

ZDROJE

- AHP, 2014. Herní průmysl v ČR a SR vyrostl v roce 2013 o 6,4 procenta. *Asociace herního průmyslu České a Slovenské republiky*. Dostupné online: <http://www.herniasociace.cz/2014/herni-prumysl-v-cr-a-sr-vyrostl-v-roce-2013-o-64-procenta/>
- APA, 2017. Rok stabilizace financování kinematografie a rekordního zájmu o českou produkci u diváků. *Asociace producentů v audiovizi*. Dostupné online: <http://www.asociaceproducentu.cz/cz/prispevek/28>
- ATO, 2017. Share pro 15+ za celý rok 2016 (1.1. - 31.12.). *Ato.cz*. Dostupné online: <http://www.ato.cz/vysledky/rocni-data/share/15>
- CAVES, Richard, 2000. *Creative industries: contracts between art and commerce*. Harvard University Press.
- ČNS IFPI, 2017. Tisková zpráva: Výsledky trhu 2016. Dostupné online: <http://www.ifpi.cz/wp-content/uploads/2017/05/TZ-V%C3%BDsledky-trhu-2016-%C4%8Cesk%C3%A1-republika.pdf>
- ČSÚ, 2015. Výběrové šetření o využívání ICT v domácnostech a mezi jednotlivci (VŠIT). Praha: Český statistický úřad.
- DEBNÁR, Viktor, 2015. Knihy a tisk. In: ŽÁKOVÁ, Eva a kolektiv autorů. Mapování kulturních a kreativních průmyslů v ČR. *Institut umění – Divadlení ústav*.
- DEG, 2017. Year-End 2016 Home Entertainment Report. Dostupné online: <http://www.hughsnews.ca/deg-releases-year-end-2016-home-entertainment-report-0055069>
- ESA, 2014. Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment software association*. Dostupné online: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2014.pdf
- EUROSTAT, 2015. MINUTES OF THE CULTURE STATISTICS WORKING GROUP. *Eurostat*.
- EUROSTAT, 2016. Culture statistics. *Eurostat*.
- FLETCHER, Richard a kolektiv autorů, 2017. Digital News Report. Reuters Institute. Dostupné online: <http://www.digitalnewsreport.org/survey/2017/overview-key-findings-2017/>
- IFPI, 2017. Global music report: music consumption exploding worldwide. Dostupné online: <http://www.ifpi.org/downloads/GMR2017.pdf>
- IPA, 2014. Annual Report. *International Publishers Association*. Dostupné online: <http://www.internationalpublishers.org/images/reports/2014/IPA-annual-report-2014.pdf>
- IPA, 2016. World Book Fair Report. Dostupné online: <https://www.internationalpublishers.org/images/data-statistics/IPAWorldBookFairReport2016.pdf>
- ISFE, 2012. Videogames in Europe: Consumer Study. *Interactive software federation of Europe*. Dostupné online: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf
- KEA, 2006. Ekonomika kultury v Evropě. Dostupné online: <http://www.mkcr.cz/assets/profesionalni-umeni/Ekonomika-kultury-v-Evrope.doc>

- KOPECKÝ, Lubor, 2016. Český herní průmysl. *České hry*. Dostupné online: <http://www.herniprumysl.cz/herniprumysl2016.pdf>
- KŘEČEK, Jan, 2015. TV a rozhlas. In: ŽÁKOVÁ, Eva a kolektiv autorů. Mapování kulturních a kreativních průmyslů v ČR. *Institut umění – Divadlení ústav*.
- MEDIAGURU, 2017a. TV Nova zvýšila loni zisk na téměř 300 mil. Kč. *MEDIA GURU*. Dostupné online: <https://www.mediaguru.cz/2017/07/tv-nova-zvysila-loni-zisk-na-temer-300-mil-kc/>
- MEDIAGURU, 2017b. MTG: Prima loni zvýšila obrát i zisk. *MEDIA GURU*. Dostupné online: <https://www.mediaguru.cz/2017/02/mtg-prima-loni-zvysila-obrat-i-zisk/>
- MÉDIÁŘ, 2012. Český a slovenský trh s DVD loni klesl, prodej Blu-ray vzrostl. *Mediar.cz*. Dostupné online: <http://www.mediar.cz/cesky-a-slovensky-trh-s-dvd-loni-klesl-prodej-blu-ray-vzrostl/>
- MEJSTRÍK, M., J. CHVALKOVSKÁ a K. MARKOVÁ, 2009. Vybrané pasáže z hodnocení dopadů regulace (velká RIA) k části návrhu zákona o kinematografii vztahující se k úpravě podpory filmovému průmyslu. *EEIP*. Dostupné online: <http://www.mkcr.cz/assets/media-a-audiovize/kinematografie/Priloha-Strategie-konkurenceschopnosti-ceskeho-filmoveho-prumyslu-2011--2016.pdf>
- MILWARDBROWN, APA, 2014. Audiovizuální trh v ČR. *Asociace producentů v audiovizi*. Dostupné online: http://www.asociaceproducentu.cz/img/prispevky/VYZKUM_AUDIOVIZUALNIHO_TRHU_PREZ.pdf
- MOŠNA, Petr, 2010. Film. In: ŽÁKOVÁ, Eva a kolektiv autorů. Kulturní a kreativní průmysly v České republice. *Institut umění – Divadlení ústav*.
- MP ONLINE, 2013. Nadstavba MEDIA PROJEKTU. *Median, Stem Mark pro Unii vydavatelů*. Dostupné online: http://www.unievydavatelu.cz/gallery/files/NastavbaMP_elektronicke_platformy_tisku_leden%202014.pdf
- PWC, 2017. Global entertainment and media outlook 2017-2021 (overview). *PricewaterhouseCoopers*. Dostupné online z: <http://www.pwc.com/gx/en/industries/entertainment-media/outlook/segment-insights.html>
- RADIOPROJEKT, 2017. VÝZKUM POSLECHOVOSTI ROZHLASOVÝCH STANIC: Prezentace výsledků. *Stem Mark, MEDIAN*. Dostupné online: http://www.median.eu/cs/wp-content/uploads/docs/RP_2016_3_4Q_prezentace.pdf
- SČKN, 2016. Zpráva o českém knižním trhu 2015/2016. Svaz českých knihkupců a nakladatelů. Dostupné online: <https://www.sckn.cz/zpravy-o-ceskem-kniznim-trhu/>
- STANÍKOVÁ, Daniela, 2015. Film. In: ŽÁKOVÁ, Eva a kolektiv autorů. Mapování kulturních a kreativních průmyslů v ČR. *Institut umění – Divadlení ústav*.
- STATISTA, 2017. Number of Netflix streaming subscribers worldwide from 3rd quarter 2011 to 2nd quarter 2017. Dostupné online: <https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/>
- ŠULC, Stanislav, 2016. Netflix mění pravidla hry. *E 15*.
- TOWSE, Ruth, 2010. A Textbook of Cultural Economics. *Cambridge University Press*.



TRÁVNÍČEK, Jiří, 2013. Čtenáři a čtení v ČR. *Ústav pro českou literaturu AV ČR*. Dostupné online:
http://www.ucl.cas.cz/images/stories/tiskove_zpravy/Tiskova_konf_Praha_zari_2013_oprava.pdf

TSCHMUCK, Peter, 2006. *Creativity and Innovation in the Music Industry*. Dordrecht: Springer.

UK, 2014. Internet v České republice 2014. *Univerzita Karlova v Praze*.