie rozlišit do těchto podob. Tyto podoby mohou pak být konkrétně:

- Kmenové akcie „A“ – struktura těchto akcií je stejná jako u klasických kmenových akcií. Tyto akcie umožňují vstup novým akcionářům vyplacení dividendy ve větší výši jako kmenové akcie a majiteli zaručuje hlasovací právo.
- Svolatelné akcie – emitent je smí vydat pouze za specifických okolností. Svou podobou jsou stejné jako kmenové akcie.
- Akcie s oddálenou výplatou dividend – svou podobou jsou stejné jako akcie kmenové, avšak výplata dividend je odložena do budoucna.
- Zakladatelské akcie – akcie, které jsou emitovány speciálně pro zakladatele společnosti, ve velmi ojedinělých případech dochází k emisi těchto akcií.

Prioritní (přednostní, preferenční)

Obvykle zaručují pevnou dividendu, jsou proto méně rizikové než základní akcie. Ve světě existuje několik druhů prioritních akcií jako jsou například konvertibilní, preferenční akcie, kumulativní preferenční akcie a účastnické akcie;

Dle Jílka (2009) lze rozřadit prioritní akcie do několika kategorií:

- Kumulativní prioritní akcie – nejčastější forma prioritních akcií umožňující výplatu dividend zadržovaných v minulých letech.
- Svolatelné prioritní akcie – umožňují emitentovi za určitých okolností akcie svolat.
- Účastnické prioritní akciím – po splacení dané částky jako dividendy kmenových akcií má majitel možnost získat podíl na zisku.
- Hierarchické prioritní akcie – při bankrotu společnosti jsou tyto akcie nadřazené či podřizeny jiným prioritním akciím.
- Konvertibilní prioritní akcie – při splnění podmínek lze tyto akcie k předem určenému datu za stanovenou cenu převést na akcie kmenové.

Zaměstnanecké

Některé firmy mohou nabízet svým zaměstnancům bonus ve formě zaměstnaneckých akcií. Takovéto akcie mají nejčastěji výhodnější cenu, ale jsou s nimi spojeny určité restriktce.

Zaměstnanecké akcie mohou obdržet pouze současní nebo bývalí zaměstnanci, kteří již odešli do důchodu (Lynxbroker, 2022).

Dle Hartmana (2018) se akcie dají klasifikovat několika způsoby kromě základního rozdělení. Mezi nejrozšířenější podoby vyskytující se ve světě patří:

- Blue chips - dobře známé zavedené společnosti s vysokou tržní kapitalizací. Blue chips jsou schopny fungovat profitabilně i v klesajícím trhu.
- Cyklické akcie (cyclical stock) - akcie jejichž ceny mají tendenci růstu a padat podle aktuálního vývoje ekonomiky.
- Rozvojové růstové akcie (emerging growth stock) - společnosti jsou na začátku svého vývoje a nabízejí své nové produkty nebo služby. Jde obvykle o akcie s malou tržní kapitalizací.
- Stabilní akcie (defensive stock) - tyto společnosti mají tendenci být stabilní celý rok – dokonce i přes recesi.
- Penny akcie (penny stock) - levné spekulativní akcie, které se prodávají za částku méně než 5 dolarů za akcii.
- Americké depozitní certifikáty (american depository receipts) - jedná se o stvrzenky na akcie společností cizích zemí, které byly deponovány u některé z amerických bank. Jejich účelem je ulehčit obchodování cizích cenných papírů v USA.
- Obratové akcie (turnaround stock) - společnost jejíž výkonnost je velmi slabá v delším časovém úseku zažívá pozitivní zvrát. Obchodník tudíž může následně profitovat z obratu.
- Torpédová akcie (torpedo stock) - Cena této akcie významně spadla a zdá se, že v dohledné době bude tento trend pokračovat.

Dle Veselé (2019) s sebou nákup a držba akcie přináší akcionářům (vlastníkům) na jedné straně určité výhody, avšak na straně druhé i několik nevýhod. Určité výhody a nevýhody spojené s emisí akcií je také možné vymezit z pohledu emitenta akcií, akciové společnosti.

Výhody

Mezi největší výhody z hlediska emitenta akcie patří:

- kapitál získaný emisí akcií je společnosti k dispozici neomezeně, neboť akcie jsou nesplatitelné (nemají dobu splatnosti);
- možnost získávat další kapitál emisí nových, mladých akcií;

- společnost nemusí vyplácet dividendy, pokud tak rozhodne valná hromada;
- jsou-li akcie obchodovány na sekundárním trhu, roste prestiž emitenta v očích budoucích investorů;
- emisí dochází k diverzifikaci rizika mezi větší počet akcionářů.

Výhody z hlediska akcionáře (investora) patří:

- akcionář má možnost podílet se na řízení akciové společnosti, účastnit se valné hromady a také zde hlasovat;
- z investice do akcie může investor dosáhnout kapitálového zisku;
- akcionář má právo na likvidační zůstatek v případě likvidace společnosti;
- akcionář inkasuje důchod v podobě dividendy, je-li vyplácena;
- existuje omezené ručení, neboť akcionář neručí za závazky akciové společnosti.

Nevýhody

Mezi nejpodstatnější nevýhody spojené akciemi z pohledu emitenta akcie patří:

- v akciové společnosti může docházet ke konfliktu zájmů mezi managementem a akcionáři společnosti, který může přispívat ke snížení hodnoty společnosti;
- akcionáři se mohou podílet a zasahovat do řízení společnosti;
- dividendy jsou vypláceny až ze zisku po zdanění;
- u společností jejichž akcie jsou veřejně obchodovatelné, nutnost provádět transparentní a kontinuální dividendovou, investiční a finanční politiku;
- za porušení svých závazků akciová společnost ručí celým svým majetkem.

Nevýhody plynoucí z držení akcie pro akcionáře patří:

- z investice do akcie může investor dosáhnout kapitálové ztráty;
- s neobchodovatelnými akciemi je spojena nízká likvidita;
- obchodování s nízkým počtem akcií je spojeno s vysokými transakčními náklady;
- může docházet k vysokému zdanění kapitálových zisků a dividend.

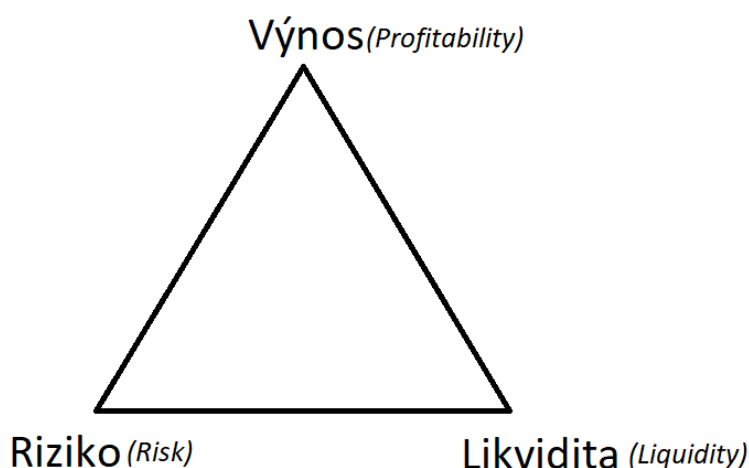
1.12 Obecná pravidla investování

Z tradičního pohledu investiční teorie musí brát investor při svém rozhodování o alokaci úspor do jednotlivých investičních instrumentů v potaz celkovou hodnotu svého bohatství, které staví do kontextu s očekávanou výnosností, rizikem a likviditou určitého investičního instrumentu ve srovnání s očekávanými charakteristikami instrumentů

alternativních. Výnosnost, riziko a likvidita vytvářejí při ohodnocování jednotlivých investičních instrumentů rovnovážný stav. Tyto faktory je nutné posuzovat v jejich vzájemných souvislostech, a je nutno je hodnotit souhrnně. (Nývtová, 2010).

