

## 1. VYMEZENÍ KULTURNÍCH PRŮMYSLŮ

V této publikaci je operováno s celou řadou termínů, které mohou nezasvěcenému čtenáři splývat či připadat podobné. Proto je potřeba použitou terminologii jasně definovat. Předmětem analýzy této publikace jsou **kulturní průmysly**, tedy šest následujících oblastí – **film a video, knihy a tisk, televize, rozhlas, hudba a videohry**. Těchto šest oblastí bude v textu souhrnně označováno také pojmem **audiovizuální a mediální sektor**. Kulturní průmysly jsou však pouze jednou částí celkové definice kultury (používané pro účely ekonomické analýzy) a je nutné tuto definici nejdříve objasnit, aby bylo postavení kulturních průmyslů v rámci celkové oblasti kultury 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* z roku 2006, který pro Evropskou komisi vypracovala společnost KEA. Oblast kultury 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, reprodukováná hudba). Průmyslová a neprůmyslová odvětví jsou pak doplněna o třetí odvětví – tvůrčí (kreativní) průmysly. V rámci těchto kreativních průmyslů, 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 požívány termíny **tradiční odvětví** (kulturní sektor), **kulturní průmysly** (audiovizuální a mediální sektor) a **kreativní průmysly** (tvůrčí sektor, produkuje také „ne-kulturní“ zboží za pomoci kulturních vstupů). Tato odvětví mohou být v některých výstupech (např. Satelitní účet kultury) doplněna také o tzv. správní oblast zahrnující správní organizace a instituce podporující kulturní činnost (např. Ministerstvo kultury či Ochranný svaz autorský). Pojmy sektor, odvětví a průmysly v plurálu jsou v textu použity jako synonyma.

Konkrétní statistické vymezení oblasti kultury je postavené na závěrech pracovní skupiny ESSnet-Culture<sup>1</sup>, 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 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 je možné vyčíst konkrétní statistické vymezení jednotlivých oblastí kulturních průmyslů, se kterým 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 tlumočnicků).

---

<sup>1</sup> European Statistical System Network on Culture

**Tabulka 1** Trojsektorové členění kultury

| SEKTOR  | OBLAST                         | NACE  |
|---|--------------------------------|---|
| TRADIČNÍ ODVĚTVÍ<br>(KULTURNÍ SEKTOR)                     | Kulturní dědictví              | 91.01, 02, 03, 47.78, 79  |
|   | Scénická umění                 | 90.01,02,04   |
|   | Výtvarná umění <sup>2)</sup>   | 74.20,90.03   |
|   | Kulturní a umělecké vzdělávání | 85.52   |
|   | Umělecká řemesla               | odd.14,15,16,23,25,31,32,43 (část)                              |
| KULTURNÍ PRŮMYSLY<br>(AUDIOVIZUÁLNÍ A MEDIÁLNÍ<br>SEKTOR) | <b>Film a video</b>            | <b>59.11, 12, 13 , 14, 77.22, 47.63 (část, 50%)<sup>3</sup></b> |
|   | <b>Hudba</b>                   | <b>59.20, 47.63 (část, 50%)<sup>3</sup></b>                     |
|   | <b>Rozhlas</b>                 | <b>60.10</b>  |
|   | <b>Televize</b>                | <b>60.20</b>  |
|   | <b>Knihy a tisk</b>            | <b>58.11, 13, 14, 63.91, 74.30, 47.61, 62</b>                   |
|   | <b>Videohry</b>                | <b>58.21</b>  |
| KREATIVNÍ<br>PRŮMYSLY<br>(TVŮRČÍ SEKTOR)                  | Architektura                   | 71.11   |
|   | Reklama                        | 73.11   |
|   | Design                         | 74.10   |
| Správa a podpora kulturní činnosti                        |                                | 84.11,12 (část), 94.99.2  |

Zdroj: ČSÚ, NIPOS

<sup>2</sup> bez designu a uměleckých řemesel<sup>3</sup> Kategorie CZ-NACE 47.63 zahrnuje maloobchod s audio i video záznamy. 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.