

# 1. 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](#) 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, reprodukováná 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<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 1.1, 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

---

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

činností vydávání a maloobchodu také služby zpravodajských agentur, překladatelů a tlumočnicků). 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 <sup>2)</sup>	74.20, 90.03
	Kulturní a umělecké vzdělávání	85.52
	Umělecká řemesla	část sekce C náležící uměleckým řemeslům
AUDIOVIZUÁLNÍ A MEDIÁLNÍ SEKTOR	<b>Film a video</b>	<b>59.11, 59.12, 59.13, 59.14, 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, 58.13, 58.14, 63.91, 74.30, 47.61, 47.62</b>
	<b>Videohry</b>	<b>58.21</b>
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

<sup>2</sup> bez designu a uměleckých řemesel

<sup>3</sup> 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.