Ideální investice samozřejmě přinášela výnos a byla následně spojena s nulovou možností neúspěchu (nulovou rizikovostí). Navíc by ji bylo možno kdykoliv přeměnit zpět na peníze (vysokou míru likvidity). V ekonomické realitě jsou zpravidla hroty magického trojúhelníku „výměnným obchodem“ (trade-off). Jak to je vidět na obrázku 4, není možno maximalizovat výnos i likviditu současně a minimalizovat riziko. Je tedy nutné, aby si investor vybral určitý cíl a zhodnotil, který cíl bude preferovat tzv. „magického trojúhelníku“ investování (Čížinská, 2018).

Obrázek 4 - Magický trojúhelník investování



Zdroj:(Čížinská, 2018, s. 107)

Při výběru správné investice s ohledem na kritéria investičního trojúhelníku investorovi při jeho rozhodování mohou pomoci tyto obecné poznatky.

- S rostoucím výnosem roste i riziko investice.
- Roste-li investice, můžeme očekávat vyšší výnosy.
- S rostoucí likviditou investice výnos spíše klesá. To platí zejména pro krátkodobé investice.
- S rostoucí délkou investičního horizontu riziko investice klesá.
- Pro krátkodobé horizonty, do 1 – 1,5 roku, se volí konzervativní produkty.
- Pro střednědobé horizonty, mezi 1-5 lety, se volí spíše produkty konzervativního zaměření.

- Pro dlouhodobé horizonty, nad 5 let, se vybírají rizikovější produkty, nejlépe podle rizikového profilu.

U vybraných investičních produktů se doporučuje prověřit kvalitu emitenta nebo nabízející společnosti a zjistit výši poplatků, resp. míru celkové nákladovosti TER – Total Expense Ratio (Bohanesová, 2018).

2 PŘEDSTAVENÍ VYBRANÝCH AKCIOVÝCH SPOLEČNOSTÍ

Praktická část se soustředí na investování do akcií společností, které se působí na poli herního průmyslu v podobě vydávání počítačových a konzolových her, distribucí herních zařízení nebo výrobou příslušenství pro e-sportové publikum. Pro tuto oblast byly vybrány tyto tituly:

- Activision Blizzard (ATVI),
- Electronic Arts (EA),
- Take Two Interactive (TTWO),
- Zynga (ZNGA),
- NetEase (NTES).

Vybrané společnosti byly vybrány podle několika kritérií, nutných pro sestavení kvalitního portfolia pro investora. Kritéria, jež tyto společnosti splňovaly při výběru jsou:

- délka působení společnosti v herním průmyslu,
- velikost tržní kapitalizace,
- nutnost obchodování s akcemi na burze Nasdaq,
- popularita mezi herní komunitou,
- rozsah povědomí pro obvyčejného člověka,
- likvidity.

2.1 Activision Blizzard

Dle Reuters (2021) je Blizzard, Inc. významná firma zabývající se vývojem a publikováním obsahu spojeného s interaktivní zábavou a službami s nimi spojenými. Společnost vyvíjí a distribuuje video herní konzole, osobní počítače a mobilní zařízení.

Dle Activision Blizzard (2022) sahá historie této společnosti více než 40 let zpět, kdy společnost začínala s velice skromným kapitálem, konkrétně od roku 1979, kdy se rozhodli čtyři softwarový inženýři pro smělý krok a rozhodli se vybudovat společnost jako takovou. Počáteční název společnosti byl „Computer Arts, Inc“. Tým poté přišel s nápadem skombinovat pojmy „Active“ a „Television“ a z toho následně vzniknul název společnosti, který je znám do dnešní doby. Poté došlo v roce 2008 ke spojení společností Activision a Blizzard Entertainment a z tohoto spojení vzešla jedna z nejsilnějších firem pohybující se na poli herního průmyslu a e-sportu. V roce 2016 pak následně došlo k dodatečnému odkupu a posílení společnosti jako takové a její vize odkoupením King. Tato společnost byla především

úspěšná kvůli jedné z nejúspěšnějších mobilních her na všech operačních systémech, která nese název „Candy Crush Saga“ a proto také zaujala společnost tato firma (ActivisionBlizzard, 2022).

Activision Blizzard obsahuje několik velice významných segmentů zasahujících do herního průmyslu v několika odvětvích (Reuters, 2021):

- Activision Publishing, Inc. (Activision) - doručuje jak full-game tak in-game obsah, spravuje aktivity spojené s profesionální esportovou ligou v globálním měřítku jako například Call of duty League,
- Blizzard Entertainment, Inc. (Blizzard) - poskytuje online herní distribuci a služby skrze platformu Blizzard Battle.net, vytváří online prostředí, jehož náplní je propojenost uživatelů,
- King Digital Entertainment (King) - soustředí především na trh s mobilními platformami a proslul franšízou Candy Crush.

2.2 Electronic Arts

Dle EA (2021) se jedná o veřejnou společnost s hlavním ústředím v Redwood City v Kalifornii s čistým ziskem \$5.6 miliard za rok 2021. Electronics Arts je globální lídr v digitální interaktivní zábavě. Vyvíjí a publikuje hry, obsah a online služby pro internetové konzole, mobilní zařízení a PC. Společnost má více než 450 miliónu registrovaných uživatelů po celém světě.

Mezi nejznámější značky po celém světě zasahující do herního průmyslu od společnosti Electronic Arts zařadit:

- EA SPORTS,
- APEX LEGENDS,
- NEED FOR SPEED,
- THE SIMS.

