

Česká zemědělská univerzita v Praze

Provozně ekonomická fakulta

Katedra jazyků



Bakalářská práce

**Rozvoj zábavního průmyslu jako faktor ovlivňující
strukturu volného času**

Aneta Němcová

© 2024 ČZU v Praze

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Aneta Němcová

Hospodářská a kulturní studia

Název práce

Rozvoj zábavního průmyslu jako faktor ovlivňující strukturu volného času

Název anglicky

The Development of Entertainment Industry as a Factor Influencing Free Time Structure

Cíle práce

Hlavním cílem této práce je zhodnocení situace týkající se výpočetní techniky jakožto činitele ovlivňujícího strukturu volného času. Práce primárně usiluje o zhodnocení vlivu zábavního průmyslu na změnu ve struktuře volného času. Konkrétně se zaměřuje na oblasti zábavního průmyslu jako jsou videohry, hudba a film. Významnou součástí je:

- zhodnocení, k jakým změnám ve struktuře volného času došlo za posledních 20 let,
- jaké výhody a nevýhody přináší rozvoj zábavního průmyslu,
- zda se jedná spíše o aktivní nebo pasivní využívání volného času
- a zda na změnu struktury volného času má rozvoj zábavního průmyslu přímý nebo částečný vliv či nikoliv.

Metodika

Tato práce bude koncipována do dvou částí – teoretické a praktické. Teoretická část bude vycházet ze studia odborné literatury a odborných článků zabývajících se tímto tématem. Praktická část bude založena na výzkumu, který bude vycházet z kvalitativního šetření, konkrétně z polostrukturovaných rozhovorů, které budou vedeny s vybranými respondenty.

Doporučený rozsah práce

30 – 40

Klíčová slova

zábavní průmysl, volný čas, film, videohry, hudba

Doporučené zdroje informací

- BALBI, G. MAGAUDDA, P. 2018. A History of Digital Media: An Intermedia and Global Perspective. 1st Edition. London: Routledge. 296 s. ISBN 9781138630222
- CIKÁNEK, M. ŽÁKOVÁ, E. LEHEČKOVÁ, E. JAUROVÁ, Z. BEDNÁŘ, P. 2013. Kreativní průmysly: příležitost pro novou ekonomiku II. nové, rozš. a rev. vyd. Praha: Institut umění. 165 s. ISBN 9788070082744.
- HESMONDHALGH, D. 2002. The Cultural Industries. 1st edition. London: SAGE Publications. 290 s. ISBN 0-7619-5453-8.
- KRAUS, B. STAŠOVÁ, L. JUNOVÁ, I. 2020. Contemporary Family Lifestyles in Central and Western Europe: Selected Cases. 1st edition. Cham, Switzerland: Springer. 125 s. ISBN 978-3-030-48298-5.
- MURIEL, D. 2018. Video Games as an Culture. 1st edition. Oxford: Routledge. 194 s. ISBN: 978-1138655119
- POLCYN, S. The Evolution of Free Time Throughout History. Video Games as a Modern Leisure Activity [online]. 2018 [2023-03-31] Available from: https://www.academia.edu/58349766/The_evolution_of_free_time_throughout_history_Video_games_as_a_m
- STEINS-LOEBER, S. REITER, T. AVERBECK, H. HARBARTH, L. BRAND, M. Binge-Watching Behaviour: The Role of Impulsivity and Depressive Symptoms [online]. 2020 [2023-03-20]. Available from: <https://www.karger.com/Article/Abstract/506307>
- VILHELMSON, B. ELLDÉR, E. THULIN, E. What did we do when the Internet wasn't around? Variation in free-time activities among three young-adult cohorts from 1990/1991, 2000/2001, and 2010/2011 [online]. 2018 [2023-09-04]. Available from: https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444817737296?fbclid=IwAR2w7duy2KxIMZpGgSu1Fr_gfilpO5D
-

Předběžný termín obhajoby

2023/24 LS – PEF

Vedoucí práce

Ing. Ivan Hrbek

Garantující pracoviště

Katedra jazyků

Elektronicky schváleno dne 5. 6. 2023

PhDr. Mgr. Lenka Kučírková, Ph.D.

Vedoucí katedry

Elektronicky schváleno dne 3. 11. 2023

doc. Ing. Tomáš Šubrt, Ph.D.

Děkan

V Praze dne 14. 03. 2024

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že svou bakalářskou práci „Rozvoj zábavního průmyslu jako faktor ovlivňující strukturu volného času“ jsem vypracovala samostatně pod vedením vedoucího bakalářské práce a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce. Jako autorka uvedené bakalářské práce dále prohlašuji, že jsem v souvislosti s jejím vytvořením neporušila autorská práva třetích osob.

V Praze dne 14. 3. 2024

Poděkování

Ráda bych touto cestou poděkovala panu Ing. Ivanu Hrbkovi, který byl velmi ochoten věnovat mi svůj čas, za jeho cenné rady a podnětné připomínky, které tuto práci zkvalitnily v mnoha ohledech. Dále bych ráda poděkovala všem participantům, kteří byli ochotni účastnit se rozhovorů, neboť bez nich by se tato práce neobešla.

Rozvoj zábavního průmyslu jako faktor ovlivňující strukturu volného času

Abstrakt

Tato bakalářská práce se věnuje problematice rozvoje zábavního průmyslu jakožto činiteli, který ovlivňuje strukturu volného času. Struktura volného času a její proměna je v rámci této práce dána do souvislosti s rozvojem zábavního průmyslu, ačkoliv je předpokládáno, že tento faktor není jediný, který působí na rekonfiguraci každodenního života. V teoretickém zázemí, které se opírá o odbornou literaturu, články a internetové zdroje, jsou představeny a charakterizovány pojmy, které s prací bezprostředně souvisí. Jedná se především o nadefinování zábavního průmyslu, volného času a pojmů příbuzných. Praktická část práce se zabývá především změnami, ke kterým ve struktuře volného času došlo za uplynulých 20 let, a rozvojem zábavního průmyslu v České republice během téhož období. Podstatnou součástí jsou také výhody a nevýhody, které s sebou rozvoj zábavního průmyslu přináší a jaký vliv má tento rozvoj na změnu struktury volného času.

Klíčová slova: zábavní průmysl, volný čas, volnočasové aktivity, videohry, hudba, pořady, pracovní doba, generace X, generace Z

The Development of Entertainment Industry as a Factor Influencing Free Time Structure

Abstract

This bachelor thesis focuses on the development of the entertainment industry as a factor that influences the structure of leisure time. The structure of leisure and its transformation is related to the development of the entertainment industry, although it is assumed that this factor is not the only one that influences the reconfiguration of everyday life. The theoretical background, which is grounded in literature, articles and internet sources, introduces and characterises concepts that are directly related to the thesis. These include, in particular, the definition of the entertainment industry, leisure and related concepts. The practical part of the thesis deals primarily with the changes that have occurred in the structure of leisure time over the past 20 years and the development of the entertainment industry in the Czech Republic during the same period. The advantages and disadvantages associated with the development of the entertainment industry and the impact of this development on the change in the structure of leisure time are also an essential part of it.

Keywords: entertainment industry, leisure time, leisure activities, video games, music, programmes, working hours, Generation X, Generation Z

Obsah

1	Úvod	11
2	Cíl práce a metodika	12
2.1	Cíl práce	12
2.2	Metodika	12
3	Teoretická východiska	15
3.1	Zábavní průmysl	15
3.1.1	Kultura	15
3.1.2	Průmysl	18
3.1.3	Zábavní průmysl	19
3.2	Volný čas	23
3.2.1	Struktura volného času	24
3.2.2	Volnočasové aktivity	26
3.2.3	Receptivní a aktivní zájmová činnost	27
3.2.4	Pracovní doba	28
3.2.5	Nuda	29
4	Praktická část práce	31
4.1	Formy zábavy v historickém kontextu	31
4.2	Změny ve struktuře volného času za uplynulých 20 let	31
4.3	Rozvoj zábavního průmyslu v ČR za uplynulých 20 let	35
4.3.1	Hudební průmysl	35
4.3.2	Audiovizuální průmysl	37
4.3.3	Videoherní průmysl	38
4.4	Výhody a nevýhody rozvoje zábavního průmyslu	40
4.4.1	Výhody	40
4.4.2	Nevýhody	42
4.5	Aktivní a receptivní využívání volného času	45
4.6	Vliv rozvoje zábavního průmyslu na změnu struktury volného času	46
5	Diskuse a závěr	49
6	Seznam použitých zdrojů	52
7	Seznam obrázků, tabulek a grafů	56
7.1	Seznam obrázků	56
7.2	Seznam tabulek	56
7.3	Seznam grafů	56

Přílohy	57
Příloha A Otázky polostrukturovaného rozhovoru.....	57

1 Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá problematikou rozvoje zábavního průmyslu a jeho vlivu na strukturu volného času v české společnosti. Práce je konkrétně zaměřena na odvětví hudebního, audiovizuálního a videoherního průmyslu, která jsou sledována v časovém rozmezí od počátků 21. století až po současnost.

Vzhledem k postupnému zkracování pracovní doby dochází k uvolnění časového rozvrhu, což následně umožňuje efektivnější organizaci volného času. Volný čas přitom zaujímá klíčovou roli v oblasti zábavy, odpočinku, individuálních potřeb, zájmů, individuálního rozvoje, s čímž se dává do souvislosti jeho aktivní či receptivní využití.

S nástupem digitalizace, jež představuje rychlejší šíření informací, dochází k proměnám ve struktuře volného času, které lze spatřovat od dob využívání soukromých počítačů (datováno do období 90. let 20. století) a připojení k internetu (datováno do období počátků 21. století). Možnost přístupu k různým formám zábavního průmyslu z pohodlí domova vede postupně k reorganizaci každodenního života a přesměrování priorit.

Rozvoj zábavního průmyslu má své pozitivní dopady například na poli medicíny, ekonomiky nebo vzdělávání. Ovšem je důležité mít na paměti i jeho negativní důsledky, které se dotýkají nejen fyzického zdraví, ale i dalších aspektů lidského života.

2 Cíl práce a metodika

2.1 Cíl práce

Tato práce má za cíl analyzovat vliv rozvoje zábavního průmyslu na strukturu volného času a objektivně zhodnotit výhody a nevýhody tohoto rozvoje. Práce se primárně zaměřuje na oblasti zábavního průmyslu zahrnující videohry, hudbu a film a snaží se získat odpovědi na předem položené výzkumné otázky, kterými jsou:

1. K jakým změnám ve struktuře volného času došlo za uplynulých 20 let?
2. Jaké výhody a nevýhody přináší rozvoj zábavního průmyslu?
3. Jedná se spíše o aktivní či receptivní využívání volného času?
4. Má na změnu struktury volného času rozvoj zábavního průmyslu přímý nebo částečný vliv či nikoliv?

2.2 Metodika

K dosažení cíle bylo použito kvalitativního přístupu s využitím polostrukturovaných rozhovorů. Celkem bylo provedeno jedenáct rozhovorů s participanty, kteří byli vybráni na základě záměrného výběru. Jednotliví účastníci rozhovorů museli splňovat určitá kritéria pro výběr, kterými byly věk, pohlaví a specifické vlastnosti. Upřednostňované byly věkové skupiny 20–30 let a 50–60 let, neboť předpokladem bylo, že mezi těmito věkovými skupinami bude znatelný kontrast ve využívání volného času v závislosti, resp. nezávislosti na technologiích. Věková skupina 20–30 let neboli generace Z byla zvolena z důvodu využívání a blízkosti k technologiím (čili i k novým formám zábavního průmyslu) již od svého narození. Věková kategorie 50–60 let neboli generace X byla upřednostněna před generací Y (mileniály), neboť může poskytnout údaje o proměně struktury volného času z delší časové perspektivy a může být přínosem ve zhodnocení digitalizace zábavy, neboť tomuto procesu a postupnému rozvoji přihlížela. Snahou byla rovněž vyrovnanost mužů a žen za účelem dosažení co největší objektivity. V neposlední řadě byla vybrána rovněž participantka, kterou lze označit jako specialistu v oboru zábavního průmyslu.

Práce je založena na poznatcích, které byly získané z odborné literatury, odborných článků a elektronických zdrojů, které jsou dávány do souvislosti s názory a představami jednotlivých participantů, které byly nashromážděny za pomoci polostrukturovaných rozhovorů. Poznatky získané z výše uvedených zdrojů se týkají zábavního průmyslu a volného času, zabývají se specifickými formami zábavního průmyslu

(videoherní, hudební a audiovizuální průmysl) a poukazují na jejich výhody a nevýhody v různých sférách života. Neméně významná část informací byla získána ze statistických sumarizací, které podávají přehled uživatelů jednotlivých forem zábavního průmyslu v České republice.

Samotné rozhovory probíhaly osobně, případně online formou, kdy jednotliví participanti byli předem kontaktováni a dotázáni, zda jsou ochotni se k této problematice vyjádřit. Polostrukturované rozhovory byly založeny na předem připravených tematických okruzích (otázkách), které byly různě řazeny a přizpůsobeny reakcím participantů. Některé otázky byly vynechány, jiné byly případně přidány dle průběhu rozhovoru. U některých participantů byla nutná návratnost pro doplnění nezbytných informací. Mimo jiné byli participanti dotázáni, zda souhlasí s pořizováním záznamu rozhovoru, přičemž byli ujištěni, že veškeré informace budou použity pouze pro účely této bakalářské práce. Zpočátku byl využíván informovaný souhlas v tištěné podobě, později se zdálo vhodnější nejen z praktického hlediska poskytnutí souhlasu ústně.

Výběrový soubor se skládal z pěti mužů a šesti žen. Jednotliví participanti a jejich pasportizační údaje jsou uvedeny v tabulce 1. Anonymita participantů je zajištěna uvedením pouze křestního jména.

