



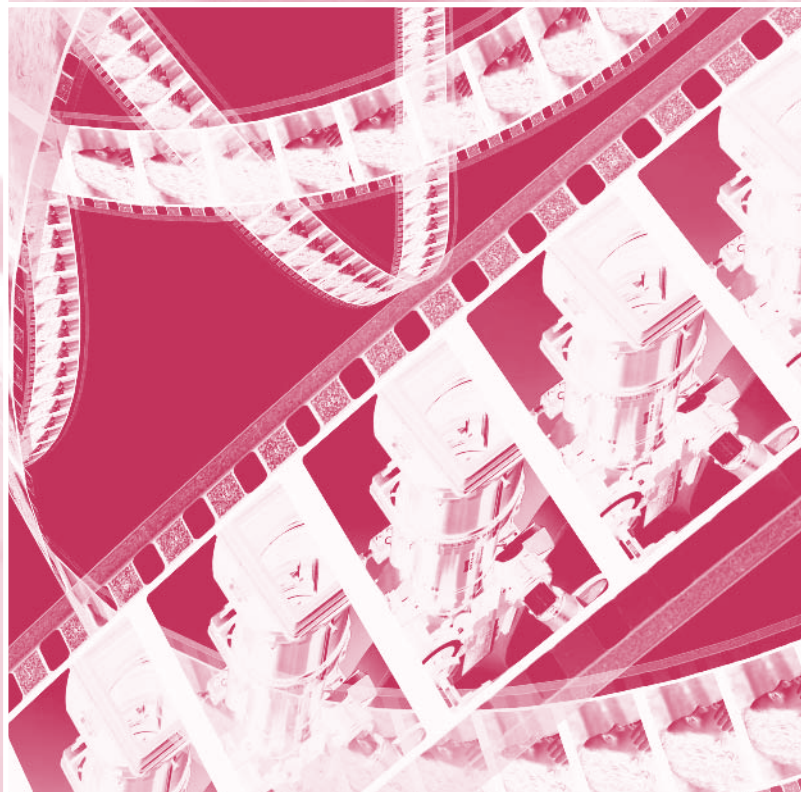
NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



OBSERWATORIUM
KULTURY

znaczenie gospodarcze sektora kultury

wstęp do analizy problemu
raport końcowy



Instytut Badań Strukturalnych

Warszawa 2010



znaczenie gospodarcze sektora kultury

wstęp do analizy problemu

raport końcowy

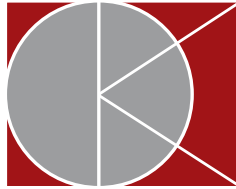


Instytut Badań Strukturalnych

Warszawa 2010



**NARODOWE
CENTRUM
KULTURY**



**OBSERWATORIUM
KULTURY**

Publikacja finansowana ze środków Narodowego Centrum Kultury.

Raport opracowany przez Instytut Badań Strukturalnych

Autorzy: Piotr Lewandowski

Jakub Mućk

Łukasz Skrok



ul. Rejtana 15 lok. 24/25

02-516 Warszawa

tel. +48 22 629-33-82

faks +48 22 395-50-21

ibs@ibs.org.pl

Spis treści

Wstęp	7
■ 1. Zakresy definicyjne	8
1.1 Analiza literatury przedmiotu	8
1.2 Propozycja zestawu definicji	15
■ 2. Statystyczne i pozastatystyczne źródła danych – analiza dostępności dla Polski	21
■ 3. Znaczenie sektora kultury i przemysłów kreatywnych w polskiej gospodarce	35
3.1 Sektor kultury i przemysły kreatywne – znaczenie gospodarcze w roku 2008	35
3.2 Sektor kultury i przemysły kreatywne na tle innych sekcji gospodarki w roku 2008	47
3.3 Sektor kultury i przemysły kreatywne w przekroju województw w 2008 r.	49
■ 4. Luki w oszacowaniach – alternatywne rezultaty	54
■ 5. Rekomendacje dla statystyki publicznej	57
Bibliografia	60
Aneks metodologiczny	62
Aneks – dodatkowe tabele	69
Spis tabel	73
Spis wykresów	73

Pojęcie przemysłów kultury (culture industry) zostało wprowadzone przez Theodora Adorno i Max Horkheimera w 1947 roku (Adorno, Horkheimer, 1947). Termin ten opisywał instrument elit kapitalistycznych pozbawiających artystów oraz ich pracę artystycznej wartości. Przemysły kultury dzięki technice nastawione były ich zdaniem na masową produkcję wystandaryzowanych dóbr kulturowych. Pierwsza definicja wiązała się zatem z ujęciem socjologicznym.

Od tego czasu termin przemysłów kultury jest stopniowo używany coraz powszechniej, a działalność opisywana tą definicją stała się obiektem analiz zarówno teoretycznych, jak i empirycznych. Następnie, pojęcia przemysłów kultury zaczęto używać w bardziej potocznym znaczeniu, w szczególności do języka potocznego weszły takie frazy jak „przemysł muzyczny”, czy „przemysł filmowy”.

Z kolei w statystyce i naukach ekonomicznych pojęcie przemysłu utożsamiane jest z sektorem przetwarzającym zasoby natury i produkującym na masową skalę dobra o zbliżonych cechach konsumpcyjnych, co odpowiada angielskojęzycznemu manufacturing. Angielskojęzyczne industry – zbiór podmiotów produkujących dobra lub oferujących usługi o zbliżonych właściwościach konsumpcyjnych – opisywane jest w tej tradycji jako sektor, branża bądź sekcja. Wychodząc naprzeciw obu podejściom, terminy przemysłu oraz sektora, branży i sekcji są w niniejszym raporcie uznawane za pojęcia bliskoznaczne i wykorzystywane jako synonimy.

Sektor kultury jest natomiast pojęciem bardziej rozległym. Według „The Economy of Culture in Europe” (KEA, 2004), działalność związaną z kulturą można podzielić na kilka okręgów. Pierwszy zawiera działalność nieprodukcyjną, związaną głównie ze sztukami plastycznymi (wyłączając film) i performatywnymi oraz instytucjami kultury. Drugi odnosi się do przemysłów kultury. Oba okręgi składają się na sektor kultury, który jest przedmiotem analiz prezentowanych w opracowaniu.

Wstęp

Raport prezentuje rezultaty badania, którego głównym celem była analiza gospodarczego znaczenia sektora kultury w Polsce. Punktem wyjścia takiej analizy powinno być określenie ram definicyjnych sektora kultury, przemysłów kultury oraz kreatywnych. Na podstawie literatury przedmiotu przyjęto, jako zasadę, że sektor (w tym przemysły) kultury obejmują wytwarzanie dóbr i usług konsumpcyjnych. Przemysły kreatywne z kolei obejmują sektor kultury, jak również wytwarzanie dóbr i usług pośrednich (na przykład tworzenie reklam). Z uwagi na dalsze etapy analizy, kluczowym elementem definicji była jej operacjonalizacja, to jest określenie, jakie branże i zawody postrzegać należy, jako przynależące do przemysłów kultury oraz kreatywnych. Zakres wykorzystywanej tutaj definicji jest zgodny z klasyfikacjami stosowanymi przez GUS i Eurostat. Analizie literatury pod kątem ujęć definicyjnych oraz wprowadzeniu wykorzystanych w badaniu definicji poświęcono pierwszy rozdział raportu.

Pracom nad kwestiami definicyjnymi towarzyszyła analiza źródeł danych statystycznych, weryfikująca praktyczną przydatność definicji. Kluczowymi kryteriami ich oceny były dostępność, porównywalność oraz rzetelność. Ostatecznie, jako przedmiot analizy wybrano rok 2008. Dane dla lat wcześniejszych są znacznie uboższe, co wynika ze zmian w klasyfikacji sektorów gospodarki. Rozdział drugi zawiera opis zidentyfikowanych źródeł danych, wraz z wyszczególnieniem tych możliwych do wykorzystania w analizach, także wykraczających poza zawartość niniejszego raportu.

Zebrane w ramach kwerendy opisanej w rozdziale drugim dane posłużyły, przy przyjęciu definicji nakreślonej w rozdziale pierwszym, do oszacowania gospodarczego znaczenia sektora kultury i przemysłów kreatywnych. W tym celu wyznaczono wartość dodaną, wytworzoną w poszczególnych branżach, jak też liczbę pracujących w nich osób. Zgodnie z uzyskanymi rezultatami, sektor kultury wytworzył w roku 2008 1,6 proc. PKB Polski i pracowało w nim 2,5 proc. ogółu pracujących. W przypadku przemysłów kreatywnych wartości te wyniosły odpowiednio 1,9 proc. i 2,7 proc. Uzyskane wyniki odniesione zostały do innych sektorów polskiej gospodarki oraz rezultatów innych badań z tego obszaru. Dokonano również oszacowania gospodarczego znaczenia branż składających się na sektor kultury i przemysły kreatywne na poziomie kraju, oraz znaczenia obu głównych kategorii w poszczególnych województwach, jak też wkładu poszczególnych województw do wielkości sektora kultury i kreatywnego w Polsce. Rozdział trzeci prezentuje rezultaty tych analiz.

Rozdział czwarty zawiera dyskusję wyników opisanych w rozdziale trzecim, wraz z przedstawieniem oszacowań uzyskanych przy odejściu od przyjętej definicji, jak również zaprezentowaniem rezultatów obliczeń opierających się na zmodyfikowanych założeniach. Rozdział piąty zawiera rekomendacje dla statystyki publicznej. Raport uzupełniono załącznikiem, prezentującym metodologię oszacowań opisanych w rozdziale trzecim.

1. Zakresy definicyjne

Pierwszym krokiem w analizie sektora, przemysłów kultury i kreatywnych jest ich zdefiniowanie. Różnorodność możliwości rozumienia „kultury” oraz wytwarzanie w jej ramach niematerialnych wartości sprawiają, że jednoznaczne i uniwersalne określenie ich ram jest praktycznie niemożliwe. W istocie, literatura przedmiotu różni się w tym zakresie znacznie. W niniejszym rozdziale przedstawione zostaną wybrane koncepcje, po czym podejmiemy próbę konstrukcji definicji sektora kultury oraz przemysłów kreatywnych, które posłużą za punkt wyjściowy badania.

Problem braku jednoznaczności terminu „kultura” zauważony został choćby w ważnym raporcie „The Economy of Culture In Europe” (KEA, 2004). Autorzy przytaczają trzy interpretacje pojęcia. Pierwsza odwołuje się do rozumienia kultury, jako sztuki. Głównym mankamentem tego podejścia jest duża doza subiektywizmu przy weryfikacji przynależności do kultury poszczególnych obszarów i zjawisk. Druga określa kulturę jako kombinację wartości, wierzeń, postaw współdzielonych przez pewną grupę. Grupa może być determinowana przez czynniki religijne, geograficzne, etniczne, polityczne oraz wiele innych. W myśl tej definicji można wyróżnić np. kulturę kaszubską, kulturę korporacyjną czy kulturę młodego pokolenia. Trzecie ujęcie postrzega kulturę jako zbiór sektorów gospodarczych. Pojęcie kultury jest w tym wypadku bardziej funkcjonalne. Przy pomocy tej definicji, według Ginsburgha i Throsby`ego (2006) działania kulturowe mogą być wyznaczone przez trzy kryteria: powinny być oparte na pewnej formie kreatywności, powinny odwoływać się do symboliki, a ich produkt powinien wiązać się z pewną, choć dowolną formą własności. Ostatnia z tych definicji jest punktem wyjścia dalszych rozważań.

1.1 Analiza literatury przedmiotu

Przyjęte podejście do definiowania kultury implikuje konieczność określenia dóbr kulturalnych, a więc produktów, które zostały wytworzone przez podmioty działające w kulturze. Według raportu przygotowanego przez KEA (2004) przemysły kultury wytwarzają, oferują i rozpowszechniają dobra kulturalne przeznaczone do masowej reprodukcji oraz masowej konsumpcji (przykładowo, utwór muzyczny), a także dobra wymagające konsumpcji w miejscu wytworzenia (czego przykładem jest koncert). Jak wspomniano, sektor kultury obejmuje ponadto działalność nieprodukcyjną.

Dobra kulturalne definiowane są jako posiadające następujące cechy (Ginsburgh, Throsby, 2006):

- dobra doświadczalne (experience goods), czyli takie, względem, których preferencja wzrasta w miarę konsumpcji (należy jednak odnotować, że zgodnie z pierwotnymi założeniami autora koncepcji – P. Nelsona (Information and Consumer Behavior, 1970), dobra tego typu związane są z asymetrią informacji – niewiedzą konsumentów o jakości tych dóbr przed ich konsumpcją);

- posiadają pewne cechy dóbr publicznych; związane są z pozytywnymi efektami zewnętrznymi (aspekty te nie są tożsame);
- są rezultatem procesów produkcyjnych, w które zaangażowana jest ludzka kreatywność;
- stanowią nośnik wartości symbolicznych dla tych, którzy je konsumują – nie są tylko użyteczne w utylitarystycznym sensie, ale dodatkowo służą „szerszym celom komunikacyjnym”;
- zawierają (przynajmniej potencjalnie) własność intelektualną przypisaną osobie lub grupie, która je wytworzyła;
- ucieleśniają lub sprzyjają wartościom, które nie znajdują pełnego odzwierciedlenia w pieniężnych kategoriach i mogą nie być obserwowane na funkcjonujących rynkach.

W związku z tym, w kolejnych punktach rozdziału przedstawiamy przemysły kultury, kreatywne oraz oparte na prawach intelektualnej własności.¹ Kolejność prezentowanych, występujących w literaturze definicji określona jest przez ich zakres przedmiotowy. Najpierw naszkicowane zostaną najwęższe definicje przemysłów kultury, następnie szersze, a dalej przemysły kreatywne i oparte na prawach własności intelektualnej. Należy przy tym pamiętać, że definiowanie przemysłów kultury, jak wskazuje synteza literatury w opracowaniu „Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries” (European Cluster Observatory, 2010), odwołuje się do produktów końcowych. Mianowicie, ich wartość wynika przede wszystkim z zawartości estetycznej lub symbolicznej. Przesłanką przy dokonywaniu delimitacji jest kwestia objęcia produktów prawami własności intelektualnej. Definicja ta nie jest precyzyjna – jak autorzy przyznają, nie jest określone, jaki zestaw (łącznie) cech stanowi warunek konieczny, a jaki wystarczający. Jest to jedynie wskazówka.

Punktem wyjścia w przeglądzie zakresu definicji będzie podejście stosowane przez Główny Urząd Statystyczny. Instytucja ta nie przedstawia definicji sensu stricto ani sektora, ani przemysłów kultury, ale zajmuje się badaniem takich rodzajów działalności na szczeblu krajowym (Kultura w 2008 roku, 2009). Zgodnie z podejściem i terminologią GUS „kultura” obejmuje dziedzictwo kulturowe, teatry, kina, biblioteki, filharmonie, działalność wystawienniczą (m.in. muzea i galerie sztuki), działalność wydawniczą, telewizję oraz radiofonię.

Szerszy obszar obejmują przemysły kultury badane przez Eurostat w ramach modułu „Cultural Statistics” (Eurostat, 2007). Definicja to obejmuje obszary uwzględniane przez GUS, lecz poszerzone o architekturę. Warto przy tym odnotować, że autorzy wykluczają z obszaru działalności architektonicznej prace typowo inżynierskie, a więc techniczne.

W tzw. „podejściu francuskim” kryterium oparte jest o skierowanie działalności wytwórczej na masową reprodukcję oraz objęcie produktów prawami autorskimi. Za przemysły kultury uznaje się w nim: działalność wydawniczą, prasę, periodyki, branżę muzyczną, film, telewizję i radiofonię, teatr oraz sektory powiązane bezpośrednio z powyższymi, jak np. reklamę czy multimedia (Aperçu statistique des industries culturelles, Ministère de la Culture et de la Communication, 2006). Zatem francuska definicja przemysłów kultury jest szersza względem używanej przez GUS o reklamę i multimedia. Natomiast podejście to nie identyfikuje bibliotek jako części przemysłów kultury.

¹ Te ostatnie można traktować jako komplementarne względem dwóch wcześniejszych, ale ponieważ ich zakres merytoryczny obejmuje rodzaje działalności wyraźnie odrębne od związanych z kulturą i kreatywnych, nie operacjonalizujemy tej koncepcji w dalszej części raportu.

Przemysły kreatywne według „CITF (Creative Industries Task Force)” (United Kingdom: Department for Culture, Media and Sport, 2001) określone mogą być jako działalność, która ma źródło w indywidualnej kreatywności, umiejętnościach oraz talencie i wykazuje potencjał do tworzenia produktu i miejsc pracy poprzez generowanie i wykorzystywanie własności intelektualnej. Zatem punkt ciężkości w definicji zostaje przeniesiony na kreatywność. Pewnym kryterium weryfikacyjnym są prawa własności intelektualnej, nieograniczające się tylko do praw autorskich. Zgodnie z Cavesem (2000), przemysły kreatywne charakteryzują się następującymi właściwościami:

- *nobody knows* – z uwagi na doświadczalny charakter, jak i subiektywność doświadczeń, zachodzi wysoka niepewność odnośnie popytu;
- sztuka jest celem samym w sobie – twórcy odczuwają satysfakcję z aktu „tworzenia”;
- produkcja wymaga jednoczesnego wykorzystania zróżnicowanych, wyspecjalizowanych umiejętności wielu osób o odmiennych gustach; co więcej, wkład każdej osoby musi być dostarczony na określonym minimalnym poziomie jakości i ilości;
- (nieskończone) zróżnicowanie – zarówno w jakości jak i treści, wymagane kombinacje czynników wytwórczych są unikalne;
- małe różnice w umiejętnościach prowadzą do dużych różnic w wynagrodzeniach;
- koordynacja w czasie poszczególnych elementów procesu produkcyjnego jest niezwykle istotna;
- produkty są długotrwałe, podobnie jak proces czerpania z nich korzyści przez twórców.

W raporcie autorzy zwracają uwagę na istotne pokrywanie się przemysłów kreatywnych z przemysłami kultury. Punktem wyjścia jest stwierdzenie, że przemysły kultury są odpowiedzialne za produkcję dóbr kulturowych, a przemysły kreatywne zajmują się produkcją dóbr niekulturowych opartych na kulturze. Dlatego KAE (2004) proponuje wyróżnienie czterech kręgów merytorycznych. Pierwszy krąg zawiera właściwą działalność kulturową związaną z rdzenną działalnością kulturową, która jest utożsamiana ze sztuką.² Drugi krąg obejmuje pierwszy oraz przemysły kultury, natomiast trzeci zawiera poprzednie rozszerzone o przemysły kreatywne. W czwartym kręgu znalazły się dodatkowo przemysły związane z poprzednimi jak np. produkcja urządzeń do rejestracji i odczytu nagrań cyfrowych. Ostatecznie, jako sektor kultury rozważane są dwa kręgi, które obejmują sztukę (rzeźba, malarstwo i fotografia), dziedzictwo narodowe, teatry, cyrki, muzea, biblioteki, przemysł muzyczny i wydawniczy, film, radiofonie, telewizję i gry wideo.

W przypadku propozycji UNESCO (2009) brak jest jednoznacznych kryteriów determinujących potencjalne składowe sektora kultury. Organizacja identyfikuje dziewięć kategorii działalności będących sumarycznie ekwiwalentem kultury w życiu gospodarczym. Są to dziedzictwo kulturowe, materiały drukowane oraz prasa, muzyka, sztuki performatywne (m.in. teatr i widowiska), media audiowizualne, działalność społeczno–kulturalna, sport i gry oraz środowisko naturalne. Autorzy raportu wyróżniają też 5 etapów procesu tworzenia dóbr kultury: kreacja, produkcja, dystrybucja, konsumpcja oraz ochrona. Zatem podejście zaproponowane przez UNESCO zakłada operacjonalizację obejmującą poszczególne przemysły oraz etapy produkcji dóbr kultury. Jest to jedyna definicja ujmująca środowisko i naturę w badanym obszarze. Porównując z definicją GUS, podejście to zostało poszerzone o sport i gry oraz środowisko i przyrodę.

² W raporcie „The Economy of Culture in Europe” pierwszym kręgiem są przemysły kultury, a drugim przemysły kreatywne. Autorzy raportu opisują trzy kręgi, a nieprodukcyjną działalność kulturalną opisują jako „rdzenny obszar artystyczny”. Określenie nieprodukcyjnej działalności kulturalnej jako pierwszy krąg ma na celu bardziej czytelną prezentację zaproponowanych przez autorów raportu „The Economy of Culture in Europe” pojęć.

Z kolei podejście zaproponowane przez nowozelandzkie Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego (New Zealand Ministry of Culture and Heritage, 2009) przybliży przemysły kultury do kreatywnych. W porównaniu z wąską definicją kultury Głównego Urzędu Statystycznego, nowozelandzka definicja obejmuje dodatkowo: architekturę, reklamę, wyspecjalizowane usługi designerskie, fotografię, a nawet działalność organizacji religijnych.

Syntetyczna ocena definiowania przemysłów kultury i kreatywnych sformułowana została przez European Cluster Observatory (2010). Autorzy zauważają, że koncepcja tych pierwszych oparta jest na charakterystyce produktu końcowego. Inaczej mówiąc, o kwalifikacji danej branży jako przynależącej do przemysłów kultury decydują cechy wytwarzanych przez nią dóbr i usług. Koncepcja przemysłów kreatywnych, z kolei, opiera się na charakterystyce procesu produkcyjnego, w tym wykorzystywanych w nim wkładów. I tak, do przemysłów kreatywnych można zaliczyć: biblioteki, teatr, muzea, dziedzictwo kulturowe, literaturę, muzykę, fotografię, działalność wydawniczą, prasę, telewizję, reklamę, design, gry i nowe media, biżuterię, ceramikę oraz rzeźbę. Analizując tę definicję przez pryzmat podejścia GUS jest ona szersza o reklamę, design, gry, media, biżuterię, ceramikę oraz rzeźbę.

Z kolei definicja przemysłów kreatywnych Ecorysu (2009) skupia się wokół takich kryteriów jak umiejętność tworzenia i otwartość na innowację oraz kapitał ludzki, organizacje i zarządzanie stymulujące kreatywność. W raporcie autorzy definiują przemysły kreatywne, jako działalność wydawniczą, radiofonię, kinematografię, muzea, biblioteki, obiekty kulturalne, działalność literacką, nagrania muzyczne, fotografię, reklamę, gry komputerowe oraz architekturę i projektowanie. Zatem w porównaniu z wąską definicją kultury GUS, podejście to uwzględnia architekturę, reklamę oraz gry komputerowe. Należy zwrócić uwagę, że jest to definicja nieoperacyjna i Ecorys nie podejmuje się pomiaru skali tych przemysłów.

Kolejna definicja pochodzi z raportu „Culture Satellite Account” (Finland Ministry of Education, 2009). Według niego przemysły kultury powinny być zdefiniowane tak, aby „obejmować zarówno tradycyjne jak i nowe obszary sztuki i kultury, od aktu twórczego w ramach różnych form sztuki po dystrybucję”. W myśl tego podejścia autorzy uwzględniają te same co GUS obszary działalności, poszerzone o działalność ogrodów botanicznych i zoologicznych, działalność związaną z reklamą, design, fotografię, zabawki oraz gry, parki rozrywki, hazard i gry losowe oraz sport.

Biorąc pod uwagę cel niniejszego raportu, co najmniej równie ważne jak rozważania teoretyczne na temat zakresu sektora, przemysłów kultury i/lub kreatywnych jest ich zestawienie z zasobami statystycznymi. Ramy analizy wyznaczone są przez klasyfikacje wykorzystywane w statystyce publicznej – dzięki procesom standaryzacji zdecydowana większość informacji dostępna jest w takiej właśnie strukturze. Wstępnym punktem odniesienia są operacjonalizacje definicji wykorzystane w opracowaniach, w których podjęto próbę oszacowania gospodarczego znaczenia przemysłów kultury/kreatywnych.

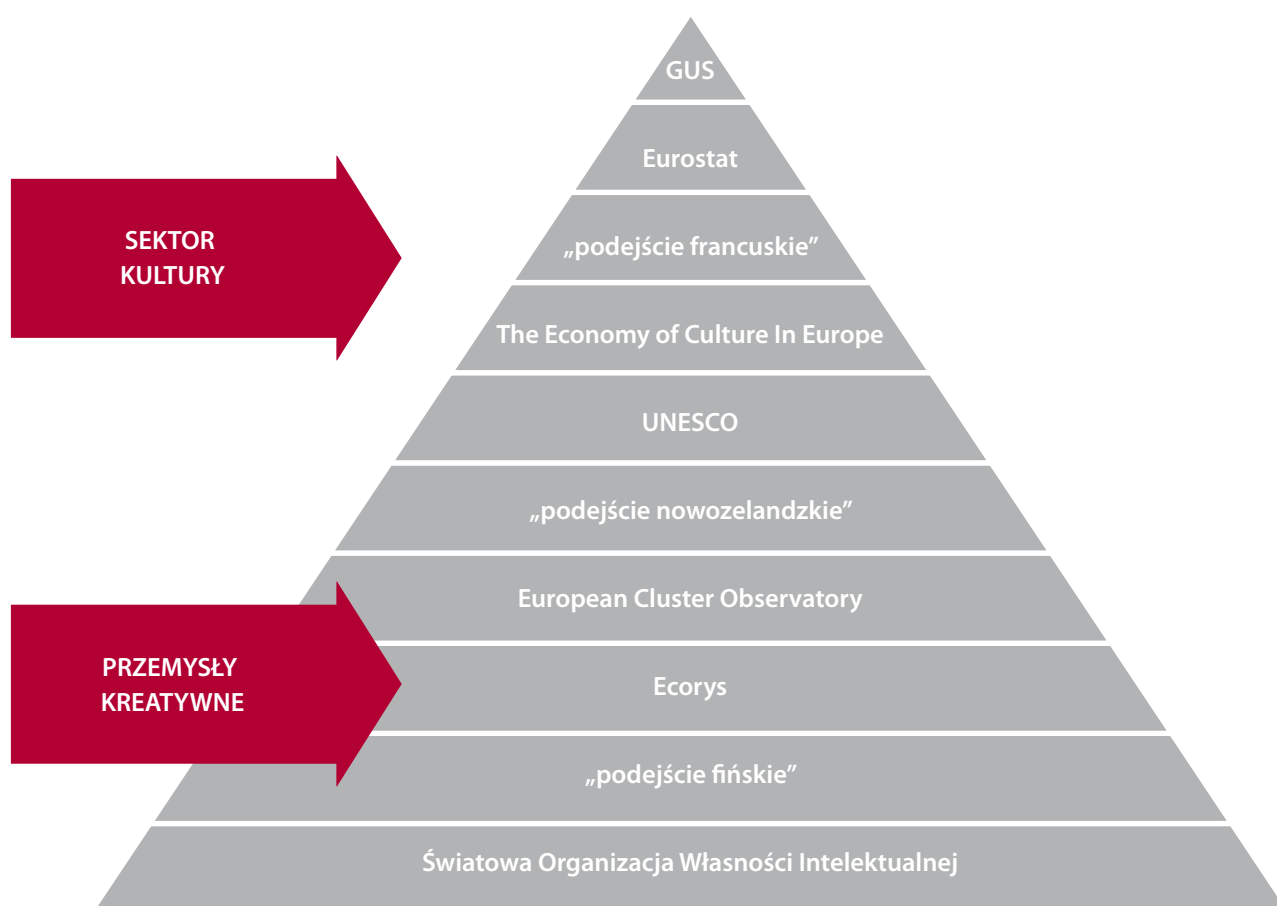
Warto zauważyć odrębne podejście do operacjonalizacji działań kulturowych reprezentowane przez Światową Organizację Własności Intelektualnej (ang. WIPO – World Intellectual Property Organisation). Owo podejście skupia się na przemysłach, w których prawo własności intelektualnej jest głównym wyznacznikiem. W porównaniu z poprzednimi podejściami definicja oparta na prawach autorskich

obejmuje częściowo swoim zasięgiem dodatkowo przemysły tekstylne, produkcję ceramiki, biżuterii, mebli, dywanów i zabawek (WIPO, 2003). Najszerze z zaprezentowanych podejść wydaje się być nieadekwatne ze względu na stosunkowo niewielki wspólny obszar merytoryczny z pozostałymi podejściami.

Tabela 1 prezentuje systematykę operacjonalizacji przemysłów kultury i kreatywnych. Zarys merytoryczny każdego podejścia został uchwycony na podstawie obszarów objętych daną definicją. Opisana analiza definicji posiada pewien mankament – dekompozycja sektorów nie jest wystarczająco szczegółowa. Analiza sektorów na wyższym szczeblu szczegółowości jest jednak pominięta w celu zachowania czytelności prezentacji funkcjonujących definicji przemysłów kultury i kreatywnych.

Na podstawie przeprowadzonej analizy podejść do definiowania sektora i przemysłów kultury oraz przemysłów kreatywnych, można wyznaczyć poniższą „piramidę pojęć”. Przyjęte na potrzeby niniejszego opracowania postrzeganie przemysłów kultury i kreatywnych pod kątem pojemności zbliżone jest do propozycji KEA (2004).

Wykres 1. Piramida definicji przemysłów kultury



Uwaga: Przedstawiona ilustracja wskazuje na rozszerzanie postrzegania sektora kultury, przemysłów kultury lub przemysłów kreatywnych. Nie oznacza to jednak, że na niższych poziomach piramidy występują wszystkie sekcje lub podsekcje gospodarki, uwzględnione w położonych wyżej.