Dle Zippia (2022) je historie této firmy velice bohatá a sahá až do roku 1982, kdy byla oficiálně založena. Electronic Arts obsahovala původně pouze tři členy, kteří byli bývalí manažeři firmy Apple Computers. O rok později vydalo EA svojí první hru na konzoli Atari 800, kdy ale bohužel to byl krok vedle, protože všichni ostatní vývojáři přešli na Commodore systém. Na tomto systému pak vytvořili hru, známou do dnešní doby Worms. V roce 1990 pak začíná EA vytvářet seriózní hry, které mohou konkurovat těm největším společnostem doby. O tři roky pak společnost vytvořila značku, která je stále přetrvává s názvem FIFA. Následné roky pak společnost pohlcuje další společnosti jako Pogo.com, Westwood nebo

Bulforg. Velký krok pro firmu nastává v roce 2011, kdy vytvořila online službu Origin, kdy tato služba umožňuje stahovat hry bez nutnosti fyzické kopie. V roce 2016 pak vytváří EA novou divizi uvnitř společnosti nesoucí název Frostbite Labs. V roce 2019 pak dochází ke spolupráci s další online službou nesoucí název Steam a umožňuje tak zřizovat předplatné k jejich hrám i přes vzájemnou rivalitu mezi službami. V dnešní době už společnost cílí hlavně na online kopie her a fyzické kopie jsou již ve většině případech kupovány pouze sběrateli, kteří si kupují limitované edice (Zippia, 2022).

2.3 Take Two Interactive Software

Dle (Fundinguniverse) byla společnost Take Two Interactive Software založena v roce 1993 Ryanem Brantem, který byl spoluvlastník magazínu Interview. Společnost měla na počátku svého vzniku veliké štěstí, neboť dostala slevu od firmy PWC na založení start-upu. V dnešní době společnost Take-Two vlastní více než dva tucty společností, které jsou poměrně profitabilní a výdělečné, ale samozřejmě i společnosti méně profitabilní. Firmu však v historii zažila i poměrně velkou krizi, kdy kvůli teroristickému útoku se snížila cena akcií z 24,50 USD/akcie na poloviční cenu a to 13 USD/akcie. Poté však firma uviděla příležitost a využila jí na své maximum, kdy lidé začali zůstat více doma a kvůli tomu se následně její profit několikanásobně zvýšil oproti jiným rokům (FundingUniverse, 2022).

Dle Take2games (2021) společnost Take – Two je vedoucím developerem, vydavatelem a obchodníkem interaktivní zábavy pro spotřebitele po celém světě. Produkty jsou navrhovány pro konzolové systémy a osobní počítače, včetně chytrých telefonů a tabletů. Poté jsou distribuovány skrze download, online platformy, streamovací cloud služby a maloobchodní kamenné prodejny. Běžné akcie této firmy se obchodují na burze NASDAQ pod symbolem TTWO.

Mezi kanály hlavní distribuce a vydávání nových produktů Take – Two Interactive Software jsou především firmy (Take2games, 2021):

- Rockstar Games,
- 2K,
- Private Division,
- T2 Mobile Games.

2.4 Zynga

Dle Zynga (2022) byla společnost Zynga založena v roce 2007 Markem Pincusem z důvodu vytvoření online pokerové hry, kterou by bylo možné hrát na sociální síti Facebook,

protože právě Facebook umožňoval vytváření a sdílení her developerů třetích stran. Název společnosti je odvozen od Markova psa, kterému přezdíval jménem „Zinga“. Zynga Poker se ihned po vytvoření stal první online pokerovou hrou s reálnými lidmi a následně největší pokerovou hrou, která kdy existovala na internetu a byla kompletně zadarmo pro všechny lidi. Dnes už se však o tento případ nejedná, neboť situace se změnila a obsadila pozici největší online mobilní hry do dnešního dne. Poté následovat masivní vzrůst firmy, kdy společnost vytvořila hru FarmVille a to za pouhých šest týdnů v týmu devíti lidí. Tato hra byla vydána v roce 2009 a ihned se stala virálním hitem. Tato hra měla pravidelně 32 miliónů online hráčů každý den. Zynga se poté dostala až k 300 miliónům pravidelných měsíčních uživatelů a k zisku 1 miliarda dolarů ročně. Poté společnost v roce 2010 koupila NewToy a rozšířila už tak slibnou sbírku o další titul (Zynga, 2022).

Dle NASDAQ (2021) v současné době společnost Zynga Inc. obchoduje, vyvíjí a spravuje společenské hry jako dostupné ke hraní na mobilních platformách na operačních systémech Android a IOS, a sociálních sítích mezi které zařadit například Facebook. Společnost získává finanční příjem skrze stažení mobilních her, prodej virtuálního zboží přímo ve svých hrách a z poskytování propagačních služeb.

Společnost se snaží diverzifikovat své investice, a tak investuje do několika kategorií žánrů, které jsou populární mezi různými věkovými kategoriemi a různými herními typy. Tyto žánry společnost dělí:

- společenské – Social Casino včetně Zynga Poker;
- příležitostné hraní - Worlds With Friends;
- akční strategie - Empires&Allies;
- expresivní investice - počítaje FarmVille (NASDAQ, 2021).

2.5 Nintendo Co., Ltd.

Dle Forbes (2022) je Nintendo Co., Ltd. Jednou z největších společností, která se pohybuje ve vývoji, distribuci a prodeji titulů, které se týkají herní tematiky s cílem na domácí zábavu. V současné době má tato společnost své hlavní sídlo v Japonsku ve městě Kyoto. Firma jako taková má 6200 zaměstnanců po celém světě. CEO firmy Nintendo Co., Ltd je Shuntaro Furukawa. Prodeje společnosti jsou poměrně vysoké kvůli její nesmírné popularitě a bohaté historii a dosahují do výše 15,8 miliard dolarů ročně. Výše tržního kapitálu je pak 71 miliard dolarů (Forbes, 2022).

Dle Nintendo (2022) byla společnost založena v roce 1889 Fusajiro Yamauchi a začala vyrábět „Hanafuda“ což byly hrací karty v Tokyu. Poté začalo Nintendo v roce 1980 prodávat

úspěšnou řadu Game and Watch. O rok později společnost započal vývoj a distribuci herních automatů, které fungovali na bázi vházení mincí dovnitř. Nintendo vydalo ve stejném roce hru Donkey Kong a tento titul se následně rapidní rychlostí stal nejprodávanějším herním automatem. V roce 1985 vydává společnost konzoli Nintendo Entertainment System a vydává hru Super Mario Bros. O čtyři roky později Nintendo přichází s dalším nápadem přenosných herních konzolí a konzolí nesoucí název Game Boy. Tato konzole se prodával s hrou Tetris a stala se naprostým světovým fenoménem. Poté se Nintendo stále soustředí na přenosné konzole a v dalších několika letech jich vyjde několik například Nintendo 64, Game Boy Color nebo Nintendo DS. V roce 2006 udělala firma revoluční krok a nově představila konzoli Nintendo 299, která přinášela nové prvky. Nejrevolučnějším byl však ovladač, který reagoval na pohyb osoby. V roce 2008 se konzole Wii stala prvním systémem, který si koupilo více než 10 miliónů Američanů. Následně došlo k představení Nintendo 299 U a v dnešní době je možné lze zakoupit nejnovější verzi konzole nesoucí název Nintendo Switch, která umožňuje, jak konzolové hraní na televizi, tak může sloužit i jako přenosná konzole (Nintendo, 2022).

Společnostmi Blizzard Entertainment a Mojang AB, kdy uzpůsobuje jejich hry a platformy tak, aby vyhovovaly podmínkám v Číně. NetEase je také osobní značka e-commerce platformem a dokonce poskytuje i vlastní reklamní služby. Společnost se snaží poskytovat emailové služby především lidem žijícím v Asii.