Tabulka 1 Seznam participantů

	Jméno	Věková kategorie	Pohlaví	Délka rozhovoru	Zaměstnání
1.	Ingrid	50–60	žena	01:08:04	Ekonomka
2.	Pavel	50–60	muž	00:50:46	Elektromechanik
3.	Kristýna	30–40	žena	01:36:27	Specialista v oboru zábavního průmyslu
4.	Alice	50–60	žena	00:54:49	OSVČ
5.	Honza	20–30	muž	01:05:13	Pošťák
6.	Lukáš	20–30	muž	01:09:33	Junior HW Technician
7.	Kateřina	20–30	žena	01:18:10	Student
8.	Silvie	20–30	žena	01:10:02	Referentka zákaznického centra
9.	Antonín	20–30	muž	01:04:24	Holič
10.	Martin	50–60	muž	00:58:25	Prodejce
11.	Radka	50–60	žena	00:49:51	Finanční specialista

Zdroj: vlastní zpracování

3 Teoretická východiska

Tato část práce se zabývá definováním klíčových pojmů a představením různých teoretických přístupů v oblasti zábavního průmyslu a volného času. Současně je také věnována pozornost termínům příbuzným, kterými jsou kultura, průmysl, struktura volného času, volnočasové aktivity, pracovní doba a další.

3.1 Zábavní průmysl

Pojem zábavní průmysl je v literatuře, zejména pak v té zahraniční, uváděn také pod názvy kulturní průmysl nebo kreativní průmysl. David Hesmondhalgh, který se touto tematikou zabývá, se ve své publikaci *The Cultural Industries* nejprve věnuje nadefinování klíčových pojmů, kterými jsou kultura a průmysl, jejichž vymezení je zásadní pro terminologické ukotvení zábavního průmyslu. Sám Hesmondhalgh využívá dle Cikánka a kol. (2013, str. 28) pojmu „kulturní průmysly“, ačkoliv převládajícím termínem v politických a ekonomických sférách k popsání této problematiky je označení „kreativní průmysly“. Pojem „zábavní průmysl“ je poté více spjat s literaturou americkou.

3.1.1 Kultura

Kultura představuje dle Hesmondhalgha (2019, str. 14) v nejširším antropologickém pojetí „celý způsob života“. Autor uvádí, že je pravděpodobné, že všechna průmyslová odvětví jsou kulturní v tom, že se podílejí na produkci a spotřebě kultury.

“... protože podle této definice jsou oděvy, které nosíme, nábytek v našich domech a na pracovištích, auta, autobusy a vlaky, které používáme k dopravě, jídlo a pití, které konzumujeme, součástí kultury a téměř všechny jsou vyráběny průmyslově, často za účelem dosažení zisku” (Hesmondhalgh, 2019, str. 14 – přeloženo autorkou bakalářské práce).

Hesmondhalgh uvádí, že všechna průmyslová odvětví jsou kulturní. Nicméně Evropská komise (2006, str. 45) uvádí, že do hodnocení nemůže rozumně vstoupit například automobilový průmysl, ačkoliv se zabývá i designerskou činností. Podobně jako tento průmysl existují další odvětví, která byla součástí kulturního či kreativního sektoru, ale byla označena za méně relevantní a z těchto důvodů následně vyřazena. Jedná se například o průmysl s chemickými látkami nebo průmysl těžkého strojírenství zaměřující se na výrobu velkých strojů a zařízení pro průmyslové a stavební účely. Ačkoliv byl chemický

a automobilový průmysl Evropskou komisí vyřazen, někteří autoři je do svých koncepcí zařazují. Příkladem může být Howkinsovo pojetí (viz podkapitola 3.1.3).

Jako součást kulturního či kreativního sektoru nelze označit ani zbrojní průmysl, který nebyl nikdy považován za složku jednoho či druhého sektoru, a to z důvodu jeho zaměření, základní podstaty a cílů. Kulturní odvětví jsou spojena s tvorbou, sdílením a zachováváním kulturních hodnot, uměleckého dědictví a národní identity. Naopak zbrojní průmysl je primárně zaměřen na výrobu a obchodování se zbraněmi a vojenským vybavením. Zbrojní průmysl zůstává podstatně odlišný od odvětví, která jsou tradičně považována za kulturní jako jsou umění, literatura, hudba, divadlo a další. Označovat tato odvětví jako kulturní či kreativní by neadekvátně zamlžovalo hranice mezi oblastmi, které slouží různým společenským a humanitárním cílům.

Vymezením kultury se v průběhu staletí zabývalo mnoho autorů, kteří používali různé formulace. Podrobný přehled vývoje přístupu k pojmu kultura podává Václav Soukup ve své publikaci *Dějiny antropologie*. Ten uvádí (2004, stránky 276-277), že pojem kultura má svůj etymologický původ již ve starověku, kdy vzniká z latinského „colo“, „colere“. Původně byl tento termín používán v oblasti zemědělství ve spojitosti s obděláváním půdy („agricultura“). Nový rozměr získává pojem od římského filozofa Marca Tullia Cicera, který ve svém díle *Tuskulské hovory* používá pojmu v kontextu s filozofií, kterou nazývá kulturou ducha. Pojetí kultury je identifikováno v souvislosti s lidskou vzdělaností, což vede k rozdělení lidí na ty, kteří prostřednictvím filozofie rozvíjejí své intelektuální schopnosti, a ty, kteří setrvávají ve filozofické nevědomosti. Mimo jiné je pojem kultura od samého počátku spjat s kultivací člověka.

Ve středověku se tento pojem odklonil od dosavadního přístupu a byl spojován především s koncepcí uctívání. Lze tedy říci, že v tomto období převládal spíše náboženský přístup (Soukup, 2004, str. 277).

S příchodem renesance a humanismu dochází dle Soukupa (2004, str. 277) ke znovuzrození pojmu kultura. Ta označuje sféry pozitivních hodnot, kdy je pojmu opět užito ve spojitosti s kultivací člověka a jeho vzděláváním. V pojednání *De cultura ingeniorum* (1651) Jan Amos Komenský zdůrazňuje důležitost vzdělání a rozvoje přirozených lidských schopností jako klíčové prvky pro pokrok lidské společnosti.

Německý právník a historik Samuel von Pufendorf vymezuje kulturu ve svém spise *De jure naturae et gentium libri octo* (Osm knih o právu přirozeném a právu národů) z roku 1688. Dle Soukupa (2004, str. 277) člověk v Pufendorfově pojetí aktivně utváří nejen své

přírodní prostředí, ale i prostředí sociální. Pufendorf do koncepcce kultury zahrnuje široké spektrum lidských výtvorů, tj. produkty lidské činnosti a sociální instituce, jako jsou jazyk, věda, morálka, zvyky, oděv i architektura obydlí. Jeho koncept označuje Soukup jako zlomový bod ve vnímání rozsahu termínu kultura.

Osvícenští představitelé užívají dle Soukupa (2004, str. 278) pojmu kultura v úzké souvislosti se zdokonalováním či zušlechťováním člověka, resp. lidské činnosti. Německý historik Karl von Irwing ve své eseji *O kultuře lidstva* (1779) uvádí, že kultura představuje zejména kultivaci člověka, jeho lidských schopností a jejich zdokonalování. Osvícenské chápání tohoto pojmu je dále reprezentováno například Johannem Christophem Adelungem, který jej chápe také ve smyslu zdokonalování a zušlechťování duševních i tělesných sil člověka.

Dle Soukupa (2004, str. 278) stojí za překonáním osvícenské koncepcce kultury německý filozof a historik Johann Gottfried Herder (1744–1803). Ve své práci formuluje předpoklad, že člověk kompenzuje své fyzické nedostatky prostřednictvím kultury, což považuje za jedinečný lidský nástroj adaptace k okolnímu prostředí, a mimo jiné zdůrazňuje instrumentální roli jazyka pro existenci člověka a kultury. Herder pojímá kulturu jako univerzální charakteristiku sociálního společenství všech národů na světě, čímž odmítá teorii o existenci nekulturních národů. Herderovu perspektivu lze interpretovat jako vrchol teorií o kulturách. Nicméně dochází k rozštěpení do dvou paralelních směrů, které vnímají koncept kultury rozdílně. Na jedné straně stojí zastánci německé klasické filozofie, zatímco na straně druhé se objevují příznivci etnografického, etnologického, antropologického a archeologického přístupu.

Němečtí filozofové 18. století používali termínu kultura především v souvislosti s pozitivistickým přístupem a zušlechťováním člověka. Německý filozof Immanuel Kant přichází s teorií, kterou označuje jako kategorický imperativ, „*který je založen na lidské svobodě jako možnost jednat na základě vnitřního mravního zákona*“ (Soukup, 2004, str. 279). Tato myšlenka zahrnuje ideu morálnosti a spočívá v rozhodnutí člověka jednat tak, jak by sám chtěl, aby ostatní v dané situaci jednali.

Podle Soukupa (2004, str. 280) je vrcholným představitelem německé klasické filozofické školy Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770–1831). Ten kulturu nechápal jako produkt lidské aktivity, ale jako výsledek vývoje absolutního ducha, který probíhá prostřednictvím lidského poznání.

Souběžně s vývojem přístupu k pojmu kultura ve filozofii lze dle Soukupa (2004, str. 283) pozorovat nuance v definování termínu v oblasti specializovaných vědních disciplín. Antropologické pojetí kultury je propojeno s německým historikem Gustavem Friedrichem Klemmem, který se zabýval kulturními dějinami s důrazem na stav a stádia kultury. Pojem užívá zejména ke studiu obyčejů, zvyků, znalostí a dovedností různých společenství.

Na Klemma dle Soukupa (2004, str. 284) navazuje anglický antropolog Edward Burnett Tylor (1832–1917), který s jeho pojetím kultury pracuje a následně přetváří klasické Klemmovo vymezení do první formální antropologické definice kultury:

„Kultura neboli civilizace je ten komplexní celek, který zahrnuje poznání, víru, umění, právo, morálku, zvyky a všechny ostatní schopnosti a obyčeje, jež si člověk osvojil jako člen společnosti“ (Tylor, 2016, str. 1 – přeloženo autorkou bakalářské práce).

Tylorova definice představuje podle Soukupa (2004, str. 284) zcela nové chápání a nahlížení na pojem kultura jako takový. Ten již neslouží jako hodnotově zaujatý prostředek, ale stává se novým nástrojem, který reprezentuje bezprecedentní kvalitativní přístup k sociokulturním fenoménům. Studium kultury z antropologického hlediska není již omezeno pouze na oblast pozitivních hodnot, nýbrž zahrnuje celou škálu produktů lidské činnosti, skrze které se člověk přizpůsobuje okolnímu prostředí. Tylorova definice se stala velmi uznávaným přístupem, ale také především mezníkem v chápání jednotlivých kultur.

3.1.2 Průmysl

Pod tímto pojmem si lze představit systém organizovaných ekonomických aktivit, které spočívají ve výrobě, zpracování a následné distribuci materiálních statků nebo poskytování služeb (Cambridge Dictionary, 2024).

V moderních ekonomikách existují desítky průmyslových klasifikací. Různé klasifikační systémy seskupují a vykazují různá odvětví. Například americký systém NAICS (North American Industry Classification System) kategorizuje společnosti podle typu ekonomické činnosti do zhruba dvaceti odvětví, sta pododvětví a více než tisíce šestimístných kódů odvětví NAICS. Zábavní průmysl se nachází v sektoru číslo 51, který je označen názvem Informace. Tato kategorie zahrnuje celkem jedenáct pododvětví, kterými jsou například film a video, vydavatelé novin, periodik, knih a časopisů, rozhlasové a televizní stanice, poskytovatelé výpočetní infrastruktury, zpracování dat, webové obsahy a související služby a další.

Podobné podniky jsou dle (Gorton, 2023) seskupovány do odvětví na základě primárního produktu, který vyrábějí nebo prodávají. Tím se vytvářejí odvětvové skupiny, které pak lze použít k oddělení podniků, které se podílejí na různých činnostech. Tyto společnosti mají podobné výrobky a služby a často budou podobně reagovat na makroekonomické trendy. Z tohoto důvodu se ceny jejich akcií často pohybují nahoru nebo dolů ve stejnou dobu. Dva běžné klasifikační systémy pro průmyslová odvětví jsou Global Industry Classification Standard a již zmíněný North American Industry Classification System.

Global Industry Classification Standard (GICS) je na rozdíl od NAICS čtyřstupňový hierarchický systém odvětvové klasifikace. Tyto čtyři úrovně zahrnují: sektory, průmyslové skupiny, odvětví a pododvětví. GICS rozeznává celkem 11 sektorů, 25 průmyslových skupin, 74 odvětví a 163 pododvětví. GICS dle MSCI (2023) přiřazuje každé společnosti klasifikaci v každé z těchto čtyř úrovní podle její hlavní podnikatelské činnosti. V tomto pojetí se zábavní průmysl a jeho obsah nachází v Sektoru komunikačních služeb, který zahrnuje společnosti, které usnadňují komunikaci a nabízejí související obsah a informace prostřednictvím různých médií. Patří sem telekomunikační, mediální a zábavní společnosti včetně výrobců interaktivních médií, herních produktů a společnosti zabývající se tvorbou nebo distribucí obsahu a informací prostřednictvím vlastních platforem. V tomto sektoru je dle posledních změn obsaženo deset pododvětví. Jedná se například o pododvětví filmu a zábavy, interaktivní domácí zábavy, vydavatelství, kabelové a satelitní televize, rozhlasového a televizního vysílání a další.