Źródło: opracowanie własne

Tabela 1. Operacjonalizacja definicji przemysłów kultury/kreatywnych w najważniejszych badaniach

	Przemysły kultury				Przemysły kreatywne				Przemysły praw własności intelektualnych		
	GUS	Eurostat	Francja	UNESCO	The Economy of Culture in Europe	Nowa Zelandia	European Cluster Observatory	Ecoyrs	Finlandia	WIPO	NACE ³
Działalność wydawnicza, reprodukcje zapisanych nośników informacji ⁴	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	sektor 22
Tworzenie, dystrybucja, wyświetlanie filmów i nagrań wideo	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	sektor 92.1
Nagrania dźwiękowe	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	sektor 92.2
Działalność radiowa i telewizyjna ⁵	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	sektor 92.2
Twórczość literacka, artystyczna, działalności instytucji sztuki	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	Sektor 92.31, 92.32, 92.34, wyłącza się 92.33 – parki rozrywki
Usługi architektoniczne					++ ⁶	+	+	+	+	+	sektor 74.2, obejmuje też usługi o charakterze inżynierskim
Specjalistyczne projektowanie/Inne usługi designerskie					++	+	+	+	+	+	sektor 74.1
Profesjonalne usługi fotograficzne				+		+	+	+	+	+	sektor 74.2

3 NACE – Statystyczna Klasyfikacja Działalności Gospodarczej w Unii Europejskiej (fr. Nomenclature statistique des Activités Économiques dans la Communauté Européenne) – system ewidencji statystycznej klasyfikujący działalność podmiotów gospodarczych. Więcej informacji o NACE zostanie przedstawionych w rozdziale opisyującym statystyczne źródła danych.

4 W skład sektora „działalność wydawnicza i reprodukcje zapisanych nośników informacji” wchodzi: publikowanie książek, gazet, periodyków, nagrań muzycznych oraz działalność związana z reprodukcją nagrań muzycznych i nagrań wideo.

5 W skład sektora, według nomenklatury NACE 1.1., wchodzi działalność związaną z nadawaniem programów telewizyjnych i radiowych oraz z produkcją programów radiowych i telewizyjnych, połączonej lub nie z ich nadawaniem. Natomiast w nomenklaturze NACE 2.0, a więc sekcja 92.2 zostaje rozdzielona. Część związana sekcji z produkcją programów radiowych i telewizyjnych zostaje ujęta przez wcześniej inne sekcje np. tworzenie, dystrybucja i wyświetlanie filmów. Odpowiednik w nomenklaturze NACE 2 ma tylko część związana z nadawaniem programów telewizyjnych i radiowych. Z uwagi na opieranie się na klasyfikacji NACE 2.0 w obliczeniach, w dalszej części raportu wykorzystywany będzie termin „nadawanie programów”.

6 W przypadku The Economy of Culture in Europe, symbolem “++” zostały oznaczone przemysły kreatywne, które nie są przemysłami kultury. Według wcześniej zaprezentowanego opisu, notacja „++” odpowiada trzeciemu kręgowi pomniejszonemu o pierwszy i drugi krąg.

	Przemysły kultury				Przemysły kreatywne				Przemysły praw własności intelektualnych		
	GUS	Eurostat	Francja	UNESCO	The Economy of Culture in Europe	Nowa Zelandia	European Cluster Observatory	Ecorys	Finlandia	WIPO	NACE
Handel hurtowy i detaliczny inny niż 52.47									+ (część – antykwariaty, sztuka, księgarnie)		Sektory 51, 52, w wielu przypadkach dane są zbyt zagregowane
Muzyczne instrumenty – produkcja				+			+		+		sektor 36.30
Sprzedaż gazet i książek	+			+			+	+ (szersza podsekcja)	+		sektor 52.47
Wydawanie oprogramowania			+				+	+ (gry)		+	sektor 72.2
Reklama					++		+	+ (też pośrednictwo w sprzedaży)	+		sektor 74.4
Agencje informacyjne			+		++		+				sektor 92.4
Biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe	+	+		+	+		+				sektor 92.5
Wypożyczanie kaset wideo					+					+	Sektor 71.40
Usługi telewizji kablowych	+				+					+	Sektor 64.20
Produkcja zabawek										+	Sektor 36.5
Hazard										+	Sektor 92.71
Produkcja odbiorników RTV	+				+					+	Sektor 32.3
Działalność związana z organizacją targów, wystaw i kongresów										+	Sektor 74.87
Źródło definicji	http://www.stat.gov.pl/gus/5840_1741_PLK_HTML.htm	http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-77-07-296/EN/KS-77-07-296-EN.PDF	http://fgimello.free.fr/documents/ECOCULTURE_statistiques-industries-culturelles.pdf	http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001852/185202e.pdf	http://ec.europa.eu/culture/key-documents/doc873_en.htm	http://www.mch.govt.nz/publications/cultural-indicators/CulturalIndicatorsReport.pdf	http://www.clusterobservatory.eu/upload/CreativeAndCulturalIndustries.pdf	http://www.mg.gov.pl/files/upload/9784/Analiza%20potrzeb%20rozwoju%20przemys%C5%82ow%20kreatywnych.pdf	http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2009/liitteet/opm13.pdf?lang=en	http://www.wipo.int/copyright/en/publications/pdf/copyright_pub_893.pdf	

Zaprezentowana systematyzacja pojęć jest w znacznej mierze oparta na zakresie przedmiotowym poszczególnych definicji. Syntetyczne zestawienie propozycji pojawiających się w literaturze nie rozwiązuje problemu wyboru najlepszej definicji przemysłów kultury. I tak na samym szczycie piramidy definicji znajduje się rozumienie kultury wg GUS. Jest to największe podejście do sektora kultury. Przemysły kreatywne uwzględniane są od poziomu „podejścia nowozelandzkiego”. Kwalifikacja w tym podziale, tzn. rozstrzygnięcie czy opisuje ono przemysły kultury, czy kreatywne. Autorzy ww. raportu używają pojęcia przemysłów kultury, włączając do nich branże typowe dla przemysłów kreatywnych, jak reklama oraz usługi architektoniczne. Podstawą piramidy jest podejście zaproponowane przez Międzynarodową Organizację Własności Intelektualnej. Jest ono zdecydowanie najszerzym zbiorem branż w gospodarce i w dużej mierze mija się z intuicyjnie rozumianymi branżami kultury lub kreatywnymi.

Odmienną operacjonalizację przemysłów kultury wskazuje perspektywa rynku pracy, a konkretnie – zawodów. Podobnie jak w przypadku rodzajów działalności (por. Tabela 1), większość proponowanych podejść deklaruje pewien zbiór zawodów i specjalności określających sektory kultury lub kreatywne. W raporcie KEA (2004) zostały uwzględnione grupy zawodowe, (zgodnie z Międzynarodową Klasyfikacją Zawodów i Specjalności ISCO-88), których szczegółowa prezentacja jest załączona w aneksie metodologicznym. Operacjonalizacja bazuje na klasyfikacji francuskiego Ministerstwa Kultury i Komunikacji (2006) oraz odnosi się do dostępnych danych.

1.2 Propozycja zestawu definicji

Problemem, który w sposób nieunikniony pojawia się przy próbach podjęcia praktycznej analizy rzeczywistości gospodarczej jest niejednoznaczność delimitacji przemysłów kultury oraz kreatywnych względem pozostałych działów gospodarki. Własność intelektualna dotyczyć może dowolnych opracowań (raportów naukowych, podręczników szkolnych) lub sposobów wytwarzania produktów (na przykład przepisów wytwarzania produktów spożywczych). Podobnie, nie można wykluczać dużego znaczenia symbolicznego dla konsumentów takich produktów, jak sport (w nielicznych przypadkach zaliczany do przemysłów kultury) czy wyroby nikotynowe. Podobne uwagi można wystosować do wszystkich cech wymienionych przez Ginsburgha i Throsby`ego (2006) albo Cavesa (2000), jak również ich kombinacje. Powoduje to, że bardziej złożone definicje nie służą określeniu, czym są przemysły kultury/kreatywne (na przykład poprzez określenie poszczególnych działów gospodarki), ale ocenie jakie są cechy sektorów zakwalifikowanych uprzednio do tej grupy, lub uzasadnieniu tej decyzji. To z kolei oznacza, że operacjonalizacja (czyli określenie, które branże należą do przemysłów kultury/kreatywnych, a które nie) ma charakter uznaniowy i dokonywana jest ad hoc.

Istotnym, przyjętym w niniejszym raporcie, kryterium delimitacji między przemysłami kultury, a należącymi jedynie do przemysłów kreatywnych, jest rozróżnienie oparte na charakterze produktu końcowego. Te pierwsze tworzą dobra konsumpcyjne kultury, natomiast te drugie – dobra pośrednie, wykorzystywane w dalszych procesach produkcyjnych, względnie wykorzystują dobra kultury jako istotny czynnik produkcji (KEA, 2004). Co więcej, za produkty przemysłów kultury przyjmuje się tylko takie

dobrych i usług, które służą zwiększaniu jakości czasu wolnego konsumentów. Innymi słowy, ich konsumpcja jest celem samym w sobie (i nie służy zaspakajaniu potrzeb fizjologicznych), ale wytwarzanie już niekoniecznie. Oznacza to, że definicja ta wyklucza np. edukację artystyczną. Mianowicie, celem osób korzystających z usług instytucji edukacyjnych nie jest konsumpcja, a inwestycja w kapitał ludzki uczniów i studentów. Nie w pełni rozwiązuje to kwestię niektórych złożonych branż, jak usługi fotograficzne i tworzenie oprogramowania (w skład, którego wchodzi zarówno gry jak i programy użytkowe). Niemniej jednak, z uwagi na brak odpowiednich danych, mogących posłużyć wydzieleniu poszczególnych części, chęć do ograniczenia do minimum liczby arbitralnych założeń o udziałach wartości dodanej i pracujących w ramach poszczególnych sekcji oraz dominującą tendencję w literaturze przedmiotu (tabela 1), przyjęte zostało konserwatywne założenie o wydzieleniu wspomnianych branż z sektora kultury, przy jednoczesnym uwzględnieniu ich w ramach przemysłów kultury. Z uwagi na często występującą w dyskusji publicznej dychotomię, z obszaru przemysłów kultury wyłączony zostaje sport.

Jednocześnie, pojęcie przemysłów kreatywnych jest o tyle nieprecyzyjne, że możliwe jest przedstawienie argumentacji za określeniem tym mianem znacznie szerszego katalogu działalności. Mówiąc inaczej, niemal każda (jeśli nie każda) aktywność ludzka powiązana jest z wykorzystywaniem w praktyce zarówno wewnętrznych pokładów kreatywności (odmiennie jest tylko nasilenie i forma), jak też zewnętrznych zasobów kulturowych. Co więcej, odmienna natura kreatywnych sektorów nienależących do węższej grupy wiąże się m.in. ze znacząco większym potencjałem rynkowym. Przenosi się to zarówno na większą dostępność danych statystycznych, zobrazowaną w nich skalę działalności gospodarczej, jak też na odmienną rolę państwa. Niemniej jednak, przy klasyfikacji przemysłów jako kreatywne, dla uniknięcia rozmycia problemu, zachować należy szczególną ostrożność i dyscyplinę. Zakres przemysłów kulturowych i kreatywnych, według których przeprowadzone zostanie badanie, przedstawia Tabela 2. Kolumna „część” opisuje, w jakim stopniu wykorzystane zostaną poszczególne sektory w celu obliczenia udziału przemysłów kultury i kreatywnych w gospodarce. W przypadku gdy wartość jest równa 1, cały sektor zostanie zaliczony do przemysłów kulturowych lub kreatywnych. Z kolei, gdy wartość jest mniejsza od 1, fragment sektora będzie wykorzystany do sumarycznych oszacowań przemysłów kultury i kreatywnych. Wyjaśnienie przyjętych w tej kolumnie wartości znajduje się w dodatku metodologicznym.

Kwestią budzącą kontrowersje jest uwzględnianie handlu w ramach przemysłów kultury, związaną z pytaniem, czy do wartości dodanej tworzonej przez sektor kultury należy doliczyć produkt wytworzony przez jednostki zajmujące się handlem dóbr i usług kulturowych? Wartość dodana sektora kultury odpowiada przychodom uzyskanym przez podmioty gospodarcze należące do tego sektora pomniejszonym o koszty poniesione z tytułu produkcji dóbr i usług. Przedsiębiorstwa zajmujące się handlem dobrami i usługami kulturowymi uzyskują przychody ze sprzedaży produktów oraz ponoszą koszty, które obejmują m.in. koszty zatrudnienia pracowników, kapitału czy koszty pozyskania produktów, które są przedmiotem handlu. Proces produkcyjny w handlu wyraźnie różni się od pozostałych przemysłów kultury. Osoby zatrudnione w handlu posiadają odmienne kompetencje od tych, które pracują w pozostałych sekcjach przemysłów kultury. O ile można zatem przyjąć, że handel produktami kultury przyczynia się do tworzenia „kultury” w rozumieniu niematerialnym, przyczyniając się do ich dostępności i częstotliwości kontaktu jednostek z nimi, a większy wolumen sprzedanych dóbr implikować może wyższy produkt podmiotów go wytwarzających (a więc sektora kultury), to z perspektywy

ekonomicznej wartość dodana i zatrudnienie w handlu nie są wartością dodaną ani zatrudnieniem w sektorze kultury. Wyjątek, zgodnie z konwencją literatury (Finland Ministry of Education, 2009, por. Tabela 1) stanowi handel antykami oraz książkami i gazetami.

Tabela 2. Proponowana operacjonalizacja definicji przemysłów kultury/kreatywnych.

	Przemysły kultury	Przemysły kreatywne	Część
Działalność wydawnicza	+	+	1
Reprodukcje zapisanych nośników informacji	+	+	0,25
Produkcja zabawek		+	
Pozostały handel detaliczny (52.48) - handel antykami	+	+	0,05
Sprzedaż gazet, książek, muzyki i nagrań wideo	+	+	1
Usługi telewizji kablowych	+	+	0,13
Wydawanie oprogramowania		+	1
Specjalistyczne projektowanie/Inne usługi designerskie		+	1
Profesjonalne usługi fotograficzne		+	0,25
Usługi architektoniczne		+	0,25
Reklama		+	1
Działalność związana z organizacją targów, wystaw i kongresów		+	1
Tworzenie, dystrybucja, wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych	+	+	1
Nagrania dźwiękowe i muzyczne	+	+	1
Nadawanie programów	+	+	1
Twórczość literacka, artystyczna, działalności instytucji sztuki	+	+	1
Agencje informacyjne		+	1
Biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe	+	+	1

Źródło: Opracowanie własne

Tabela 3 przedstawia propozycję klasyfikacji zawodów (zgodnie z Międzynarodowym Systemem Klasyfikacji zawodów ISCO-88), jednoznacznie powiązanych z działalnością kulturową. Lista zawodów zostanie wkomponowana do wcześniej naszkicowanego planu operacjonalizacji. Lista ta mogłaby stanowić punkt wyjściowy do dalszej analizy. Problemem jest jednak agregacja grup zawodowych – statystyki dotyczące sporej części zawodów są podawane zbiorczo z innymi zawodami, w ramach szerszych grup, które przynależność do kultury i/lub przemysłów kreatywnych jest wątpliwa. W literaturze przedmiotu przyjmuje się w takich sytuacjach ad hoc, że pracujący w danej grupie zawodów w pewnej części pracują w przemyśle kultury/kreatywnych. Zestawienie zawodów oraz specjalności kulturowych z takowymi przemysłami wskazuje, że nie każda część kultury ma odpowiednik w klasyfikacji zawodów. Przykładem może być handel książkami i gazetami, z którym to obszarem są związane zawody, w których udział osób zatrudnionych w kulturze stanowi niewielką część.

Tabela 3. Zestawienie proponowanego obszaru przemysłów kreatywnych i sektora kultury z zawodami i specjalnościami

	Przemysły kreatywne	Sektor kultury	ISCO 5
Działalność wydawnicza, reprodukcje zapisanych nośników informacji	+	+	245102 Edytor materiałów źródłowych
			245103 Fotoedytor
			245107 Redaktor wydawniczy
			311909 Technik poligraf
			734403 Operator skanerów formowych
			734490 Pozostali fotografowie poligraficzni
			734501 Introligator galanteryjny
			734502 Introligator poligraficzny
			734590 Pozostali introligatorzy
			734401 Fotograf poligraficzny
Tworzenie, dystrybucja, wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych	+	+	245108 Scenarzysta
			313108 Mikser obrazu
			313109 Montażysta dźwięku
			313110 Montażysta obrazu
			313111 Operator dźwięku
			313112 Operator kamery
			313113 Realizator dźwięku
			313114 Realizator filmu wideo (wideofilmowiec)
			313121 Operator sprzętu zdjęciowego (wózkarz)
			313122 Oświetlacz filmowy
			313190 Pozostali fotografowie i operatorzy urządzeń do rejestracji obrazu i dźwięku
			313201 Kinooperator
			347402 Kaskader filmowy
			347801 Pirotechnik filmowy
			347701 Asystent kierownika produkcji
			347702 Kierownik planu
			347703 Sekretarz planu filmowego
			347790 Pozostali asystenci od spraw organizacji i produkcji filmowej
			245206 Kostiumograf
			245208 Scenograf
			245508 Reżyser telewizyjny
			245509 Producent filmowy
			245590 Pozostali producenci, organizatorzy produkcji filmowej i pokrewni
			245501 Aktor
			245502 Asystent reżysera filmowego
			245503 Kierownik produkcji filmowej i telewizyjnej

	Przemysły kreatywne	Sektor kultury	ISCO 5
Tworzenie, dystrybucja, wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych	+	+	245504 Operator obrazu
			245505 Realizator programu telewizyjnego
			245506 Reżyser filmowy
			313116 Realizator światła
			313118 Technik urządzeń audiowizualnych
			313101 Asystent operatora obrazu
			313102 Asystent techniczny realizatora dźwięku
			313103 Asystent techniczny realizatora programu
			347403 Kaskader filmowy – koordynator
Nagrania dźwiękowe i muzyczne	+	+	313107 Mikser dźwięku
			313115 Realizator rekonstrukcji dźwięku
			313120 Imitator efektów dźwiękowych
			313123 Technik dźwięku
			347302 Muzyk
			347303 Organista
			347304 Piosenkarz
			245301 Artysta muzyk instrumentalista
			245302 Artysta muzyk wokalista
			245303 Dyrygent
			245304 Kompozytor
			245305 Muzyk reżyser dźwięku
			245390 Pozostali kompozytorzy, artyści muzycni
			313120 Imitator efektów dźwiękowych
			734402 Fotograf w drukarni filmowej
Nadawanie programów	+	+	313202 Operator urządzeń telewizji kablowej
			313205 Operator urządzeń transmisyjnych radiowych
			313206 Operator urządzeń transmisyjnych telewizyjnych
			347205 Prezenter telewizyjny
			245106 Redaktor programowy
			347206 Spiker radiowy
			725110 Monter elektronik – urządzenia radiowo-telewizyjne
Twórczość literacka, artystyczna, działalności instytucji sztuki	+	+	245104 Krytyk artystyczny
			245105 Pisarz
			245203 Artysta malarz
			245204 Artysta rzeźbiarz
			245190 Pozostali literaci, dziennikarze
			245201 Artysta fotografik
			245202 Artysta grafik
			347301 Aktor scen muzycznych
			347305 Tancerz

	Przemysły kreatywne	Sektor kultury	ISCO 5
Twórczość literacka, artystyczna, działalności instytucji sztuki	+	+	347390 Pozostali muzycy, piosenkarze i tancerze 331104 Instruktor tańca 347102 Plastyk 245290 Pozostali artyści plastycy 245401 Choreograf 245402 Tancerz baletowy 245507 Reżyser teatralny (dramatu) 245601 Twórca ludowy 724303 Elektromonter urządzeń oświetlenia teatralnego 733103 Rzeźbiarz w drewnie
Usługi architektoniczne	+		214101 Architekt 214102 Architekt krajobrazu
Specjalistyczne projektowanie/Inne usługi designerskie	+		214103 Architekt wnętrz 245207 Projektant wzornictwa przemysłowego 311917 Technik włókienniczych wyrobów dekoracyjnych 347103 Projektant mody 347104 Stylista 347105 Dekorator wnętrz
Profesjonalne usługi fotograficzne	+		313106 Fototechnik 313119 Fotosista 313104 Fotograf
Handel antykami	+	+	
Sprzedż gazet, książek, muzyki i nagrań wideo	+	+	
Wydawanie oprogramowania	+		311801 Grafik komputerowy
Reklama	+		241917 Specjalista od spraw reklamy 245109 Autor tekstów reklamowych 724302 Elektromonter reklam świetlnych 342901 Agent reklamowy
Biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe	+	+	243102 Muzealnik 243201 Bibliotekoznawca 244103 Kulturoznawca 348202 Bibliotekarz 522101 Antykwariusz 245205 Konserwator dzieł sztuki 347601 Animator kultury 342902 Agent usług artystycznych
Wypożyczanie kaset wideo	+	+	
Usługi telewizji kablowych	+	+	

Źródło: Opracowanie własne.

■ 2. Statystyczne i pozastatystyczne źródła danych – analiza dostępności dla Polski

W celu empirycznego zbadania udziału sektora kultury w całej gospodarce konieczne jest zgromadzenie danych go opisujących. Przegląd źródeł danych ma na celu ocenę ich dostępności, komparatywności oraz kompletności. Dostępność danych oznacza posiadanie przez pewne jednostki prowadzące działalność statystyczną owych informacji oraz możliwość z ich skorzystania. Komparatywność danych oznacza możliwość rzetelnego porównania danych pochodzących z dwóch i więcej źródeł statystycznych. Cecha ta wpływa na możliwości (i) agregacji oraz (ii) obliczeń wykorzystujących dane z różnych źródeł bez konieczności arbitralnych założeń.

Przegląd literatury wskazuje, że dostępność danych statystycznych, wymaganych do kompleksowej oceny gospodarczego znaczenia sektora kultury, jest niewystarczająca. Wynika to przede wszystkim z uwzględnienia znacznej części jego składowych (w tym branży filmowej, twórczości artystycznej oraz działalności instytucji kultury) w ramach sekcji O gospodarki (zgodnie z klasyfikacją NACE), która podlega badaniom statystycznym w mniejszym zakresie niż np. branże przemysłowe. Kolejnym problemem jest zbyt duża agregacja – w ramach jednych sekcji badane są aktywności, które można zakwalifikować jako powiązane z kulturą, oraz takie, które z pewnością nie mają takiego charakteru. Przykładem może być architektura, obejmująca zarówno projektowanie wnętrz, jak i stricte inżynierskie prace. Dlatego w dotychczasowych badaniach łączy się różne źródła danych, dokonując przy tym dodatkowych założeń i oszacowań. W szczególności, dotyczy to badania przeprowadzonego przez KEA (2004), wykorzystującej łącznie dane z badań oficjalnych służb statystycznych (Eurostat) z niereprezentatywną bazą Amadeus. Znamiennym jest także fakt braku prób oszacowań w raporcie dotyczącym sektora kreatywnego, sporządzonym przez Ecorys (2009).

Niniejszy rozdział prezentuje rezultaty kwerendy danych dla Polski. Dostępne źródła danych zostały przeanalizowane pod kątem dalszej przydatności w badaniu. Przedstawione zostaną zarówno dane rejestrowane, jak też oparte na badaniach reprezentatywnych i dobrowolnych. Te pierwsze są uzyskiwane przy pomocy ewidencji wszystkich podmiotów działających w danym obszarze gospodarczym. Natomiast drugie dostarczają statystycznego obrazu na podstawie reprezentatywnej próby, a więc pewnej części wszystkich podmiotów objętych danym problemem, wybranej na podstawie cech całej próby. Ostatnie są uzyskiwane dzięki dobrowolnemu akcesowi podmiotów funkcjonujących w danym obszarze do badania. Oznacza to, że badania tego typu są niereprezentatywne i należy zachować ostrożność przy wnioskowaniu na ich podstawie.

Ponadto, ukazane zostaną standardy oraz poziomy agregacji. Owe cechy mają też pozwolić na ocenę komparatywności. Komparatywność danych jest pożądaną cechą przy ich agregacji. Tylko odpowiedni standard agregacji, używany też w ewidencji statystycznej innych państw, może pozwolić na porównanie

analizowanych wielkości pomiędzy krajami. W tym celu zostaną przedstawione: rok badania, standardy oraz poziomy agregacji. Poziom agregacji danych odnosi się w tym przypadku do obszaru geograficzno –statystycznego lub jednostek i grup je współtworzących w ramach badania, dla którego przygotowano dane. Natomiast standard agregacji jest pewnym systemem opisu grup zrzeszających jednostki badania. Standardy agregacji zakładają zazwyczaj podział jednostek według odpowiednich cech.

Przy opisie źródeł danych, wymienione zostaną potencjalne zmienne, mogące posłużyć w części obliczeniowej badania. Zarys proponowanych zmiennych ma też na celu ukazanie przydatności poszczególnych źródeł. Źródła danych zostaną zaprezentowane od ogólnych do szczegółowych. Na początku zostaną opisane bazy danych statystyki publicznej, potem raporty poświęcone zagadnieniu, następnie bazy danych szczegółowe (często branżowe). Rezultatem uwzględnienia różnych źródeł jest częściowe pokrywanie się ich zawartości.

Bank Danych Regionalnych - Główny Urząd Statystyczny

Bank Danych Regionalnych(BDR) jest elektroniczną bazą danych prowadzoną przez Główny Urząd Statystyczny i uaktualnianą w sposób ciągły. Dane zgromadzone w bazie danych są ewidencjonowane zgodnie z europejskim systemem NTS.

Więcej informacji: http://www.stat.gov.pl/bdr_n/app/strona.indeks

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0), regionalny (NUTS 1), wojewódzki (NUTS 2), podregionalny (NUTS 3), powiatowy (NUTS 4), gminny (NUTS 5)⁷

Standard agregacji: PKD 2004 (według GUSu: spójna i zgodna z NACE Rev 1.1), COICOP

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Poszczególne rodzaje instytucji kultury – przykładowo muzea (zakres danych: 1995-2009, poziomy agregacji: ogółem, regiony, województwa, podregiony, powiaty). Zwiedzający muzea i oddziały.⁸
 - *Typ danych:* dane rejestrowe,
 - Ilustruje liczbę skonsumowanego dobra finalnego, jakim jest wejście do muzeum,
 - Brak informacji o cenie wejścia, mogącej być ekwiwalentem wartości wytworzonego dobra.
- Wydatki budżetów województw(W), powiatów(P), miasta na prawach powiatów oraz gmin (G) na kulturę i ochronę dziedzictwa narodowego (zakres danych: 2001 – 2009). W zależności od szczebla jednostki administracyjnej dostępne są następujące dane:
 - Ogółem (W, P, G)
 - Wydatki bieżące ogółem (W, P, G)

7 NUTS – Nomenklatura Jednostek Terytorialnych (fr. Nomenclature des Unites Territoriales Statistique, ang. Nomenclature of Units for Territorial Statistic) – wprowadzony przez Europejski Urząd Statystyczny system kodowania jednostek geograficznych w Europie.

8 Bank Danych Regionalnych udostępnia też dane o innych instytucjach kulturalnych tj. teatrach, bibliotekach czy kinach. Podobnie jak w przypadków muzeów, zmienne opisujące te sekcje nie mają charakteru stricte ekonomicznego.

- Wydatki bieżące jednostek budżetowych ogółem (W, P, G)
- Wydatki majątkowe (W, P, G)
- Biblioteki (W, P, G)
- Domy i ośrodki kultury, świetlice i kluby (W,G)
- Wydatki bieżące na wynagrodzenia (P,G)
- Wydatki bieżące na zakup materiałów i usług (P,G)
- Dotacje (P,G)
- Wydatki bieżące jednostek budżetowych na zakup materiałów i usług (P, G)
- Teatry (P,G)
- Centra kultury i sztuki (P,G)
- Muzea (P, G)
- Galerie i biura wystaw artystycznych (G)
- Wydatki bieżące na pochodne do wynagrodzeń (G)
- Wydatki bieżące jednostek budżetowych na pochodne wynagrodzenia (G)
- *Typ danych:* dane rejestrowe
- Ilustruje wielkość oraz strukturę wydatków na kulturę na różnych obszarach

Z dostępnych w BDR danych, w obliczeniach wykorzystane zostały dane o wydatkach budżetów poszczególnych szczebli samorządu na kulturę i dziedzictwo narodowe.

Eurostat Database

Baza danych, prowadzona przez Europejski Urząd Statystyczny (Eurostat) będący oficjalnym urzędem statystycznym Komisji Europejskiej, zawiera podstawowe dane ekonomiczne, demograficzne i statystyczne dla wszystkich krajów członkowskich Unii Europejskiej. Ewidencja i aktualizacja danych jest prowadzona w sposób ciągły oraz zgodnie z nomenklaturą podziału regionów NTS.

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0).

Standard agregacji i typ danych: NACE 2 (dla roku 2008) oraz NACE 1.1 w przypadku danych do 2007 roku, dane pochodzą z ewidencji krajowych urzędów statystycznych (w Polsce – Główny Urząd Statystyczny).

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Zatrudnienie w sektorach produkujących dobra i usługi kulturowe w 2007,
- Wielkość obrotów w sektorach produkujących dobra i usługi kulturowe w 2008 i 2007.
- Wielkość wartości dodanej wytworzonej w przemysłach kultury w 2007
- Eksport dóbr kulturowych w 2007
- Koszty zatrudnienia pracowników w poszczególnych sektorach przemysłów kultury w 2007
- Zysk brutto osiągnięty w poszczególnych sektorach przemysłów kultury w 2007

- Standardem ewidencji owych danych jest NACE 2. Przez co dane nie są porównywalne z tymi zmiennymi, które zostały zagregowane, oszacowane na podstawie danych ewidencjonowanych według NACE 1.1

Z powyższego źródła danych wykorzystane zostaną wielkości obrotów oraz zatrudnienia dla 2008 roku dla sektorów podzielonych zgodnie z NACE 2.0. W przypadku danych za rok 2007, sektory są agregowane zgodnie z NACE 1.1. Wykorzystane zostaną wartość dodana, wielkość obrotów, koszty zatrudnienia pracowników oraz zysk brutto w roku 2007. Dodatkowo wykorzystane zostaną dane dotyczące eksportu dóbr kulturowych (związanych z działalnością artystyczną).

European Cluster Observatory

European Cluster Observatory jest instytucją zajmującą się monitorowaniem i ewidencjonowaniem działalności gospodarczej w krajach Unii Europejskiej. Głównym wyróżnikiem instytucji jest podział działalności gospodarczej na klastry. Dane gromadzone przez tę instytucję są ogólnodostępne.