3 INVESTOVÁNÍ DO VYBRANÁCH AKCIÍ HERNÍHO PRŮMYSLU

Tato kapitola obsahuje modelové příklady investování do představených herních společností. Investor uskutečnil obchody on-line, aby sestavil své portfolio. Modelové příklady vychází z předpokladu, že investor má k dispozici 500 000 CZK a rozhodl se investovat do pěti společností, kdy do každé společnosti vložil přibližně stejné peněžní prostředky ve výši 100 000 CZK. Investice dle časové hlediska probíhaly ve třech časových intervalech a jsou rozděleny na období:

- Krátké – akcie jsou drženy do jednoho roku.
- Střední – akcie jsou držena přibližně 2 roky.
- Dlouhodobé – akcie jsou drženy 9 let.

3.1 Investování v krátkém období do akcií herního průmyslu

Investor do pěti společností herního průmyslu na burze Nasdaq ve stejný den uskutečnil nákup akcií. Na této burze využil své peněžní prostředky a investoval 100 000 CZK do každé z nich. Den nákupu nastal 18. 12. 2020, kdy byl kurz 1 USD = 21,30 CZK. Akcie prodal dne 4. 12. 2021, kdy byl kurz dolaru 1 USD = 22,50 CZK.

Tabulka 1 - Hrubý kapitálový výnos investora v krátkém období

	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Cena při prodeji 1 kusu (CZK)	Celkový počet (ks)	Celková investice (CZK)	Hrubý Výnos (CZK)	Hrubý výnos v %	Dividendový výnos (CZK)
Activision Blizzard	1 906	3 040,2	52	99 112	58 978,4	59,5	529,8
Electronic Arts	3 016,3	2 782	33	99 537,9	-7 731,9	-7,7	486,7

Take – Two Interactive Software	4 344,3	4103	-23	99 918,9	-5549,9	-5,6	x
Zynga	212	130,05	-47,1	99 852	-38 598,45	-38,66	x
Nintendo	1 655,2	1 256,6	-60	99 312	-23 916	-24,08	x
Celkem			639	467 732,8	-16 818	-3,38	1 016,5

Zdroj: Vlastní zpracování

V tabulce 1 je sestaveno modelové portfolio, které bylo analyzováno v krátkém období. Investice byla pro investora neefektivní. Ztráta činila 16 818 CZK. Akcie společnosti Zynga zaznamenaly největší pokles.

Kladného výnosu dosáhla pouze společnost Activision Blizzard, kdy její hrubý výnos vzrostl o 59,5 %. Veliký propad ceny akcie lze spatřit na společnosti Nintendo, kdy původní hodnota akcie byla 1 655,2 CZK a následně prodejní cena 1 256,6 CZK. Akcie společnosti Take – Two Interactive Software zaznamenaly pouze mírný pokles v krátkém období. Výše dividend dosahoval částky 1016,5 CZK. Vyhodnocení modelového příkladu za krátký časový horizont je shrnuto v tabulce 2. Investor dosáhl ztráty ve výši 15801,5 CZK po odečtení dividend hodnota dosahuje výše 1 016,5 CZK.

Tabulka 2 - Shrnutí investice za krátký časový horizont

Celkový počet akcií (ks)	639
Počáteční investice (CZK)	497 732,8
Hrubý výnos (CZK)	-16 818

Hrubý výnos (%)	-3,38
Dividendový výnos (CZK)	1 016,5
Celkový výnos (CZK)	-15 801,5

Zdroj: Vlastní zpracování

3.2 Investování ve středním období

Investor opět investuje ve stejný den na burze Nasdaq tedy 11. 7. 2019. Postupy modelových případů jsou podobné s předchozím, avšak období trvalo dva roky. Investor investuje znovu přibližně 100 000 CZK do každého z pět titulů ke dnu 11. 7. 2019, kdy byl kurz dolaru 1 USD = 22,785 CZK. Akcie pak následně prodává 21. 12. 2021. Cena kurzu je pro tento den stanovena 1 USD = 22,379 CZK.

Tabulka 3 - Hrubý kapitálový výnos investora ve středním období

	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Cena při prodeji 1 kusu (CZK)	Celkový počet (ks)	Celková investice (CZK)	Hrubý Výnos (CZK)	Hrubý výnos v %	Dividendový výnos (CZK)
Activision Blizzard	1 085,25	1 393,1	92	99 843	28 165,2	28,2	3 183,1
Electronic Arts	2 113,3	2 830,05	47	99 325,1	33 687,25	33,9	1 041,7
Take – Two Interactive Software	2 663,6	3 848,07	37	98 553,2	42 378,6	43	x
Zynga	143,42	147,25	697	99 963,74	2 633,23	2,6	x
Nintendo	1 101	1 359,74	90	99 090	22 376,6	22,5	x
Celkem			963	496 775,04	192 723,63	40	4 224,8

Zdroj: Vlastní zpracování

Tabulka 3 zachycuje vývoj akcií za střední časový horizont. Investor pomocí tohoto portfolia dosáhl výnosu 172 723,63 CZK. Pozitivní růst se týkal především akcií Electronic Arts, kdy se jejich původní hodnota investice navýšila o 33,9 % a Take-Two Interactive Software, jehož původní cena akcie vzrostla z 2 663,6 CZK na hodnotu 3 848,07 CZK za kus jedné akcie.

Nejmenší nárůst ceny akcie lze vidět u společnosti Zynga, kdy cena akcie vzrostla o pouhé 2,6 % za kus akcie. U Nintendo je možné spatřit nárůst o úctyhodných 1 359,74 CZK za akcii. Dividendy vyplácely pouze společnosti Activision Blizzard a Electronic Arts v celkové výši 4224,8 CZK. Vyhodnocení modelového příkladu za střední časový horizont je sestaveno v tabulce 4. Investor v tomto časovém horizontu dosahoval kladného výnosu ve výši 196 948,43 CZK včetně vyplacených dividend.

Tabulka 4 - Shrnutí investice za střední časový horizont

Celkový počet akcií (ks)	963
Počáteční investice (CZK)	496 775,04
Hrubý výnos (CZK)	192 723,63
Hrubý výnos (%)	40
Dividendový výnos (CZK)	4 224,8
Celkový výnos (CZK)	196 948,43

Zdroj: Vlastní zpracování

3.3 Investování v dlouhém období

Investor se rozhodl investovat v dlouhém období na burze Nasdaq. Investor se rozhodl opět investovat finanční prostředky ve stejný den 29. 12. 2012, kdy byl kurz amerického dolaru 1 USD = 24,45 CZK. Den prodeje pak připadal na den 3. 1. 2022, kdy byl kurz amerického dolaru 1 USD = 21,86 CZK.