3.1.3 Zábavní průmysl

Východiskem je definice samotného zábavního průmyslu, která je sama o sobě pro tuto práci podstatná a je její nedílnou součástí. Hesmondhalgh (2019, str. 14) uvádí, že kulturní průmysl je obvykle považován za instituce, které se bezprostředně podílí na vytváření společenských významů.

Autoři Cikánek a kol. (2013, str. 25) se dále zabývají definicí Hesmondhalgha a uvádí, že se jedná o takové organizace, „jejichž primárním cílem je komunikovat „něco“ publiku, a to „něco“ nazývá Hesmondhalgh ve své práci *textem*, čímž ale myslí prakticky jakýkoliv kulturní produkt, tedy cokoli, co lze nějakým způsobem interpretovat“. Jedná se například o distribuci rozhlasového a televizního obsahu, produkci knih, novin, nosiče CD-ROM, online databáze a další.

Fráze „vytváření společenských významů“ naznačuje, že kulturní průmysl není pouze o vytváření fyzických produktů nebo služeb, ale také o formování a šíření textů s převažující významovou složkou, jak uvádí Cikánek a kol. (2013, str. 25). Významové složky může být dosaženo v podobě idejí, hodnot a kulturních prvků, které mají vliv na společnost. Kulturní průmysl tedy hraje klíčovou roli v procesu utváření kulturní identity, norem a hodnot v dané společnosti. Příkladem může být filmový průmysl, který je součástí kulturního průmyslu a podílí se na vytváření společenských významů tím, že se nestává pouze prostředkem zábavy, ale také nástrojem pro vyjádření myšlenek nebo příběhů, které mohou ovlivnit vnímání a chápání společnosti. Jako příklad lze uvést německo-britský film „Květ pouště“ z roku 2009, který podnítl diskusi o důležitých otázkách týkajících se obřadu ženské obřízky v Somálsku. Film se zaměřuje na otázky ženských práv, kultury a tradic a může diváka pobídnout k zamyšlení nad těmito citlivými tématy a podnítit veřejnou debatu.

Dle Hesmondhalgha (2019, str. 15) je podstatnou součástí definice zábavního průmyslu vyšší konkretizace. Důležité je, že ačkoliv se jednotlivé definice mohou méně či více lišit, většina z nich zahrnuje stejné nositele zábavy v rámci tohoto průmyslu:

- **rozhlas a televize** včetně novějších způsobů distribuce rozhlasového a televizního obsahu (kabelové, satelitní a digitální vysílání);
- **filmový průmysl** včetně rozšiřování filmů na videokazetách, DVD a na dalších médiích;
- **obsahy v internetovém průmyslu;**
- **hudební průmysl**, zejména pak nahrávací průmysl, hudebně-vydavatelský průmysl a živá hudební vystoupení;
- **nakladatelský průmysl tištěný i elektronický** včetně produkce knih, novin a magazínů, nosičů CD-ROM, online databází, tištěných i elektronických informačních servisů;
- **videohry a počítačové hry.**

Vzhledem k pluralitě názorů je také možné setkat se s názorem, že jediná univerzálně platná definice kreativních průmyslů neexistuje. „*Spíše zde máme minimálně tucet různých definic, s nimiž momentálně pracuje výzkum kreativních průmyslů a které se od sebe většinou ani diametrálně neliší*“ (Cikánek a kol., 2013, str. 22).

Vedle Davida Hesmondhalgha se ekonomikou kultury a umění zabývají další neméně významní autoři. Příkladem je Charles David Throsby a jeho publikace *Economics and Culture* z roku 2001. Throsbyho definice kulturních průmyslů je dle Cikánka a kol. (2013,

str. 24) založena na vzdálenosti jednotlivých odvětví od centra pomyslné kružnice. Čím blíže je dané odvětví k centru, tím vyšší je jeho kreativita. Čím je odvětví umístěno dál od centra, tím méně jsou aplikovány kreativní dovednosti. V samotném jádru se podle Throsbyho nachází literatura, hudba, jevištní a výtvarné umění. Do prvního mezikruží zařazuje film, muzea a knihovny. V druhém mezikruží se nachází památková péče, nakladatelský průmysl, pořizování zvukových záznamů, televize, rozhlas, videohry a počítačové hry. V nejbližším mezikruží jsou poté situovány reklamní průmysl, architektura, design a módní průmysl.

Významným autorem je také John Hartley, který je autorem publikace *Creative Industries* z roku 2005. Cikánek a kol. (2013, stránky 29-30) uvádí, že se Hartley zabývá termínem „kreativní průmysly“ z hlediska historického vývoje, což vede k utváření značných rozdílů v závislosti na geografické lokaci. Nejvýznamnější rozdíl Hartley spatřuje mezi Evropou a USA, jelikož v USA je kreativita vázána spíše na požadavky poptávky, zatímco v Evropě se řídí kreativita zejména národní kulturní tradicí. Autor také spatřuje význam v informačních a komunikačních technologiích, díky kterým došlo k otevření možností pro tvůrce a dodavatele kreativního obsahu. Přesně v tomto momentu dochází k průniku ve vývoji ICT a kreativních průmyslů.

Světově uznávaným odborníkem v oblasti kreativní ekonomiky je také John Howkins, jehož publikace *The Creative Economy* z roku 2001 je dle Cikánka a kol. (2013, str. 31) považována za první ucelený přehled týkající se této problematiky. Základem pro definování kreativních průmyslů je dle Howkinse duševní vlastnictví. Jako jeho formy vidí:

- autorské právo;
- patentové právo;
- ochrannou známku;
- design.

Autorskoprávní průmysly jsou v Howkinsově pojetí dle Cikánka a kol. (2013, str. 32) subjekty, které primárně produkují takové výstupy, které spadají pod autorskoprávní ochranu (tzv. copyright). Do této kategorie zařazuje reklamní průmysl, tvorbu počítačových programů, design, fotografii, film, video, scénické umění, hudební průmysl (nakladatelský, nahrávací i živá hudební vystoupení), nakladatelský průmysl, rozhlas, televizi, videohry, výtvarné umění a architekturu.

Patentová odvětví dle Cikánka a kol. (2013, str. 33) zahrnují všechna průmyslová odvětví, která zachází s patenty. Do této kategorie zařazuje Howkins farmaceutický průmysl, ICT, průmyslový design, chemický, vesmírný, automobilový průmysl a další.

Průmysly ochranných známek a designové průmysly dle Cikánka a kol. (2013, str. 33) autor hlouběji neidentifikuje, jelikož se jedná o odvětví s velmi rozsáhlým spektrem, což vede k jejich obtížnému odlišování od autorskoprávních a patentových průmyslů.

Tyto čtyři okruhy, mezi kterými dochází ke vzájemnému prolínání, dohromady tvoří dle Cikánka a kol. (2013, str. 33) kreativní průmysly, resp. kreativní ekonomiku. Tato definice ovšem není plně aplikovatelná ve všech zemích vzhledem k jejich omezení pouze na vybrané okruhy, které například nezohledňují patentové průmysly a další.

Nadefinováním kulturních a kreativních odvětví se mimo jiné zabývala také Evropská komise (2010, str. 5). Ta je chápe jako oblasti, které produkují a následně distribuují takové produkty nebo služby, které jsou prostředkem kulturních projevů a mají kulturní hodnotu nezávislou na jejich obchodní hodnotě. Kromě tradičních uměleckých odvětví jako jsou scénická umění, vizuální umění a kulturní dědictví, zahrnuje tento koncept také film, DVD a video, televizi a rozhlas, videohry, hudbu, knihy a tisk. Toto pojetí je v souladu s Úmluvou UNESCO o ochraně a podpoře rozmanitosti kulturních projevů z roku 2005.

Evropská komise (KEA European Affairs, 2006, str. 56) při stanovování definice nejprve rozlišuje kulturní a kreativní sektor. V rámci kulturního sektoru lze nalézt dvě oblasti – „Oblast tradičního umění“ a „Oblast kulturních průmyslů“. Ty se dále rozdělují na různá odvětví, respektive pododvětví. Kreativní sektor se dále člení na „Oblast kreativních průmyslů“ a „Oblast příbuzných odvětví“, které se rovněž dále rozdělují do jednotlivých odvětví, případně pododvětví. V tabulce 2 je schematicky vyobrazena klasifikace kulturního a kreativního sektoru.

Tabulka 2 Vymezení kulturního a kreativního sektoru podle Evropské komise

OBLASTI	ODVĚTVÍ	PODODVĚTVÍ
Oblast tradičního umění	Výtvarné umění	řemesla, malířství, sochařství, fotografie
	Scénická umění	divadlo, tanec, cirkus, festivaly
	Kulturní dědictví	muzea, knihovny, archeologické naleziště, archivy
Oblast kulturních průmyslů	Film a video	
	Televize a rozhlas	
	Videohry	
	Hudba	hudební průmysly, živá hudební vystoupení
	Knihy a tisk	
Oblast kreativních průmyslů	Design	módní průmysl, grafický design, design interiérů, průmyslový design
	Architektura	
	Reklamní průmysl	
Oblast příbuzných odvětví	PC, MP3 přehrávače atd.	

Zdroj: vlastní zpracování, KEA European Affairs (2006)

Legenda	Kulturní sektor	Kreativní sektor
---------	-----------------	------------------

Evropská komise (KEA European Affairs, 2006, str. 53) navrhla nový rámec založený na potřebě navzájem od sebe odlišovat kulturní a kreativní sektor na základě jejich výstupů. Kulturní sektor má výstupy výhradně kulturní, zatímco kreativní sektor sdružuje zbývající odvětví a činnosti, které využívají kulturu pouze jako přidanou hodnotu pro výrobu nekulturních produktů.

3.2 Volný čas

Volný čas, definovaný širokým spektrem odborníků, je jedním z klíčových aspektů lidského života. Jeho význam, který však může být ne zcela patrný, je často předmětem diskusí, neboť představuje důležitou roli v každodennosti jedince. Jeho důležitost je

pozorovatelná například na často zmiňovaném pravidle „8-8-8“. To navrhuje rozdělení každého dne na tři rovnoměrné celky: osm hodin práce, osm hodin spánku a osm hodin volného času.

Břetislav Hofbauer, významný autor české pedagogiky, se problematice volného času věnuje v několika publikacích. Charakterizuje jej jako „čas, kdy člověk nevykonává činnosti pod tlakem závazků, jež vyplývají z jeho sociálních rolí, zvláště dělby práce a nutnosti zachovat a rozvíjet svůj život“ (Hofbauer, 2004, str. 13).

Volný čas bývá dle Hofbauera (2004, str. 13) dále definován jako čas, který zbývá po splnění pracovních i nepracovních povinností. Tento koncept je známý jako tzv. zbytková či reziduální teorie volného času, která je převážně diskutovaná v německé literatuře (tzv. Resttheorie). Komplexnější perspektiva definuje volný čas jako aktivity, které jedinec vykonává s určitými očekáváními, kterými jsou zejména snaha zažít příjemné zážitky a uspokojení. Tyto aktivity jedinec vykonává na základě své svobodné vůle.

K základním vlastnostem volného času se vyjadřuje Pávková (2008, str. 11), která uvádí jeho tři znaky:

- je to doba svobodné volby a rozvržení aktivit jedince (člověk dělá to, co chce, ne to, co musí);
- zvolené aktivity jsou pro člověka příjemné, radostné, potěšující;
- jedná se o dobu, kdy dochází k výkonu aktivit, které jsou spjaté s rekreací, odpočinkem a regenerací sil, ale i s osobnostním rozvojem.

Ačkoliv Pávková uvádí, že zvolené činnosti provozované ve volném čase přináší potěšení a radost, není to vždy univerzálně aplikovatelné na všechny situace. Existuje řada důvodů, proč některé činnosti ve volném čase nemusí vždy přinášet potěšení. Pokud je jedinec vystaven vysoké úrovni stresu nebo úzkosti, i tradičně příjemné činnosti mohou být vnímány negativně nebo ztratit svůj potěšující charakter. V případech, kdy jedinec cítí nátlak z důvodu mnoha povinností, může také dojít ke snížení požitku z daných aktivit. Mezi další důvody lze zařadit například fyzické vyčerpání, nepředvídatelné události nebo problémy, které mohou ovlivnit schopnost jedince těšit se z činností ve svém volném čase.

3.2.1 Struktura volného času

V pedagogických, sociologických a dalších vědách se lze setkat s rozsáhlou škálou pojetí, které se zabývají uspořádáním volného času. Kolesárová (2016, str. 61) uvádí, že hlavním konceptem v rozsáhle využívaném modelu volného času je čas mimo pracovní

dobu. Její součástí je poté volný a vázaný čas. Do času vázaného lze zařadit činnosti, které jsou nezbytné a lidé je nedělají ze zájmu nebo ze svobodné vůle (např. zajištění chodu domácnosti, doprava do zaměstnání).

Vážanský a Smékal (1995, str. 21) upravují strukturální členění celkového časového hospodářství dle Wallnera a Pohler-Funkeové:

1. smluvní pracovní doba;
2. vázaný čas;
3. mimopracovní doba – dále se dělí na:
 - a. regeneraci a čas pro osobní zajištění;
 - b. čas na role nezbytnosti;
 - c. individuálně dostupný čas – lze dále rozdělit na:
 - i. materiálně nutné činnosti;
 - ii. politické, sociálně charitativní nebo religiózně nutné činnosti;
 - iii. užitkový volný čas.

Vázaný čas je dle Vážanského a Smékala (1995, str. 21) čas, který souvisí s prací. Jedná se například o dopravu do zaměstnání, povinné vzdělávání po práci či přesčasy. Podkategorie regenerace a čas pro osobní zajištění zahrnuje spánek, hygienu a výživu. Čas na role nezbytnosti souvisí s rodinnými a sociálními závazky. Materiálně nutné činnosti definují autoři jako takové činnosti, které jedinec vykonává částečně jako koníček a částečně jako povinnost. Příkladem mohou být ruční práce, zahradničení, práce v domácí dílně nebo kutilství. Zbývající užitkový volný čas využívá jedinec pro sebe, své zájmy a zvolené aktivity.