Więcej informacji na: <http://www.clusterobservatory.eu/index.php?id=1&article=25&nid=>

Poziom agregacji: wojewódzki (NUTS 2).

Standard agregacji: „cluster” oparty na NACE rev 1.1.

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- zatrudnienie w województwach w poszczególnych klastrach
 - Informacje nt. udziału zatrudnienia w kulturze w całym zatrudnieniu,
 - Struktura klastrów, choć oparta na NACE 1.1, nie pozwala na pozyskanie pożądanych obszarów agregacji. Niektóre sektory wytwarzające dobra kulturowe są zagregowane z innymi obszarami działalności.

Cultural Trends and Policies in Europe

„Compedium. Cultural Policies and Trends in Europe” to międzynarodowy projekt zainicjowany przez Komitet Sterujący ds. Kultury. Celem jest monitorowanie działań kulturalnych na poziomie krajów. Opublikowane dane są ogólnodostępne.

Więcej informacji na: <http://www.culturalpolicies.net/webtest/index.php>

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0)

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Wydatki publiczne (rządowe i samorządowe osobno oraz sumarycznie) na kulturę i ochronę dziedzictwa 2008
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny,
- Wydatki gospodarstw domowych na kulturę 2008
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny,
- Dekompozycja wydatków rządowych i samorządowych na węższe obszary
 - Ilustruje przepływ środków z budżetu do instytucji kulturowych,
 - Dane rejestrowe dostarczone przez Główny Urząd Statystyczny.
- CUPIX – indeks cen dóbr i usług w kulturze – 2003, 2005-2009
 - Brak wartości dla książek w Polsce (oprócz 2008),
 - Ceny są w Euro,
 - Pozwala na ustalenie pozostałych wielkości w cenach stałych.
- Poziom cen takich dóbr kulturalnych jak:
 - Płyta muzyczna,
 - Książka,
 - Bilet do kina,
 - Lekcja edukacji muzycznej,
 - Wstęp do muzeum,
 - Wstęp do teatru,
 - Pozwala na oszacowanie wpływów ze sprzedaży biletów, książek czy płyt muzycznych,
 - Z drugiej strony, za poziom cen została przyjęta średnia cena jednego z dóbr (np. płyta Coldplay, godzina nauki gry na pianinie). Stanowi to dosyć duże uproszczenie, mogące niedoszacować/przeszacować wielkość wpływów.

Z powyższego źródła danych zostaną wykorzystane dane dotyczące wydatków rządowych i samorządowych w celu oszacowania popytu na dobra i usługi kulturowe związane z obszarem „Bibliotek, muzeów i obiektów chronionych”.

System Analiz Samorządowych

System Analiz Samorządowych jest systemem monitorowania usług publicznych w Polsce. SAS ewidencjonuje i udostępnia dane własne oraz pomaga w analizie danych pochodzących z statystyki publicznej. Badanie jest dobrowolne, a więc występują braki w danych (np. brak informacji o kulturze dla znacznej liczby miast). Większość dostępnych danych obejmuje zaledwie 2005 i 2006 rok. Część wskaźników pochodzi z Banku Danych Regionalnych prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny. SAS udostępnia dane zarówno jakościowe jak i ilościowe.

Poziom agregacji: powiatowy (NUTS 4), gminny (NUTS 5)

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Średnia liczba osób zatrudnionych w placówce (liczba etatów) odpowiednio w Centrach Kultury, Teatrach, Bibliotekach, Muzeach, Instytucjach muzycznych oraz Centrach Sztuki i galeriach – zmienia obrazuje wielkość zatrudniania w placówkach kulturowych. Przy posiadaniu informacji dotyczącej średniej płacy/kosztu zatrudnienia pracownika – istnieje możliwość oszacowania kosztów pracy w danym powiecie/gminie w instytucjach kulturowych
- Średnie wynagrodzenie 1 zatrudnionego ze świadczeniami na jego rzecz (etat przeliczeniowy) odpowiednio w Centrach Kultury, Teatrach, Bibliotekach, Muzeach, Instytucjach muzycznych oraz Centrach Sztuki i galeriach - zmienna może być ekwiwalentem kosztu pracownika

Wśród proponowanych zmiennych, dane nie pokrywają się z całą próbą. Zatem istnieją braki danych. Ponadto nie ma informacji o strukturze dostępnych danych, a więc i o reprezentatywności.

Moja Polis

Moja Polis jest portalem zajmującym się monitoringiem partnerstwa lokalnego i rozwoju aktywnych społeczności lokalnych. Program jest realizowany dzięki wsparciu udzielonemu przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię poprzez dofinansowanie ze środków Mechanizmu Finansowego Europejskiego Obszaru Gospodarczego oraz Norweskiego Mechanizmu Finansowego.

Więcej informacji: <http://beta.mojapolis.pl/web/guest/home>

Poziom agregacji: regionalny (NUTS 1), wojewódzki (NUTS 2), podregionalny (NUTS 3), powiatowy (NUTS 4), gminny (NUTS 5)

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Przeciętna liczba imprez kulturalnych organizowanych przez domy i ośrodki kultury, kluby lub świetlice – pozwala na oszacowanie wartości dodanej owych imprez, przy znajomości przeciętnego kosztu imprezy
 - Dane za 2007 rok, poziom agregacji NUTS 5
 - Źródło danych: Główny Urząd Statystyczny
- Dofinansowanie zakupu nowości bibliotecznych przez MKiDN z bazy SZPON – pozwala na uwzględnienie dodatkowych wydatków mających na celu uzupełnienie infrastruktury kulturowej
 - Dane za 2008 rok, poziom agregacji regionalny (NUTS 1), wojewódzki (NUTS 2), podregionalny (NUTS 3), powiatowy (NUTS 4), gminny (NUTS 5)
 - Źródło danych: baza danych SZPON, dane pełne pochodzące z ewidencji programów Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Amadeus/Infocredit jest europejskim badaniem panelowym (badania panelowe to obserwacja identycznej grupy jednostek przez kilka okresów) obejmującym ponad 18 tys. przedsiębiorstw w Polsce. Dane obejmują podstawowe wielkości mikroekonomiczne, odnotowywane przez przedsiębiorstwa.

Poziom agregacji: przedsiębiorstwo.

Standard agregacji: NACE, NACIS, US SIC, EKD.

Proponowane zmienne:

Typ danych: dane pochodzą z dobrowolnego badania ankietowego.

Możliwe do wykorzystania zmienne z bazy danych:

- Przychody netto ze sprzedaży
 - Są to wartości netto
- Wynagrodzenia
- Ubezpieczenie społeczne i inne świadczenie
 - Powyższe dwie zmienne, po zsumowaniu mogłyby stanowić ekwiwalent kosztów pracy,
 - Z drugiej strony, tak utworzony agregat będzie zawierał zarówno koszty pracy managerów i np. niewykwalifikowanych pracowników.
- Zatrudnienie
 - Liczba osób zatrudnionych w przedsiębiorstwie.

Problemem źródła jest brak reprezentatywności próby. Na ponad 18 tys. przedsiębiorstw jedynie 466 może zostać sklasyfikowanych jako produkujące lub dostarczające dobra i usługi kulturowe. Dokładna struktura według Ewidencji Klasyfikacji Działalności jest przedstawiona w aneksie raportu.

Dane zostaną użyte w badaniu w celu uzyskania informacji dotyczącej struktury przemysłów kreatywnych oraz kultury.

Kultura w 2008 r. - Główny Urząd Statystyczny

„Kultura w 2008 r.” jest ogólnodostępnym raportem przedstawiającym zbiór statystyk opisujących sieć jednostek i instytucji prowadzących działalność kulturalną w Polsce. Zbiór statystyk jest ilustracją tej działalności w 2008 roku, a dane są przedstawiane na poziomie miast, powiatów, regionów oraz woje-

wódtw w zależności od ich dostępności. Dane w raporcie nawiązują do funkcjonowania instytucji kultury i ekonomicznego wymiaru sektora.

Więcej informacji: http://www.stat.gov.pl/US/5840_1741_PLK_HTML.htm

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0), regionalny (NUTS 1), wojewódzki (NUTS 2), podregionalny (NUTS 3), powiatowy (NUTS 4), gminny (NUTS 5)

Standard agregacji: PKD 2004 (według GUSu: spójna i zgodna z NACE Rev 1.1), COICOP

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Liczba wyprodukowanych książek (tzw. nakład)
 - Ilustruje wielkość rynku,
 - Uwzględnia tylko stronę podażową,
 - Dane przygotowane przez zakład Statystyki Wydawnictw Biblioteki Narodowej w oparciu o ewidencję tzw. egzemplarzy obowiązkowych.

- Wolumen wyprodukowanych periodyków
 - Ilustruje wielkość rynku,
 - Uwzględnia tylko stronę podażową,
 - Dane przygotowane przez zakład Statystyki Wydawnictw Biblioteki Narodowej w oparciu o ewidencję tzw. egzemplarzy obowiązkowych.

- Liczba osób zwiedzających muzea
 - Ilustruje liczbę skonsumowanego dobra finalnego, jakim jest wejście do muzeum,
 - Brak informacji o cenie wejścia, mogącej być ekwiwalentem wartości wytworzonego dobra,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny.

- Widzowie w teatrach
 - Ilustrują liczbę skonsumowanego dobra finalnego, jakim jest wejście na sztukę teatralną,
 - Brak informacji o cenie wejścia, mogącej być ekwiwalentem wartości wytworzonego dobra,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny.

- Widzowie w kinach
 - Ilustrują liczbę skonsumowanego dobra finalnego, jakim jest wejście na pokaz filmowy,
 - Brak informacji o cenie wejścia, mogącej być ekwiwalentem wartości wytworzonego dobra,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny.

- Przeciętne wydatki gospodarstw domowych na (2008):
 - Gazety i czasopisma,
 - Książki i inne wydawnictwa,
 - Opłaty za wstęp do teatrów, instytucji muzycznych i kina,

- Zakup sprzętu do odbioru, rejestracji i odtwarzania dźwięku (w tym zestawy Hi-fi)
- Zakup telewizorów,
- Zakup sprzętu do odbioru, rejestracji i odtwarzania obrazu,
- Zakup nośników dźwięku i obrazu,
- Opłaty za abonament radiowy i telewizyjny,
- Opłaty za telewizję kablową,
- Typ danych: dane pochodzą z Badania Budżetu Gospodarstw Domowych, a więc badania reprezentatywnego,
- Zmienna ilustruje wielkość wydatków sektora publicznego na dobra kulturowe
- Dane pochodzą z Badania Budżetów Gospodarstw domowych. Brak bardziej szczegółowych informacji dotyczących rozkładu wydatków w całej populacji, jedyną charakterystyką są średnie wydatki. Ze względu na charakter badania wielkości mogą być zaniżone,
- Niektóre wielkości są zagregowane łącznie – np. opłaty za wstęp do teatru, instytucji muzycznych i kina są uwzględnione razem,
- Wpływy materiałów bibliotecznych
 - Ilustrują zmianę zasobów bibliotecznych,
 - Brak znajomości średniej ceny książki zakupionej („materiału bibliotecznego”) nie pozwala na oszacowanie wartości zakupionych książek,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny,
- Zwiedzający muzea (dodatkowo informacja o liczbie bezpłatnie zwiedzających)
 - Pozwala na oszacowanie liczby „odpłatnych wejść” muzeum,
 - Nieznana jest cena biletu, która pozwoliłaby szacować wpływy z biletów,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny,
- Lekcje muzealne zrealizowane
 - Pozwala na uwzględnienie dodatkowego produktu wytworzonego przy pomocy sektorów kultury przy znajomości kosztu przeprowadzenia lekcji,
 - Brak jednoznacznej możliwości podzielenia tej części produktu między edukację a kulturę,
 - Brak informacji na temat definicji lekcji muzealnej (przykładowo, czasu jej trwania),
 - Brak informacji na temat kosztu jednej lekcji muzealnej,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny.
- Zwiedzający galerię sztuki
 - Brak informacji o warunkach wejścia do galerii sztuki (bezpłatne/odpłatne),
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny.
- Widzowie imprez organizowanych przez przedsiębiorstwa agencji estradowych
 - Zmienna ilustruje liczbę widzów imprez organizowanych przez agencje estradowe,
 - Brak informacji o średniej cenie wstępu na imprezę,
 - Dane pochodzą z badań typu sprawozdawczego prowadzonych przez Główny Urząd Statystyczny.

Bilansowe wyniki finansowe podmiotów gospodarczych w 2008 r. – GUS

Raport obejmuje zagregowane dane dotyczące sytuacji oraz wyników finansowych pomiotów gospodarczych w Polsce w 2008 roku. Interesującym obszarem jest grupa podmiotów opisanych jako „działalność związana z kulturą, rozrywką i rekreacja”.

Więcej informacji: http://www.stat.gov.pl/cps/rde/xbcr/gus/PUBL_fp_bilansowe_wyniki_finansowe_podmiotow_gospodarczych_2008.pdf

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Przeciętny przychód ze sprzedaży w poszczególnych grupach przedsiębiorstw pogrupowanych pod względem wielkości zatrudnienia.
- Przeciętne zatrudnienie w poszczególnych grupach przedsiębiorstw pogrupowanych pod względem wielkości zatrudnienia.

Powyższe zmienne zostaną wykorzystane w badaniu, w celu wyznaczenia relacji pomiędzy przychodem a zatrudnieniem.

Cultural Statistics. Pocket Book – Eurostat

„Cultural Statistics. Pocket Book” jest ogólnodostępnym raportem opisującym działalność kulturalną w krajach Unii Europejskiej opublikowanym przez Europejski Urząd Statystyczny (Eurostat) będący urzędem Komisji Europejskiej. Dane użyte do opisu działalności kulturalnej pochodzą sprzed 2007 roku.

Więcej informacji: http://epp.eurostat.ec.europa.eu/cache/ITY_OFFPUB/KS-77-07-296/EN/KS-77-07-296-EN.PDF

Poziom agregacji: poziom krajowy. Nieliczne statystyki zagregowane do EU 27

Standard agregacji: NACE Rev1.1, ISCO 88, ISCED 97, COICOP, ComExt

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Zatrudnienie w kulturze z uwzględnieniem grup wiekowych oraz płci– 2005
 - Wraz z oszacowaniem kosztów pracy pozwala obliczyć sumaryczne koszty pracy całego sektora,
 - Typ i źródło danych: dane pochodzące z EU Labour Force Survey 2005 opracowanego przez Eurostat, a więc z badania reprezentatywnego.
- Koszty pracy na pracownika w przemyśle wydawniczym i jego sektorach – 2005
 - Typ i źródło danych: oszacowania pochodzą z Structural Business Statistics przygotowanego przez Eurostat.

- Zatrudnienie w przemyśle muzycznym – 2004, wielkość sumaryczna jak i liczba przedsiębiorstw funkcjonujących w tym sektorze
 - Typ i źródło danych: dane rejestrowe pochodzą z Structural Business Statistics przygotowanego przez Eurostat.

- Liczba przedsiębiorstw w przemyśle muzycznym, obroty generowane przez owe przedsiębiorstwa i wartość dodana wytworzona w 2004.
 - Typ i źródło danych: dane rejestrowe pochodzą z Structural Business Statistics przygotowanego przez Eurostat.

- Wartość dodana oraz obroty generowane przez sektor wydawniczy w 2004 roku.
 - Typ i źródło danych: dane rejestrowe pochodzą z Structural Business Statistics przygotowanego przez Eurostat.

- Struktura importu i eksportu w handlu płytami CD, książkami, gazetami i periodykami, płytami DVD, dziełami sztuki, kolekcjami i antykami, -2006. Na poziomie EU 27 – wyszczególnienie dzieł sztuki, kolekcji i antyków na obrazy, grafikę, rzeźbę, znaczki pocztowe, antyki (kryterium jest wiek wyrobu – powyżej 100 lat), kolekcje
 - W przypadku danych dotyczących płyt CD i DVD – zmieniła się struktura przez ostatnie lata,
 - Typ i źródło danych: dane rejestrowe pochodzą Comext – bazy danych prowadzonej przez Eurostat, ilustrującą ekonomiczną wymianę międzynarodową.

- Instrumenty muzyczne. Wielkość handlu oraz struktura importu i eksportu. 2006
 - Typ i źródło danych: dane rejestrowe pochodzą Comext – bazy danych prowadzonej przez Eurostat, ilustrującą ekonomiczną wymianę międzynarodową.

W obliczeniach wykorzystane zostaną wydatki gospodarstw domowych na opłaty za wejście do teatrów i instytucji muzycznych.

Creative Economy. Report 2008. United Nations

“Creative Economy. Report 2008.” jest ogólnodostępnym raportem opublikowanym przez Organizację Narodów Zjednoczonych w 2008. Tematem raportu są tzw. „przemysły kreatywne” obejmujące swym spektrum m.in. działalność kulturalną.

Więcej informacji na: http://www.unctad.org/en/docs/ditc20082cer_en.pdf

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0)

Standard agregacji i typ danych: Oszacowania i kalkulacje na podstawie danych pochodzących z bazy danych ONZ oraz MFW

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Import/ eksport dóbr kulturowych oraz kreatywnych 2005.
- Dekompozycja eksportu i importu dóbr kulturowych na poziomie EU 27,
 - Pokazuje strukturę importu i eksportu dóbr kulturowych dla EU 27.

The Economy of Culture in Europe

“The Economy of Culture in Europe” jest raportem opracowanym przez KEA, firmę specjalizującą się w doradztwie w przemyśle kreatywnych, dla Komisji Europejskiej. Raport jest ogólnodostępny i zawiera dane sprzed 2006 roku.

Więcej informacji na: <http://www.keanet.eu/ecoculture/studynew.pdf>

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0), EU27.

Standard agregacji: oszacowania oparte na danych Eurostatu i Amadeusa.

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Straty w wyniku nielegalnego rozpowszechniania dóbr kulturowych:
 - Oszacowanie dotyczące „szarej strefy”,
 - *Typ danych:* oszacowania.
- Sprzedaż nagrań muzycznych w Polsce w 2004 roku
 - *Typ danych:* dane rejestrowe.

World Film Market Trends

“World Film Market Trends” jest raportem opublikowanym przez Europejskie Obserwatorium Audiowizualne (European Audiovisual Observatory). Dokument przedstawia sytuację przemysłu filmowego w krajach europejskich w roku 2007.

Więcej informacji na: http://www.obs.coe.int/online_publication/reports/focus2008.pdf

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0)

Standard agregacji i typ danych: dane rejestrowe i branżowe

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Średnia cena biletu do kina
 - Pozwala na oszacowanie przychodów ze sprzedaży biletów,
 - Nie uwzględnia różnicowania pomiędzy kinami a multipleksami.
- Widzowie w kinach.

Film and Video Yearbook 2009

Raport został opracowany przez European Audiovisual Observatory. Dostęp do raportu jest odpłatny. W Raporcie znajdują się informacje dotyczące przemysłów związanych z filmem i nagraniami wideo w krajach europejskich.

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0)

Możliwe do wykorzystania zmienne/zbiory zmiennych:

- Przychody operacyjne firm telewizyjnych
- Przychody operacyjne kin
- Przegląd rynku DVD
- Przegląd rynku Blu-ray
- Obrót wypożyczalni wideo

Problemem przy ocenie przydatności danych jest brak dostępu do informacji na temat metodologii zbierania danych. Uniemożliwia to rzetelną ocenę przydatności danych.

Baza danych - rynek książek

Baza danych/raport zawiera informacje charakteryzujące polski rynek książki. Dostęp do bazy jest odpłatny. Więcej informacji na: <http://rynek-ksiazki.pl/sklep/bazy-danych/>

ZAiKS

Gromadzone przez Związek Artystów i Kompozytorów Scenicznych dane zawierają informacje dotyczące przychodów twórców rynku muzycznego w Polsce. Dane obejmują przychody twórców zarejestrowanych w ZAiKS z tytułu publicznych wykonań i odtworzeń, nadań oraz nagrań mechanicznych, w rozbiciu na twórców polskich i zagranicznych. Nie jest znana reprezentatywność badania, czyli jaki odsetek ogółu artystów przynależy do ZAiKS oraz jaki procent przychodów artystów stanowią przychody z tego źródła.

Poziom agregacji: krajowy (NUTS 0)

Standard agregacji i typ danych: dane pochodzą ze sprawozdawczości ZAiKS, wielkości nominalne, dane roczne.

Możliwe do wykorzystania zmienne:

- Przychody twórców zarejestrowanych w ZAiKS
 - Może być utożsamiany z przychodami uzyskanymi przez artystów dzięki prawom autorskim.

■ 3. Znaczenie sektora kultury i przemysłów kreatywnych w polskiej gospodarce

W tej części raportu zaprezentowane zostaną rezultaty oszacowań przeprowadzonych w oparciu o dostępne dane dla 2008 roku. W celu oceny udziału sektora kultury i przemysłów kreatywnych w gospodarce skupiono się na określeniu produktu (wartości dodanej) wytworzonego przez nie w relacji do całkowitej wartości dodanej wygenerowanej przez gospodarkę, czyli Produktu Krajowego Brutto. Ponadto, dla obu kategorii obliczony został ich udział w zatrudnieniu ogółem. Statystyki te nie są bezpośrednio osiągalne i zostały obliczone zgodnie z metodologią opisaną w aneksie.

W pierwszej kolejności zaprezentowane zostaną podstawowe oszacowania – wielkości absolutne wartości dodanej i zatrudnienia w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w roku 2008, oraz ich udziały w PKB i zatrudnieniu ogółem. Następnie dokonujemy analizy względnego znaczenia gospodarczego poszczególnych branż będących ich składowymi. Strukturę wytwarzanego produktu wg węższych rodzajów działalności porównujemy też z dostępnymi punktami odniesienia z innych krajów, co pozwala ocenić podobieństwa i różnice między strukturą tych przemysłów w Polsce i wybranych krajach Europy Zachodniej. Następnie, prezentujemy szacunek znaczenia gospodarczego sektora kultury i przemysłów kreatywnych na poziomie województw, oraz oceniamy wkład poszczególnych województw w wielkość zatrudnienia i wartości dodanej obu kategorii na poziomie krajowym. Ostatecznie, przeprowadzamy dyskusję wyników oszacowań uzyskanych pod warunkiem przyjęcia innych założeń niż w podstawowym, najbardziej prawdopodobnym scenariuszu.

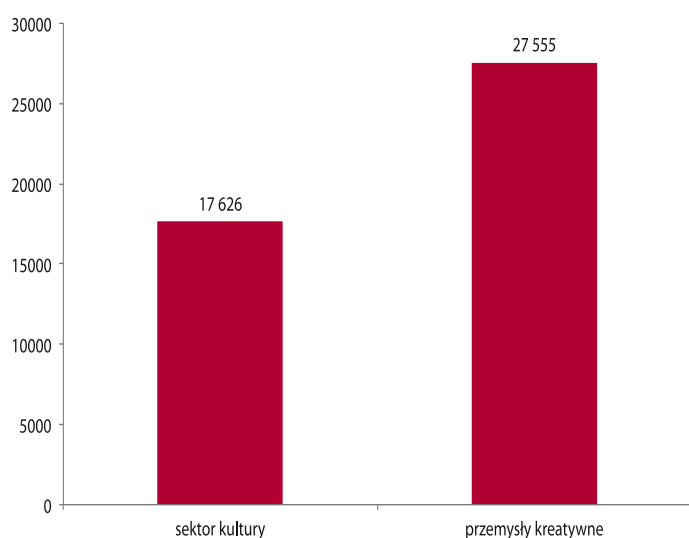
3.1 Sektor kultury i przemysły kreatywne – znaczenie gospodarcze w roku 2008

Przeprowadzona kwerenda aktualnie dostępnych źródeł danych statystycznych potwierdza obserwacje autorów szeregu raportów z obszaru ekonomii kultury na temat niewystarczającej ilości i jakości informacji. Problematyczność danych jest widoczna na wielu etapach analizy. Po pierwsze, brak jest spójności czasowej, co wynika ze zmian klasyfikacji wykorzystywanych w prowadzonych badaniach. W przypadku wprowadzenia klasyfikacji sekcji gospodarki NACE 2.0, część istotnych branż kultury lub kreatywnych (jak przemysł filmowy) ulega przeklasyfikowaniu. Zmianę tę należy postrzegać jako pozytywną, ponieważ prowadzi ona do zwiększenia dostępności danych z zakresu kultury, od roku 2008 począwszy. Niemniej jednak, oznacza to również zaburzenie porównywalności z danymi do roku 2007 włącznie. Po drugie, poziom agregacji danych

jest dla wielu rodzajów działalności kulturalnej i kreatywnej zbyt wysoki, przez co przemysły te stają się nieznaną częścią pewnych większych grup działalności. Dokonujemy więc prób przybliżenia udziałów analizowanych przemysłów w tych szerszych kategoriach. Po trzecie, wśród dostępnych danych istnieją rozbieżności związane z standardami ewidencji i agregacji danych, co znacząco wpływa na ich porównywalność. Po czwarte, część danych ewidencjonowanych nie pokrywa całej próby podmiotów, które w rzeczywistości wykonują działalność będącą przedmiotem analizy. Tak jest w przypadku danych pochodzących z badania finansów podmiotów gospodarczych GUS, które nie obejmują przedsiębiorstw zatrudniających 9 i mniej pracowników. Powyższe mankamenty wymuszają przyjęcie szeregu dodatkowych założeń. Szczegółowy ich opis znajduje się w załączniku metodologicznym.

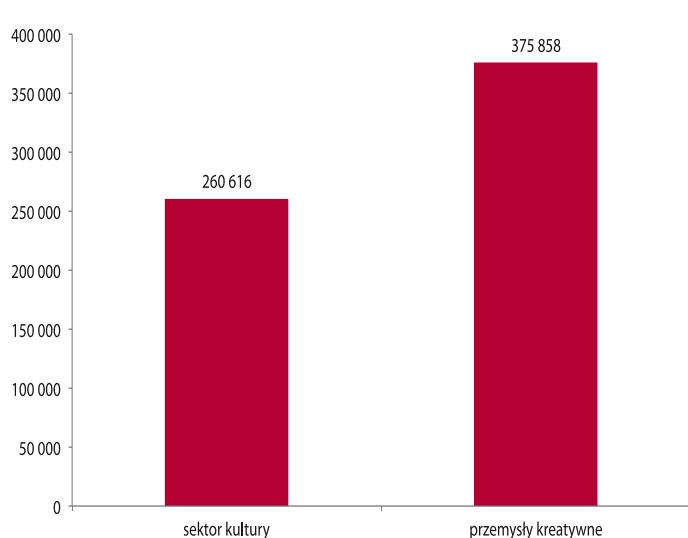
Wykresy 2-3 przedstawiają wartość dodaną wygenerowaną przez sektor kultury i przemysły kreatywne oraz liczbę osób w nich pracujących w 2008 roku. Produkt wytworzony w przemysłach kultury wyniósł w badanym okresie ok. 17,6 miliardów złotych. Wartość dodana szerzej definiowanych przemysłów kreatywnych była o 54 proc. większa i przekroczyła 27,5 miliardów złotych. W analizowanym okresie, w sektorze kultury zatrudnionych było ponad 260 tysięcy osób, natomiast liczba pracujących w przemysłach kreatywnych była wyższa o 44 proc. i wyniosła niemal 375 tysięcy. Wielkości te przekładają się na udział w produkcie krajowego brutto Polski w 2008 roku rzędu 1,6 proc. dla sektora kultury oraz 2,5 proc. dla przemysłów kreatywnych. W przypadku zatrudnienia udział ten ocenia się odpowiednio na 1,9 proc. i 2,7 proc. pracujących (por. Wykres 4).