Tabulka 5 - Hrubý kapitálový výnos v dlouhém období herních akcií

	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Cena při prodeji 1 kusu	Celkový počet (CZK)	Celková investice (CZK)	Hrubý výnos (CZK)	Hrubý výnos v %	Dividendový výnos (CZK)
Activision Blizzard	258,43	1 706,8	386	99 753,98	559 070,82	460,45	24 281,72

Electronic Arts	339,37	3 389,28	294	99 774,78	896 673,54	798,70	5 431,33
Take – Two Interactive Software	267,72	4543	373	99 859,56	1 594 679,44	1 496,92	x
Zynga	56,97	168,01	1755	99 982,35	19 4875,2	94,91	x
Nintendo	320,05	1 515,71	312	99 855,6	373 045,92	273,59	x
Celkem			3 120	499 226,27	3 618 344,92	624,79	29 713,05

Zdroj: Vlastní zpracování

Tabulka 5 analyzuje nákup a prodej akcií za dlouhodobý časový horizont. Investorovo portfolio v tomto případě dosáhlo pozitivního hrubého výnosu, a to konkrétně částky ve výši 3 618 344,92 CZK. Masivní nárůst hodnoty akcie zažila především společnost Take – Two Interactive Software, kdy nákupní cena jedné akcie byla 267,72 a následně tato akcie byla prodána za částku ve výši 4 543 CZK .

Velmi pozitivního růstu dosáhly také společnosti Zynga a NetEase. Activision Blizzard a Electronic Arts zaznamenaly také poměrně vysoký růst cen akcie. Konkrétně u Activision Blizzardu se hrubý výnos dosahoval 460,45 % a Electronic Arts zvýšilo svou cenu akcie z 339,37 CZK na 3 389,28 CZK za jeden kus akcie. V tomto období byly také vyplaceny dividendy ve výši 29 713,05 CZK.

Zhodnocení vývoje akcií investora

V tabulce 6 je provedena analýza akcie poté jejím prodeji. Nejvyšší finanční zhodnocení lze spatřit u prodeje akcií titulu Take-Two Interactive Software, kdy investor dosáhl výnosu 1 594 679,44 CZK. Nejvyšší procentuální zhodnocení akcie je možné vypočítat u stejné společnosti. Vyhodnocení modelového příkladu za dlouhý časový horizont je sestaveno v tabulce 6. V tomto období investor dosáhl zisku 3 648 057,97 CZK včetně vyplacených dividend.

Tabulka 6 - Shrnutí investice za dlouhý časový horizont

Celkový počet akcií (ks)	3120
Velikost počáteční investice (CZK)	499 226,27
Hrubý výnos (CZK)	3 6183 44,92
Hrubý výnos (%)	624,79
Dividendový výnos (CZK)	29 713,05
Celkový výnos (CZK)	3 648 057,97

Zdroj: Vlastní zpracování

3.4 Porovnání s vybranými investicemi v dlouhém období

Akcie jsou brány jako dlouhodobý investiční instrument, je tedy nutné pro lepší přehled porovnat akcie herního průmyslu s významnými investicemi z dlouhodobého hlediska. Tato komparace je uvažována za stejný časový horizont jako v předchozí kapitole, kdy investor investoval v dlouhém období do akcií. Pro tuto komparaci byly vybrány tyto investice:

- drahé kovy,
- zemědělské komodity,
- Exchange traded fund (ETF),
- obchodní korporace.

Porovnání s drahými kovy

V tabulce 7 je sestavena komparace akcií herního průmyslu s drahými kovy z hlediska hrubého výnosu.

Tabulka 7 - Komparace akcií herního průmyslu s drahými kovy z hlediska výnosu

Akcie herního průmyslu		Drahé kovy	
Název společnosti	Výnos akcie v %	Název společnosti	Výnos drahého kovu v %
Take – Two Interactive Software	1 496,92	Rhodium	1 353,06
Electronic Arts	798,70	Palladium	168,16
Activision Blizzard	460,45	Zlato	9,98
Nintendo	273,59	Stříbro	-22,47
Zynga	94,91	Platina	-36,97

Zdroj: Vlastní zpracování

Z této tabulky lze vyčíst, významný růst rhodia, kdy tento drahý kov jako jediný zaznamenal vysoký růst, a to konkrétně o 1 353,05 %, čímž převyšuje skoro všechny akcie herního průmyslu až na společnost Take – Two Interactive Software. Po další analýze lze vyvodit také růst palladia o 168,16 % a minimální růst zlata o 9,98 %. Stříbro dosahuje záporného výnosu -22,47 % a platina dokonce -36,97 %. Naopak akcie herního průmyslu zaznamenaly pouze pozitivní růst. Nejnižšího výnosu u akcií herního průmyslu poté dosahují společnosti Zynga s 95,91 % a společnost Nintendo s výnosem 273,59 %. Po této komparaci z hlediska růstu lze tedy usoudit celkově vyšší růst akcií herního průmyslu oproti vybraným drahým kovům.

Následuje tabulka 8 porovnává akcie herního průmyslu s drahými kovy z hlediska ceny pořízení 1 kusu akcie a u drahých kovů 1 trojské unce.

Tabulka 8 - Komparace akcií herního průmyslu s drahými kovy z hlediska ceny pořízení

Akcie herního průmyslu		Drahé kovy	
Název společnosti	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Název drahého kovu	Cena při pořízení 1 unce (CZK)
Electronic Arts	339,37	Zlato	40 684,8
Nintendo	320,05	Platina	37 579,7
Take – Two Interactive Software	267,72	Rhodium	23 961
Activision Blizzard	258,43	Palladium	17 295,9
Zynga	56,97	Stříbro	737,5

Zdroj: Vlastní zpracování

Po její analýze lze zjistit mnohonásobně vyšší cenu pořízení u všech vybraných drahých kovů. Nejdražším drahým kovem při pořízení jedné trojské unce je zlato, kdy jeho pořizovací cena dosahuje na hodnotu 406 84,8 CZK. Druhým nejdražším drahým kovem je poté platina s pořizovací cenou 37 579,7 za jednu trojskou unci. Akcie herního průmyslu byly levnější, a tudíž dostupnější pro investory, kteří nedisponují dostatečnými finančními prostředky. Nejlevnější vybraným drahým kovem je stříbro, které dosahuje ceny pořízení 737,5 CZK za jednu trojskou unci. Oproti tomu nejdražší akcie herního průmyslu stojí 339,37 CZK za jednu akcii společnosti Electronic Arts. Zde tedy vyčíst, že ani nejdražší akcie herního průmyslu nedosahuje svou cenou na nejlevnější drahý kov, kterým bylo stříbro. Z tohoto vyplývá větší

cenová dostupnost akcií herního průmyslu pro malé investory. Pokud však investor stojí o dražší investici, do kterého lze investovat, je možné pro tento případ využít právě drahých kovů.