Pávková (2008, str. 12) staví ve své publikaci do kontrapozice k volnému času tzv. sféru povinností, tj. dobu, ve které se člověk věnuje svým závazkům, které se snaží plnit bez ohledu na jejich příjemnost. Tuto sféru naplňují především pracovní či školní povinnosti, povinnosti v domácnosti nebo povinnosti spojené s péčí o rodinu.

Přehled struktury času podává i německý pedagogický vědec Horst W. Opaschowski (1997, str. 311), který položil základní principy pedagogiky volného času a mnoho autorů z jeho děl vychází. Opaschowski strukturuje život do tří základních kategorií:

- čas věnovaný biologickým potřebám (např. spánek, jídlo);
- čas věnovaný práci, povolání;
- čas, který je člověku volně dostupný (tj. volný čas).

Změnami ve struktuře volného času se zabývají Kraus, Stašová a Junová (2020, str. 67), kteří navazují na Opaschowského strukturu života a uvádí, že zatímco na počátku 19. století byla struktura času (v pořadí podle kategorií, v procentech): 41–34–25, na počátku 21. století byl poměr zcela odlišný: 40–9–51. Na uspokojení biologických potřeb bylo vynaloženo podobné množství času jako na počátku 19. století. Došlo ovšem k zásadní proměně poměru mezi pracovním a volným časem. Volný čas v současnosti zaujímá dle autorů první místo ve struktuře lidského života a oblast práce se dostává na místo poslední.

Ačkoliv se poměr může zdát nerealistický, vzhledem k výsledkům, které autoři uvádí je pravděpodobné, že při výpočtu počítají s obdobím jednoho roku a zohledňují svátky, víkendy a pracovní dovolenou. V takovém případě se poměr přibližuje uvedeným hodnotám.

Bertil Vilhelmson, Erik Elldér a Eva Thulinová (2017, str. 2907) identifikují jako hlavní životní sféry:

- smluvní čas (tj. placená práce včetně dopravy);
- studium;
- věnovaný čas (např. domácí práce);
- čas na osobní potřeby;
- volný čas:
 - bez využívání informačních a komunikačních technologií;
 - s využíváním informačních a komunikačních technologií.

Vilhelmson, Elldér a Thulinová oproti již výše uvedeným autorům strukturují volný čas v závislosti na informačních a komunikačních technologiích, což lze v digitální éře označit jako vhodné, ne-li žádoucí.

3.2.2 Volnočasové aktivity

Kromě odpočinku či relaxace může být volný čas naplněn řadou aktivit. Volnočasové aktivity jsou zaměřeny na uspokojování a rozvoj individuálních potřeb, zájmů a schopností. Dle Němce (2002, str. 23) pojem volný čas zahrnuje odpočinek, rekreaci, zábavu, zájmovou činnost, dobrovolné vzdělávání a dobrovolnou společensky prospěšnou činnost. Němec dále uvádí, že na rozdíl od zábavy a odpočinku má zájmová činnost vždy aktivní charakter.

Ačkoliv autor uvádí, že zábava a odpočinek nenabývají aktivního charakteru, toto tvrzení nemusí být vždy pravdivé, neboť existují okolnosti, kdy zábava a odpočinek mohou v určitých podobách aktivního charakteru nabývat. Příkladem může být hraní videoher, které mohou vyžadovat různé dovednosti jako jsou rychlé reakce nebo strategické myšlení.

Zároveň některé moderní hry zahrnují prvky pohybu a tělesné aktivity, a proto je nelze označit jako činnosti s neaktivním charakterem.

Zájmovou činnost rozdělují Hofbauer, Hájek a Pávková (2011, stránky 169-170) z hlediska jejího zaměření či aplikace na následující skupiny:

- **rukodělné činnosti** zaměřené na rozvoj manuální dovednosti a jemné motoriky, pracovních a konstrukčních postupů, rozvoj představivosti (např. šití, vaření, hry se stavebnicemi);
- **technické činnosti**, které mohou doplňovat činnosti rukodělné, rozvíjejí technickou zdatnost a smysl pro detail (např. modelářství);
- **přírodovědná zájmová činnost**, která vede jedince ke vztahu s přírodou, rozvíjí tento vztah s přírodním prostředím a poskytuje základy pro jeho ochranu (např. chovatelé, rybáři, ekologie);
- **esteticko-výchovné zájmové činnosti** cílené na rozvoj kreativity, fantazie (např. výtvarné činnosti, hra na hudební nástroje, literatura, film, divadlo);
- **tělovýchovné a sportovní činnosti**, které vedou jedince k rozvoji fyzické zdatnosti, obratnosti, rychlosti, smyslu pro fair play (např. sportovní hry, atletika);
- **turistika**, která v sobě spojuje poznávací, přírodovědnou i společenskovední činnost s tělovýchovnými prvky;
- **společenskovední zájmové činnosti**, které se zaměřují na poznatky z historie, společnosti a místopisu, jazykové vzdělání či dodržování tradic (např. místopis, sběratelství, zájmové jazykové vzdělávání);
- **zájmové činnosti zaměřující se na práci s PC**, které směřují k prohloubení dovedností v práci s počítačem (např. robotika, programování).

Pávková také uvádí, že součástí volného času jsou zájmové činnosti – koníčky, hobby. A je zajímavé, že mimo zájmové činnosti zařazuje i ztrátové časy v souvislosti s časem volným. Jako příklad uvádí dopravu za zájmovou činností, čekání u pokladen a další (Pedagogika volného času, 2008, str. 11).

3.2.3 Receptivní a aktivní zájmová činnost

Využívání volného času lze různými způsoby kategorizovat. Pro tuto práci je mimo jiné podstatné rozdělení zájmů a zájmové činnosti na tzv. aktivní (neboli produktivní) a receptivní. Tyto dva koncepty představují klíčové prvky individuálního zapojení do volnočasových aktivit, přičemž každý má své specifické charakteristiky.

Receptivní

Dle Pávkové (2008, str. 67) je nepřesné označení zájmů jakožto pasivní, neboť určitá míra aktivity je člověkem projevována za každé okolnosti, ačkoliv se to tak nemusí jevit. Jako příklad receptivních zájmů uvádí sledování pořadů, četbu, poslech hudby, ale i návštěvu divadelních představení či koncertů. Zdůrazňuje, že i tyto receptivní zájmové činnosti mohou mít vysokou kvalitu.

Aktivní (produktivní)

Příkladem aktivních zájmových činností je dle Pávkové (2008, str. 67) provozování sportů, dobrovolnictví, učení a získávání nových dovedností, znalostí a schopností, kreativní činnosti, hra na hudební nástroj a další.

3.2.4 Pracovní doba

Rozmanitost volnočasových aktivit, které jsou přítomny v současné společnosti, je provázána také s délkou pracovní doby. Pracovní doba je dle zákona č. 262/2006 Sb. v § 78 odst. 1, písm. a) definována jako *„doba, v níž je zaměstnanec povinen vykonávat pro zaměstnavatele práci, a doba, v níž je zaměstnanec na pracovišti připraven k výkonu práce podle pokynů zaměstnavatele“*.

V průběhu dějin se pracovní doba setkala s celou řadou ať už razantnějších či mírnějších změn. Jak uvádí Česká tisková kancelář (2008), pracovní doba 18. století činila u dělnických profesí až 16 hodin denně. Překročení 3 000 odpracovaných hodin za rok nebylo nestandardní záležitostí. Nicméně v první polovině 19. století dochází k postupnému zkracování pracovní doby z předešlých 16 hodin na 12 až maximálně 14 hodin a v období před první světovou válkou má již většina států zavedenou pracovní dobu v rozmezí 10 až 12 hodin.

Již během první republiky dochází k zavedení osmihodinové pracovní doby, která byla uzákoněna zákonem č. 91/1918 Sb., o osmihodinové době pracovní z 19. prosince roku 1918. Zákon říká, že *„skutečná pracovní doba zaměstnanců nesmí trvat zásadně déle, než osm hodin ve dvaceti čtyřech hodinách nebo nejvýše čtyřicet osm hodin týdně“*.

Zkrácení pracovní doby bylo jednotlivci oceněno, neboť jim umožnilo efektivnější správu volného času a vytvořilo prostor pro organizační úpravy v oblasti volnočasových aktivit.

V druhé polovině 20. století dochází dle Hofbauera (2004, str. 26) k postupnému přechodu k pětidennímu pracovnímu týdnu a v některých zemích dokonce k přestupu k 35 hodinovému týdnu. Na počátku 90. let 20. století je diskutován čtyřdenní pracovní týden a flexibilní pracovní doba.

3.2.5 Nuda

S narůstajícím volným časem a se zkracující se pracovní dobou vyvstává vážný problém současné společnosti, nuda. Hájek, Hofbauer a Pávková (2011, str. 11) uvádí, že dochází k získávání dalšího extra času a to například v souvislosti s usnadňováním přípravy jídel. U mladé generace se čím dál více vyskytuje fenomén objednávání jídla online či stravování v restauracích.

Napomáhá tomu i ta skutečnost, že existuje celá řada firem, které umožňují spotřebiteli rychle zvolit jídlo z široké škály kuchyní (indická, vietnamská, česká, italská, ...), a čas, který by strávil přípravou jídla, může využít jiným způsobem. Nicméně dle autorů v tomto kontextu vyvstává problém, a tím je nuda.

Podle Hájka, Hofbauera a Pávkové (2011, str. 11) se díky technologickému pokroku zkracuje i čas věnovaný činnostem v domácnosti. Není nutné strávit čas praním prádla, mytím nádobí či luxováním, neboť tyto práce zastávají pračky, myčky, elektronické vysavače. Vyvstává tedy otázka, jak získaný volný čas využít, a zda současná konzumní společnost dokáže nabízet skutečné autentické prožitky namísto nekonečného sledování televizních pořadů. Nabízené aktivity kompenzující nudu neplní zcela svou funkci. Dochází pouze k povrchnímu odstraňování nudy, kdy *„osobnost jedince zůstává nezasažena a aktivita nezbuzuje hlubší emoce, nepodněcuje fantazii či rozum, pocit prázdnoty přetrvává a pak jedinec hledá jiné způsoby, jak se nudy zbavit – například stimulačními prostředky jako jsou drogy či alkohol“* (Hájek, Hofbauer a Pávková, 2011, str. 12).

Nuda je v odborné literatuře označována také jako chronická deprese, depresivní nuda nebo neurotická deprese. Přičemž pojem „depresivní nuda“ může být doplněn o termíny maskovaná deprese či „smějící se deprese“, u mladé generace „nevědomá deprese“ (Hájek, Hofbauer a Pávková, 2011, str. 12).

Podle Hájka, Hofbauera a Pávkové (2011, str. 12) lze populaci rozdělit z hlediska možného ohrožení nudou do tří základních skupin:

- osoby, které se nenudí;
- osoby neuvědomující si vlastní unuděnost;

- osoby „nemocné“ nudou.

Osoby, které se nenudí, jsou dle autorů (2011, str. 12) schopné objevovat mnoho podnětů ve svém okolí, aktivně reagují na tyto podněty a jsou ve své podstatě činorodé (tj. projevují dostatečný zájem o různé aktivity). Osoby, které si vlastní unuděnost neuvědomují, neustále vyhledávají povrchní stimuly, které vedou k chronické unuděnosti. Tento typ osob je signifikantní tím, že nepřetržitě vyhledává nejen novou zábavu, ale i silnější podněty. Osoby „nemocné“ nudou neadekvátně reagují na běžné stimuly. Typická je jejich apatičnost vůči těmto stimulům. Závěrem autoři upozorňují, že základní problém netkví v nadbytku volného času, ale v jeho náplni.

4 Praktická část práce

Tato kapitola se zabývá shrnutím informací týkajících se předem položených výzkumných otázek. Tyto informace byly získány z odborných článků, publikací a elektronických dokumentů, které se zde prolínají se zjištěními z rozhovorů s vybranými participanty. Jednotlivé podkapitoly se řídí výzkumnými otázkami a celý tento komplex je uveden stručným historickým exkurzem, který nabízí vhled do vývoje různých forem zábavy v průřezu historických epoch.

4.1 Formy zábavy v historickém kontextu

Zábavní průmysl, známý též jako kulturní či kreativní průmysl, zaujímá v globálním kontextu významné postavení. Jeho vývoj se podobně jako u jiných průmyslových odvětví vyznačuje pozoruhodnou transformací. Jeho významnou roli lze pozorovat již ve starověku. Lidé nacházeli v tomto období zábavu nejen například v dramatických hrách významných starořeckých dramatiků Aischyla, Sofokla nebo Euripida, rovněž známých jako „slavná trojice tragických básníků řeckého jeviště“, ale také v gladiátorských zápasech.

Ve středověku nacházeli lidé různé formy zábavy například v rytířských turnajích, které byly doménou převážně rytířů z nižší a vyšší šlechty, někdy i panovníků. Těmto turnajům přihlíželi lidé v obecnstvu, zejména pak dámy mohly přihlížet statečnosti rytířů. Hra Soule, které se účastnily ve středověku i celé vesnice, byla obdobou dnešního fotbalu a byla oblíbenou zábavou vesničanů (Feyfrlíková, 2017).

Do raného novověku si šlechtická společnost přinesla z hlubokého středověku loveckou formu zábavy (Jandová, 2021, str. 111). Urození i chudí rovněž shledávali zábavu jak v hraní kostek, tak například v tanci.