Wykres 2. Wartość dodana wytworzona w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w 2008 roku (w mln zł)



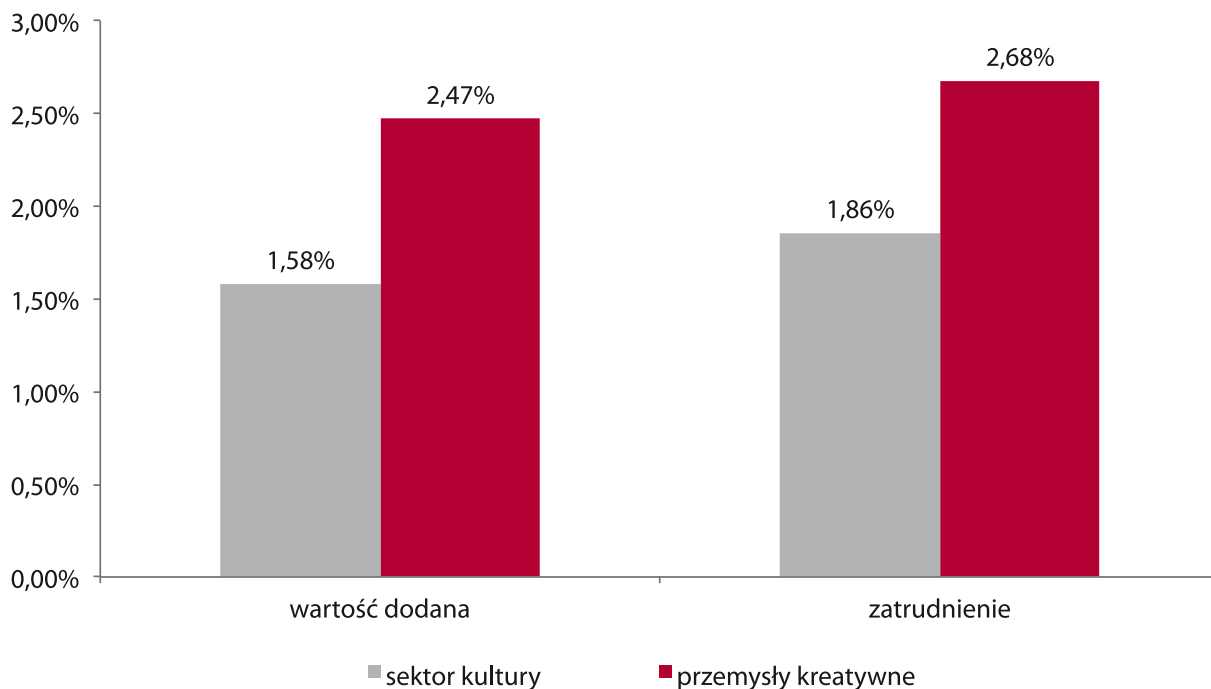
Źródło: Obliczenia własne

Wykres 3. Zatrudnienie w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w 2008 roku (liczba osób)



Źródło: Obliczenia własne

Wykres 4. Udział wartości dodanej oraz zatrudnienia w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w całości wartości dodanej i zatrudnienia w 2008 roku (w procentach)

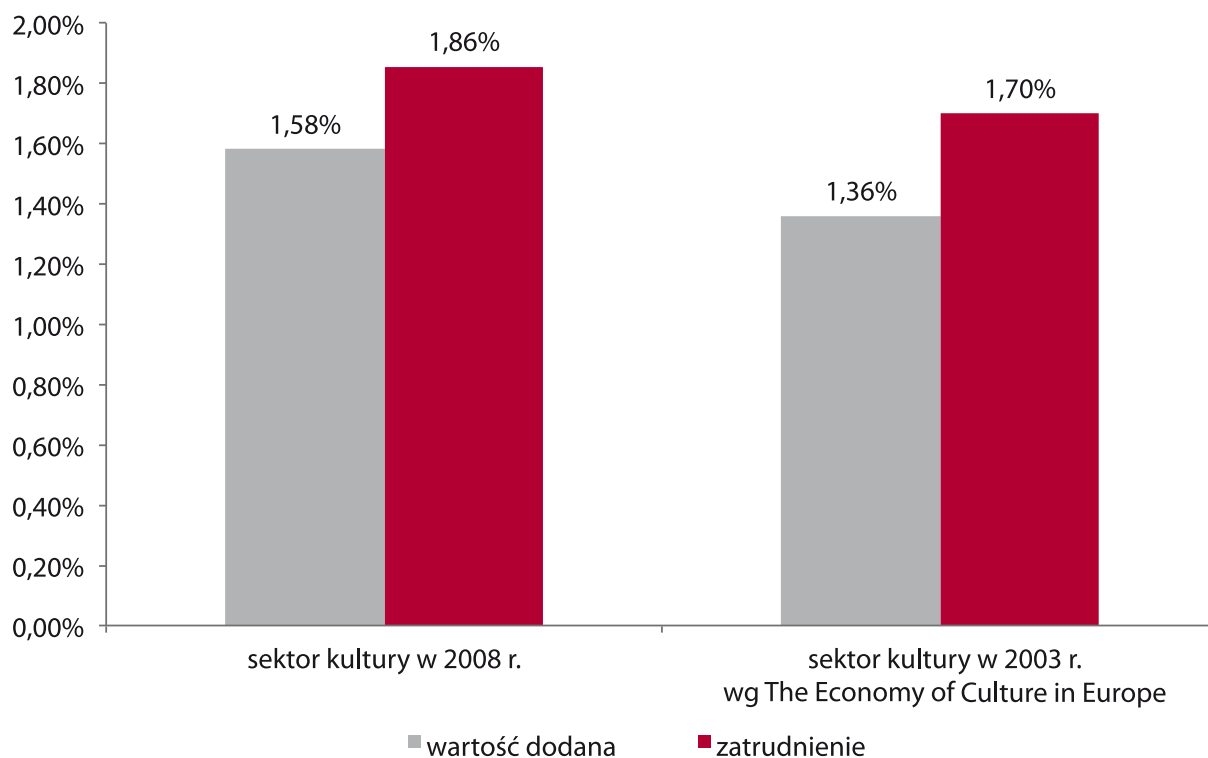


Źródło: Obliczenia własne

Otrzymane oszacowanie udziału sektora kultury jest wyższe od wartości opublikowanych przez KEA (2004) dla roku 2003 o 0,22 pkt. proc. w przypadku wartości dodanej i o 0,16 pkt. proc. Wyniki uzyskane w badaniu wskazują więc na wzrost, w odniesieniu do wyników KEA, nie tylko obu kategorii, ale też relacji udziału wartości dodanej do odsetka zatrudnienia. Sugeruje to więc na wyższą w 2008r. niż w 2003r. wg KEA, produktywność (wartość dodaną na pracownika) w sektorze kultury. Choć zmiana ta może wynikać częściowo z różnic w metodologii obliczeń, sugeruje ona, że zmiany w tym sektorze w ostatnich 5 latach wiązały się z nieco większym niż w całej gospodarce wzrostem wartości dodanej przypadającej na pracującego. Zarazem jest ona jednak niższa od średniej w gospodarce ogółem, co, zgodnie z obserwacjami KEA jest powszechne w krajach europejskich. Analizę produktywności sektora kultury i przemysłów kreatywnych pogłębiamy w dalszej części rozdziału.

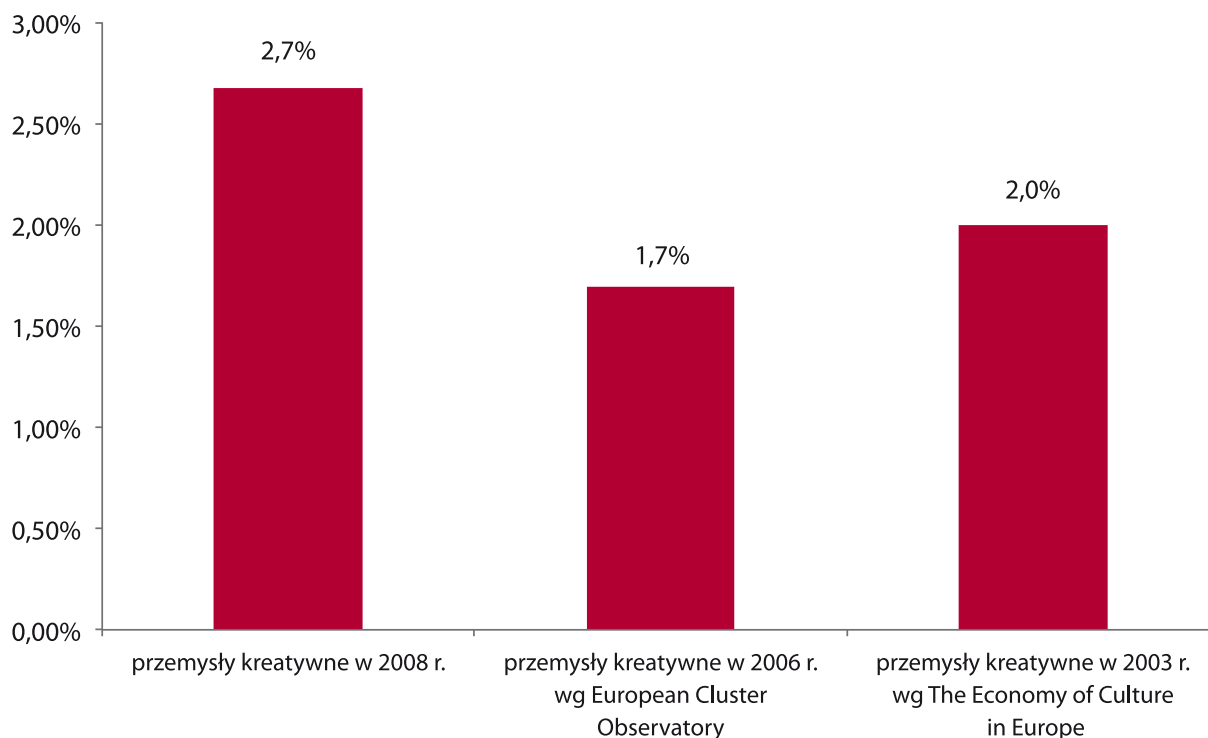
Różnica udziału przemysłów kreatywnych w ogólnej liczbie pracujących w relacji do wyniku zaprezentowanego w KEA (2004) jest znacznie większa. Tłumaczyć to można częściowo innymi założeniami co do stopnia uwzględnienia pewnych sektorów jako kreatywnych, jak również wyższą, niż w sektorze kultury, dynamiką rozwoju przemysłów kreatywnych nienależących do tego sektora. Jeszcze mniejszy udział branż kreatywnych wskazał natomiast raport Europejskiego Obserwatorium Klastrow (2010). Jednak tamto badanie objęło tylko osoby zatrudnione, a nie wszystkie pracujące (wyłączyło więc np. osoby samozatrudnione), a dla Polski wykorzystane zostało w nim badanie GUS oparte o formularze Z06, które są wypełniane jedynie przez przedsiębiorstwa zatrudniające co najmniej 10 osób. Dlatego szacunki European Cluster Observatory są prawdopodobnie niższe od rzeczywistych.

Wykres 5. Udział sektora kultury w wartości dodanej oraz zatrudnieniu w Polsce według obliczeń własnych dla roku 2008 oraz wg raportu The Economy of Culture In Europe dla roku 2003



Źródło: opracowanie własne na podstawie raportu The Economy of Culture in Europe oraz obliczeń własnych

Wykres 6. Udział przemysłów kreatywnych w ogólnej liczbie pracujących wg oszacowań własnych, The Economy of Culture In Europe i European Cluster Observatory



Źródło: opracowanie własne na podstawie European Cluster Observatory, The Economy of Culture In Europe i obliczeń własnych

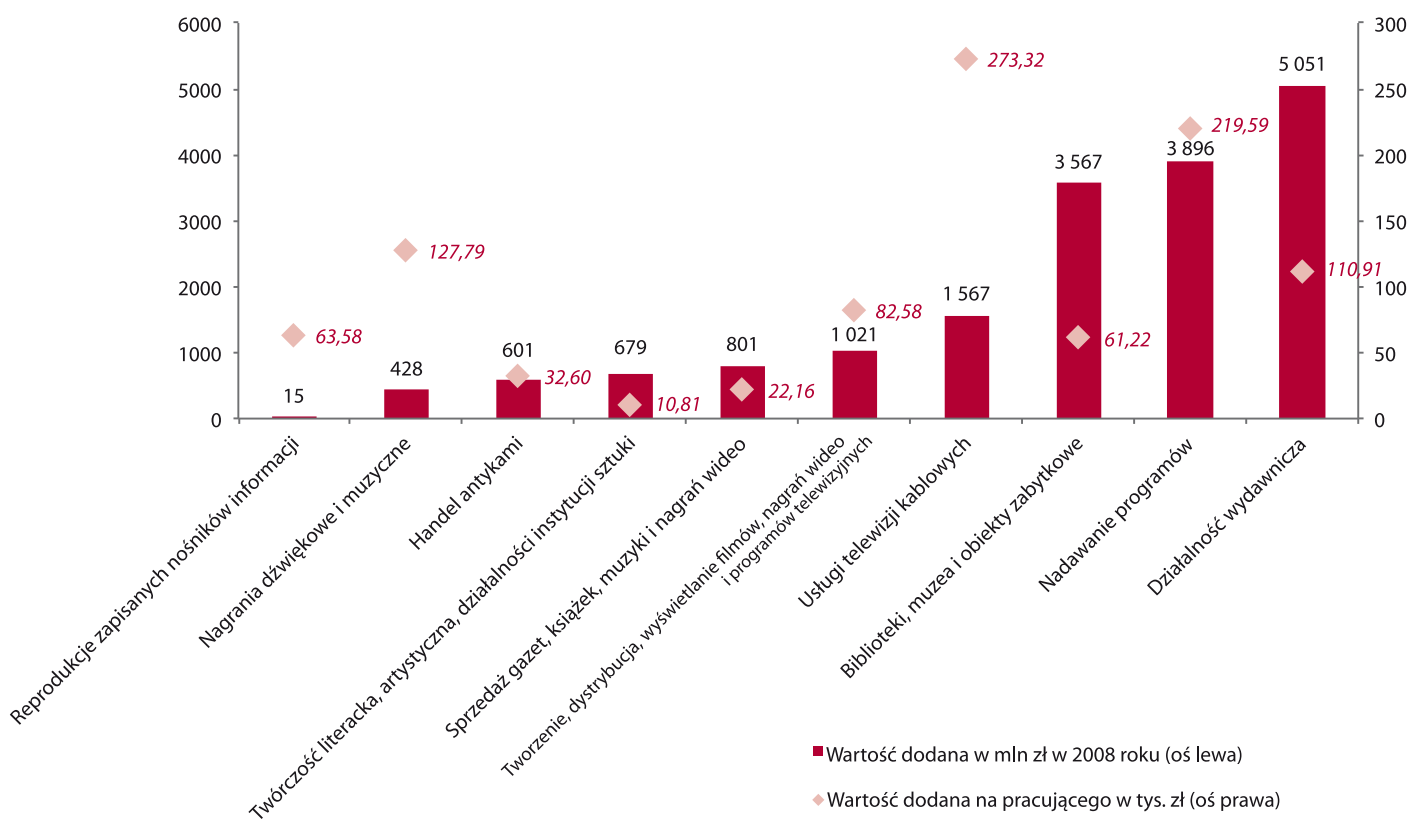
W ramach sektora kultury, największa wartość dodana (ponad 5 miliardów złotych) w 2008 roku wytworzona została przez podmioty związane z działalnością wydawniczą. Najmniejszy wkład wnieśli nagrania i reprodukcje dźwiękowe. Dominującą rolę w strukturze zatrudnienia odgrywały natomiast sekcje związane z twórczością artystyczną i literacką oraz funkcjonowaniem instytucji kulturalnych, takich jak biblioteki, muzea, teatry i galerie (por. Wykresy 7-8). Dokładną strukturę wartości dodanej oraz zatrudnienia ilustrują Wykresy 9-10. Analiza struktury wartości dodanej sugeruje duży stopień koncentracji wytwarzanego produktu. Prawie 75 proc. produktu sektora kultury zostało wytworzone przez działalność wydawniczą, nadawanie programów oraz biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe. Dwie pierwsze branże wnieśli w 2008 roku ponad połowę wartości dodanej całego sektora kultury. W pozostałych sekcjach łącznie wyprodukowano ekwiwalent wartości dodanej osiągniętej w branży publikowania. Natomiast niespełna 47 proc. osób pracuje we wspomnianych sekcjach związanych z działalnością artystyczną i kulturalną, kolejne 17,5 proc. osób związanych było z sektorem publikowania. Aż 14 proc. osób w 2008 roku pracowało w sprzedaży gazet, książek, muzyki oraz nagrań wideo.

Dominującą rolę w strukturze wartości dodanej sektora kultury odgrywają sekcje związane z udostępnianiem dóbr kultury masowemu odbiorcy: działalność wydawnicza, nadawanie programów oraz biblioteki i muzea. Należy pamiętać, że dwie pierwsze branże wytwarzają wartość dodaną również poprzez wykorzystanie twórczości zagranicznej. Relatywnie niewielkie znaczenie ma natomiast tworzenie, dystrybucja i wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych. Warto jednak zwrócić uwagę, że ta sekcja oraz nadawanie programów to dwie dziedziny, które wnoszą dużo większy wkład do wartości dodanej tworzonej przez sektor kultury, niż do zatrudnienia w nich. Na tle pozostałych sekcji w ramach sektora kultury, te dwie charakteryzują się więc szczególnie wysoką wartością dodaną na pracującego. Niską wartością dodaną na pracującego cechują się natomiast (zgodnie z intuicją) handel oraz twórczość literacka i artystyczna. W tym ostatnim przypadku wskazuje to na relatywnie niewielki udział artystów w dochodach z utrwalonych dzieł, przykładowo płyt muzycznych. Niemniej jednak, najważniejszej przyczyny relatywnie niskiej relacji wartości dodanej branży do liczby pracujących należy się doszukiwać w specyfice tej działalności – twórczość jest aktywnością atrakcyjną dla wielu osób, jednak niewielka część z nich osiąga z tego tytułu naprawdę wysokie dochody. Przykładowo, Kretschmer (2006, 2007) analizując dane o dochodach z tytułu praw własności do utworów muzycznych w Wielkiej Brytanii w roku 1994 uzyskał współczynnik Giniego o wartości 0,88.⁹

Szczegółowe uwagi dotyczące metody szacowania wartości dodanej i liczby pracujących w ramach poszczególnych branż, jak też komentarze dotyczące ewentualnych braków danych, zawarte zostały w dalszej części rozdziału oraz w załączniku.

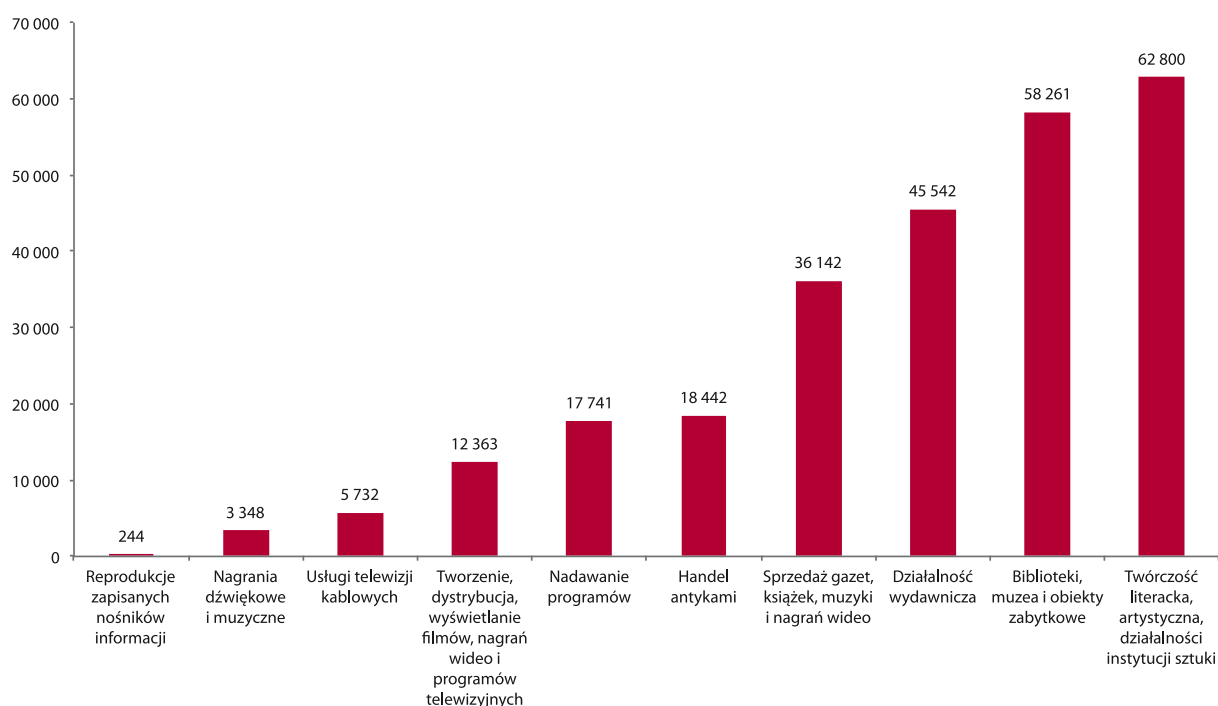
9 Współczynnik Giniego jest miarą koncentracji badanego rozkładu, przyjmującą wartość 0 dla całkowitej równości i 1 dla koncentracji w jednym punkcie. Jej wartości dla rozkładów dochodu w krajach Unii Europejskiej przyjmują wartości z przedziału 0,25-0,4.

Wykres 7. Wartość dodana (lewa oś, w mln zł) oraz wartość dodana na pracującego (prawa oś, w tys. zł) w sektorze kultury wg branż w 2008 roku



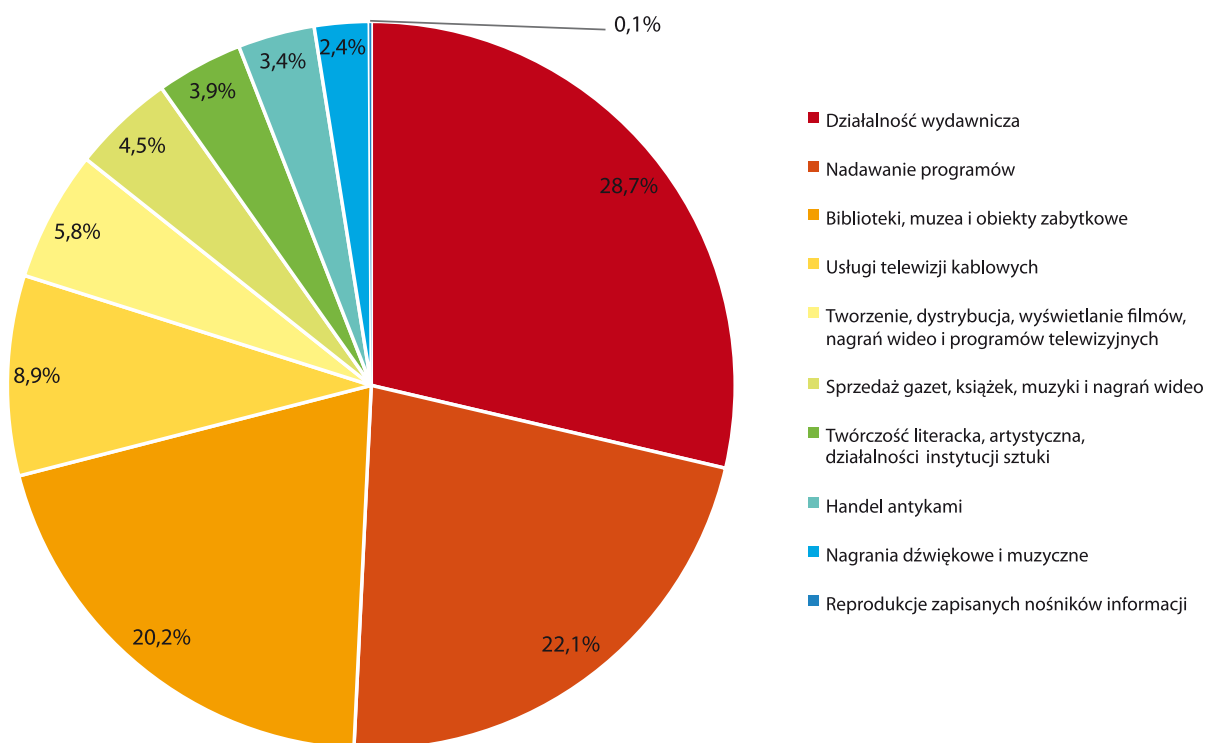
Źródło: obliczenia własne

Wykres 8. Zatrudnienie w sektorze kultury wg branż w 2008 roku (liczba osób)



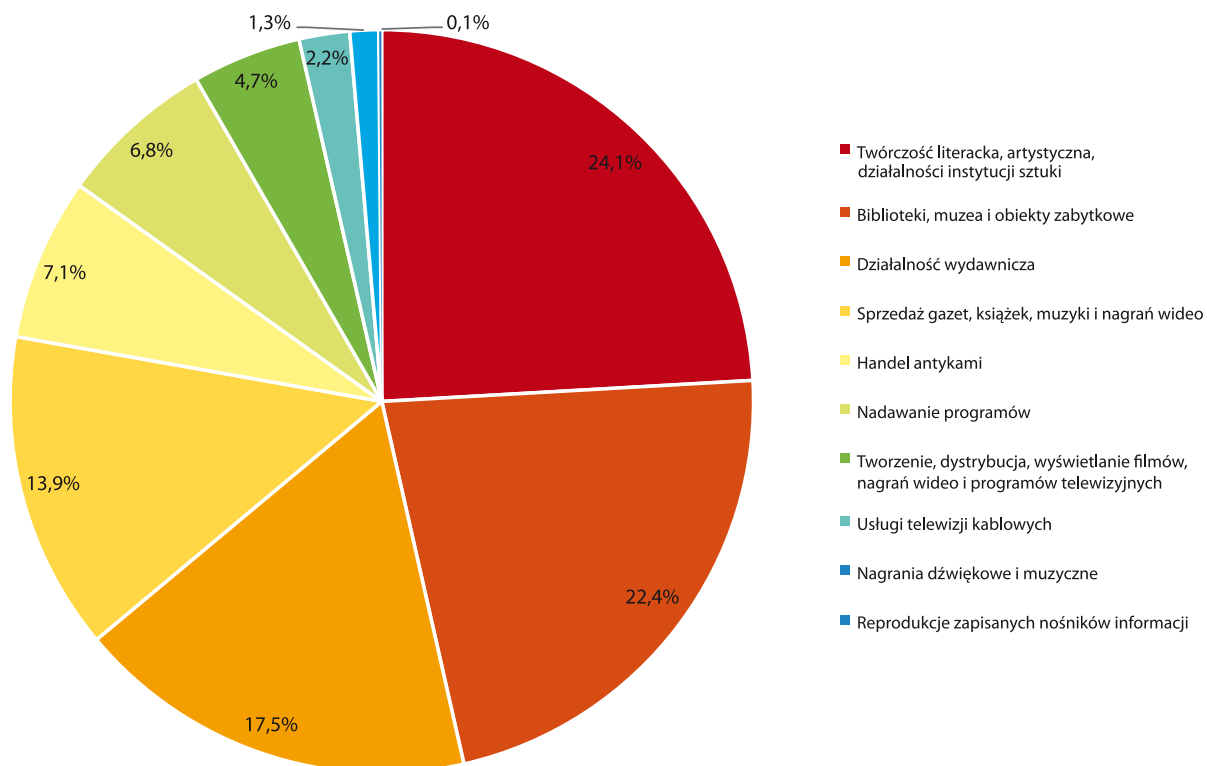
Źródło: obliczenia własne

Wykres 9. Struktura wg branż wartości dodanej w sektorze kultury w 2008



Źródło: obliczenia własne

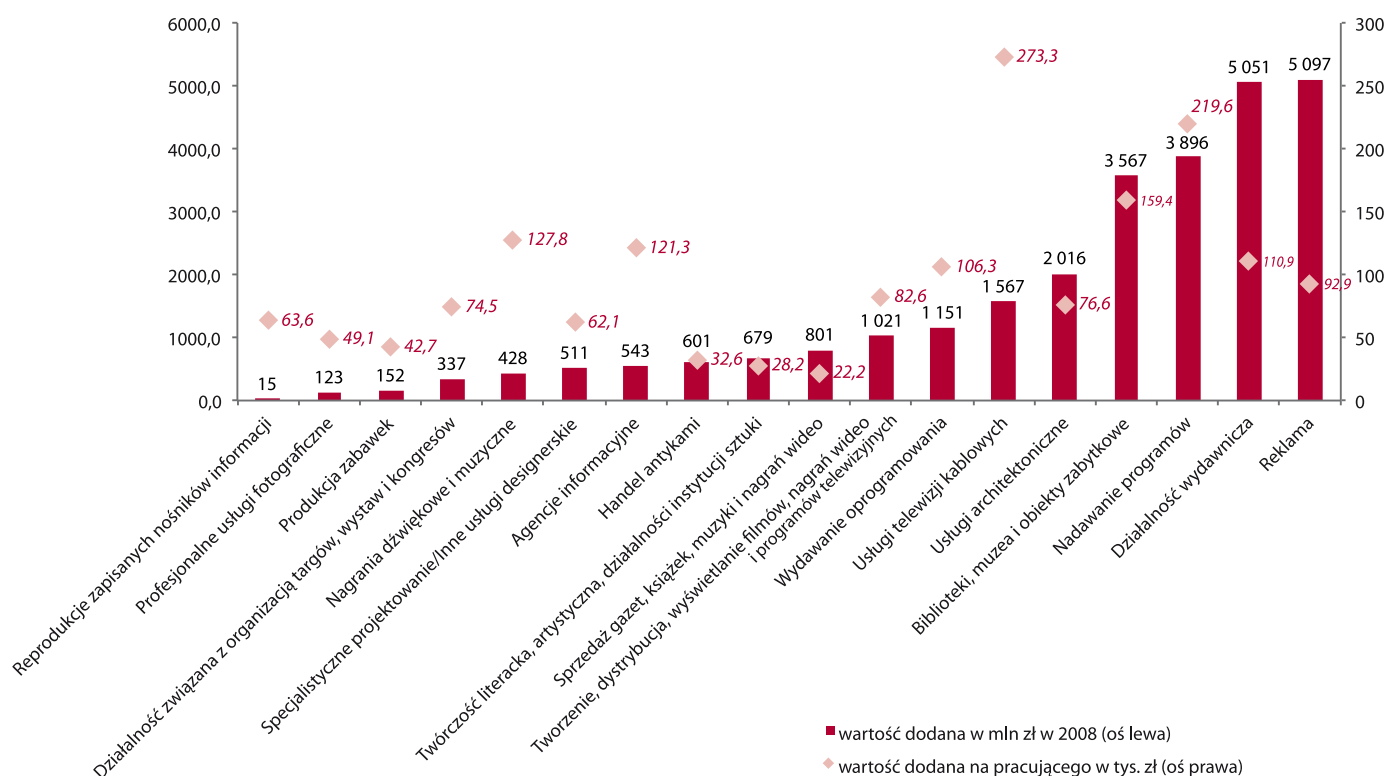
Wykres 10. Struktura wg branż zatrudnienia w sektorze kultury w 2008



Źródło: obliczenia własne

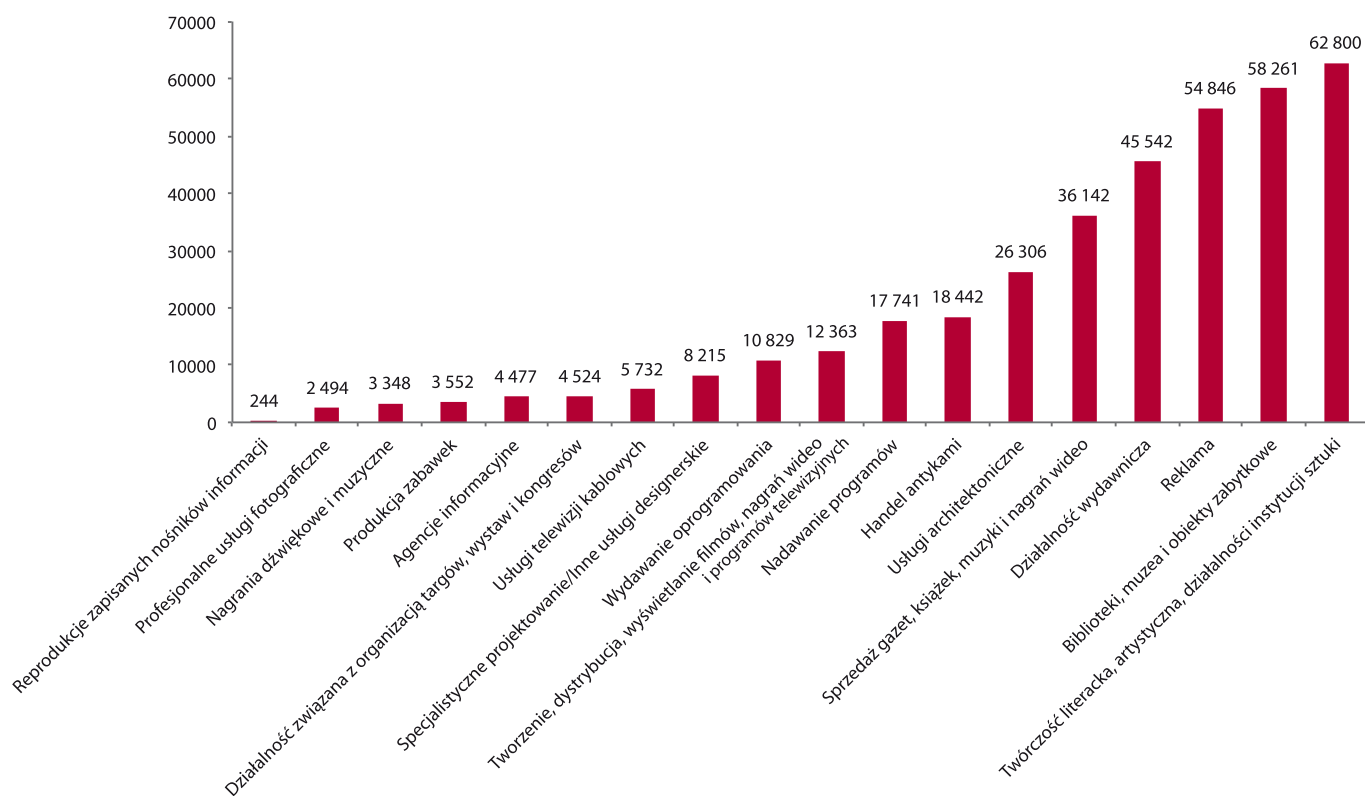
Wykresy 11-12 przedstawiają wartość dodaną wytworzoną przez poszczególne przemysły kreatywne i zatrudnienie w nich w 2008 roku. Jak zostało wspomniane, rozszerzenie przedmiotu analizy na działalność kreatywną zwiększa, względem sektora kultury, udział w wartości dodanej o ponad połowę, a w zatrudnieniu o ponad 40 proc. Największą, z perspektywy wartości dodanej, staje się działalność reklamowa, która odpowiada za niemal 20 proc. produktu i 15 proc. miejsc pracy w przemysłach kreatywnych. Łącznie z dwiema największymi kategoriami kulturowymi – działalnością wydawniczą i nadawaniem programów – w branży tej wytworzono ponad 50 procent wartości dodanej przemysłów kreatywnych. Zauważalny wkład wnoszą też wydawanie oprogramowania, usługi telewizji kablowych i usługi architektoniczne, które łącznie odpowiadają za ok. 17 proc. wartości dodanej w przemysłach kreatywnych, czyli ok. 0,4 proc. PKB. Pozostałe rodzaje działalności mają znacznie mniejsze znaczenie. Największa produktywność, a więc stosunek wartości dodanej do liczby osób zatrudnionych, wśród przemysłów kreatywnych została odnotowana w usługach sieci kablowych oraz nadawaniu programów. Z kolei najmniejszą wartością dodaną na zatrudnionego wykazywały: sprzedaż gazet, książek, muzyki i nagrań wideo oraz twórczość literacka, artystyczna i działalność instytucji sztuki.