Porovnání se zemědělskými komoditami

Tabulka 9 analyzuje akcie herního průmyslu a zemědělských komodit v dlouhém období. Po této analýze lze vyčíst mnohonásobně vyšší růst u akcií herního průmyslu. Nejvyšší nárůst u komodit zaznamenala káva, kdy její růst dosáhl 52,06 % a bavlna, kdy její výnos dosáhl 51,66 %. Nejmenší nárůst u akcií herního průmyslu dosáhla společnost Zynga a to konkrétně 94,91 %. Lze tedy vidět, že nejméně výnosná akcie herního průmyslu přesahuje svým výnosem nejvíce výnosné zemědělské komodity. Po tomto uvažování je tedy možno usoudit větší výnosnost akcií herního průmyslu. Záporného výnosu u zemědělských komodit dosahovaly sójové boby s hodnotou -4,40 % a cukr, kdy došlo k jeho znehodnocení o -3,5 %. Kakao zaznamenalo výnos ve výši 11,11 %.

Tabulka 9 - Komparace akcií herního průmyslu se zemědělskými komoditami z hlediska výnosu

Akcie herního průmyslu		Zemědělské komodity	
Název společnosti	Výnos akcie v %	Název zemědělské komodity	Výnos komodity v %
Take – Two Interactive Software	1 496,92	Káva	52,06
Electronic Arts	798,70	Bavlna	51,66
Activision Blizzard	460,45	Kakao	11,11
Nintendo	273,59	Cukr	-3,50
Zynga	94,91	Sójové boby	-4,40

Zdroj: Vlastní zpracování

Po následném vyhodnocení tabulky 10 lze vidět cenovou dostupnost zemědělských komodit pro investora. Nejdražší komoditou je zde kakao s pořizovací cenou 54,99 CZK za 1 kilogram. Oproti tomu nejlevnější akcie herního průmyslu je společnost Zynga, kdy její cena pořizení za 1 kus je 56,97 CZK. Zde lze tedy zjistit, že ani nejdražší zemědělská komodita nepřesahuje svou cenou tu nejlevnější akcii herního průmyslu. Je si třeba uvědomit, že se zemědělské komodity obchodují ve velkých objemech Pokud však chce investor investovat do

dražších titulů, lze tedy zvolit akcie Take – Two Interactive Software nebo Electronic Arts kvůli jejich větší pořizovací ceně. Nejnižší cenu pořízení u zemědělských komodit si lze povšimnout u bavlny, kdy její pořizovací cena dosahovala 18,3 CZK za jeden kilogram a cukru, jehož pořizovací cena byla 4,7 CZK za jeden kilogram.

Tabulka 10 - Komparace akcií herního průmyslu se zemědělskými komoditami z hlediska ceny pořízení

Akcie herního průmyslu		Zemědělské komodity	
Název společnosti	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Název komodity	Cena při pořízení 1 kilogramu (CZK)
Electronic Arts	339,37	Kakao	54,99
Nintendo	320,05	Káva	35,9
Take – Two Interactive Software	267,72	Sójové boby	34,67
Activision Blizzard	258,43	Bavlna	18,3
Zynga	56,97	Cukr	4,7

Zdroj: Vlastní zpracování

Porovnání s Exchange Traded Fund (ETF)

Následuje tabulka 11, ze které lze vyčíst pouze kladný výnos u akcií herního průmyslu.

Tabulka 11 - Komparace akcií herního průmyslu s exchange traded fund z hlediska výnosu

Akcie herního průmyslu		Exchange Traded Fund	
Název společnosti	Výnos v %	Název ETF	Výnos v %
Take – Two Interactive Software	1 496,92	Invesco QQQ Trust	524.39
Electronic Arts	798,70	Vanguard 500 Index Fund	239.85
Activision Blizzard	460,45	iShares Core MSCI EAFE ETF	49.56

Nintendo	273,59	Energy Select Sector SPDR Fund	-21.32
Zynga	94,91	JPMorgan Alerian MLP Index ETN	-52.30

Zdroj: Vlastní zpracování

Nejvíce výnosným exchange traded fundem byl Invesco QQQ Trust, kdy jeho výnos dosahoval 524,39 %. Tento výnos však nedosahuje na nejvýše výnosnou společnost akcií herního průmyslu Take – Two Interactive Software, která disponovala výnosem 1 496,92 %. Vanguard 500 Index Fund poté dosahoval výnosu 239,85 %. Tímto výnosem tedy převyšuje pouze výnos akcií herního průmyslu u společnosti Zynga, která dosahovala výnosu 94,91 %. Výnos iShares Core MSCI EAFE ETF poté disponovala výnosem 49,56. Tímto výnosem nepřevyšuje žádnou akcii herního průmyslu, ale stále dosahuje pozitivního růstu. U následně zmíněných ETF poté lze vidět negativní výnos. Exnergy Select Sector SPDR Fund zaznamenal záporný výnos ve výši -21,32 % a JPMorgan Alerian MPL INDEX ETN ve výši -52,30.

Tabulka 12 - Komparace akcií herního průmyslu exchange traded fund z hlediska ceny pořízení

Akcie herního průmyslu		Exchange Traded Fund	
Název společnosti	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Název ETF	Cena při pořízení 1 investice (CZK)
Electronic Arts	339,37	Vanguard 500 Index Fund	3 150,6
Nintendo	320,05	Energy Select Sector SPDR Fund	1 727,1
Take – Two Interactive Software	267,72	Invesco QQQ Trust	1 562,6
Activision Blizzard	258,43	iShares Core MSCI EAFE ETF	1 227,4
Zynga	56,97	JPMorgan Alerian MLP Index ETN	919,6

Zdroj: Vlastní zpracování

V tabulce 12 je sestavena komparace akcií herního průmyslu s exchange traded fund z hlediska ceny pořízení. Z této tabulky lze vydedukovat vyšší cenu pořízení u ETF. Nejdražším ETF byl Vanguard 500 Index Fund, kdy cena pořízení dosahovala 3 150,6 CZK. Druhým nejdražším ETF byl Energy Select Sector SPDR Fund s pořizovací cenou 1 727,1 CZK. Invesco QQQ Trust poté dosahoval hodnoty 1 562,6 CZK a iShares Core MSCI EAFE ETF pořizovací ceny 1 227, 4 CZK. Nejlevnějším ETF je poté JPMorgan Alerian MLP Index ETN, kdy jeho cena pořízení byla 919,6 CZK. Lze tedy vydedukovat, že ani nejlevnější ETF JPMorgan Alerian MPL IndexETN nedosahuje na nejdražší akcii herního průmyslu společnost Electronic Arts, kdy její pořizovací cena byla 339, 37 CZK.

Porovnání s obchodními korporacemi

Komparace akcií herního průmyslu s akciami obchodních korporací z hlediska růstu je zahrnuta v tabulce 13. Společnost Microsoft svým růstem 1 155,52 % dosáhla největšího růstu mezi obchodními korporacemi. Ani tento růst však nestačí na společnost Take – Two Interactive Software, která dosáhla nejvyššího růstu mezi akciami herního průmyslu to konkrétně 1 496,92 %. Společnost Coca – cola také převyšuje všechny akcie herního průmyslu, až na výjimku výše zmíněné společnosti Take – Two Interactive Software. Společnost Nike je v tomto případě disponuje nejmenším výnosem mezi obchodními korporace, kdy došlo k výnosu 143,71 %. Tento výnos je však vyšší nežli nejméně výnosná společnost Zynga mezi akciami herního průmyslu, kdy byl její výnos 94,91 %. Společnost Johnson & Johnson pak dosahovala výnosu ve výši 367,19 %, kdy tímto výnosem převyšuje akcie herního průmyslu u společností Nintendo, kdy její výnos byl 273,59 % a Zynga s již výše zmíněným výnosem.