Moderní způsoby využívání volného času se formovaly již v 2. pol. 20. století. Třemi hlavními způsoby, jak volný čas využít, byly turismus, sport a média. Tyto tři volnočasové aktivity jsou i v současné době vyhledávány ve společnosti nejvíce (Polcyn, 2018, str. 189). Polcyn (2018, str. 191) mimo jiné zmiňuje i hry a kromě stolních her nebo například LEGA uvádí také videohry. Na vzestupu je také poslech hudby nebo sledování pořadů.

4.2 Změny ve struktuře volného času za uplynulých 20 let

Během posledních desetiletí došlo ke společenským proměnám ve využívání volného času a volnočasových aktivit, zejména pak u mladších generací. Uplatňování komunikačních a informačních technologií se v současnosti stává stále běžnější,

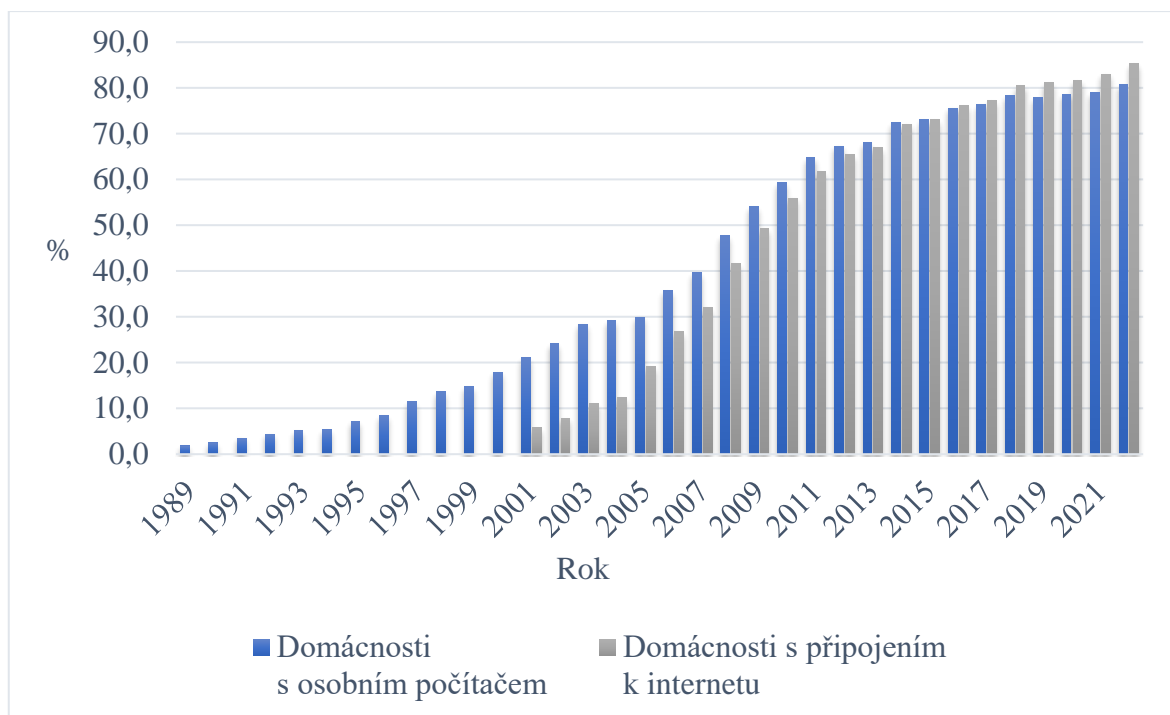
populárnější a časově náročnější (Thulin a Vilhelmson, 2010, str. 2899). Rapidně rostoucí trend užívání počítačů pro soukromé účely, mobilních zařízení na denní bázi a internetu ovlivnilo každodennost většiny lidí. Zejména se to pak týká mladých lidí, pro které je soukromý počítač nebo mobilní zařízení s přístupem k internetu samozřejmostí nejen pro sociální komunikaci, ale také pro vyhledávání informací, studium nebo zábavu například v podobě hraní her či sledování filmů nebo seriálů. Současní mladí lidé využívají svůj volný čas jinými způsoby než předchozí generace. Rozšířený přístup k sociálním médiím, stejně jako k online informacím, kultuře a zábavě by mohl povzbudit mladé dospělé, aby zůstali doma a sledovali filmy na počítači, místo aby chodili do kina, byli spolu s přáteli online místo schůzek v kavárně, hráli hry online místo sportu nebo rekreace v přírodě. Nicméně tyto rozšířené možnosti nepřeměnily strukturu volného času pouze mladým dospělým, ale dotkly se většiny lidí v rámci celé společnosti napříč všemi věkovými kategoriemi.

„... než nastoupily tyhle ty moderní technologie, tak to jsme prostě byli každé den venku, každé den někde, něco se dělalo, legrace a tohle. A s nástupem té technologie jsme se začli vlastně s těma lidma stýkat zcela určitě míň, vo hodně míň.“ – participant Martin

Problematiku rekonfigurace každodenního života v závislosti na digitalizaci blíže zkoumá již výše zmíněná švédská studie *What did we do when the Internet wasn't around? Variation in free-time activities among three young-adult cohorts from 1990/1991, 2000/2001, and 2010/2011* od autorů Bertila Vilhelmsona, Erika Elldéra a Evy Thulinové. Tato studie zkoumá, jak se během dvou desetiletí změnil každodenní život mladých dospělých, a to trojnásobnou analýzou jejich priorit využití času: v letech 1990/1991, kdy bylo používání soukromých počítačů stále v „plenkách“ a právě se začaly dostávat do švédských domácností; v roce 2000/2001, kdy se domácí počítač stal běžným; a v letech 2010/2011, kdy byla většina lidí připojena k internetu a používání ICT se stalo obvyklým a samozřejmým. V souladu s tím je konkrétním cílem této studie analyzovat, jak se změnil vzorce volnočasových aktivit tří kohort mladých dospělých s intenzivnější digitalizací mezi lety 1990/1991 a 2010/2011.

Z grafu 1 je zřejmý lineární nárůst počtu domácností v České republice vlastních osobní počítač od roku 1989 do roku 2022. Mimo jiné roste počet domácností s připojením k internetu od roku 2001 do roku 2022.

Graf 1 Počítač a internet v českých domácnostech v letech 1989–2022 k 24. 8. 2023 (v %)



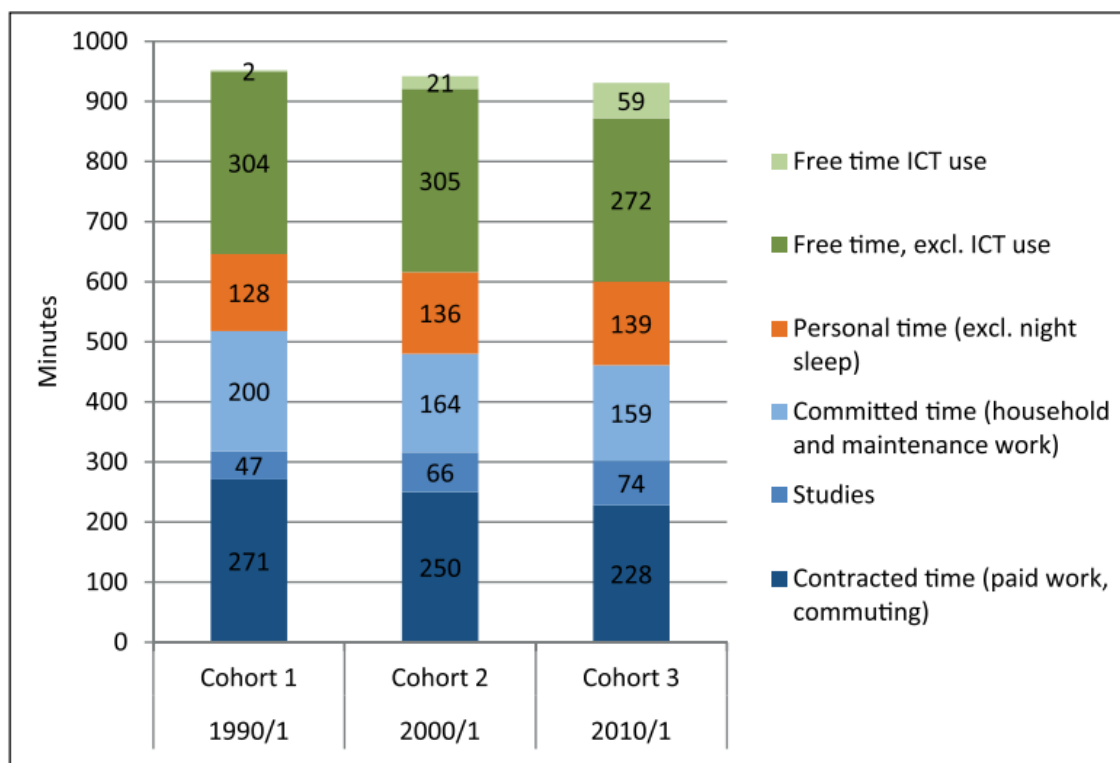
Zdroj: vlastní zpracování, ČSÚ (2023)

Vilhelmson, Eldér a Thulinová (2017, str. 2911) přicházejí se stanoviskem, že od počátku 90. let, kdy lze datovat začátek a následovný nárůst používání ICT, dochází ke změnám při využívání volného času. Delší čas věnovaný ICT jde ruku v ruce s určitými transformacemi priorit a ubírá čas offline aktivitám. Ze studie vyplývá, že každodenní život se postupně reorganizoval a zároveň existují jak pozitivní, tak negativní důsledky pro jednotlivce i společnost.

Dle Vilhelmsona, Eldéra a Thulinové (2017, str. 2911) naznačují výsledky obecně se zvyšující trend sedavého sledování obrazovky. Ten je pozorovatelný jak mezi jedinci s omezeným časem a omezenou dostupností volného času, tak mezi mladými dospělými, kteří jsou tzv. časově bohatí. Kromě toho výsledky naznačují, že generace mladých dospělých tráví méně času na offline společenských aktivitách (např. návštěvy, setkávání doma nebo na veřejných prostranstvích) a vykonává více volnočasových aktivit o samotě.

V obrázku 1, který vychází ze studie tří kohort ve Švédsku, lze pozorovat změny ve struktuře času mladých dospělých v letech 1990/1991, 2000/2001 a 2010/2011. Autoři porovnávali, kolik času v průměru strávily tři kohorty aktivitami spojenými s hlavními životními sférami: smluvní čas (tj. placená práce včetně dopravy), studium, věnovaný čas (např. domácí práce), čas na osobní potřeby a volný čas.

Obrázek 1 Využití času v různých sférách života a soukromé používání ICT v době bdění v kohortách mladých dospělých ve věku 20–29 let ve Švédsku (v minutách denně)



Zdroj: Vilhelmson, Elldér a Thulin, 2017

„Zjištění naznačují, že offline sociální interakce je nepříznivě ovlivněna, což je trend, který je zvláště patrný mezi mladými dospělými, kteří nemají dostatek času. Navíc času na procvičování koníčků offline ubývá, mezi časově chudými na téměř nulové hodnoty“ (Vilhelmson, Elldér a Thulin, 2017, str. 2911 – přeloženo autorkou bakalářské práce).

Zjištění by samozřejmě mohla vyvolat dojem, že se společnost ubírá směrem k neustálému prodlužování času stráveného „na obrazovce“, a naopak ke snižování času stráveného socializací. Dle Vilhelmsona, Elldéra a Thulinové (2017, str. 2911) je však důležité mít na paměti, že snižování offline priorit může být do jisté míry potlačeno tím, že mladí lidé najdou podobné alternativy k těmto aktivitám online nebo pomocí počítačů. Participant Lukáš uvádí: *„I když to byla singlovka, jakoby hra pro jednoho hráče, tak vždycky jsme jako komunikovali. Byl jsem na TeamSpeaku, na Discordu a bavili jsme se přes tu hru.“*

Čas strávený s přáteli online může do určité míry nahradit osobní setkávání. Zjištěné menší využívání tiskovin může být obdobně nahrazeno digitálními knihami nebo čtením

novin online. Různé druhy koníčků mohou být prováděny za pomoci informačních a komunikačních technologií a tak dále.

4.3 Rozvoj zábavního průmyslu v ČR za uplynulých 20 let

Během uplynulých dvaceti let došlo nejen v České republice k výraznému rozvoji v oblasti zábavního průmyslu. V tomto kontextu jsou zejména diskutovány digitální technologie, které tento rozvoj značně zrychlily. Tato část se zabývá hlavně změnami, ke kterým došlo v oblasti hudebního, audiovizuálního a videoherního průmyslu. Zároveň jsou zakomponovány postoje participantů a jejich spotřebitelské návyky v oblasti zábavy.

4.3.1 Hudební průmysl

Hudební nosič CD, který na přelomu 20. a 21. století odstartoval digitální revoluci v hudebním průmyslu, oslavil dle ČSÚ (2023) v roce 2022 již 44 let působení na trhu. Ovšem s nástupem druhé dekády 21. století dochází k postupnému vytlačování fyzických nosičů, a to digitálními platformami. CD nosič však kompletně neupadl v zapomnění, zejména pak mezi zapálenějšími hudebními fanoušky, nicméně ti stále častěji upřednostňují vinylové desky, což je patrné z pravidelného každoročního růstu prodeje.

Na konci 20. století byl CD nosič dominantním médiem v hudbě, ovšem na počátku 21. století se stále více upřednostňovaly MP3 přehrávače, které uživatelům hudby umožňovaly nosit s sebou celou sbírku desek.

„V roce 2015, 30 let po spotřebě hudby digitalizované na CD, byly chytré telefony výzvou pro MP3 přehrávače jako primárního mobilního zařízení pro přehrávání digitální hudby“ (d’Aquin, 2017, str. 5).