Wykres 11. Wartość dodana (lewa oś, w mln zł) oraz wartość dodana na pracującego (prawa oś, w tys. zł) w przemysłach kreatywnych wg branż w 2008 roku



Źródło: obliczenia własne

Wykres 12. Zatrudnienie w przemysłach kreatywnych wg branż w 2008 roku (liczba osób)

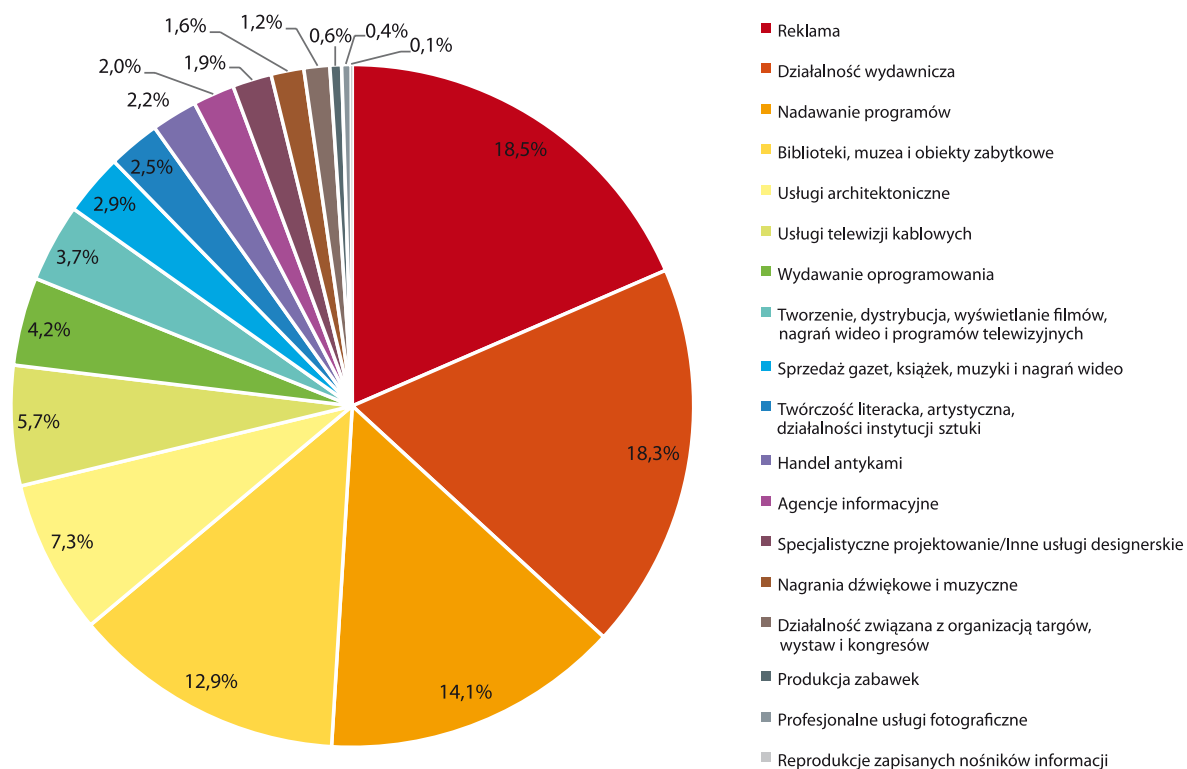


Źródło: obliczenia własne

Interesujących wniosków dostarcza porównanie struktur zatrudnienia i wytwarzania w polskich przemysłach kreatywnych (Wykresy 13-14) ze strukturą przemysłów kreatywnych w Wielkiej Brytanii w 2006 roku (Wykresy 15-16). Dane dotyczące gospodarki brytyjskiej pochodzą z „Creative Industries Economic Estimates Statistical Bulletin” (United Kingdom: Department for Culture, Media and Sport, 2009). O ile w Polsce ponad połowa wartości dodanej wytworzona została w branżach reklamowej, wydawniczej oraz nadawaniu programów, największym działem w Wielkiej Brytanii w 2006 roku pod względem produkcji było oprogramowanie, gry komputerowe oraz publikacje elektroniczne, które wytworzyły prawie 43 proc. całej wartości dodanej brytyjskich przemysłów kreatywnych. W Polsce w 2008 roku sektor ten stanowił 7,41 proc. przemysłów kreatywnych i był dopiero piątą branżą owych przemysłów. Potwierdza to obiegową opinię o relatywnie niskim poziomie jej rozwoju w Polsce. Kolejne dwie branże (reklamowa i działalność wydawnicza) w strukturze wartości dodanej w Wielkiej Brytanii odpowiadają dwóm najważniejszym w polskim przemyśle kreatywnym.

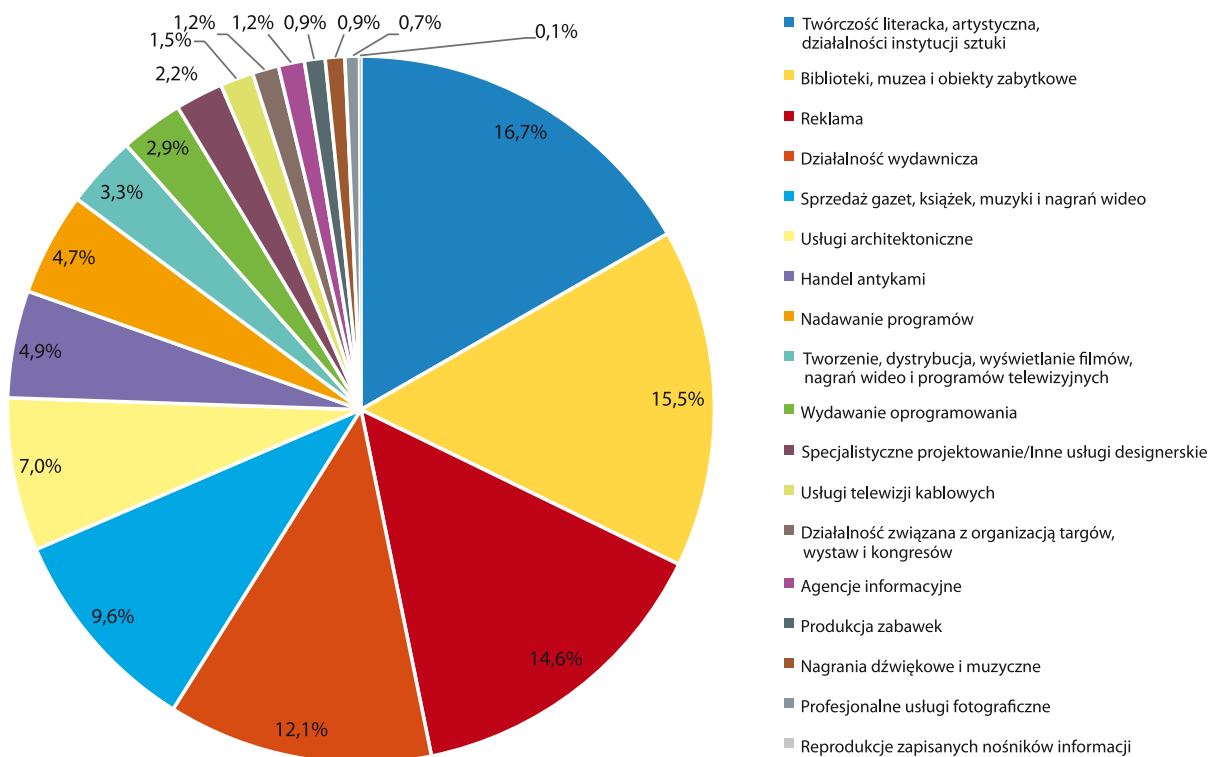
W zatrudnieniu brytyjskich przemysłów zachowany jest porządek znaczenia branż ze względu na wartość dodaną. Branżą o największej liczbie pracowników było oprogramowanie, gry komputerowe oraz publikacje elektroniczne, ale jej udział, rzędu 1/3 ogółu zatrudnionych, był mniejszy niż w przypadku wartości dodanej. Oznacza to oczywiście ponadprzeciętną (na tle wszystkich przemysłów kreatywnych) produktywność. Podobnie jak w przypadku polskich przemysłów kreatywnych, branżami istotnymi w strukturze zatrudnienia były działalność wydawnicza, reklama oraz „muzyka i przedstawienia”, odpowiadając, wraz ze „sztuką i antykami” najistotniejszej kategorii w strukturze pracujących w Polsce. Warto w tym miejscu odnotować, że podobnie jak ma to miejsce w przypadku Polski, produktywność branży jest znacznie niższa niż przeciętnie dla przemysłów kreatywnych.

Wykres 13. Struktura wg branż wartości dodanej w przemysłach kreatywnych w 2008 w Polsce



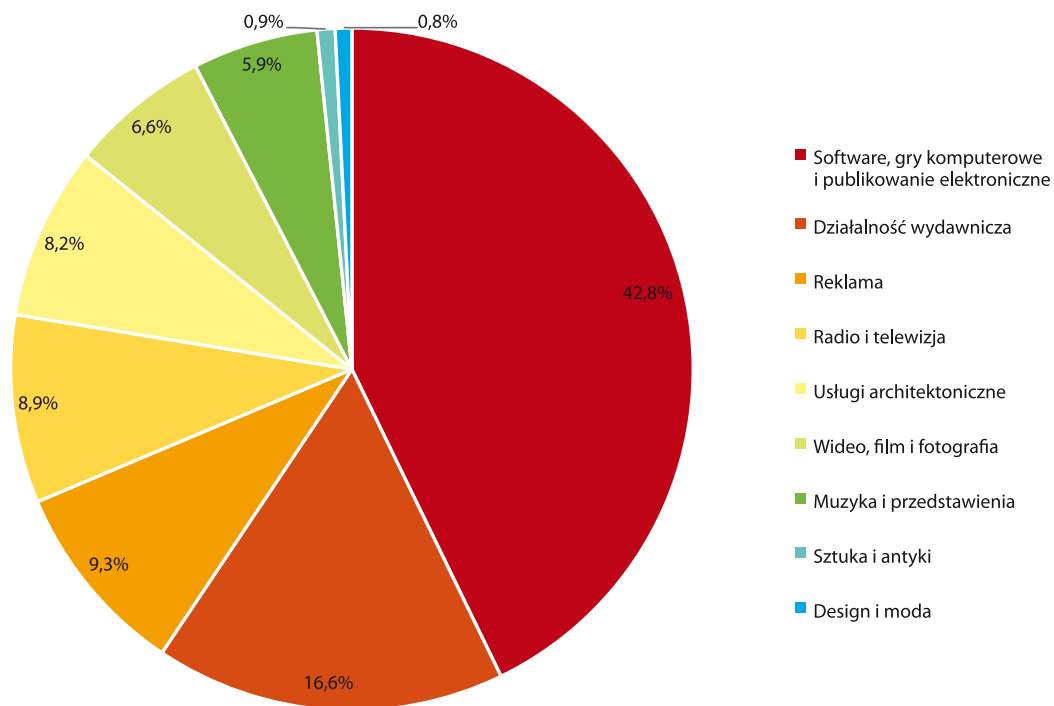
Źródło: obliczenia własne

Wykres 14. Struktura wg branż zatrudnienia w przemysłach kreatywnych w 2008 w Polsce



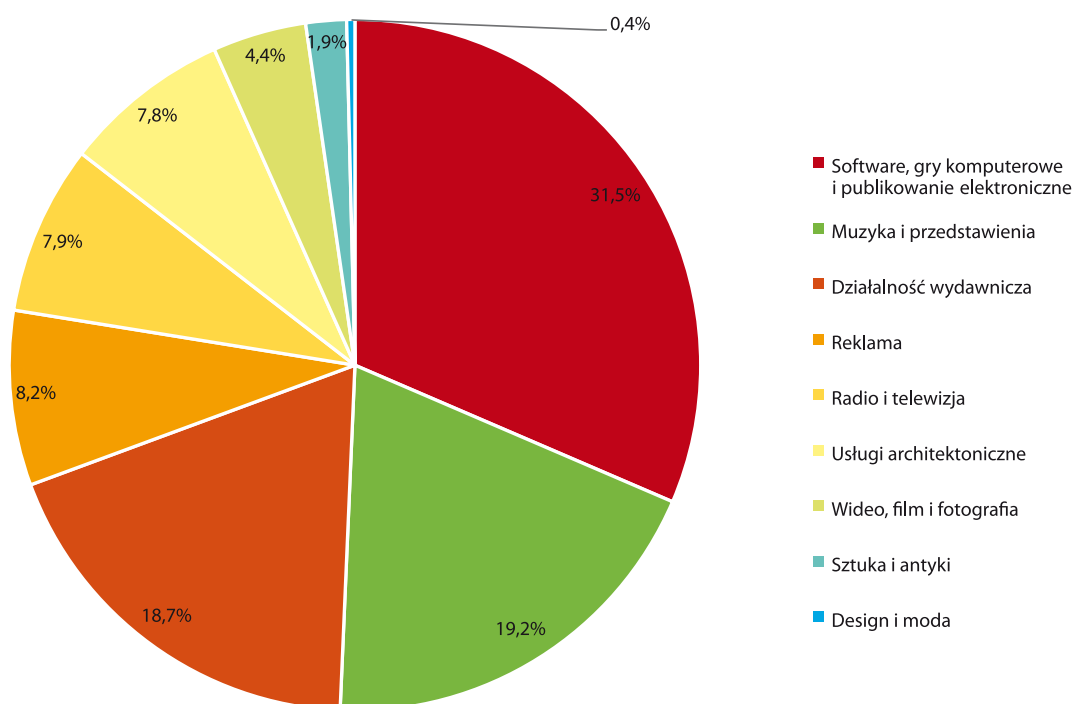
Źródło: obliczenia własne

Wykres 15. Struktura wg branż wartości dodanej przemysłów kreatywnych w Wielkiej Brytanii w 2006 roku



Źródło: opracowanie własne na podstawie Creative Industries Economic Estimates Statistical Bulletin

Wykres 16. Struktura wg branż zatrudnienia w przemysłach kreatywnych w Wielkiej Brytanii w 2007 roku



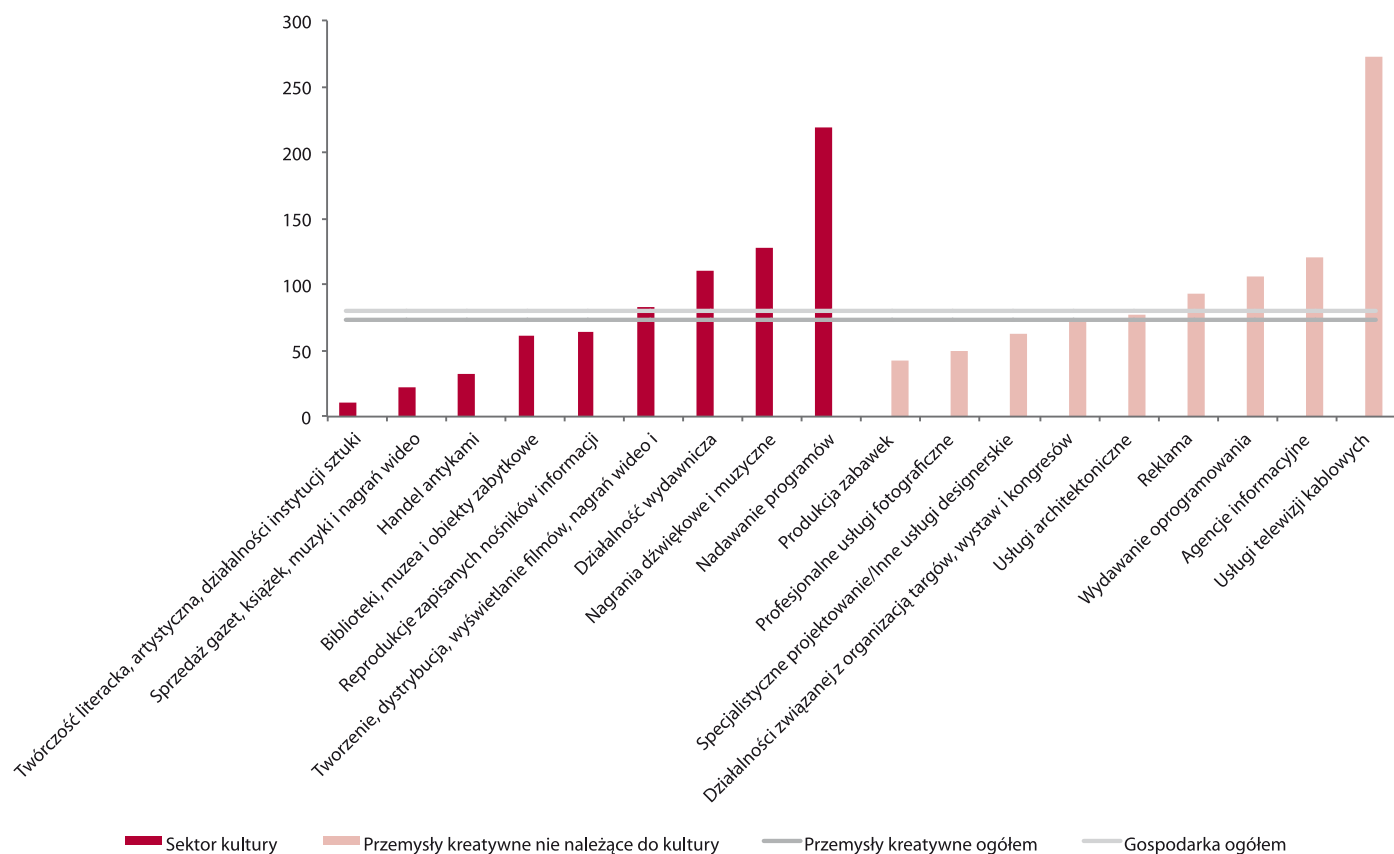
Źródło: opracowanie własne na podstawie Creative Industries Economic Estimates Statistical Bulletin

Podsumowując, największymi pod względem produktu branżami kreatywnymi w Polsce były w 2008r. reklama i działalność wydawnicza. Oznacza to, że silnie powiązana z rozwojem gospodarki rynkowej i świadcząca usługi przedsiębiorstwom branża reklamowa oraz, wykorzystująca w znacznej części twórczość zagraniczną, branża wydawnicza miały znacznie większe znaczenie (gospodarcze) od pozostałych branż (zwłaszcza przypisanych stricte do sektora kultury), często dostarczających dóbr o charakterze nierynkowym. Te z kolei zajmowały dominującą pozycję w strukturze pracujących. Sugeruje to istotną rolę publicznego dostarczania kultury w Polsce, szczególnie w sekcjach o niskiej produktywności. Należy w tym miejscu odnotować, że po części wynikać to może z zaniżenia (w wyniku regulacji publicznej) potencjalnych cen rynkowych i wynagrodzeń, ale też z natury tych branż. W porównaniu do Wielkiej Brytanii, widoczne są różnice w strukturze zatrudnionych i wartości dodanej. Odmienną sytuację branży programistycznej wiązać można z dysproporcjami w poziomie rozwoju gospodarczego i kapitału ludzkiego, zaś większą rolę muzyki i przedstawień w Wielkiej Brytanii także z wyższymi przeciętnie dochodami i globalnym potencjałem brytyjskich dóbr tego sektora. Poza tym, względne znaczenie poszczególnych branż było w obu krajach podobne.

Wykres 17 porządkuje branże kreatywne w Polsce, z wyodrębnieniem stricte kulturowych, pod kątem wartości dodanej na pracującego w 2008 roku. Zauważyć można, że powyżej przeciętnej produktywność kształtuje się we względnie kapitałochłonnych rodzajach działalności, jak nadawanie programów, usługi telewizji kablowych, nagrania. Sektory pracochłonne, jak sprzedaż dóbr kulturowych, handel, działalność bibliotek, muzeów i obiektów zabytkowych, ale też twórczość literacka, artystyczna cechują się niską wartością dodaną na pracującego.

Ponadprzeciętna produktywność jest zjawiskiem pozytywnym. Praca jest czynnikiem produkcji, czyli wkładem w procesie produkcyjnym, którego efektem jest wytworzenie wartości dodanej. Im większa produktywność (obliczona jako relacja obydwu wartości), tym efektywniej wykorzystywana jest praca ludzka. Przyczyn ponadprzeciętnej produktywności pracy doszukiwać można się m.in. w wysokim uzbrojeniu technicznym (to jest znacznym nakładzie i wykorzystaniu kapitału rzeczowego na jednego pracującego), wysokim zaawansowaniu technologicznym, wyjątkowej sprawności organizacyjnej lub intensywnym wykorzystaniu kapitału ludzkiego (który rozumieć można jako zestaw rzadkich umiejętności). W wielu przemysłach kreatywnych (np. tworzeniu oprogramowania) istotną rolę odgrywa wysokie wykorzystanie nowoczesnych technologii. Z drugiej strony, niska produktywność pracy (z uwagi na możliwe przełożenie na zarobki w warunkach rynkowych) pewnych branż obniża zyskowność w nich i ograniczać może rozwój w warunkach rynkowych. Jeżeli w wyniku wyboru publicznego uznaje się jednak za wskazane, by wytwarzane przez takie branże dobra i usługi były dostarczane (na przykład, z uwagi na publiczny charakter), wówczas występuje przestrzeń, czy wręcz konieczność interwencji państwa, wspierającej bądź utrzymującej funkcjonowanie tych sektorów.

Wykres 17. Wartość dodana na pracującego w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w Polsce w 2008 roku (w tysiącach PLN)



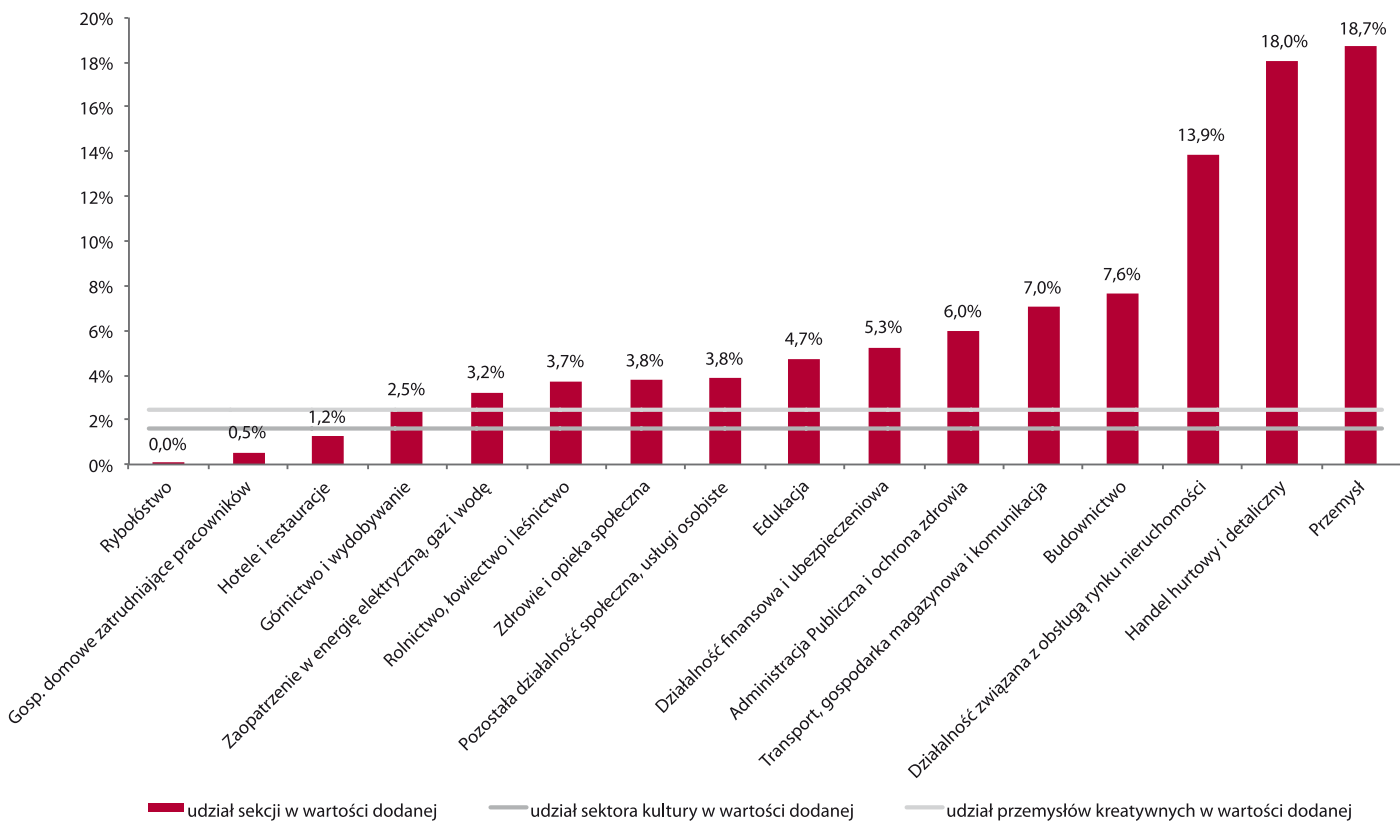
Uwagi: linie wskazują wartość dodaną na pracującego w przemysłach kultury (67,6 tys. zł) i kreatywnych (73,3 tys. zł). Średnia dla całej gospodarki w 2008 roku to 79,4 tys. zł.

Źródło: opracowanie na podstawie obliczeń własnych

3.2 Sektor kultury i przemysły kreatywne na tle innych sekcji gospodarki w roku 2008

W niniejszym punkcie oszacowany udział sektora kultury i przemysłów kreatywnych w produkcji i zatrudnieniu prezentujemy w kontekście struktury sektorowej gospodarki. Pozwala to zinterpretować uzyskane wyniki na tle znaczenia gospodarczego tradycyjnych, produkcyjnych branż. Wykresy 18-19 pokazują procentowy udział poszczególnych sektorów w wartości dodanej w gospodarce i zatrudnieniu ogółem w Polsce w 2008 roku. Poziome linie ilustrują natomiast udział sektora kultury i przemysłów kreatywnych odpowiednio w PKB i zatrudnieniu. Zgodnie z uzyskanymi wynikami, w obu kategoriach powstała w 2008 r. większa część PKB niż w każdym z następujących sektorów: rybołówstwie, hotelach i restauracjach oraz gospodarstwach domowych zatrudniających pracowników. W przemysłach kreatywnych wytworzono o zaledwie 0,03 punkt procentowy mniejszy odsetek PKB niż w górnictwie i wydobywaniu. W przypadku zatrudnienia, sektor kultury zatrudniał więcej osób niż rybołówstwo, górnictwo i wydobywanie oraz zaopatrzenie w energię elektryczną, gaz i wodę, zaś przemysły kreatywne – więcej także niż hotele i restauracje oraz działalność finansowa i ubezpieczeniowa.