Tabulka 13 - Komparace akcií herního průmyslu s akciami obchodních korporací

Akcie herního průmyslu		Obchodní korporace	
Název společnosti	Výnos v %	Název společnosti	Výnos v %
Take – Two Interactive Software	1 496,92	Microsoft	1 155,52
Electronic Arts	798,70	Coca-cola	829,91
Activision Blizzard	460,45	Apple	646,65
Nintendo	273,59	Johnson & Johnson	367,19
Zynga	94,91	Nike	143,71

Zdroj: Vlastní zpracování

Po analýze tabulky 14 lze vyčíst nižší cenu pořízení u vybraných akcií herního průmyslu. Nejnižší cenu pořízení zaznamenala společnost Apple, kdy její cena pořízení jednoho kusu akcie byla 445,5. Tato cena je ale vyšší nežli nejdražší akcie herního průmyslu společnosti Electronic Arts, kdy její cena dosahovala 339,37 CZK. Nejvyšší cenu pořízení poté zaznamenala společnost Johnson & Johnson, kdy její cena dosahovala 1 707,6 CZK a poté společnost Coca-cola, kdy její cena pořízení dosahovala 1620,5.

Tabulka 14 - Komparace akcií herního průmyslu s obchodními korporacemi z hlediska ceny pořízení

Akcie herního průmyslu		Obchodní korporace	
Název společnosti	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)	Název společnosti	Cena při pořízení 1 kusu (CZK)
Electronic Arts	339,37	Johnson & Johnson	1 707,6
Nintendo	320,05	Coca-cola	1 620,5
Take – Two Interactive Software	267,72	Microsoft	653,1
Activision Blizzard	258,43	Nike	629,1
Zynga	56,97	Apple	445,5

Zdroj: Vlastní zpracování

Po této komparaci tedy lze usoudit lepší finanční dostupnost akcií herního průmyslu pro investory, kteří nedisponují velkými finančními prostředky. Pokud však investor chce investovat do dražších akciových titulů, poté je tedy možné investovat do vybraných akcií obchodních korporací.

4 FORMULACE VLASTNÍCH DOPORUČENÍ PRO INVESTIČNÍ PUBLIKUM

Z celkového shrnutí vyplývá, že krátkodobý horizont byl neefektivní a investor v modelovém příkladu dosáhl ztráty peněžních prostředků. Největšího výnosu však investor dosáhl především v dlouhém období, kdy docházelo k největšímu znásobení počáteční investice a lze tak usoudit, že v tomto horizontu, které trvá 9 let se nejvíce vyplatí investovat.

Pro investiční publikum je vytvořena Tabulka 15, která obsahuje hrubé výnosy v různých časových horizontech na burze Nasdaq. Z této tabulky lze zjistit, v jakých obdobích dosáhl investor kladného výnosu nebo naopak záporného.

Tabulka 15 - Porovnání výnosů za sledovaný časový horizont

	Krátkodobý horizont	Střednědobý horizont	Dlouhodobý horizont
Hrubý výnos (%)	-3,38	40	624,79
Hrubý výnos (CZK)	-16 818	192 723,63	3 618 344,92
Dividendový výnos (CZK)	1016,5	4 224,8	29 713,05
Celkový výnos (CZK)	-15 801,5	196 948,43	3 648 057,97

Zdroj: Vlastní zpracování

Jedním z nejdůležitějších pravidel při investování je diverzifikace rizika. Tímto pojmem rozumíme investování do více společností najednou. Pomocí tohoto pravidla lze pak následně omezit ztrátu investice, kdy může dojít k náhlému pádu kurzu akcie v portfoliu, jak lze vypořadovat v předešlých modelových příkladech. Důležité je také použít správnou investiční strategii a pokusit se investovat do různých odvětví, čímž se diverzifikace následně ještě prohloubí. Samozřejmě by investor měl v pravidelných intervalech kontrolovat svoje portfolio a analyzovat vývoj kurzů akcií, které investor vlastní. Poté by mělo docházet k manipulaci a uzpůsobení portfolia i investiční strategie, aby investor využil své volné finanční prostředky

na maximum a dosahoval co největších zisků. Analýza a kontrolování kurzů je v současné době velmi jednoduché a nenákladné, kdy je možné je detailně sledovat pomocí internetu online. Pokud však nastane případ, kdy investor nemá čas či zkušenosti spravovat svoje portfolio, vyplatí se využít služby profesionálního makléře, který se bude následně starat o investorovo portfolio za poplatek. Tyto služby se však s největší pravděpodobností promítnou pozitivně v návratu investice. Akcie bývají v krátkodobém měřítku ve většině případů ztrátové, a proto je třeba mít trpělivost je držet. V dlouhodobém měřítku však usoudit u těchto akcií, že čím déle je akcie držena investorem, tím následně má větší potenciál mu přinést zisk. Tento jev lze také spatřit při vývoji akcií herních společností v tabulce 16.

Tabulka 16 - Relativní výnos akcií v časovém horizontu

	Krátké období	Střední období	Dlouhé období
Activision Blizzard	59,5	28,4	460,45
Electronic Arts	-9,6	33,9	798,70
Take-Two Interactive Software	-5,6	44,5	1 496,92
Zynga	-38,7	2,7	94,91
Nintendo	-24,08	23,5	273,59

Zdroj: Vlastní zpracování

ZÁVĚR

Investice do akcií herního průmyslu může být jednou z možností využití dostupných finančních prostředků pro jejich budoucí zhodnocení. Při investici je však velmi nutné zvážit případná rizika spojená s investicí a následně pak volit správnou strategii. Akcie herního průmyslu tak můžou být atraktivní volbou pro všechny typy investorů a v posledních letech se těší ohromné popularitě. Jedním z důvodů může být rozmach velká dostupnost hracích platforem a e-sportu ve světě.

Cílem této práce je investice do akcií herního průmyslu do společností, které vyrábí počítačové a konzolové hry, vlastní streamovací platformy a nabízí možnost aktivně se zapojit do e-spotových lig.

Teoretická část bakalářské práce definuje základní pojmy nutné pro investování na kapitálových trzích.

Praktická část bakalářské práce se věnovala investování do akcií společností Activision Blizzard, Electronic Arts, Take-Two Interactive Software a Nintendo. Zkoumané společnosti byly stručně představeny a byly též zmíněné oblasti působnosti. Poté následovalo samotné investování s využitím modelových příkladů. Toto investování probíhalo konkrétně na burze Nasdaq. Tyto modelové příklady pak zahrnovaly tři časové horizonty, ve kterých může investování probíhat. Konkrétně se jedná o krátké, střední a dlouhé období. Každý modelový příklad zahrnuje nákup, prodej a hrubý výnos vypočítán v českých korunách a procentech.