Této výzvě ovšem nebyly MP3 přehrávače schopny čelit a v současnosti lze pozorovat, že světu hudby dominují streamovací platformy, z čehož je patrný neustálý vývoj tohoto odvětví. Vznikají nové hudební žánry a technologické inovace jsou nejen ve výrobě hudby čím dál více přítomny. A jak už bylo uvedeno výše, samotné hudební nosiče si také prošly pozoruhodným vývojem, který komentuje i participantka Silvie: *„Jakože se to všechno zmenšuje, technika se zmenšuje a možnosti se zvětšují.“*

Hudební streamovací platformy

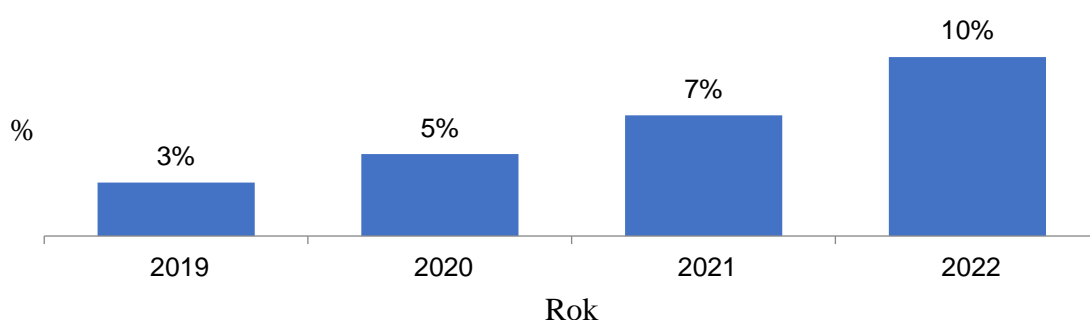
V České republice jsou pro poslech hudby či přehrávání videí nejčastěji využívány tzv. sdílené služby jako jsou například YouTube, Vimeo a Soundcloud (ČSÚ, 2023).

Dalšími světovými giganty v hudebních streamovacích službách jsou Spotify, které je adaptované i do českého jazyka, YouTube Music, který byl představen společností YouTube v roce 2015, nebo Apple Music, streamovací služba od společnosti Apple. Všichni participanti z generace Z uvedli, že k poslechu hudby využívají některou z výše uvedených platforem, přičemž nejčastěji byly zmiňovány Spotify a Apple Music.

„Využívám Spotify, je tam i dost jinejch věcí než jen hudba, zaplatíš si měsíčně a nejsi vůbec omezená, taky platit nemusíš, ale máš tam reklamy, ale to je asi taky v pohodě. Plus můžu vytvářet svoje vlastní alba písniček, co se mi líbí a určitě široká škála interpretů.“ – participantka Kateřina

V grafu 2 jsou zachyceny údaje týkající se osob starších 16 let, které využívají placené platformy k přehrávání hudby. Ačkoliv se data dle ČSÚ (2023) mohou zdát nízká, lze spatřit neustále se zvyšující trend placených služeb a zároveň je nutné vzít v potaz některé streamingové služby jako například Spotify či YouTube Music, které jsou dostupné uživatelům také zdarma, ale přerušované obchodním sdělením.

Graf 2 Podíl osob starších 16 let, které si přehrávaly hudbu prostřednictvím placených služeb v České republice v letech 2019–2022 (v %)



Zdroj: Výběrové šetření o informačních a komunikačních technologiích, ČSÚ (2023)

V roce 2019 byl podíl lidí využívajících tzv. sdílené služby 3 %. Oproti roku 2019 tedy došlo ke značnému nárůstu a jeho narůstající tendence lze očekávat i do budoucna.

4.3.2 Audiovizuální průmysl

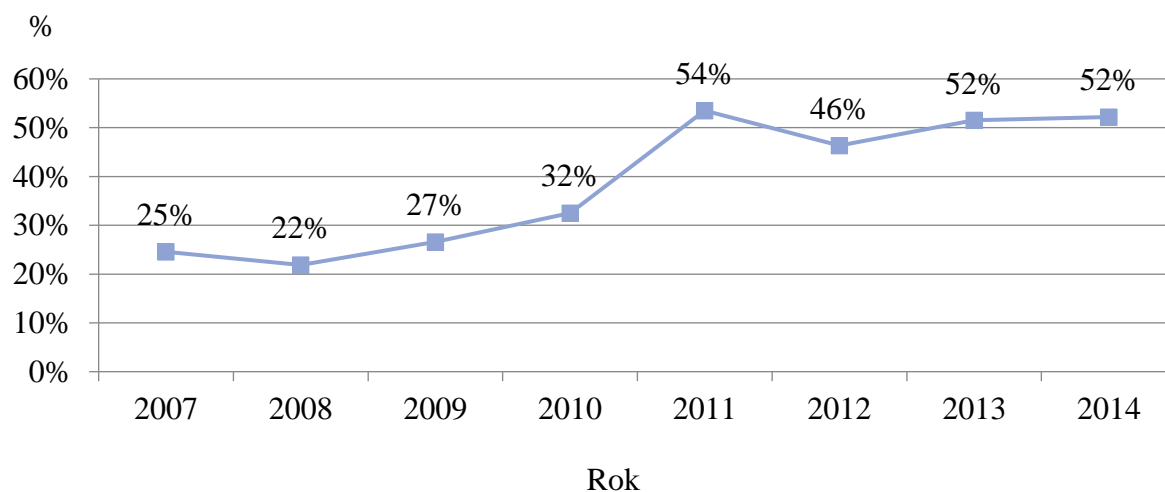
Podobně jako hudební nahrávky jsou i audiovizuální díla, jako jsou filmy a seriály (celkově pořady), stále častěji vyhledávána a sledována prostřednictvím streamovacích platform. Tento trend využívají převážně mladí dospělí a všichni účastníci z generace Z se shodli na tom, že s používáním streamovacích aplikací došlo ke zvýšení intenzity sledování pořadů.

„Díky streamovacím aplikacím jsem se celkově začal víc koukat na seriály a filmy. Mám rozkukáno několik seriálů a na seznamu mám několik filmů, na který bych se rád podíval, takže mám každý večer na co koukat.“ – účastník Honza

V roce 2020 došlo dle ČSÚ (2023) k úplnému projevení tohoto trendu, když si v tomto roce streamovací službu předplatilo 178,9 milionu uživatelů, což představuje 46% nárůst ve srovnání s předchozím rokem, kdy tuto službu využívalo 122,4 milionu předplatitelů. Pokud jde o spotřebitelské návyky, již v roce 2014 bylo pozorováno častější využívání zpoplatněného stahování filmů a jejich online sledování z předplaceného katalogu.

Tyto návyky sahají až do roku 2007 (viz graf 3), kdy byla zaznamenána výraznější změna chování jednotlivců v přehrávání či stahování filmů, videí a hudby.

Graf 3 Využití internetu k přehrávání nebo stahování filmů, videí či hudby mezi jednotlivci 16+ v České republice v letech 2007–2014 (v %)



Zdroj: VŠIT, ČSÚ (2015)

Z grafu vyplývá nárůst používání internetu o 27 procentních bodů během osmi sledovaných let a prohlubující se návyk využívání internetu k těmto účelům (ČSÚ, 2015).

Audiovizuální streamovací platformy

Velkým hitem se v České republice od roku 2016, kdy na český trh vstoupil Netflix, staly streamovací platformy v oblasti sledování pořadů. Netflix, jedna z nejznámějších streamovacích služeb v České republice, se od roku 1997 rozrostl do světového giganta. A zatímco například protipandemická opatření negativně ovlivnila v letech 2020–2021 návštěvnost kinosálů, nepřímo tím tak zřejmě podpořila sledování audiovizuálních děl prostřednictvím streamovacích aplikací jako je právě Netflix (ČSÚ, 2023).

Největším konkurentem Netflixu na českém trhu je HBO Max (dříve známý pod názvem HBO Go), který stejně jako Netflix nabízí širokou škálu filmů, seriálů a dokumentů. Mimo tyto dva streamovací giganty je možné se na českém trhu setkat také se streamovacími platformami Amazon Prime Video, Hulu, Disney +, SkyShowtime, Apple TV, DailyWire+, Prima+ či Voyo. V případě streamovacích platforem Prima+ a Voyo se jedná o platformy tuzemské.

U generace Z lze pozorovat také trend placeného členství nejen u jedné vybrané streamovací platformy, ale u více z nich, neboť různé platformy nabízejí rozdílné pořady. Participant Honza uvádí, že využívá celkem 4 streamovací platformy: *„Jo, využívám Netflix, HBO Max, Prime video a Disney+. Je to pro mě lepší než koukat na televizi už jen z důvodu výběru filmů a seriálů, ale taky tam nejsou žádné reklamy.“*

U generace X je využívání těchto platforem spíše raritní záležitostí.

4.3.3 Videoherní průmysl

Rozvoj zábavního průmyslu v oblasti videoher dal vzniknout (vlivem vědeckého a technického výzkumu) nové a do značné míry atraktivní formě využívání volného času především v okruhu mladých lidí. Fanoušci videoher nacházejí zálibu nejen ve starších videohrách jako je například Super Mario, ale také v moderních videohrách, které neustále posouvají hranice nejen svým obsahem, ale i formou. Nabízejí pro fanoušky dobrodružství a svou širokou nabídkou uspokojují náročnost spotřebitelů.

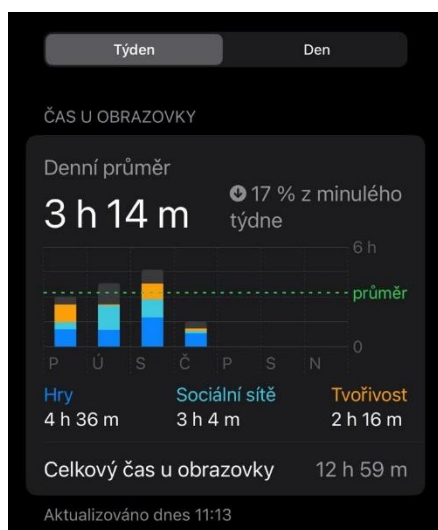
Od roku 2000, který představoval pro videoherní průmysl skutečný boom, vydaly herní společnosti mnoho her, ať už akčních, strategických, sportovních, adventur či simulátorů a dalších, a po celém světě si tak získávaly nemalou přízeň fanoušků.

„V roce 2010 se přesun k příležitostným a mobilním hrám zvýšil a v roce 2016 byly tržby trhu s mobilními videohrami odhadovány na 38 miliard amerických dolarů, ve srovnání s 6 miliardami amerických dolarů na konzolovém trhu a 33 miliardami amerických

dolarů za hry pro osobní počítače“ (van Dreunen, 2016 – přeloženo autorkou bakalářské práce).

Participant Lukáš poskytl informace o průměrném týdenním počtu hodin, které využívá hraním videoher na mobilním zařízení (4 hodiny, 36 minut) viz obrázek 2. Mimo jiné využívá také herní konzoli PlayStation: „... na CŠku mám 3 000 hodin, na Rocketu mám 1 000 hodin a ještě jsou tam určitě další hry, takže na Steamu celkově mám přes 5 000 hodin bych řek.“

Obrázek 2 Počet hodin týdně strávených mobilními hrami



Zdroj: participant Lukáš

V roce 2020 byl průmysl videoher, stejně jako ostatní průmyslová odvětví, ovlivněn pandemií Covid-19. Ačkoliv to znamenalo pro mnoho her zpoždění jejich očekávaného vydání, tento průmysl prosperoval, neboť je toto odvětví vázáno na domov. Trh zaznamenal od roku 2019 meziroční růst o 20 % a v roce 2020 dosáhl více než 179 miliard amerických dolarů v globálních tržbách (Witkowski, 2020).

Herní platformy

Mezi nejčastější herní platformy patří dle ČSÚ (2023) počítače a herní konzole. Na tuto oblast trhu se zaměřuje přibližně 67 % českých vývojářských společností. Mezi neméně významné platformy patří mobilní telefony. Méně českých herních společností se zaměřuje na webové hry nebo virtuální (VR) či rozšířenou realitu (AR), které se snaží o vylepšení herního zážitku.

4.4 Výhody a nevýhody rozvoje zábavního průmyslu

Rozvoj zábavního průmyslu vstupuje do společnosti s mnoha přednostmi. Jeho pozitivní vliv je pozorovatelný napříč různými sférami jako je například ekonomika, zdravotnictví, oblast vzdělávání nebo oblast vojenství a jeho pozitivní aspekty se projevují i v dobách krize. Nicméně zábavní průmysl může být dobrým sluhou, ale také zlým pánem. Jeho rozvoj s sebou přináší nejen mnoho předností, ale také potenciální rizika například v podobě zdravotních problémů a pro společnost může představovat mnoho nových výzev.

4.4.1 Výhody

Ekonomické

Podle UNCTAD (Konference OSN o obchodu a rozvoji) patří kreativní průmysly v současnosti k nejdynamičtějším odvětvím světové ekonomiky a poskytují rozvojovým zemím nové příležitosti k přeskočení do nově vznikajících oblastí světového hospodářství (UNCTAD, 2023a). UNCTAD pořádá konference, na kterých jsou prezentovány akční programy, které nastiňují plán pro urychlení hospodářského rozvoje v nejméně rozvinutých zemích v příštím desetiletí za pomoci kreativních průmyslů. Zakomponování kulturních a kreativních průmyslů do ekonomiky může vést k podpoře ekonomických činností, tvorbě nových udržitelných pracovních míst a zvýšení atraktivity krajů a měst.

UNCTAD vyzdvihuje jejich potenciál vytvářet plnou a produktivní zaměstnanost a důstojnou práci, podporovat podnikání a inovace, formování a růst mikropodniků, malých a středních podniků, sociální začleňování a vymýtit chudobu (UNCTAD, 2023b).