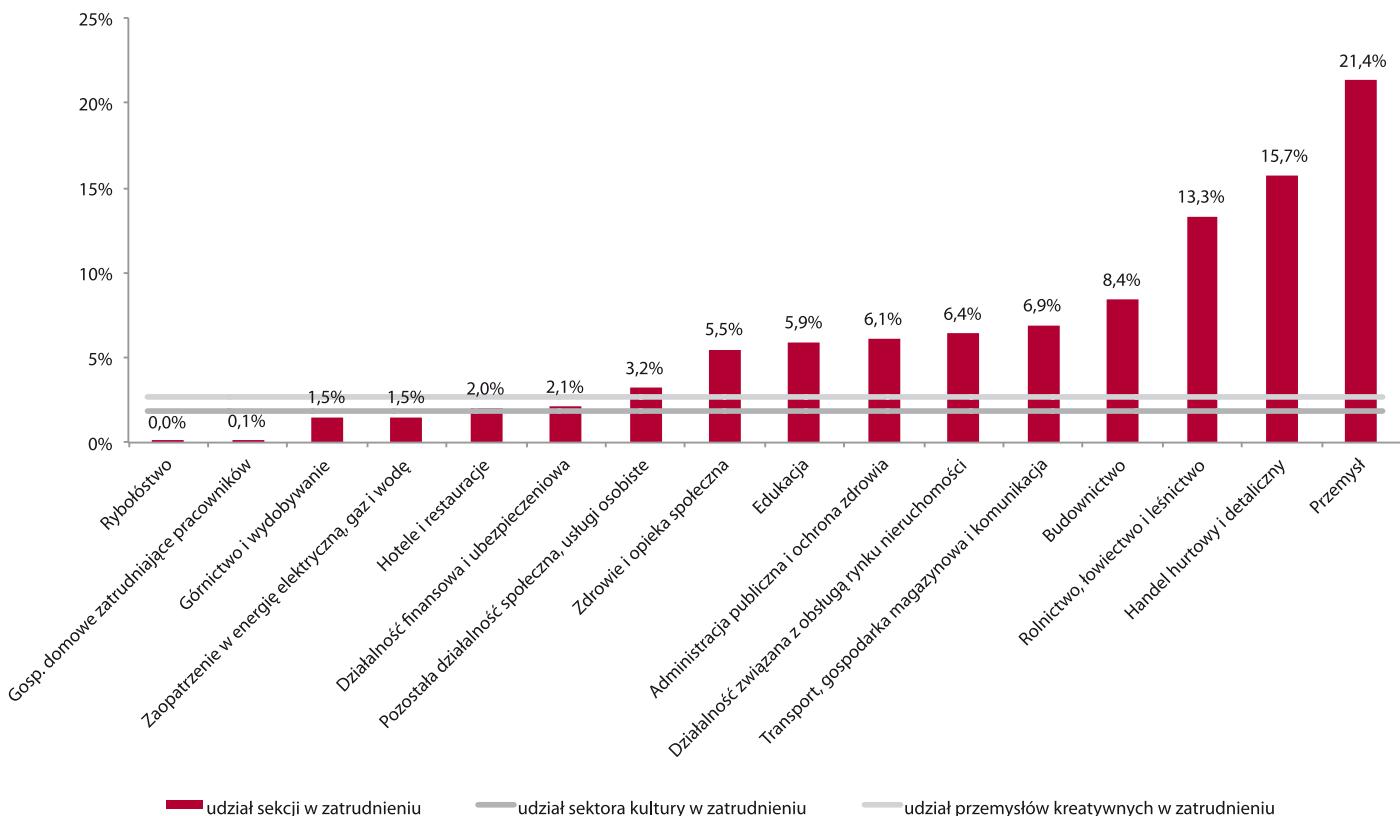
Wykres 18. Udział sekcji gospodarki w wartości dodanej w 2008 roku



Uwagi: linie wskazują udział sektora kultury (1,58 proc.) i kreatywnych (2,47 proc.) w wartości dodanej ogółem

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych Eurostatu i obliczeń własnych

Wykres 19. Udział sekcji gospodarki w zatrudnieniu ogółem w 2008 roku



Uwagi: linie wskazują udział sektora kultury (1,86 proc.) i kreatywnych (2,65 proc.) w zatrudnieniu ogółem

Źródło: opracowanie własne na podstawie danych Eurostatu i obliczeń własnych

Rezultatów tych nie należy jednak odczytywać jako sygnału mniej niż przeciętnego znaczenia przemysłów kultury lub kreatywnych w gospodarce. Wręcz przeciwnie, oszacowanie wielkości przemysłów kreatywnych na poziomie zbliżonym do 2,5 proc. całej gospodarki jest znaczące – wszak cały sektor produkcyjny, stanowiący jeden z trzech pierwotnych sektorów gospodarki (obok usług oraz rolnictwa, leśnictwa i rybołówstwa) był tylko niespełna osiem razy większy (pod względem wartości dodanej). Analogicznie, znaczące jest oszacowanie udziału sektora kultury na poziomie 1,6 proc. PKB. Warto odnotować, że obie klasy działalności tworzą (przynajmniej w dominującej części) dobra konsumpcyjne, podobnie jak branża hotelowo-restauracyjna, która wnosi mniejszy wkład do PKB niż sektor kultury. Należy też pamiętać, że podział na sekcje jest w dużej mierze uznaniowy – skupiają one przedsiębiorstwa o zbliżonych profilach produkcyjnych, ale możliwości dezagregacji na kolejne poziomy podsekcji są niemal nieograniczone (abstrahując od dostępności danych). Dla przykładu, zgodnie z oszacowaniami, przemysły kreatywne wytworzyły mniej niż połowę wartości dodanej generowanej przez usługi finansowe i ubezpieczeniowe. Te ostatnie podzielić można jednak na usługi ubezpieczeniowe i finansowe, a wśród tych drugich wyróżnić można m.in. usługi bankowe, usługi doradcze itd.

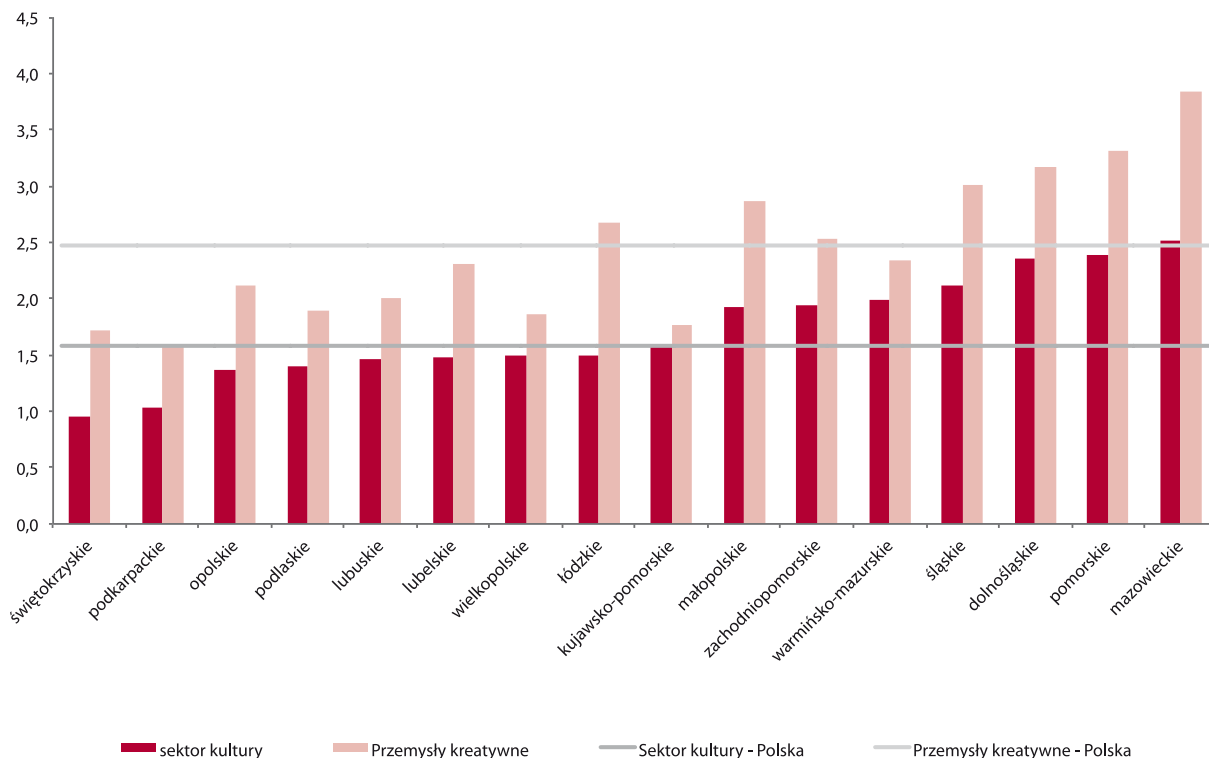
3.3 Sektor kultury i przemysły kreatywne w przekroju województw w 2008 r.

W tym punkcie dokonujemy dezagregacji wyników na poziom województw (NUTS2), na podstawie danych jednostkowych Badania Aktywności Ekonomicznej Ludności (BAEL) za rok 2008. Zgodnie z Tabelą 3, wskazać można katalog zawodów związanych z sektorem kultury i przemysłami kreatywnymi. Oczywiście reprezentanci tych zawodów pracować mogą poza analizowanymi kategoriami działalności, a w branżach przynależących do nich zatrudnione mogą być osoby innych zawodów. Jednak dostępne dane umożliwiają obliczenie wojewódzkiego rozkładu zatrudnienia w interesujących nas kategoriach tylko na podstawie identyfikacji zawodów przynależących do nich.¹⁰ Wynikający z BAEL odsetek zatrudnienia w tak zdefiniowanych „zawodach kultury” i „zawodach kreatywnych” wyniósł w roku 2008 odpowiednio 1,66 i 3,45 proc., czyli w pierwszym przypadku nieznacznie mniej, a w drugim więcej niż w bazowym oszacowaniu prezentowanym powyżej. Dokonano więc proporcjonalnego przeskalowania wyników z BAEL tak, by wielkości na poziomie krajowym zgodne były z uzyskanymi w analizie prezentowanej wcześniej, a struktury zatrudnienia w sektorze kultury (przemysłu kreatywnym) wg województw zostały zachowane. Następnie, na podstawie tych struktur obliczono wielkości wartości dodanej w sektorze kultury (przemysłu kreatywnym) w poszczególnych województwach, oraz udział sektora kultury (przemysłu kreatywnego) w wartości dodanej poszczególnych województw. Przyjęto przy tym, że zróżnicowanie pomiędzy województwami wartości dodanej na pracującego w sektorze kultury (przemysłu kreatywnym) jest proporcjonalne do zróżnicowania między województwami wartości dodanej na pracującego ogółem.¹¹

10 W danych BAEL informacje dotyczące sekcji PKD zawarte są na zbyt wysokim szczeblu agregacji, co uniemożliwia wyróżnienie sekcji przemysłów kultury i kreatywnych. Źródła danych wykorzystane do obliczeń dla całej gospodarki (por. Aneks metodologiczny) na szczeblu województw nie są reprezentatywne, lub wręcz są niedostępne.

11 Założenie to zawyża udział analizowanych przemysłów w województwach o najwyższym poziomie rozwoju (jak wielkopolskie, pomorskie, mazowieckie) i zaniża w województwach najslabiej rozwiniętych (np. lubelskie, podkarpackie, świętokrzyskie). Alternatywne założenie jednolitej wartości dodanej na pracującego w sektorze kultury (przemysłu kreatywnym) w województwach prowadzi do odwrotnego obciążenia wyników i zostało uznane za gorsze. W rzeczywistości, zróżnicowanie pomiędzy województwami wartości dodanej w analizowanych przemysłach jest średnią ważoną wymienionych skrajnych przypadków. Brak jednak danych do określenia wag.

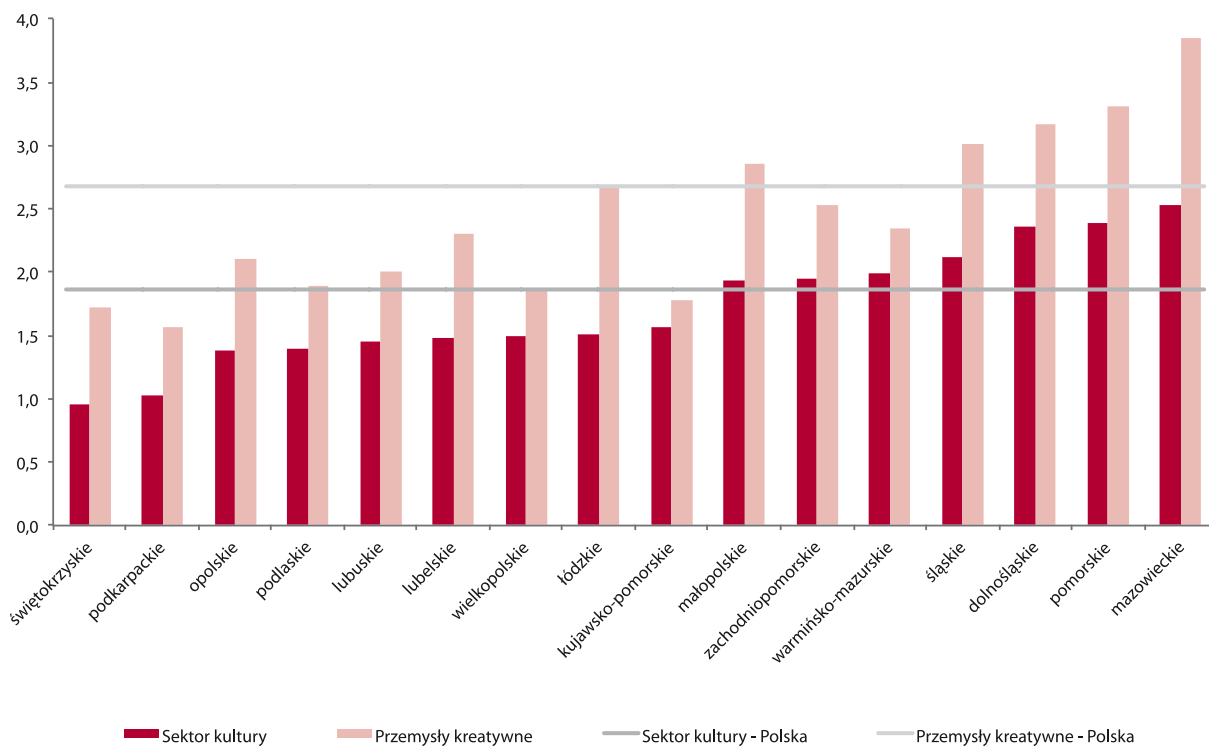
Wykres 20. Udział sektora kultury i przemysłów kreatywnych w wartości dodanej na poziomie województw w 2008 roku



Uwagi: linie wskazują udział przemysłów kulturowych (1,58 proc.) i kreatywnych (2,47 proc.) w wartości dodanej ogółem

Źródło: obliczenia własne

Wykres 21. Udział sektora kultury i przemysłów kreatywnych w zatrudnieniu na poziomie województw w 2008 roku

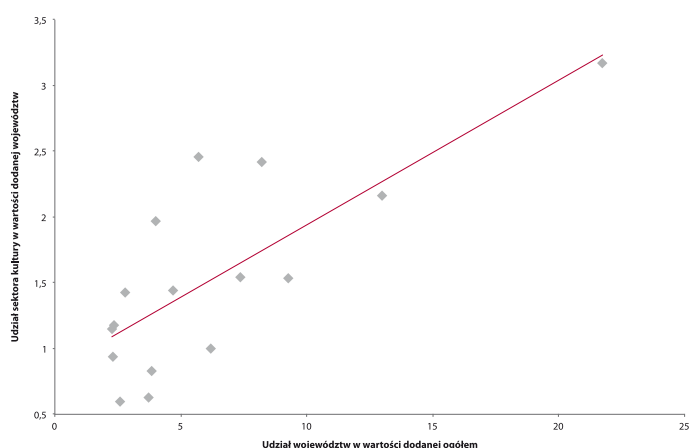


Uwagi: linie wskazują udział przemysłów kultury (1,86 proc.) i kreatywnych (2,68 proc.) w zatrudnieniu ogółem

Źródło: obliczenia własne

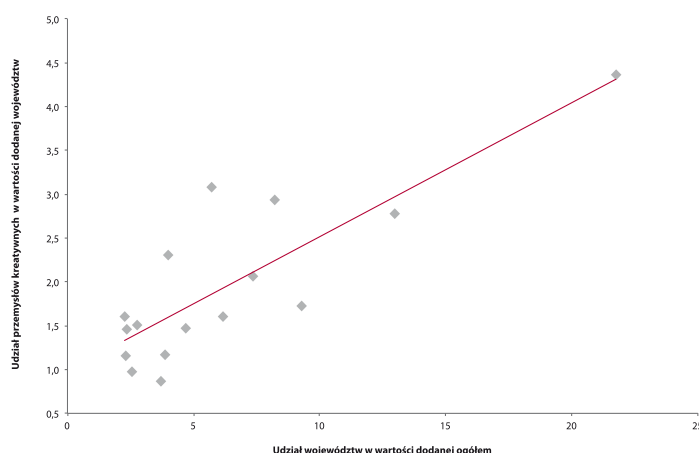
Wykresy 20-21 pokazują, że znaczenie gospodarcze zarówno sektora kultury, jak i przemysłów kreatywnych największe było w najwyższej rozwiniętych regionach – województwach mazowieckim, pomorskim, dolnośląskim i śląskim, gdzie ich udział sektorów był wyraźnie wyższy niż przeciętnie w kraju. W pierwszych trzech udział sektora kultury w zatrudnieniu sięgał 2,5 procent, a w wartości dodanej – przekraczał 2 procent. Udział przemysłów kreatywnych sięgał w nich 3 procent zatrudnienia i podobnie dla wartości dodanej, w mazowieckim było to niemal 4 procent. Uzyskane wyniki wskazują też na wyższe niż przeciętnie znaczenie przemysłów kultury w zatrudnieniu województw warmińsko-mazurskiego i zachodniopomorskiego, ale zarazem zatrudnienie w branżach kreatywnych, nienależących do sektora kultury, jest tam niskie. Z drugiej strony, w województwach świętokrzyskim i podkarpackim znaczenie sektora kultury i przemysłów kreatywnych jest ok. dwukrotnie mniejsze niż w całej gospodarce, względnie niewielkie jest też w województwach opolskim, podlaskim, lubuskim.

Wykres 22. Udział województw w produkcji ogółem (w 2007r.) a odsetek wartości dodanej tworzonej przez sektor kultury w danym województwie w 2008 roku (w procentach)



Źródło: obliczenia własne

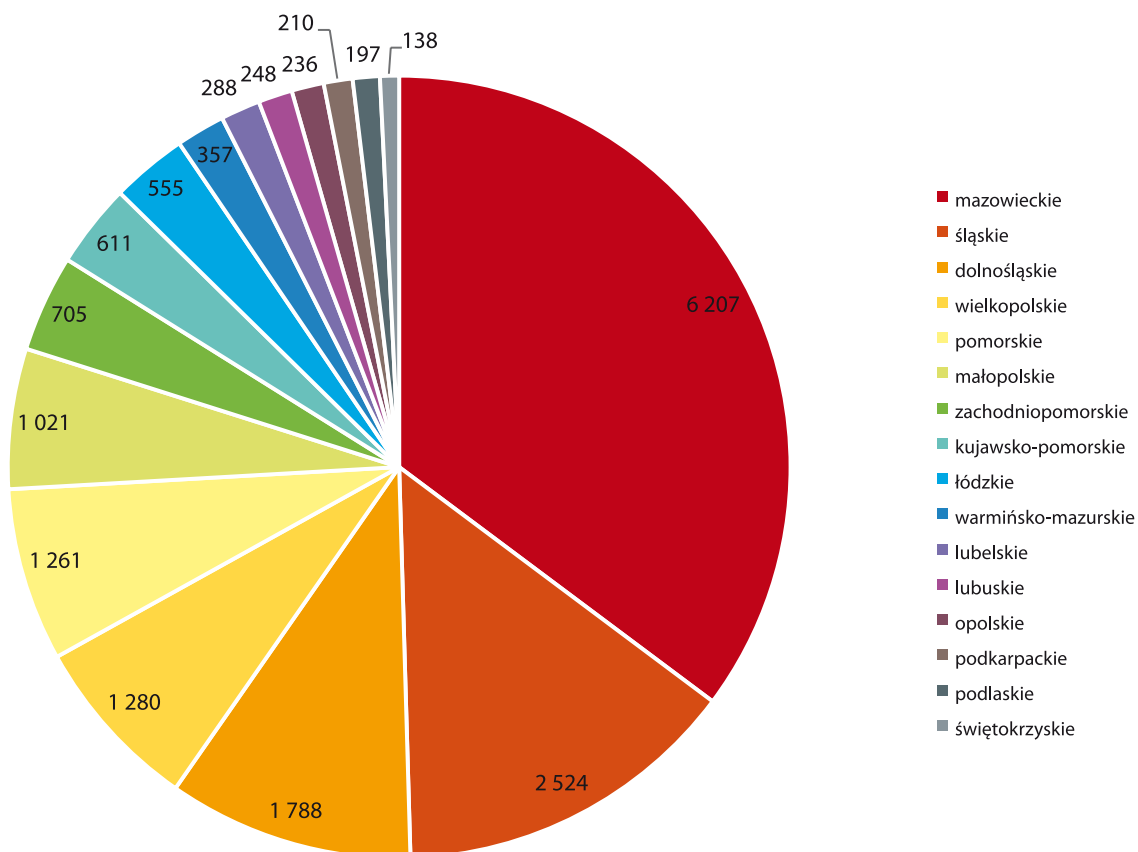
Wykres 23. Udział województw w produkcji ogółem (w 2007r.) a odsetek wartości dodanej tworzonej przez przemysły kreatywne w danym województwie w 2008 roku (w procentach)



Źródło: obliczenia własne

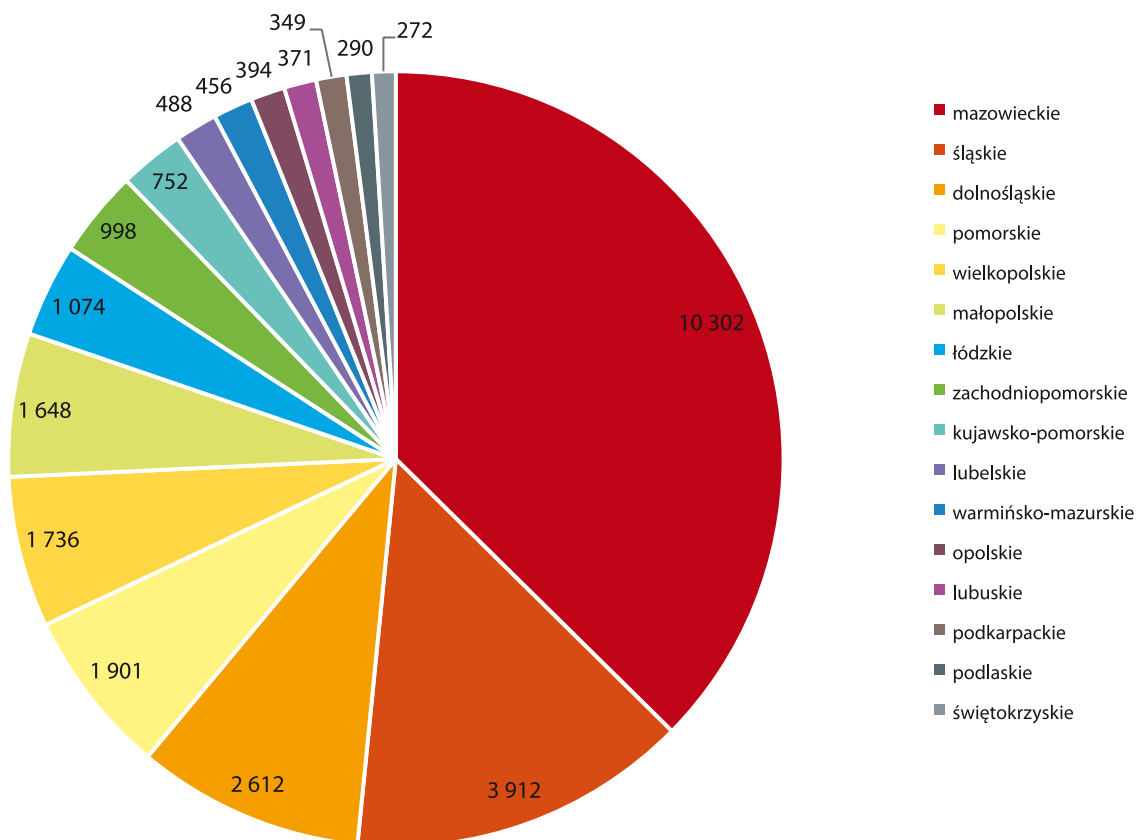
Ponieważ w wyżej rozwiniętych województwach znaczenie gospodarcze sektora kultury i przemysłów kreatywnych jest systematycznie wyższe, co ilustrują wykresy 22-23, o całkowitym wkładzie tych przemysłów do zatrudnienia i wartości dodanej decydowało w znacznej mierze kilka województw. Województwo mazowieckie odpowiadało za ponad 20 procent zatrudnienia i ponad 35 procent wartości dodanej obu analizowanych kategorii, a wraz z trzema kolejnymi województwami – śląskim, małopolskim i dolnośląskim – za ponad 50 procent zatrudnienia. Skalę koncentracji działalności branż będących przedmiotem zainteresowania unaocznia to, że pięć województw o największym znaczeniu w ich produkcji w skali kraju tworzyło 75 procent produkcji krajowej, a pięć o najmniejszym znaczeniu – podkarpackie, lubuskie, podlaskie, opolskie, świętokrzyskie – stanowiło razem o mniej niż 10 procentach zatrudnienia i ok. 5 procentach wartości dodanej ogółem (por. Wykresy 24-27). Województwo pomorskie, w którym sektor kultury i przemysły kreatywne miały relatywnie duże znaczenie, w skali kraju wносиło umiarkowany wkład w ich rozmiar – sięgał on 6 procent zatrudnienia i 7 procent wartości dodanej ogółem.

