# 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](https://www.mkcr.cz/doc/cms_library/ekonomika-kultury-v-evrope-1921.doc) 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, reprodukovaná 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, produkující 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[[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](http://ec.europa.eu/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 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 tlumočníků).

Tabulka 1 Trojsektorové členění kultury

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| SEKTOR | OBLAST | NACE[[2]](#footnote-2) |
| TRADIČNÍ ODVĚTVí (KULTURNÍ SEKTOR) | Kulturní dědictví | 91.01, 02, 03, 47.78, 79 |
| Scénická umění | 90.01,02,04 |
| Výtvarná umění[[3]](#footnote-3)) | 74.20,90.03 |
| Kulturní a umělecké vzdělávání | 85.52 |
| Umělecká řemesla | odd.14,15,16,23,25,31,32,43 (část) |
| **KULTURNÍ PRŮMYSLY (AUDIOVIZUÁLNÍ A MEDIÁLNÍ SEKTOR)** | **Film a video** | **59.11, 12, 13 , 14, 77.22, 47.63 (část, 50%)[[4]](#footnote-4)** |
| **Hudba** | **59.20, 47.63 (část, 50%)3** |
| **Rozhlas** | **60.10** |
| **Televize** | **60.20** |
| **Knihy a tisk** | **58.11, 13, 14, 63.91, 74.30, 47.61, 62** |
| **Videohry** | **58.21** |
| KREATIVNÍ  PRŮMYSLY (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

1. European Statistical System Network on Culture [↑](#footnote-ref-1)
2. Viz Příloha 1 [↑](#footnote-ref-2)
3. bez designu a uměleckých řemesel [↑](#footnote-ref-3)
4. 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. [↑](#footnote-ref-4)