Rozvoj kreativního průmyslu může mít příznačný vliv na ekonomickou situaci země a přinášet z ekonomického hlediska mnoho výhod. Dynamiku odvětví lze měřit pomocí klasických ekonomických ukazatelů jako je například podíl na HDP nebo míra zaměstnanosti.

V obrázku 3 je odhadnut počet zaměstnaných osob v kultuře v České republice v roce 2020 (v tisících osob). Kreativní sektor v tomto schématu zastřešuje reklamu, design a architekturu. Tradiční a umělecký sektor představuje kulturní dědictví, interpretační umění, výtvarné umění (včetně uměleckých řemesel) a umělecké vzdělávání. Audiovizuální a mediální sektor zastřešuje tisk, audiovizuální a interaktivní média.

V rámci povolání nekulturního charakteru se mohou vyskytovat i taková povolání odpovídající kulturním aktivitám (např. knihovník v knihovně průmyslového podniku).

Obrázek 3 Odhad počtu zaměstnaných osob v kultuře v České republice v roce 2020 (v tis. osob)

	POVOLÁNÍ KULTURNÍHO CHARAKTERU	POVOLÁNÍ NEKULTURNÍHO CHARAKTERU	CELKEM
KULTURNÍ ORGANIZACE	97,1	79,9	177,0
Tradiční a umělecký sektor	46,7	24,7	71,4
Audiovizuální a mediální sektor	28,9	18,5	47,3
z toho přibližné podíly oblastí:			
Film a video	16,2 %	16,4 %	16,3 %
Hudba	1,9 %	1,1 %	1,6 %
Rozhlas	8,6 %	4,7 %	7,1 %
Televize	12,9 %	7,2 %	10,7 %
Knihy a tisk	60,2 %	66,7 %	62,7 %
Videohry	<1,0 %	4,0 %	1,7 %
Kreativní sektor	21,6	36,7	58,2
ORGANIZACE S JINÝM NEŽ KULTURNÍM ZAMĚŘENÍM	42,1	X	42,1
KULTURA CELKEM	139,3	79,9	219,1

Zdroj: Výběrové šetření pracovních sil, ČSÚ (2021)

Veškerá zaměstnanost v kultuře se v roce 2020 pohybovala okolo 219 tisíc zaměstnaných osob, což představuje 4,2 % celkové zaměstnanosti (ČSÚ, 2023).

Lékařské

Pozoruhodný rozvoj v posledních několika letech zažívá videoherní průmysl, do kterého se značně investuje. Objevuje se i trend využívání videoher v medicíně. Videohry se například používají u pacientů s poruchou posturální stability, tedy nesprávného držení těla. Jihokorejská studie od Kimové, Kanga, Parka a Junga (2012, str. 902) se zabývá vlivem interaktivních her (Nintendo Wii) na posturální kontrolu, motorické funkce a funkční nezávislost pacientů po cévní mozkové příhodě. Výsledky u experimentální skupiny dvaceti pacientů prokazují zlepšení posturální stability, motorických funkcí a funkční nezávislosti pacientů po mozkové příhodě.

V oblasti medicíny nachází uplatnění mimo zmiňovaných videoher i využívání virtuální reality (VR). Například zdravotnická škola v Karlových Varech zapojuje tuto technologii do výuky. Pomocí ní se budoucí zdravotní sestřičky a bratři učí například odběry krve. Virtuální brýle disponují také softwarem, který umožňuje interaktivní prozkoumání jednotlivých částí lidského těla. Poskytuje tak vylepšenou vizualizaci anatomie.

Edukativní

Brazilská studie *Commercial Videogames and their Potential for Higher Education: A study with 347 Brazilian Undergraduate Business Management Students* se snažila prozkoumat možnou roli videoher v rozvoji příslušných dovedností a vlastností v kontextu studentů vysokých škol v oblasti managementu a administrativy. Za tímto účelem bylo hodnoceno celkem 347 jedinců zapsaných na jedné z prestižních škol v Brazílii. Ze studie vyplývá, že videohry mohou mít potenciál pro rozvoj schopností, které jsou pro manažery 21. století nezbytné a představují důležitý prvek v rozvoji výkonných dovedností (Roazzi, Rodrigues, de Paula a de Souza, 2019).

Výhody rozvoje zábavního průmyslu jsou rozsáhlé a mimo již výše uvedené přináší svou užitečnost v mnoha dalších oblastech jako je například využití videoher ve vojenských simulátorech nebo investování do kulturních průmyslů (např. Jižní Korea investovala do rozvoje K-popu). Zábavní průmysl je také schopný pružně reagovat na změny ve společnosti. Příkladem může být pandemie Covidu-19, kdy streamovací platforma HBO Max byla schopna částečně zastoupit funkci kin a uvést premiéry společnosti WarnerBros (iDnes.cz, 2020).

Ačkoliv se participant více soustředí na nevýhody a případná rizika než na výhody, objevují se mezi nimi také ti, které zajímá, v jakém rozvoji budou technologie pokračovat a jaké nové možnosti budou nadále přinášet. Zejména jsou zaujatí videoherním průmyslem. Jak uvádí participant Antonín:

„Všechno se to furt jako posunuje a herní průmysl ještě víc, jakože to fakt pojede ještě. To jednou bude k nerozpoznání od nějakýho vobrazu, ale že se k tomu prostě – potřebuje čas. [...] A třeba teď, jak vyšly ty brejle od Apple Watch, tak to už je taky trochu jinej svět, že ty můžeš koukat na video, do toho tam chatovat, u toho vidíš i přes ty brejle, co děláš, takže ty do toho můžeš i stříhat, vařit, a máš prostě rozklikaných takhle pět těch vokýnek a to je teprv začátek, si myslím.“

4.4.2 Nevýhody

Zdravotní

Souvislost mezi časem stráveným na počítači, případně jiném zařízení, ať už hraním videoher, poslechem hudby nebo sledováním pořadů, a nadváhou či obezitou se zabývá studie *Associations of Leisure-Time Internet and Computer Use With Overweight and Obesity, Physical Activity and Sedentary Behaviors: Cross-Sectional Study* od autorů

Corneel Vandelanotteové, Takemiho Sugiyama, Paula Gardinera a Nevilla Owena. Vandelanotteová a kol. (2009, str. 3) se konkrétně zaměřují na použití internetu a počítače, nicméně neopomíjí ani jiné sedavé volnočasové aktivity jako jsou například sezení při rozhovoru s přáteli, čas strávený čtením, telefonováním nebo i řízením či jízdou v autě. Dospívají k závěru, že vyšší množství času v sedavém chování je silně spojeno s nadváhou a obezitou.

Například videoherní průmysl byl od doby pandemie Covidu-19 na vzestupu, nicméně pro některé participanty působí skličujícím dojmem hlavně kvůli rizikům, která videohry reprezentují. Participantka Ingrid se vyjadřuje takto:

„Ty děti v tom strávěj strašlivýho času. Je to v podstatě závislost už potom a znám takových děcek spoustu, který bez toho ani nemůžou být. [...] Tak v době covidový jsme je bohužel k těm obrazovkám přikovali, připoutali, protože bohužel to jinak v té době nešlo a z toho plynou strašlivý potíže, jednak zvýšená obezita těch dětí, nepohyblivost, ty děti vopustily sportovní kroužky a spousta dětí se k těm sportovním kroužkům už nevrátila.“

Sedavé chování nemusí nutně zahrnovat pouze takové činnosti, které se dávají do souvislosti s volnočasovými aktivitami týkajícími se videoher nebo sledování pořadů. Zároveň je nutné vzít v úvahu i rostoucí závislosti, které sedavé chování podporují, a to může mít za následek zmíněnou nadváhu či obezitu. Nicméně sedavé chování není doménou pouze volnočasových aktivit. Týká se také například sedavých zaměstnání, ke kterým se vztahuje široká škála doporučení, jak předcházet nejen nadváze či obezitě, ale také zdravotním problémům spojeným s páteří a končetinami. V této souvislosti jsou často zmiňované kancelářské, manažerské nebo programátorské práce.

Ekonomické

V návaznosti na obezitu existuje dle Hammonda a Levinové (2010, stránky 285-295) souvislost mezi zdravotními problémy a ekonomikou státu. Tyto potíže mohou způsobit výrazné zvýšení výdajů na zdravotní péči, zatížit zdravotní systém a mít negativní dopad na státní rozpočet všech zemí. Nepříznivě se může na národním hospodářství odrazit rovněž snížená produktivita práce z důvodu pracovní neschopnosti kvůli nemocem spojeným s obezitou jako jsou například cukrovka nebo srdeční choroby. Autoři uvádí, že celkové výdaje na zdravotní péči u dospělých lidí trpících obezitou mohou být až o 100 % vyšší než u dospělých se zdravou hmotností, čímž by mohlo dojít k celostátnímu navýšení výdajů na

zdravotní péči až o 147 miliard amerických dolarů ročně u dospělých, a o dalších přibližně 14 miliard amerických dolarů ročně u dětí.

Vlády zemí by měly na narůstající počet lidí trpících nadváhou či obezitou reagovat navýšením investic do programů na prevenci obezity a podpory zdravého životního stylu. Tyto investice sice mohou na první pohled působit jako výdaje, dlouhodobě by se však mohly projevit ve snížení vynaložených prostředků na zdravotní péči či zvýšení pracovní produktivity. To by se následně mělo odrazit na ekonomickém růstu.

Nevýhody pro jedince

Takzvaný *binge-watching* neboli praxe sledování více epizod televizního programu v rychlém sledu může mít dle Steins-Loeberové a kol. (2020, str. 146) negativní účinky na jedince. Ve studii *Binge-Watching Behaviour: The Role of Impulsivity and Depressive Symptoms* rozlišují jako indikátory negativních důsledků binge-watchingu za prvé ztrátu kontroly nad binge-watchingem, za druhé zanedbávání povinností a za třetí sociální problémy. Impulzivita a depresivní symptomy jsou zde přitom uváděny jako přispěvatelé k rozvoji binge-watchingu, zatímco svědomitost působí jako ochranný faktor.

Mezi další negativní důsledky rozvoje zábavního průmyslu lze zařadit například prokrastinaci (neboli vyhýbání se povinnostem), poruchy spánku zapříčiněné modrým světlem, rostoucí agresivitu a násilnost hráčů videoher a mnoho dalšího. Teorie o rostoucí agresivitě a násilnosti hráčů je ovšem celou řadou studií vyvracena, ale vyskytuje se také celá řada studií, které tyto negativní účinky potvrzují a dále je rozvíjeno, zda se jedná o dlouhodobé či krátkodobé následky. V této oblasti tedy není dosaženo jasného závěru.

Neméně důležitými negativními důsledky mohou být mimo jiné i pocity starší generace, která může mít vůči technologickému pokroku celkově spíše rezervovaný nebo až kritický postoj. Rychlost změn může působit spíše jako závod, ve kterém technologie starší generaci spíše mívá, než aby byly technologie vnímány jako pohodlná cesta ke zlepšení. Participantka Alice se snaží přiblížit tyto pocity: „*Prostě mi to přijde nějaký... jako ten vývoj mi přijde strašně hektickej, strašně rychlej. [...] Sem tam nerozumím něčemu a pak se musím zeptat, třeba na to, co je boomer.*“

Jak uvádí Kolesárová (2016, str. 139), je těžké přizpůsobit svůj zafixovaný životní styl modernímu komputelizovanému prostředí. Životní styl je složitý a dynamický koncept a stejně tak, jak je pro starší generaci obtížné se adaptovat na komputelizovanou dobu, je pro mladou generaci nemožné žít a vyrůstat v éře komputelizace tak, jako by neexistovaly

počítače. Komputerizace zasáhla různé generace v různých obdobích života, což mělo za následek odlišné způsoby vyrovnávání se s novými technologiemi a integrace technologií do životního stylu.

Participantka Alice také uvádí, že dlouhodobé pasivní sledování pořadů, kdy je jedinec vystaven připravenému obsahu, může omezit schopnosti tvůrčího myšlení a fantazie jedince, protože jedinec je více zvyklý na konkrétní vizuální podněty než na vytváření vlastních obrazů:

„Myslím si, že vlastně i člověk zpohodlní, radši na něco koukne, než aby si to přečet. Je to to, že člověk zleniví. Je to snazší obsah. Ta knížka rozvíjí představivost, tohleto, prostě na něco koukat, je mentální lenost. A vlastně přebíráš prostě názory a představy někoho jinýho.“

4.5 Aktivní a receptivní využívání volného času

Současná společnost projevuje pestrost ve využívání volného času a na otázku, zda se jedná spíše o aktivní či receptivní využívání volného času, se nedá jednoznačně odpovědět a není možné jakoukoliv odpověď paušalizovat.

Participantka Kristýna uvádí, co si představuje pod receptivním využíváním volného času:

„Pasivně strávenej volnej čas si představuju tak, že prostě nic nedělám, že něco jenom prostě na mě míří jednosměrně a já to konzumuju. No, takže jako pasivní asi vnímám přesně, že si pustim něco na počítači. [...] Jo ale co vlastně pasivně hodně dělám, vidíš a to už si uvědomuju, až když o tom mluvíme, tak poslouchám různý podcasty.“

Někteří jedinci si častěji zvolí aktivní formy využívání volného času jako jsou například sportovní aktivity, turistika nebo cvičení. Roste také trend aktivit spojených s kreativitou jako jsou umělecké, rukodělné nebo řemeslné aktivity. Participantka Kristýna uvádí, jakými aktivními činnostmi naplňuje svůj volný čas:

„... třeba chodim na balet nebo chodim na streetdance, ale není to – mě to sice baví a dělám to kvůli tomu [...], ale začínám to víc racionalizovat, že si říkám, že bych neměla dělat jenom to, co mě baví, ale i to, co je pro mě dobrý, tak jsem začala v pondělí chodit cvičit, posilovat, abych neměla křivý záda nebo abych měla dobrý svaly na ty záda kvůli stáří a tak. [...] A protože v tý práci, oukej možná tam něco trochu vzniká, ale je to hrozně nehmotný a jako když něco dělám rukama a vidim ten výsledek, jako nějak jsem orientovaná

na ty výsledky, tak je to pro mě hrozně uspokojující, takže docela často mám tendenci vybírat si takovýdle věci. Takže přesně jako šití, pletení.“

Jiní jedinci na druhé straně upřednostňují i receptivní formy využívání volného času jako jsou sledování pořadů, čtení knih, poslech hudby a další. S nástupem digitální doby stále více lidí využívá čas na online obsah, sledování videí, hraní her nebo věnují čas sociálním sítím.