Wykres 24. Wartość dodana w sektorze kultury wg województw w 2008 roku (w mln pln)



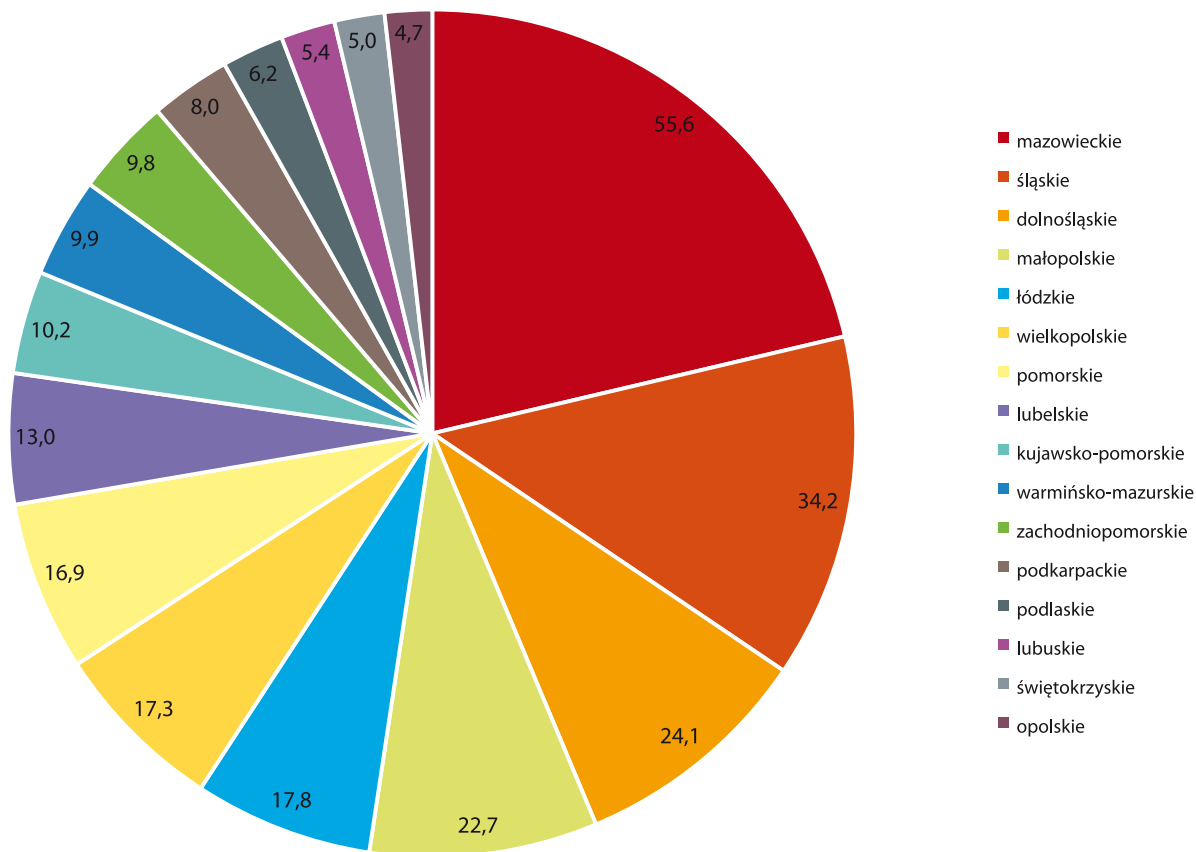
Źródło: obliczenia własne

Wykres 25. Wartość dodana w przemysłach kreatywnych wg województw w 2008 roku (w mln pln)



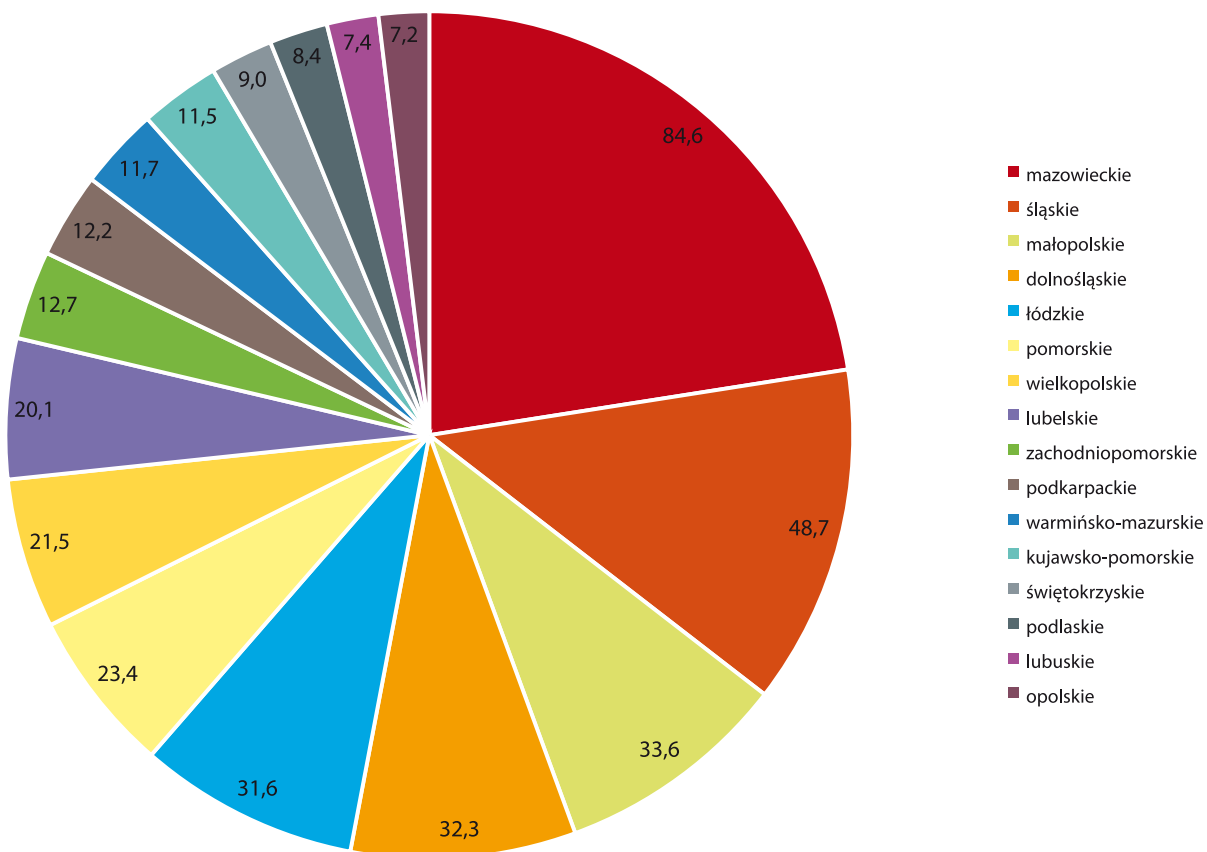
Źródło: obliczenia własne

Wykres 26. Zatrudnienie w sektorze kultury wg województw w 2008 roku (w tysiącach osób)



Źródło: obliczenia własne

Wykres 27. Zatrudnienie w przemysłach kreatywnych wg województw w 2008 roku (w tysiącach osób)



Źródło: obliczenia własne

4. Luki w oszacowaniach – alternatywne rezultaty

Zastosowane metody szacowania wartości dodanej i zatrudnienia pozwoliły na częściowe rozwiązanie problemu ograniczonej dostępności danych dotyczących branż wchodzących w skład przemysłów kreatywnych, a zwłaszcza sektora kultury. Niemniej jednak, w przypadku niektórych obszarów, możliwe jest wykorzystanie więcej niż jednej metody.

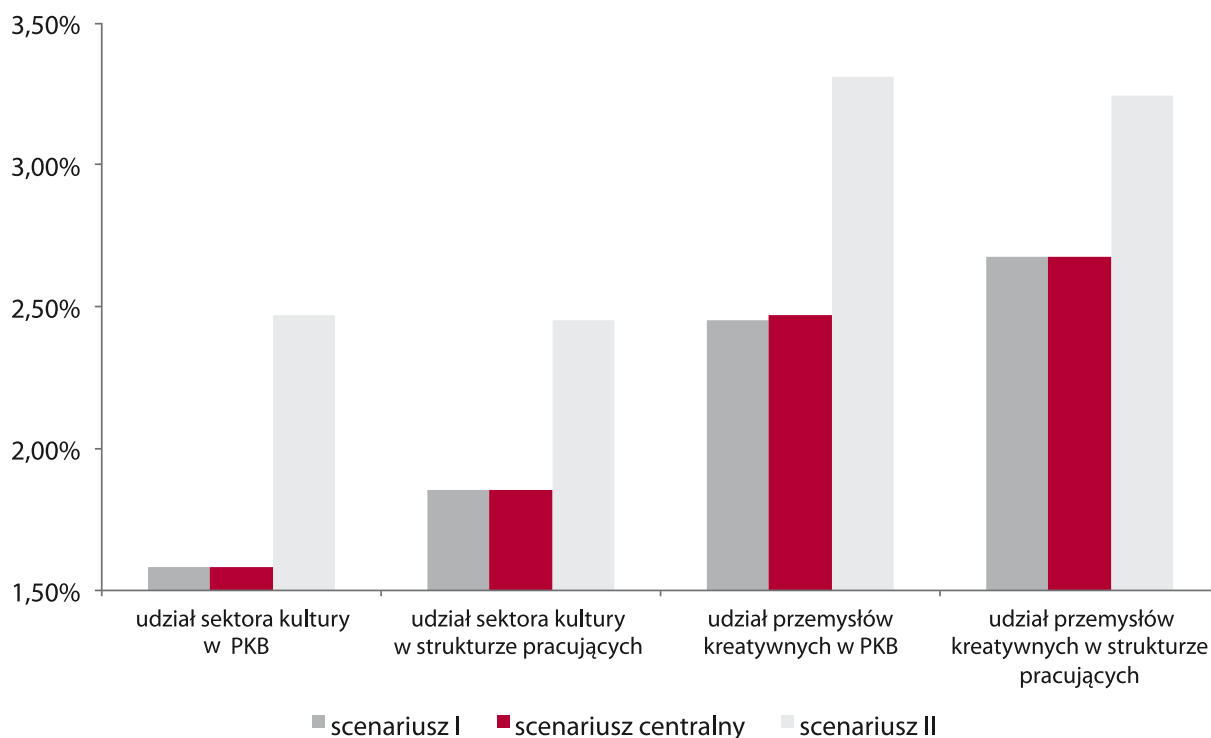
W szczególności, w okresie przeprowadzania badania brak było danych o wartości dodanej wytworzonej w sekcji 92 gospodarki (zgodnie z klasyfikacją NACE 1.1), czyli zdecydowanej większości usług kulturalnych i rozrywkowych. Dla części z nich (przeklasyfikowanych w ramach NACE 2.0) dostępne były (wstępne) dane o liczbie pracujących i obrotach. Oszacowanie w pozostałych przypadkach oparte zostało o informacje o wydatkach publicznych (pochodzących ze sprawozdawczości finansów publicznych), wydatkach gospodarstw domowych (pochodzących z Badania Budżetów Gospodarstw Domowych GUS) oraz dane o wymianie międzynarodowej (zawartych w bazach Eurostat). Liczba pracujących obliczona została natomiast poprzez odniesienie oszacowanych w ten sposób przychodów do współczynnika opisujących relację przychodów na jednego pracującego w sektorze O w roku 2008 (obliczonego z wykorzystaniem danych o finansach podmiotów gospodarczych, publikowanych przez GUS).

W zestawie oszacowań, przyjętym jako centralny i omówionym powyżej, wartość dodana obliczona została na podstawie przychodów z wykorzystaniem danych z bazy Infocredit. Jak już zostało jednak wspomniane, jest ona niereprezentatywna. W szczególności, można oczekiwać występowania w bazie podmiotów o nietypowej relacji wartości dodanej do przychodów. Alternatywnym sposobem jest wykorzystanie relacji wartości dodanej (obliczonej jako sumy wynagrodzeń czynników wytwórczych) do przychodów w sekcji O (obejmującej, obok sektora 92, sektory 90, 91 i 93, obejmujące m.in. wywóz nieczystości, działalności partii politycznych oraz usługi pogrzebowe). Zastosowanie alternatywnego sposobu szacowania (patrz wykres 28, scenariusz I) prowadzi jednak do bardzo zbliżonych rezultatów. Zmianom ulega jedynie podział wartości dodanej między poszczególne branże należące do usług rozrywkowo-kulturowych (zgodnie z NACE 1.1), nie zaś rozmiar całego sektora. W tym wypadku metoda szacowania liczby pracujących pozostała niezmienna.

Prezentowane w rozdziale 3 rezultaty scenariusza centralnego mogą natomiast być zaniżone na skutek konieczności wykorzystania danych popytowych do oszacowania przychodów takich instytucji jak muzea, teatry, biblioteki i galerie oraz przychodów z działalności twórczej. W szczególności, wykorzystane dane nie obejmują bezpośrednich informacji dotyczących wydatków przedsiębiorstw oraz dochodów większości indywidualnych artystów. Wyjątek stanowią dane o przychodach twórców zrzeszonych w ZAiKS, które w roku 2008 wyniosły 198 mln zł. Jednak nawet potraktowanie tej informacji jako przychodów nieujętych w obliczeniach w rozdziale 3, czyli zwiększenie przychodów ogółem twórców, zwiększa oszacowanie udziału sektora kultury w PKB w stopniu mniejszym niż 0,01 pkt. proc.

Górną granicę możliwych wysokości wartości dodanej i liczby pracujących dla wszystkich usług kulturalnych i rozrywkowych (łącznie) stanowi natomiast odpowiedni agregat dla sekcji 92 (zgodnie z klasyfikacją NACE 1.1 obejmującego również m.in. sport oraz działalność agencji informacyjnych).¹² Zastąpienie wszystkich oszacowań usług kulturalnych i rozrywkowych górnym ograniczeniem prowadzi oczywiście do powiększenia wyników (por. Wykres 28, scenariusz II). Różnice między scenariuszem centralnym a scenariuszem II sięgają 0,9 punktu procentowego w strukturze PKB oraz 0,6 punktu procentowego w strukturze zatrudnienia. Należy jednak pamiętać o tym, że jest to górna granica dla sektora 92 – obejmuje m.in. cały rynek profesjonalnego sportu.

Wykres 28. Porównanie rezultatów dla odmiennych założeń szacowania usług kulturalnych i rozrywkowych



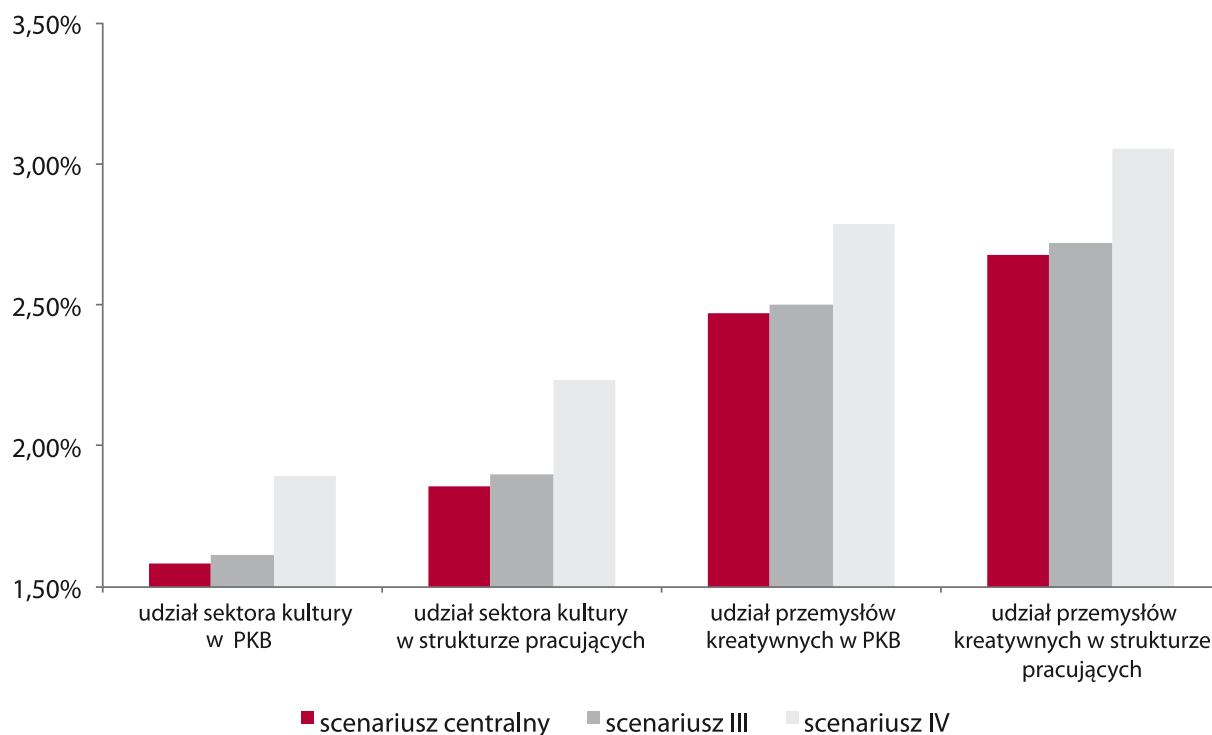
Źródło: obliczenia własne

Dlatego też, jak również ze względu na adekwatność poszczególnych metod szacunku do przedmiotu, scenariusz centralny wybrany został jako bazowy. Wykres 28 pokazuje przy tym, że maksymalna skala niedoszacowania wynikająca z niekompletnego uwzględnienia w rozdziale 3 artystów indywidualnych jest umiarkowana – udział sektora kultury w wytwarzaniu wartości dodanej nie przekracza 2,5 proc., a przemysłów kreatywnych – 3,5 proc. nawet przy najbardziej optymistycznych i nierealistycznych założeniach.

Odmiennie oceny znaczenia gospodarczego sektora kultury i przemysłów kreatywnych uzyskać można także poprzez modyfikację klasyfikacji sekcji gospodarki. Wynikające z tego potencjalne niedoszacowania również są ograniczonej skali – dołączenie do definicji sektora kultury oraz przemysłów kreatywnych produkcji instrumentów muzycznych i wypożyczania kaset wideo i płyt ma praktycznie niezauważalne skutki (wykres 29, scenariusz III). Dopiero dodatkowe włączenie do obydwu kategorii druku prowadzi do zwiększenia oszacowań (wykres 29, scenariusz IV), oczywiście za cenę obniżenia wiarygodności definicji analizowanych obszarów.

¹² Wartości te nie są dostępne i zostały oszacowane na podstawie odpowiednich danych dla sekcji O oraz relacji wartości dodanej sektora 92 do sekcji O w roku 2005 (dane GUS oraz Eurostat) i relacji produktywności pracy w sekcji O i sektorze 92 w gospodarce francuskiej (dane Eurostat).

Wykres 29. Porównanie rezultatów dla odmiennych założeń odnośnie definicji sektora kultury i przemysłów kreatywnych



Źródło: obliczenia własne

Podsumowując, nawet pod warunkiem przyjęcia bardzo szerokiej definicji, optymistycznych (i nierealistycznych) założeń scenariusza II, udział sektora kultury w kreowaniu wartości dodanej i zatrudnieniu ogółem nie przekracza 3 proc., a przemysłów kreatywnych – 3,7 proc.

5. Rekomendacje dla statystyki publicznej

Niniejszy rozdział prezentuje propozycje zmian w ewidencji statystycznej, które mogą poprawić precyzję przyszłych oszacowań znaczenia gospodarczego sektora kultury i przemysłów kreatywnych. Zastosowanie poniższych propozycji przez instytucje ewidencjonujące działalność gospodarczą wyeliminowałoby konieczność arbitralnych założeń, jakie zostały wykorzystane w badaniu. Należy przy tym nadmienić, że w związku z przejściem z klasyfikacji NACE 1.1 na NACE 2.0 (czyli z PKD 2004 na PKD 2007), dostępność danych o kulturze ulegnie znacznym zmianom już w roku 2010. Co więcej, w związku z zaplanowanymi pracami Głównego Urzędu Statystycznego (GUS, 2010), można mieć nadzieję na przynajmniej częściowe zapełnienie luk w przeciągu najbliższych lat.

Pierwsza propozycja odnosi się do spisu powszechnego i zakłada uzyskanie informacji o zatrudnieniu według Polskiej Klasyfikacji Działalności. Docelowo uzyskane powinny być dane dotyczące liczby zatrudnionych oraz przeciętnych wynagrodzeń wg sekcji PKD i zawodu wg klasyfikacji ISCO 5 (pięcocyfrowy kod zawodu), a więc najniższym stopniu agregacji, zgodnie z Tabelą 3. Obliczenia powinny zostać wykonane na jak najniższym poziomie dezagregacji według ISCO 5 i PKD, na jaki pozwoli sposób zbierania danych. Rezultaty powinny być publikowane w jak najniższym poziomie dezagregacji, na jakie pozwolą zasady wynikające z Ustawy o statystyce publicznej, związane z tajemnicą statystyczną i ochroną danych osobowych. W rezultacie możliwe byłoby przedstawienie w sposób bardziej precyzyjny statystycznego obrazu rynku pracy sektora kultury i przemysłów kreatywnych – zestawienia na podstawie SP umożliwiłyby oszacowanie dokładnej struktury zatrudnienia wg branż, wg zawodów oraz przecięcia tych dwóch wymiarów – zarówno pod względem specjalności zawodowej, jak i wynagrodzeń uzyskiwanych w tej działalności. Dane SP mogłyby być źródłem danych dotyczących struktury zatrudnienia w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych, ponadto informacje te byłyby pomocne przy obliczaniu ich udziału w PKB.

Rozwiązanie to zostało wykorzystane przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego w Nowej Zelandii. Dzięki spisowi ludności obliczona została udział przemysłów kulturowych i kreatywnych w zatrudnieniu w raporcie Cultural Indicators for New Zealand. Oszacowanie zostało sporządzone na podstawie przyjętej operacjonalizacji przemysłów kulturowych i kreatywnych i wyliczone zgodnie z tamtejszym systemem kodowania zawodów i specjalizacji.

Druga propozycja związana jest z działalnością sprawozdawczą instytucji publicznych oraz działających w formie fundacji i stowarzyszeń. W przypadku sektora kultury informacje wynikające ze sprawozdań instytucji mogłyby być zbierane i udostępniane zbiorczo przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz przez jednostki administracji samorządowej, którym podlega gros publicznych

instytucji kulturalnych i które zarazem wchodzą w interakcje z podmiotami prowadzącymi działalność w analizowanym zakresie – w szczególności dotyczy to urzędów największych miast (wojewódzkich, szerzej – wojewódzkich wg podziału administracyjnego obowiązującego w latach 1975-1998). W utworzonej w ten sposób bazie znajdowałyby się podstawowe wskaźniki finansowe dotyczące kosztów i przychodów odnotowanych przez instytucje publiczne oraz fundacje i stowarzyszenia zajmujące się działalnością kulturalną. Proponowane rozwiązanie umożliwiłoby agregację danych na poziom wojewódzki jak i krajowy. Zmiennymi ujętymi w bazie mogłyby być koszty ogółem, koszty pracy, inwestycje, przychody ogółem, przychody z sprzedaży biletów (bądź płyt, książek, itp. – produktów właściwych dla rodzaju działalności danej instytucji), przychody z dotacji.

Wydatki instytucji publicznych oraz na świadczenie usług publicznych w Norwegii monitoruje KOSTRA. Na podstawie jej zostały obliczony mierniki ekonomiczne charakteryzujące norweskie przemysły kulturowe.

Trzecia propozycja związana jest z działalnością sprawozdawczą Urzędów Skarbowych (Ministerstwa Finansów) i Zakładu Ubezpieczeń Społecznych. Postuluje się, by Ministerstwo Finansów tworzyło zestawienia dotyczące liczby osób pracujących w zawodach zaklasyfikowanych jako przynależące do sektora kultury i kreatywne oraz ich przeciętnych poziomów wynagrodzeń. Zawód lub specjalność zawodu powinna być zakodowana przy pomocy Międzynarodowej Klasyfikacji Zawodów i Specjalności na czwartym lub niższym poziomie agregacji tj. ISCO 4 lub ISCO 5, zgodnie z Tabelą 3. Analogicznymi informacjami dysponować może ZUS.

Udostępnianie przez te instytucje zagregowanych danych mogłyby posłużyć bardziej precyzyjnemu obliczeniu dochodów osób pracujących w sektorze kultury i kreatywnych. Ponadto umożliwiłoby objęcie badaniem osoby prowadzące jednoosobową działalność gospodarczą oraz zatrudniane w formie umów cywilnoprawnych.

Sposób ten został wykorzystany przez fińskie Ministerstwo Edukacji w raporcie Culture Satellite Account. Informacje dotyczące liczby pracowników oraz listy płac, które zostały użyte w badaniu, zostały zaczerpnięte z fińskiego Rejestru Działalności. Rejestr Działalności w Finlandii bazuje na danych instytucji administrujących systemem podatkowym.

Natomiast w Wielkiej Brytanii, tamtejszy Urząd Rachunków Narodowych prowadzi Międzydepartamentowy Rejestr Przedsiębiorców. Rejestr ten jest używany głównie do celów statystycznych, a jednostki w nim zewidencjonowane pokrywają zarówno wszystkie aspekty profilu działalności jak i wielkości oraz struktury przedsiębiorstwa (a więc też obejmują samozatrudnionych). Punktem wyjścia w konstrukcji próby jest lista przedsiębiorstw będących płatnikami podatku VAT w Wielkiej Brytanii.

Czwarta propozycja zakłada przeprowadzenie badania sekcji 90, 91, 92 i 93 w nomenklaturze NACE 2.0. Sekcja R zapisywana była w nomenklaturze NACE 1.1 jako sekcja O, czyli działalność usługowa, komunalna, społeczna i indywidualna, obejmując przy tym oddzielone obecnie sekcje, jak na przykład branżę filmową. Duża różnorodność profilu działalności przedsiębiorstw przypisanych do tej sekcji oraz brak wiedzy na temat struktury tej sekcji wymuszają arbitralne założenia zaczerpnięte z wcześniej przeprowadzonych badań.

Badanie dawnej sekcji 92, pozostającej w ramach sekcji R, miałoby na celu zewidencjonowanie jednostek gospodarczych, których profil działalności jest z nią zgodny. Badanie to dostarczyłoby informacji na temat obrotów wytworzonej przez przedsiębiorstwa sklasyfikowane w tej sekcji. Dodatkowo badanie to byłoby źródłem danych dotyczących przede wszystkim wartości dodanej, a pośrednio zatrudnienia w rozważanym obszarze gospodarki.

*Z takiego rozwiązania skorzystało francuskie Ministerstwo Kultury i Komunikacji. W raporcie *Aperçu statistique des industries culturelles* wykorzystano rezultaty badania podsekcji wchodzących w skład tej sekcji. Badanie to zostało przeprowadzone przez Dyрекcję Rozwoju Mediów, będącą częścią Ministerstwa. Oprócz problematycznej sekcji 92, badaniem zostały objęte też (64.2 D, 74.4, 74.8J). Wyniki otrzymane przez Dyрекcję Rozwoju Mediów były punktem wyjścia dla oszacowań otrzymanych w raporcie.*

Z kolei Norweski Urząd Statystyczny ewidencjonuje działalność gospodarczą na czwartym poziomie NACE 2. Pozwala to na dokładniejsze badanie sektora 92 pod kątem przemysłów kulturowych i kreatywnych i wyodrębnieniu, a więc też wyłączeniu, sportu profesjonalnego.

Bibliografia

Adorno T., Horkheimer M., (1947), *Dialektik der Aufklärung*, Amsterdam

Caves, R. E., (2000), *Creative Industries: Contracts between Art and Commerce*, Harvard University Press

Ecorys, (2009), *Analiza potrzeb i rozwoju przemysłów kreatywnych*, Warszawa

European Cluster Observatory, (2010), *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries – Methodological Appendix*

Eurostat, (2007), *Cultural Statistics*, Office for Official Publications of the European Communities, Luxembourg

Finland: Ministry of Education, (2009), *Culture Satellite Account*, Finland

Ginsburgh V.A., Throsby D., (2006), *Handbook of the Economics of Arts and Culture*, Elsevier

GUS, (2009), *Kultura w 2008 roku*, Warszawa

GUS, (2010), *Rozwój badań usług społecznych w systemie statystyki publicznej*, Informacja na stronie GUS

KEA, (2004), *The Economy of Culture in Europe*, Komisja Europejska

Kretschmer M., (2006), *Empirical Evidence on Copyright Earnings*, Paper for DIME IPR Conference, London, 14-15 September

Kretschmer M., (2007), *Empirical Evidence on Musicians' Careers and Earnings: The Role of Copyright*. [In:] IMC 2nd Word Forum on Music, 11-14 October 2007, Beijing, China. (Unpublished)

Ministère de la Culture et de la Communication, (2006), <http://www2.culture.gouv.fr/culture/deps/2008/pdf/nstat16.pdf>, Paris

New Zealand Ministry of Culture and Heritage, (2009), *Cultural indicators for New Zealand*, Wellington

Nelson P., (1970), *Information and Consumer Behavior*, *Journal of Political Economy*, vol. 78(2), pp. 311-329

Power D., (2010), *Priority Sector Report: Creative and Cultural Industries*, European Cluster Observatory

UNESCO, (2009), Investing in Cultural Diversity and Intercultural Dialogue, UNESCO

United Kingdom: Department for Culture, Media and Sport, (2001), CITF (Creative Industries Task Force) 2001, London

United Kingdom: Department for Culture, Media and Sport, (2009), Creative Industries Economic Estimates, Statistical Bulletin, London

WIPO, (2003), Guide on Surveying the Economic Contribution of the Copyright-Based Industries, World Intellectual Property Organisation, Geneva

Aneks metodologiczny

Poniższa część raportu stanowi opis przeprowadzonego badania. Zaprezentowane zostaną metody obliczania uzyskanych wyników, przyjęte założenia. Dodatkowo zaznaczone zostaną powtórnie źródła danych. Na początku zostanie przywołana definicja sektora kultury i przemysłów kreatywnych, która stanowi punkt wyjścia dla badania empirycznego. Przedstawia ją Tabela 4, stanowiąca rozszerzenie Tabeli 2.

Tabela 4. Operacjonalizacja definicji przemysłów kultury/kreatywnych

	Przemysły kreatywne	Sektor kultury	NACE	NACE 2.0	Część ¹³
Działalność wydawnicza	+	+	22.1	58.1	
Reprodukcje zapisanych nośników informacji	+	+	22.3 (część)	18.2 (część)	0,25
Produkcja zabawek	+		36.5	32.4	
Handel detaliczny inny niż 52.47 – handel antykami	+	+	52.48	47.7	0,05
Sprzedaż gazet, książek, muzyki i nagrań wideo	+	+	52.47	47.61, 47.62 i 47.63	
Usługi telewizji kablowych	+	+	64.20 (część)	61.1 (część) oraz 61.3 (część)	0,13 (dostosowując do danych BBGD)
Wydawanie oprogramowania	+		72.2	58.2	
Specjalistyczne projektowanie/Inne usługi designerskie	+		74.1	74.1	
Profesjonalne usługi fotograficzne	+		74.2	74.81	0,25
Usługi architektoniczne	+		74.2 (część)	71.1 (część)	0,25
Reklama	+		74.4	73.1	
Działalność związana z organizacją targów, wystaw i kongresów	+		74.87 (część)	82.3	
Tworzenie, dystrybucja, wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych	+	+	92.1	59.1	
Nagrania dźwiękowe i muzyczne	+	+	92.2 + 22.14	59.2	
Nadawanie programów	+	+	92.2	60	
Twórczość literacka, artystyczna, działalności instytucji sztuki	+	+	92.31, 92.32, 92.34,	90	
Agencje informacyjne	+		92.4	63.91	
Biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe	+	+	92.5	91	

Źródło: opracowanie własne

13 Jeżeli nie wskazano inaczej, współczynnik skali przyjęto za analizami dla Wielkiej Brytanii.

Nie wszystkie branże wchodzące w skład sektora kultury lub przemysłów kreatywnych uwzględnione są w obliczeniach w całości. W szczególności, usługi telewizji kablowych w ewidencji statycznej są połączone w szerszym agregacie z usługami telekomunikacyjnymi. Konieczne jest tutaj przeważenie całego agregatu przez 0,13. Współczynnik ten jest stosunkiem wydatków na telewizję kablową do przychodów telewizji kablowych i operatorów telefonicznych. Informacje na temat wydatków gospodarstw domowych zostały zaczerpnięte z Badania Budżetów Gospodarstw Domowych.