Akcie herního průmyslu byly poté komparovány s dlouhodobými finančními instrumenty dle hledisek výnosu a cenové dostupnosti pro investora. Jednalo se konkrétně o drahé kovy, zemědělské komodity, ETF a obchodní korporace.

V závěru této práce jsou formulovány vlastní doporučení pro investory. Tato část obsahuje shrnutí výnosů z investorova portfolia za sledovaný časový horizont. Největší hrubý výnos vykazoval především dlouhý časový horizont. Investorovi je tedy následně doporučeno držení akcií po co nejdelší období.

POUŽITÁ LITERATURA

- [1] ACTIVISOINBLIZZARD, 2022. Who are we. [online]. [cit. 2022-02-22]. Dostupné z: <https://www.activisionblizzard.com/who-we-are>
- [2] BOHANESOVÁ, Eva, 2018. Finanční gramotnost. Olomouc: Univerzita Palackého. ISBN 978-80-244-5397-2
- [3] Companieshistory, 2022. NetEase. [online]. [cit. 2022-01-20]. Dostupné z: SuccesStory, 2022. Nintendo. [online]. [cit. 2022-01-20]. Dostupné z: <https://successtory.com/companies/netease>
- [4] CZECHWEALTH, 2021. Broker. [online]. [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://www.czechwealth.cz/slovník-pojmu/broker>
- [5] ČIŽÍNSKÁ, Romana, 2018. Základy finančního řízení podniku. Praha: Grada. ISBN 978-80-271-21-236
- [6] DĚDIČ, Jan, 2012. Akciové společnosti. 7., přepracované vydání,. Praha: C.H.Beck. ISBN 978-80-7400-404-9
- [7] EA, 2021. About EA [online]. [cit. 2021-09-28]. Dostupné z: <https://www.ea.com/about>
- [8] Eakcie, 2021. Oceňování akcií. [online]. [cit. 2021-11-31]. Dostupné z: <http://www.eakcie.cz/ocenovani-akcii/>
- [9] Ekonomie.Topsid, 2022. Burzy [online]. [cit. 2022-03-06]. Dostupné z: <https://www.zynga.com/about/our-story/>
- [10] Financezlin, 2021. Oceňování akcií. [online]. [cit. 2021-12-20]. Dostupné z: <http://www.financezlin.cz/24873-ocenovani-akcii>
- [11] Forbes, 2022. Nintendo. [online]. [cit. 2022-01-19]. Dostupné z: <https://www.forbes.com/companies/nintendo/?sh=529547c71898>
- [12] FUNDINGUNIVERSE, 2022. Take Two Interactive software inc. history. [online]. [cit. 2022-01-17]. Dostupné z: <http://www.fundinguniverse.com/company-histories/take-two-interactive-software-inc-history/>

- [13] HARTMAN, Ondřej, 2018. Začínáme na burze - rozšířené vydání. Praha: Grada. ISBN 978-80-265-080-21
- [14] INVESTOR.ACTIVISION, 2021. QUARTELY RESULTS [online]. [cit. 2021-09-28]. Dostupné z: <https://investor.activision.com/financial-information/quarterly-results>
- [15] JÍLEK, Josef. 2009 Akciové trhy a investování. 1. vyd. Praha: Grada Publishing, ISBN 978-80-247-2963-3
- [16] LYNXBROKER, 2022. Akcie od A do Z: Velký průvodce obchodováním s akciami. [online]. [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://www.lynxbroker.cz/investovani/burzovni-trhy/akcie/obchodovani-akcie/investice-do-akcii-11-rad/>
- [17] MARKETWATCH, 2021. Activision Blizzard stock drops as employees decry response to sexual harassment lawsuit [online]. [cit. 2022-01-20]. Dostupné z: <https://www.marketwatch.com/story/activision-blizzard-stock-drops-as-employees-decry-response-to-sexual-harassment-lawsuit-11627402434>
- [18] MESEC, 2021. Jak vybrat nejlepší metodu pro oceňování akcií?. [online]. [cit. 2021-11-27]. Dostupné z: <https://www.mesec.cz/clanky/jak-vybrat-nejlepsi-metodu-pro-oceneni-akcii/>
- [19] MIRABILE, K. R. Exotic Alternative Investments: Standalone Characteristics, Unique Risks and Portfolio Effects. London: Anthem Press, 2021. 133 s. ISBN 978-1-78527-611-8.
- [20] NASDAQ, 2021. Zynga Inc. Class A Common Stock (ZNGA) [online]. [cit. 2021-09-28]. Dostupné z: <https://www.nasdaq.com/market-activity/stocks/znga>
- [21] NINTENDO, 2022. Nintendo. [online]. [cit. 2022-01-19]. Dostupné z: <https://www.nintendo.com/about/#history>
- [22] NÝVLTOVÁ, Romana. 2010. Finanční řízení podniku. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-3158-2
- [23] NÝVLTOVÁ, Romana a Řezňáková, Mária. 2007. Mezinárodní kapitálové trhy. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-1992-1

- [24] POLOUČKA et al., 2009. Peníze, banky, finanční trhy. 1. vydání. Praha: C.H. Beck ISBN 978-80-7400-152-9
- [25] REUTERS, 2021. Activision Blizzard, Inc. ATVI.O [online]. [cit. 2021-09-28]. Dostupné z: <https://www.reuters.com/companies/ATVI.O>
- [26] Revenda, Zbyněk, Mandel, Martin, Kodera, Jan, Musílek, Petr, Dvořák, Petr, 2015. Peněžní ekonomie a bankovníctví 5, aktualizované vydání. Praha: Albatros Media a.s. ISBN 978-80-7261-279-6
- [27] SIEGEL, J. Investice do akcií: běh na dlouhou trať, Praha: Grada. 2011. 296 s. ISBN 978-80-247-3860-4
- [28] SuccesStory, 2022. NetEase. [online]. [cit. 2022-01-20]. Dostupné z: <https://successtory.com/companies/netease>
- [29] SYNEK et al., Miroslav. Manažerská ekonomika - 5., aktualizované a doplněné vydání. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-349-41
- [30] SYROVÝ, P. Investování pro začátečníky. 3., přeprac. vyd. Praha: Grada Publishing, 2016. 128 s. ISBN: 978-80-271-0092-7.
- [31] ŠTÝBR, David, 2011. Začínáme investovat a obchodovat na kapitálových trzích. Praha: Grada. ISBN 978-80-247-723-70
- [32] TAKE2GAMES, 2021. Corporate Profile [online]. [cit. 2021-09-28]. Dostupné z: <https://ir.take2games.com/>
- [33] VESELÁ, Jitka. Investování na kapitálových trzích. 3. vydání. Praha: Wolters Kluwer, 2019. ISBN 978-80-7598-212-4.
- [34] Zippia, 2022. Electronic Arts history. [online]. [cit. 2022-01-19]. Dostupné z: <https://www.zippia.com/electronic-arts-careers-3798/history/>
- [35] Zynga, 2022. Our story. [online]. [cit. 2022-01-07]. Dostupné z: <https://www.zynga.com/about/our-story/>