# POSTAVENÍ AUDIOVIZUÁLNÍHO A MEDIÁLNÍHO SEKTORU V RÁMCI KULTURY

V této publikaci je použito mnoho termínů, které mohou nezasvěcenému čtenáři splývat či připadat podobné. Proto je potřeba použitou terminologii jasně definovat. Předmětem analýzy je **audiovizuální a mediální sektor**, tedy šest následujících oblastí – **film a video, knihy a tisk, televize, rozhlas, hudba, videohry**. Audiovizuální a mediální sektor je však pouze jednou částí celkové definice kultury (používané pro účely ekonomické analýzy) a je nutné tuto definici nejdříve objasnit, aby bylo postavení audiovizuálního a mediálního sektoru v rámci kultury jako celku zřejmé.

 Vymezení celkové oblasti kultury, které je použito pro tento text, pochází z trojsektorového pojetí kultury. Konkrétní trojsektorové schéma je pak převzaté zejména z dokumentu [Ekonomika kultury v Evropě](https://www.mkcr.cz/doc/cms_library/ekonomika-kultury-v-evrope-1921.doc) z roku 2006, který pro Evropskou komisi vypracovala společnost KEA. Kultura je zde dělená na tradiční (neprůmyslová) odvětví, u kterých produkty a služby nelze reprodukovat a jsou konzumovány obvykle na místě (např. výtvarné umění, divadlo, tanec, kulturní dědictví), a průmyslová odvětví, u kterých je kulturní zboží určeno k reprodukci a hromadnému užití (např. kniha, film, reprodukovaná hudba). Průmyslová a neprůmyslová odvětví jsou pak doplněna o třetí odvětví – tvůrčí (kreativní) sektor. V rámci tohoto kreativního sektoru, kam patří např. módní návrhářství či reklama, jsou kulturní prostředky a myšlenky použity také pro výstupy „ne-kulturních“ odvětví (KEA, 2006).

 Pro výše zmíněná tři odvětví (sektory) budou nově z důvodu větší uživatelské přehlednosti a jasnosti používány termíny **tradiční a umělecký sektor** (původně tradiční odvětví / kulturní sektor), **audiovizuální a mediální sektor** (původně kulturní průmysly) a **kreativní sektor** (původně kreativní průmysly, produkující také „ne-kulturní“ zboží za pomoci kulturních vstupů). Tyto sektory mohou být v některých výstupech (např. Satelitní účet kultury) doplněny také o tzv. správní oblast zahrnující správní organizace a instituce podporující kulturní činnost (např. Ministerstvo kultury či Ochranný svaz autorský). Pojmy sektory a odvětví (v plurálu) jsou v textu použity jako synonyma. Ke změně terminologie došlo po konzultaci s Národním informačním a poradenským střediskem pro kulturu (NIPOS).

 Konkrétní statistické vymezení oblasti kultury je postavené na závěrech pracovní skupiny ESSnet-Culture[[1]](#footnote-1), která vznikla za podpory Evropské komise a Eurostatu za účelem sjednocení evropské metodiky v oblasti statistik kultury a jejíž závěry jsou publikované v [projektové zprávě](https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/ess-net-report_en.pdf) z roku 2012. Na základě závěrů jednání pracovní skupiny byly v rámci mezinárodní klasifikace ekonomických činností NACE určeny činnosti spadající do oblasti kultury.

 Z Tabulky 1.1, která seznamuje s celkovým členěním kultury na tři sektory, jejich oblastmi a klasifikacemi ekonomických činností (CZ-NACE), je možné vyčíst konkrétní statistické vymezení jednotlivých oblastí audiovizuálního a mediálního sektoru, s nímž bude operováno v dalších kapitolách. Vymezení některých oblastí (rozhlas, televize či videohry) je velmi jednoduché a obsahuje pouze jednu konkrétní ekonomickou činnost (např. činnost vydávání počítačových her v oblasti videoher). Některé oblasti jsou naopak poskládané z několika různých ekonomických činností (například oblast knih a tisku obsahuje vedle činností vydávání a maloobchodu také služby zpravodajských agentur, překladatelů a tlumočníků). V tabulce jsou uvedeny pouze čtyřmístné kódy použitých činností podle klasifikace ekonomických činností CZ-NACE Rev. 2. Celé názvy ekonomických činností jsou rozepsány v Příloze 1.

Tabulka 1.1 Trojsektorové členění kultury

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SEKTOR | OBLAST | CZ-NACE |
| TRADIČNÍ A UMĚLECKÝ SEKTOR | Kulturní dědictví | 91.01, 91.02, 91.03, 47.78 (část), 47.79 (část) |
| Scénická umění | 90.01, 90.02, 90.04 |
| Výtvarná umění[[2]](#footnote-2)) | 74.20, 90.03 |
| Kulturní a umělecké vzdělávání | 85.52 |
| Umělecká řemesla | část sekce C náležící uměleckým řemeslům |
| **AUDIOVIZUÁLNÍ A MEDIÁLNÍ SEKTOR** | **Film a video** | **59.11, 59.12, 59.13, 59.14, 77.22, 47.63 (část, 50 %)[[3]](#footnote-3)** |
| **Hudba** | **59.20, 47.63 (část, 50 %)3** |
| **Rozhlas** | **60.10** |
| **Televize** | **60.20** |
| **Knihy a tisk** | **58.11, 58.13, 58.14, 63.91, 74.30, 47.61, 47.62** |
| **Videohry** | **58.21** |
| KREATIVNÍ SEKTOR | Architektura | 71.11 |
| Reklama | 73.11 |
| Design | 74.10 |
| Správa a podpora kulturní činnosti | 84.11, 84.12 (část), 94.99.2 |

Zdroj: ČSÚ, NIPOS

1. European Statistical System Network on Culture [↑](#footnote-ref-1)
2. bez designu a uměleckých řemesel [↑](#footnote-ref-2)
3. Kategorie CZ-NACE 47.63 zahrnuje maloobchod s audio- i videozáznamy. Bohužel nelze přesně posoudit, jaká část náleží hudebním a jaká naopak filmovým záznamům. Proto je polovina této kategorie zařazena do oblasti filmu a polovina do oblasti hudby. [↑](#footnote-ref-3)