Natomiast w przypadku „pozostałego handlu detalicznego” przyjęte zostanie założenie, że sektor kultury i kreatywne partycypują w 5 proc. w wartości dodanej i zatrudnienia całej branży, co odpowiadać ma handlowi antykami. Założenie to było używane przez brytyjski Departament Kultury, Mediów i Sportu. Ponadto, na wzór brytyjski, w 25 proc. uwzględnione zostały części następujących branż: reprodukcja zapisanych nośników informacji, profesjonalne usługi fotograficzne oraz usługi architektoniczne.¹⁴

W przypadku agregatów wyrażonych w Euro, jak np. dane pozyskane z Eurostatu, wykorzystany został średni kurs wymiany z danego roku. Dane na temat kursu wymiany zostały wzięte z zasobów Narodowego Banku Polskiego. Z kolei wartości nominalne zmiennych z lat innych niż rok 2008, zostały przemnożone przez indeks wzrostu cen, co zapewnia stałość cen (i porównywalność danych). Dane dotyczące inflacji pochodzą z zasobów Głównego Urzędu Statystycznego.

Dla powyższych sekcji zostały obliczone następujące wielkości:

- Wartość dodana – zmienna ekonomiczna opisująca wielkość produktu wytworzonego przez przedsiębiorstwo, sektor lub gospodarkę, pomniejszoną o koszty materiałowe.
- Zatrudnienie – zmienna ekonomiczna przedstawiająca liczbę osób pracujących w danym przedsiębiorstwie, sektorze lub gospodarce. Z uwagi na niedostateczny zasób danych, niemożliwe jest skorygowanie zatrudnienia o czas pracy.

Wartość dodana sektora kultury i przemysłów kreatywnych stanowi ich sumę.

A więc: $VA = \sum_{i=1}^s VA_i$, gdzie VA to wartość dodana wytworzona przez sektor kultury lub przemysły

kreatywne, VA_i – to wartość dodana wytworzona przez i -ty sektor, a „s” określa liczbę sekcji wliczanych do rozważanego zakresu merytorycznego. W przypadku przemysłów kreatywnych jest ona wyższa niż w przypadku sektora kultury.

Punktem wyjścia dla obliczeń były dane Eurostatu dla odpowiednich branż, zgodnych z klasyfikacją NACE 1.1 (rok 2007) oraz NACE 2.0 (rok 2008). Dane opisują rok 2007, a więc konieczne będzie przeskalowanie przez tempo wzrostu danej sekcji. Czynnikiem zostanie obliczony poprzez podzielenie obrotów

¹⁴ W sytuacjach, w których brak danych bądź szczegółowych wyników dla Polski, pewne skale lub odsetki, które są niezbędne dla wykonania obliczeń, przyjmujemy na podstawie wyników dla innych krajów. Jest to dość konserwatywna metoda postępowania w tego typu badaniach. Alternatywą jest przyjęcie wielkości ad hoc, czego w całym badaniu unikano. Ponadto, przy generalnie niższym rozwoju sektora kultury w Polsce niż w Wielkiej Brytanii, włączenie 25 procent tych branż do przedmiotu rozważań można potraktować jako konserwatywne założenie – jest nieprawdopodobne, by w Polsce większa część tych branż przynależała do przemysłów kreatywnych, natomiast nie ma żadnych danych pozwalających ocenić, na ile on jest niższy.

branży w 2008 roku przez obroty branży w 2007 roku. Alternatywnie, metoda obliczenia może być rozumiana jako założenie stałości relacji wartości dodanej do przychodów na poziomie z roku 2007 i przemnożenie uzyskanego współczynnika przez wielkość obrotów z roku 2008. Zapisując w postaci równania:

$$VA_{2008} = \frac{VA_{2007} \times TR_{2008}}{TR_{2007}}$$

gdzie odpowiednio VA to wartość dodana (ang. value added), a TR to obroty czyli przychód całkowity (ang. total revenue). Indeksy zaś oznaczają rok obserwacji.

W przypadku takich branż jak specjalistyczne projektowanie i inne usługi designerskie, tworzenie, dystrybucja i wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych, nagrania dźwiękowe i muzycznych oraz nadawanie programów wartość dodana, z uwagi na brak wyróżnienia lub przynależność do sekcji O w ramach klasyfikacji NACE 1.1 (a zatem i brak odpowiednich danych), obliczona została jako suma oszacowań zysku brutto całej branży oraz wynagrodzeń brutto. Następnie obliczony został stosunek wartości dodanej do osiągniętej przez firmy biorące udział w badaniu Infocredit i należące do danego sektora do sumy ich przychodów. Dane o przychodach w danym sektorze zostały przeskalowane przed uzyskany w ten sposób współczynnik. Przyjęte zostało zatem założenie o braku zmienności relacji przychodu do zysku w każdym liczącym tą metodą sektorze. Powyższy schemat liczenia może zostać wyrażony następującym wzorem:

$$VA_{2008} = TR_{2008} \frac{VA_{INFOCREDIT}}{TR_{INFOCREDIT}}$$

gdzie dane o przychodach w roku 2008 pochodzą z Eurostatu.

Natomiast w przypadku bibliotek, muzeów, obiektów zabytkowych oraz twórczości literackiej i pozostałej twórczości artystycznej, z uwagi na brak odpowiednich danych (wynikający z utrzymania miejsca w klasyfikacji 2.0 w ramach pozostałych usług) wielkość obrotów z 2008 roku wyznaczano jako popyt na usługi i dobra wchodzące w skład tych sektorów. I tak w przypadku TR₂₀₀₈ dla bibliotek, muzeów i obiektów zabytkowych łączny popyt stanowi sumę wydatków publicznych samorządowych, centralnych, pochodzących z funduszy unijnych oraz przychodów własnych instytucji (z uwagi na brak danych, dla wybranych rodzajów instytucji wykonane zostało przeskalowanie). W kolejnym kroku utrzymano założenie o tej odpowiedności relacji obrotów i wartości dodanej obliczonej dla przedsiębiorstw uwzględnionych w bazie Infocredit w 2008 roku.

W przypadku instytucji publicznych, wartość dodana tych podmiotów w innych jest mierzona w inny sposób. Wartość dodana dla producentów nierynkowych jest obliczana w Finlandii jako suma wynagrodzeń kapitału i pracy. Natomiast w przypadku instytucji publicznych, z powodu braku danych dotyczących wynagrodzenia konsumpcji, produkt wytworzony przez te instytucji jest równy wynagrodzeniu czynnika pracy.

Odmienną metodę obliczania wartości dodanej wytworzonej przez instytucję publiczne zastosowano w Nowej Zelandii. Produkt wytworzony przez te podmioty został obliczony jak dla przedsiębiorstw rynkowych. Autorzy dopuszczają ujemną wartość dodaną wytworzoną przez te podmioty gospodarcze.

Z kolei wartość obrotów dla pozostałej działalności artystycznej i instytucji sztuki to suma opłat za wejścia do teatrów i instytucji muzycznych (zgodnie z BBGD oraz liczbą ludności pow. 15 roku życia w roku 2008), popyt zagraniczny na dzieła sztuki oraz wydatki publiczne (centralne i samorządowe) na domy, ośrodki kultury i świetlice, galerie artystyczne, biura wystaw artystycznych, teatry, centra kultury i sztuki oraz filharmonie.

Dane o wydatkach samorządowych i rządowych pochodzą ze sprawozdań z wykonania finansów publicznych, dostępnych m.in. za pośrednictwem GUS. Eksport produktów (dane o którym udostępniane są przez Eurostat) twórczości artystycznej składa się z następujących dóbr:

- obrazy np. obrazy olejne, pastelowe i rysunki wykonane własnoręcznie
- kolaże i podobne formy dekoracyjne
- oryginalne grawerunki, litografie i obrazki
- oryginalne rzeźby
- znaczki pocztowe
- kolekcje numizmatyczne, zoologiczne, mineralogiczne, paleontologiczne, archeologiczne, historyczne oraz botaniczne
- antyki ponad stuletnie.

Zatrudnienie w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych rozumiane jest jako suma zatrudnienia w sekcjach wchodzących w skład przyjętej definicji owych przemysłów. Statystyki dotyczące większości sektorów zostały zaczerpnięte z bazy danych opublikowanej przez Eurostat. Zatem ogólną formułę obliczenia zatrudnienia w zależności od przyjętej definicji można wyrazić w następujący sposób:

$$E = \sum_{i=1}^s E_i$$

, gdzie E to zatrudnieni w sektorze kultury lub przemysłach kreatywnych, a E_i to zatrudnienie w i -tym sektorze.

Dane dotyczące zatrudnienia w większości sekcji pochodzą z Eurostatu i choć są sporządzone według klasyfikacji NACE 2.0, to są one w tych przypadkach spójne z NACE 1.1. Odmiennie szacowanie wykonano w przypadku bibliotek, muzeów, obiektów zabytkowych oraz twórczości literackiej i pozostałej twórczości artystycznej (z powodów omówionych przy metodzie szacowania wartości dodanej). Otóż wolumen pracujących jest estymowany poprzez podzielenie obrotów każdego z tych dwóch sektorów przez wyznaczoną relację przychodów ze sprzedaży do wielkości zatrudnienia. Pierwsza wielkość została policzona w sposób analogiczny jak dla wartości dodanej. Druga wielkość została obliczona na podstawie danych o wynikach finansowych podmiotów gospodarczych w rok 2008 (oraz, dla skorygowania braku przedsiębiorstw zatrudniających do 9 osób, danych o finansach mikroprzedsiębiorstw

w roku 2007 oraz o strukturze przedsiębiorstw), publikowanych przez GUS. Sposób jej obliczenia przedstawia poniższy wzór:

$$\beta = \sum_{j=1}^4 \left(\frac{TR_{jp}}{E_{jp}} \times \frac{E_j}{\sum_{j=1}^4 E_j} \right)$$

I tak j to kolejne grupy podmiotów gospodarczych zatrudniające kolejno: do 9 osób, od 10 osób do 49, od 50 do 249 oraz powyżej 250 osób. Pierwsza część sumy stanowi iloczyn przychodu ze sprzedaży do zatrudnienia w instytucjach zakwalifikowanych pod etykietą „działalność związana z kulturą rozrywką i rekreacja” w poszczególnych grupach przedsiębiorstw do średniego zatrudnienia w poszczególnych grupach przedsiębiorstw. Druga część sumy to waga, a więc stosunek przedsiębiorstw z j -tej grupy do wszystkich przedsiębiorstw. Użycie tej wielkości ma na celu zachowanie struktury przedsiębiorstw w gospodarce.

W rezultacie, zatrudnienie w tych dwóch sektorach zostało obliczone w następujący sposób:

$$E_i = \frac{TR_i}{\beta}$$

Należy w tym miejscu odnotować, że wykorzystana relacja dotyczy wszystkich branż wchodzących w skład sekcji 92 (zgodnie z NACE 1.1). W celu zmniejszenia zaburzenia rezultatów szacowania, wartość ta została skorygowana o znane (dzięki przeklasyfikowaniu w ramach NACE 2.0) relacje dla branż tworzenia, dystrybucji i wyświetlania filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych, nagrań dźwiękowych i muzycznych, nadawania programów oraz działalności agencji informacyjnych. Alternatywną metodą wyznaczenia wielkości zatrudnienia jest wykorzystanie danych BAEL oraz klasyfikacji zawodów.

Kolejne dwie kategorie, wynagrodzenie pracy oraz wynagrodzenie kapitału, mają charakter pomocniczy i wykorzystane zostały jedynie w przypadku części sekcji (patrz metoda obliczania wartości dodanej).

Wynagrodzenie pracy to suma wydatków związanych z zatrudnieniem pracowników, a więc m.in. płace netto, podatki i składki społeczne i. W przypadku obliczania wielkości dla sektora kultury lub przemysłów kreatywnych, analogicznie jak w przypadku wartości dodanej i zatrudnienia, wielkość ta będzie stanowić sumę wynagrodzeń pracy w poszczególnych sekcjach wchodzących w skład danej definicji. Dla większości sektorów zmienna ta została obliczona na podstawie danych z 2007 roku przy uwzględnieniu tempa wzrostu branży w kolejnym roku. Podobnie jak w przypadku wartości dodanej, dane o wynagrodzeniu pracy zostały wzięte z Eurostatu, a czynnikiem określającym tempo wzrostu sekcji były obroty. Ogólną postać formuły obliczeniowej można zapisać w następujący sposób:

$$LC_{2008} = \frac{LC_{2007} \times TR_{2008}}{TR_{2007}}$$

gdzie LC to wynagrodzenie pracy.

W przypadku branży specjalistycznego projektowania i innych usług designerskich schemat obliczania wynagrodzenia płacy jest inny. Mianowicie wielkość tej zmiennej jest iloczynem średniego wynagrodzenia oraz liczby pracujących w branży. Średnie wynagrodzenie zostało wzięte z danych Głównego Urzędu Statystycznego. Formułę można zapisać następująco:

$$LC = E \times w \times 12$$

gdzie w to średnia miesięczna płaca.

Metoda szacowania wynagrodzeń w pozostałych sekcjach, a więc w tworzeniu, dystrybucji i wyświetlaniu filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych, nagraniach dźwiękowych i muzycznych, nadawaniu programów, twórczości literackiej, artystycznej i działalności instytucji sztuki oraz bibliotekach, muzeach i obiektach zabytkowych z powodu braku danych była odmienna. Mianowicie, przy pomocy bazy Infocredit obliczona została relacja wynagrodzenia pracy do przychodów ze sprzedaży. Następnie wartość ta została przemnożona przez (pochodzące z bazy Eurostat lub obliczone) obroty. Szczegółowy opis dla tej czynności jest zawarty w części podsumowującej obliczanie wartości dodanej. Dzięki założeniu o stałej relacji przychodu ze sprzedaży do wynagrodzenia pracy, zagregowaną wartość wynagrodzenia pracy dla rozważanych sektorów w roku 2008 można otrzymać w następujący sposób:

$$LC_{2008} = TR_{2008} \frac{LC_{INFOCREDIT}}{TR_{INFOCREDIT}}$$

gdzie oznaczenia są takie same jak we wcześniejszych formułach.

Wynagrodzenie kapitału będzie utożsamiane z ujętym w ewidencji statystycznej zyskiem operacyjnym brutto. Zmienna ta ilustruje zwrot z zainwestowanego kapitału w przedsiębiorstwa działające w przemysłach kultury lub kreatywnych. Na potrzeby obliczania wartości dodanej, zmienna ta uwzględniać będzie także podatki nieuwzględnione w ramach wynagrodzeń. Podobnie jak w przypadku wszystkich zmiennych wartość w całej gospodarce będzie sumą wszystkich sekcji. Wyjściowo można zdefiniować wynagrodzenie z kapitału jak o zysk brutto z 2007 roku przeskalowany o tempo wzrostu branży obliczane przez stosunek przychodu ze sprzedaży z 2008 do 2007 roku., co można zobrazować następującą formułą:

$$TP_{2008} = \frac{TP_{2007} \times TR_{2008}}{TR_{2007}}$$

gdzie TP to zysk brutto, a pozostałe oznaczenia są zgodne z wcześniejszymi.

W przypadku specjalistycznego projektowania i innych usług designerskich formuła obliczania tej wartości jest inna. Mianowicie, założono że relacja kapitału do przychodów ze sprzedaży jest rezydualna.

Wartością obliczaną jest tutaj stosunek wynagrodzenia pracy do przychodów. Obie wartości sumują się do jedności.

$$\frac{TP_{2008}}{TR_{2008}} = \frac{LC_{2008}}{TR_{2008}} - 1$$

Tak obliczona relacja wynagrodzenia z kapitału pozwoli na oszacowanie zagregowanej wielkości wynagrodzenia z kapitału w rozważanej sekcji. Będzie to możliwe dzięki przemnożeniu przez obroty z 2008 roku.

$$TP_{2008} = \left(\frac{LC_{2008}}{TR_{2008}} - 1 \right) \times TR_{2008}$$

W przypadku pozostałych branż (tych samych, co w przypadku wynagrodzenia pracy), wartość zysków dla 2008 roku była obliczany w odmienny sposób. Mianowicie, przy założeniu tej samej relacji w 2008 roku pomiędzy wynagrodzeniem kapitału przychodem ze sprzedaży, co w bazie Infocredit, wykorzystano następującą formułę:

$$TP_{2008} = TR_{2008} \times \frac{TP_{INFOCREDIT}}{TR_{INFOCREDIT}}$$

Aneks – dodatkowe tabele

Tabela 5. Operacjonalizacja przemysłów kultury przy pomocy zawodów i specjalność według „The Economy of Culture in Europe”

ISCO3	ISCO4	Zawieranie się w obszarze kultury
243 – Archiwiści, bibliotekarze i powiązane zawody informacyjne	24.31 – Archiwiści i muzealnicy	Tak
	24.32 – Bibliotekarze i specjaliści informacji naukowej	Tak
245 – Pisarze i artyści	24.51 – Literaci, dziennikarze i pokrewni	Tak
	24.52 – Rzeźbiarze, malarze i pokrewni	Tak
	24.53 – Kompozytorzy, muzycy i śpiewacy	Tak
	24.54 - Choreografowie i tancerze	Tak
	24.55 – Aktorzy i reżyserzy filmowi	Tak
313 – operatorzy sprzętu optycznego i elektronicznego	31.31 – Fotografowie i operatorzy nagrywania obrazu i dźwięku	Tak
	31.32 – Operatorzy sprzętu telewizyjnego i telekomunikacyjnego	Nie
	31.33 - Operatorzy sprzętu medycznego	Nie
	31.39 – Operatorzy sprzętu elektronicznego i optycznego niesklasyfikowani nigdzie	Nie
347- Artyści, zawody związane z sportem i rozrywką	34.71 – Plastycy i pokrewni	Tak
	34.72 –Prezenterzy telewizyjni, inspicjenci i pokrewni	Tak
	34.73 – Muzycy, piosenkarze i tancerze	Tak
	34.74 – Aktorzy cyrkowi i pokrewni	Tak
	34.75 – Sportowcy zawodowi, trenerzy i pokrewni	Nie
241 – Architekci, inżynierowie i powiązane zawody	21.41 Architekci, urbaniści	Tak (w części)
	21.42 Inżynierzy budownictwa	Nie
	Pozostałe grupy wchodzące w skład 241	Nie

Źródło: *The Economy of Culture in Europe*

Tabela 6. Liczebność przedsiębiorstw w bazie Infocredit w poszczególnych sektorach wg EKD 2007

EKD	Opis działalności	Liczba
22	Dział. wydawnicza; poligrafia i reprodukcja zapisanych nośników informacji	7
221	Dział. wydawnicza	23
2211	Wydawanie książek, broszur, wydawnictw muzycznych i podobnych wydawnictw	87
2212	Wydawanie gazet	34
2213	Wydawanie czasopism i wydawnictw periodycznych	21
2214	Wydawanie nagrań dźwiękowych	5
22150	Pozostała działalność wydawnicza	0
221510	Wydawanie fotografii, sztychów i kart pocztowych	0
221540	Wydawanie plakatów, reprodukcji prac artystycznych	0
221550	Wydawanie innych rodzajów druków	0
221560	Wydawanie wydawnictw o małych nakładach i kieszonkowych	0
222	Poligrafia i działalność usługowa związana z poligrafią	18
2221	drukowanie gazet	5
2222	pozostała działalność poligraficzna	116
2223	Introligatorstwo	4
222310	Dalsza obróbka arkuszy drukarskich przeznaczonych, np. na książki, broszury	0
222320	Dalsza obróbka zadrukowanego papieru lub kartonu przezn. np. na druki, etykiety	0
222320	Dalsza obróbka zadrukowanego papieru lub kartonu przezn. np. na druki, etykiety	0
2224	Składanie tekstu	1
222410	Fotomontaż	0
222430	Profesjonalne oprogramowanie typu desk-top i projektowanie tekstów	0
222420	Sztychty, fotorytownictwo	0
222440	Składanie czcionek drukarskich, przygotowanie gotowych płyt lub cylindrów drukarskich	0
2225	Pozostała działalność usługowa związana z poligrafią	7
2223	Reprodukcja zapisanych nośników	4
22231	Reprodukcja nagrań dźwiękowych	0
22232	Reprodukcja nagrań wideo	0
22233	Reprodukcja komputerowych nośników informacji	0
3220	Prod. nadajników telew. i radiow. oraz aparatów dla telef. i telegr. przewodowej	12
322010	Prod. nadajników telewizyjnych, w tym również nadajników retransmisyjnych	0
322020	Prod. kamer telewizyjnych	0
3230	Prod. odbior. telewizyj. i radiowych oraz związ. z nimi art. wyposaż. dodatkow.	8
323010	Prod. odbiorników telew., w tym również monitorów wideo i aparatów projek. Wideo	0
323020	Prod. urządzeń wideo nagrywających i odtwarzających	0
323030	Prod. odbiorników radiowych	0
323040	Prod. urządzeń nagrywających na taśmę magnetyczną, urządzeń do rejestr. Dźwięku	0
323050	Prod. gramofonów, magnetofonów kasetowych	0
323060	Prod. mikrofonów, kolumn głośnikowych, słuchawek, wzmacniaczy, sprzętu nagłaśniającego	0
323070	Prod. adapterów, głowic, konsolet, głowic mechanicznych, głowic akustycznych	0
3630	Prod. instrumentów muzycznych	0

EKD	Opis działalności	Liczba
363010	Prod. instrumentów strunowych	0
363020	Prod. klawiszowych instrumentów strunowych, w tym pianina automatyczne	0
363030	Prod. klawiszowych organów rurowych, w tym harmonii i innych podobnych instrumentów	0
363040	Prod. instrumentów dętych	0
363050	Prod. perkusji	0
363060	Prod. elektronicznych instrumentów muzycznych	0
363070	Prod. pozytywek, katarynek	0
363080	Prod. części akcesoriów do instrumentów muzycznych: metronomów, stroików, strun	0
365060	Prod. gier elektronicznych m.in. gier wideo	0
524520	Sprzedaż detal. sprzętu radiowo-telewizyjnego	0
524530	Sprzedaż detal. płyt i taśm z nagraniami muzycznymi	0
5247	Sprzedaż detal. książek, gazet i artykułów piśmiennych	21
525020	Sprzedaż detal. antyków	0
525030	Sprzedaż detal. antykwaryczna książek	0
7481	Dział. fotograficzna	6
748410	Dział. związana z organizacją wystaw i pokazów	0
921	Dział. związana z filmem i przemysłem wideo	3
9211	Prod. filmów i nagrań wideo	17
9212	Rzeczoznawstwo filmów i nagrań wideo	10
9213	Projekcja filmów	5
9220	Dział. radiowa i telewizyjna	25
923	Pozostała działalność rozrywkowa	3
9231	Artystyczna i literacka działalność twórcza	10
923110	Dział. teatrów dramatycznych	1
923115	Dział. teatrów muzycznych	0
923120	Dział. filharmonii, orkiestr i chórów	0
923125	Dział. zespołów pieśni i tańca	0
923130	Dział. galerii i salonów wystawienniczych	0
923135	Dział. domów kultury i ośrodków kultury	0
923150	Twórcza działalność artystyczna i literacka, gdzie indziej nie sklasyfikowana	0
9232	Dział. obiektów kulturalnych	1
9234	Pozostała działalność rozrywkowa, gdzie indziej nie sklasyfikowana	6
923410	Dział. rozrywkowa estradowa	0
923430	Pozostała działalność rozrywkowa osobno nie wymieniona	0
925	Dział. bibliotek, archiwów, muzeów i pozostała działalność kulturalna	1
9251	Dział. bibliotek i archiwów	1
9252	Dział. muzeów oraz konserwacja miejsc i budynków historycznych	4
925210	Dział. muzeów	0
925250	Ochrona zabytków	0
Suma		466

Źródło: opracowanie własne na podstawie bazy Infocredit

Tabela 7. Wyniki oszacowań wartości dodanej dla sektorów wchodzących w skład przemysłów kultury i kreatywnych (łącznie z alternatywnymi zakresami definicji).

Sektor	Obroty w mln zł	Wartość dodana w mln zł	Zatrudnienie
Działalność wydawnicza	12312,32	5051,29	45542
Reprodukcje zapisanych nośników informacji	220,14	61,99	975
Produkcja muzycznych instrumentów	61,89	18,07	450
Produkcja zabawek	458,21	151,75	3552
Handel antykami	81849,22	12023,95	368842
Sprzedaż gazet, książek, muzyki i nagrań wideo	8197,90	800,95	36142
Usługi telewizji kablowych	23724,39	12371,41	45263
Wypożyczanie kaset wideo	1216,04	323,50	5714
Wydawanie oprogramowania	2918,07	1150,79	10829
Specjalistyczne projektowanie/Inne usługi designerskie	1162,24	510,55	8215
Profesjonalne usługi fotograficzne	1345,45	490,05	9975
Usługi architektoniczne	19594,50	8064,45	105222
Reklama	19853,32	5097,28	54846
Działalność związana z organizacją targów, wystaw i kongresów	925,22	336,99	4524
Tworzenie, dystrybucja, wyświetlanie filmów, nagrań wideo i programów telewizyjnych	3855,60	1020,94	12363
Nagrania dźwiękowe i muzyczne	1125,31	427,85	3348
Nadawanie programów	10246,32	3895,71	17741
Twórczość literacka, artystyczna, działalności instytucji sztuki	3432,98	678,81	62800
Agencje informacyjne	789,83	543,17	4477
Biblioteki, muzea i obiekty zabytkowe	3184,84	3566,57	58261

Źródło: opracowanie własne

Uwaga: Podane wartości odnoszą się w każdym przypadku do całości danego sektora.

Spis tabel

Tabela 1. Operacjonalizacja definicji przemysłów kultury/kreatywnych w najważniejszych badaniach ...	13
Tabela 2. Proponowana operacjonalizacja definicji przemysłów kultury/kreatywnych	17
Tabela 3. Zestawienie proponowanego obszaru przemysłów kreatywnych i sektora kultury z zawodami i specjalnościami	18
Tabela 4. Operacjonalizacja definicji przemysłów kultury/kreatywnych	62
Tabela 5. Operacjonalizacja przemysłów kultury przy pomocy zawodów i specjalność według „The Economy of Culture in Europe”	69
Tabela 6. Liczebność przedsiębiorstw w bazie Infocredit w poszczególnych sektorach wg EKD 2007 ..	70
Tabela 7. Wyniki oszacowań wartości dodanej dla sektorów wchodzących w skład przemysłów kultury i kreatywnych (łącznie z alternatywnymi zakresami definicji)	72

Spis wykresów

Wykres 1. Piramida definicji przemysłów kultury	12
Wykres 2. Wartość dodana wytworzona w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w 2008 roku (w mln zł)	36
Wykres 3. Zatrudnienie w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w 2008 roku (liczba osób) ...	36
Wykres 4. Udział wartości dodanej oraz zatrudnienia w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w całości wartości dodanej i zatrudnienia w 2008 roku (w procentach)	37
Wykres 5. Udział sektora kultury w wartości dodanej oraz zatrudnieniu w Polsce według obliczeń własnych dla roku 2008 oraz wg raportu The Economy of Culture In Europe dla roku 2003	38
Wykres 6. Udział przemysłów kreatywnych w ogólnej liczbie pracujących wg oszacowań własnych, The Economy of Culture In Europe i European Cluster Observatory	38
Wykres 7. Wartość dodana (lewa oś, w mln zł) oraz wartość dodana na pracującego (prawa oś, w tys. zł) w sektorze kultury wg branż w 2008 roku	40
Wykres 8. Zatrudnienie w sektorze kultury wg branż w 2008 roku (liczba osób)	40
Wykres 9. Struktura wg branż wartości dodanej w sektorze kultury w 2008	41
Wykres 10. Struktura wg branż zatrudnienia w sektorze kultury w 2008	41
Wykres 11. Wartość dodana (lewa oś, w mln zł) oraz wartość dodana na pracującego (prawa oś, w tys. zł) w przemysłach kreatywnych wg branż w 2008 roku	42
Wykres 12. Zatrudnienie w przemysłach kreatywnych wg branż w 2008 roku (liczba osób)	43
Wykres 14. Struktura wg branż zatrudnienia w przemysłach kreatywnych w 2008 w Polsce	44
Wykres 15. Struktura wg branż wartości dodanej przemysłów kreatywnych w Wielkiej Brytanii w 2006 roku	45
Wykres 16. Struktura wg branż zatrudnienia w przemysłach kreatywnych w Wielkiej Brytanii w 2007 roku	45

Wykres 17. Wartość dodana na pracującego w sektorze kultury i przemysłach kreatywnych w Polsce w 2008 roku (w tysiącach PLN)	47
Wykres 18. Udział sekcji gospodarki w wartości dodanej w 2008 roku	48
Wykres 19. Udział sekcji gospodarki w zatrudnieniu ogółem w 2008 roku	48
Wykres 20. Udział sektora kultury i przemysłów kreatywnych w wartości dodanej na poziomie województw w 2008 roku	50
Wykres 21. Udział sektora kultury i przemysłów kreatywnych w zatrudnieniu na poziomie województw w 2008 roku	50
Wykres 22. Udział województw w produkcie ogółem (w 2007r.) a odsetek wartości dodanej tworzonej przez sektor kultury w danym województwie w 2008 roku (w procentach)	51
Wykres 23. Udział województw w produkcie ogółem (w 2007r.) a odsetek wartości dodanej tworzonej przez przemysły kreatywne w danym województwie w 2008 roku (w procentach)	51
Wykres 22. Udział województw w produkcie ogółem (w 2007r.) a odsetek wartości dodanej tworzonej przez sektor kultury w danym województwie w 2008 roku (w procentach)	51
Wykres 23. Udział województw w produkcie ogółem (w 2007r.) a odsetek wartości dodanej tworzonej przez przemysły kreatywne w danym województwie w 2008 roku (w procentach)	51
Wykres 24. Wartość dodana w sektorze kultury wg województw w 2008 roku (w mln pln)	52
Wykres 25. Wartość dodana w przemysłach kreatywnych wg województw w 2008 roku (w mln pln) ...	52
Wykres 26. Zatrudnienie w sektorze kultury wg województw w 2008 roku (w tysiącach osób)	53
Wykres 27. Zatrudnienie w przemysłach kreatywnych wg województw w 2008 roku (w tysiącach osób)	53
Wykres 28. Porównanie rezultatów dla odmiennych założeń szacowania usług kulturalnych i rozrywkowych	55
Wykres 29. Porównanie rezultatów dla odmiennych założeń odnośnie definicji sektora kultury i przemysłów kreatywnych	56



ibs

INSTYTUT BADAŃ STRUKTURALNYCH