Participant také často upřednostňují jednotlivé aktivity v závislosti na ročním období.

„Fakt znám lidi, který hrajou PlayStation jenom v zimě, že v létě nepařej vůbec a v zimě – celou zimu propařej. Protože je zima, nikdo nechce ven, je tma.“ – participant Antonín

Každé roční období nabízí odlišné možnosti a příležitosti pro aktivity venku i uvnitř. V létě participanti často preferují outdoorové aktivity jako je například turistika, koupání, různé sportovní aktivity a další. V zimě si někteří jedinci užívají zimní sporty jako je lyžování nebo snowboarding, ale zároveň dochází k přesunu některých aktivit do vnitřních prostorů a toto období může jedince podněcovat k využívání volného času primárně v pohodlí svého domova a naplňovat jej aktivitami jako je například sledování pořadů, čtení knih nebo pečení.

4.6 Vliv rozvoje zábavního průmyslu na změnu struktury volného času

Vzhledem ke zkracování pracovní doby a flexibilnějším pracovním podmínkám, včetně možnosti home office, disponuje jedinec větším množstvím volného času a rozvoj zábavního průmyslu mu nabízí široké spektrum možností, jak jej využít. Dochází k utváření vztahu nabídky a poptávky, kdy na jedné straně stojí poskytovatelé zábavy a na straně druhé spotřebitel. Hesmondhalgh uvádí (2019, str. 444), že dochází ke vzniku stále více textů (kulturních produktů). To je dáno zejména tím, že ve vyspělých zemích došlo ke zvýšení volného času a disponibilního příjmu, a tudíž na trhy vstupuje více produktů.

S příchodem digitalizace se otevírají nové možnosti volnočasových aktivit. Zároveň roste tendence využívat volný čas v souvislosti s moderními technologiemi a to i u generace X. Jak uvádí participantka Radka: *„... chodím teď s přáteli v okolí, ale určitě míň než předtím, že víc využívám moderní technologie než dřív, ale je jiná doba.“*

Tématem struktury volného času a její proměny se zabývají i již zmínění autoři Vilhelmson, Ellmér a Thulinová. Ti dochází k závěru (2017, str. 2911), že online čas jde ruku

v ruce s určitými změnami priorit a bere čas offline aktivitám. Výsledky mimo jiné naznačují obecně zvýšenou orientaci na sedavé sledování obrazovky, což je tendence nejen mezi časově chudými s omezenou dostupností volného času, ale také mezi časově méně omezenými mladými dospělými. Přičemž lidé byli klasifikováni jako časově chudí s omezenou dostupností volného času, pokud trávili více než osm hodin (v den pozorování) na základě smluvního času prací nebo organizovaným studiem; jinak byli označeni jako časově bohatí.

Autoři také neopomíjejí zmínit skutečnost (2017, str. 2912), že tendence prodlužování času stráveného „na obrazovce“, méně času věnovaného čtení, upadající offline aktivity a řídké setkávání s přáteli mimo digitální sociální média mohou působit skličujícím dojmem. Ovšem je důležité mít na paměti, že alternativy k těmto aktivitám nacházejí mladí dospělí prostřednictvím sociálních médií, jak již bylo uvedeno výše. Nicméně využívání času online bude jistě i nadále dominovat a ovlivňovat každodenní návyky mladých lidí.

„Když zrovna nehraju sám, tak hraju s kamarádama League of Legends. To se nás většinou sejde všech pět potřebných hráčů k zaplnění celého jednoho týmu a takhle vydržíme hrát klidně ty dvě až tři hodky. Řek bych, že z devadesáti procent hraju s kamarádama. Jinak jsou i hry, který hraju i sám.“ – participant Honza

Participant Honza také uvedl, že vzhledem ke vzdálenosti bydliště některých přátel je jejich online setkávání, zejména prostřednictvím her a sociálních sítí, často jedinou formou kontaktu a to je i důvod, proč například upřednostňuje videohry před deskovými hrami.

Není výjimkou, že participant dáváji proměnu svého volného času do souvislosti také v závislosti na pandemii Covid-19. Vzhledem ke vzniku bezprecedentní situace této povahy docházelo k přizpůsobování jedinců a jejich potřeb, aby se zabránilo nežádoucímu šíření tohoto vysoce infekčního onemocnění. Jejich volnočasové aktivity se přeměňovaly na oblast domova a nabývaly zejména digitalizované podoby jako je hraní videoher nebo sledování pořadů.

„Dřív jsem chodil pravidelnějš, že jsem měl fakt jednou tejdně, dvakrát v tejdnu hodinku a hodinku a půl florbalu po práci třeba, ale jinak jak pak začal Covid, tak jsem zlenivěl totálně.“ – participant Antonín

V porovnání s generací Z participant z generace X často uvádí, že významnou proměnou v jejich struktuře volného času nebyla pouze digitalizace a rozvoj zábavního průmyslu, ale také jiné výrazné změny v jejich každodennosti. Kromě rostoucího trendu

využívání informačních a komunikačních technologií zmiňují rovněž například založení rodiny či pracovní závazky.

„Asi zlomový tam bylo – no, když jsem do těch třiceti, pětatřiceti než jsem poznal ženu, tak se dá říct, že jsem si tam dělal, co jsem chtěl, takže taková hodně velká volnost. Potom když jsem ženu poznal a přišly děti, tak už samozřejmě tam byly nějaký závazky a tohle a kolem nich trošku jako lítání a věnování se jim. [...] a hodně velké zvrát tam byl v roce, asi 91 to bylo, se založením podnikání, tak dejme tomu, že do té doby jsem se mohl i fláknout a vod té doby už to bylo horší.“ – participant Pavel

Rozvoj zábavního průmyslu má významný vliv na strukturu volného času. Nové technologie a rozmanité formy zábavy jako jsou videohry, streamovací služby, sociální média a další nabízejí širokou škálu aktivit, jak volný čas využít. Změny, které přicházejí s tímto rozvojem, mohou ovlivnit preference a zájmy jednotlivců a přispět k proměně jejich volnočasových aktivit.

Nejzásadnějším rozdílem mezi generacemi X a Z je přítomnost ICT u generace Z od útlého věku. Dle Kolesárové (2016, stránky 145-147) využívala generace Z během své socializace na rozdíl od generace X informační a komunikační technologie (hrála počítačové hry a pohybovala se ve virtuálním světě jako v přirozeném světě). Rozšíření ICT a jejich postupná integrace do české společnosti vedla a povede k transformaci životního stylu směrem k digitalizaci.

5 Diskuse a závěr

Za uplynulých dvacet let došlo k výrazným společenským proměnám, k nimž přispěl nejen nástup digitalizace a internetu. Tyto technologické inovace výrazně ovlivnily způsob využívání volného času, který je stále více orientován na online svět, sledování pořadů na streamovacích platformách, hraní videoher nebo komunikaci přes sociální sítě. Zároveň nastaly výrazné proměny i v pracovním životě, na kterých se digitalizace podílela a stále podílí a umožňuje lépe organizovat nejen svůj pracovní čas, ale i čas volný. Technologický pokrok přinesl flexibilnější pracovní podmínky, včetně možnosti home office, které umožňují jedinci do určité míry větší kontrolu nad svým časovým rozvrhem. I přestože tato flexibilita nabízí lidem více času a energie na jejich volnočasové aktivity, může také vést k rozostření hranice mezi pracovním a soukromým životem.

Výsledky z rozhovorů jsou v souladu se závěry studie *What did we do when the Internet wasn't around? Variation in free-time activities among three young-adult cohorts from 1990/1991, 2000/2001, and 2010/2011* od autorů Bertila Vilhelmsona, Erika Elldera a Evy Thulinové, kteří mluví o reorganizaci každodenního života v závislosti na ICT. Delší čas věnovaný používání ICT souvisí s určitými změnami priorit a snižuje čas věnovaný aktivitám mimo online prostředí. Výsledky naznačují obecně se zvyšující trend sedavého chování, zejména v souvislosti se sledováním obrazovky. Faktorů, které ovlivnily změnu struktury volného času, je celá řada. Významným faktorem je například globalizace, změny ve spotřebním chování, ale i změny v rodinném či pracovním životě. Nicméně je zjevné, že proměna struktury volného času, která během uplynulých dvaceti let nastala, je silně ovlivněna digitalizací, a ICT technologie sehrály jednu z klíčových rolí.

Participanti napříč generacemi X a Z se shodli na tom, že v návaznosti na digitalizaci došlo k proměně struktury jejich volného času. Obecně platí, že mladší generace je silněji ovlivněna digitalizací a má s ní obvykle větší zkušenosti. Nicméně generace X také velmi často vyzdvihuje proměny, které se týkají nejen volného času, ale částečně i stylu života, kdy se zaměřují spíše na negativa těchto změn. Ačkoliv se u generace X může vyskytovat zájem a zvědavost, často uvádí i pocity odstřížení a bezpečnostní obavy. Navíc čelí novým výzvám v souvislosti s přizpůsobením se, a to často nejen v pracovním životě. Tyto skutečnosti zároveň korelují se zjištěními Kolesárové v publikaci *Životní styl v informační společnosti*, kde autorka dospívá ke stejnému závěru v otázce adaptace starší generace a jejich životního stylu na digitální éru.

Rozvoj zábavního průmyslu díky technologickému pokroku umožnil nové formy zábavy. Jedná se například o rozvoj videoher, virtuální (VR) a rozšířené reality (AR), hudebního a filmového obsahu a zkvalitnění jejich technických aspektů a mnoho dalšího. Tyto technologické inovace přinesly několik klíčových změn ve struktuře volného času.

Na základě výpovědí participantů týkajících se zábavního průmyslu a neustálého nárůstu obsahu lze souhlasit s tvrzeními Davida Hesmondhalgha. Díky větší dostupnosti zábavního obsahu může jednotlivec tento obsah konzumovat kdykoliv a kdekoliv. Technologické inovace jako virtuální realita nebo interaktivní hry umožňují jedinci zapojit se do zábavních zážitků na nové úrovni, což zvyšuje jejich angažovanost. Sociální média a online platformy umožňují jednotlivcům komunikovat, sdílet zážitky a navazovat nové vztahy s lidmi po celém světě, což přináší nové možnosti sociální interakce a sdílení zábavy. Těmito novými možnostmi se struktura volného času výrazně proměnila, přičemž jednotlivci mají širší spektrum zábavních aktivit a možností, jak svůj volný čas využít, a jsou více propojeni s dalšími lidmi a obsahem prostřednictvím digitálních technologií.

Zábavní průmysl se postupem času rozrostl z prostoru poskytování zábavy pro širokou veřejnost na širší pole uplatnění, které se týká nejen sféry volnočasových aktivit. Jeho významná role je pozorovatelná například v odvětvích jako je medicína nebo vojenství a stal se i prostředkem k dosažení ekonomické nezávislosti méně rozvinutých zemí. Nicméně jako každý jiný průmysl, i zábavní průmysl má své stinné stránky. Převážně participant z generace X, v menší míře participant z generace Z, nevěnují příliš pozornosti výhodám tohoto rozvoje, ale spíše se zaměřují na jeho negativní dopady. Zjištění od participantů jsou v souladu i se studií *Associations of Leisure-Time Internet and Computer Use With Overweight and Obesity, Physical Activity and Sedentary Behaviors: Cross-Sectional Study* od Vandelanotteové, Sugiyama, Gardinera a Owena, která dochází k tristnímu závěru zvýšené nadváhy a obezity. Mimo jiné participant také uvádí rostoucí agresivitu hráčů videoher, která nebyla v akademické komunitě ani přijata, ani vyvrácena, nebo prokrastinaci. V otázce vyšší agresivity hráčů videoher sice nebylo dosaženo jasného závěru, přesto jsou někteří participant přesvědčeni, že určité druhy videoher mohou mít vliv na agresivní chování u některých hráčů. V tomto kontextu často vyzdvihují akční hry, které obsahují bojové scény a střelbu. Nicméně je důležité zdůraznit, že agresivní chování je multifaktoriální a videohry jsou jen jedním z možných faktorů, které mohou hrát roli. Výrazným problémem se také zdá být dle publikace *Pedagogické ovlivňování volného času* stav nudy, která může být u některých jedinců řešena prostřednictvím stimulujících látek

jako jsou například drogy nebo alkohol. Výsledky rozhovorů však naznačují, že většina participantů, jak z generace X, tak z generace Z, tento stav nepocítuje z důvodu časové vytíženosti a zaneprázdněnosti. Ovšem dva participanté (oba z generace Z) uvádí, že se s touto situací setkávají a v takovém případě pro ně představují řešení videohry nebo streamovací služby.

Závěrem lze říci, že rozvoj zábavního průmyslu má silný vliv na změnu struktury volného času. Pro mnoho jedinců se stává klíčovým faktorem při rozhodování, jak volný čas využít. A nárůst dostupnosti různých forem zábavy a jejich neustálé posouvání na vyšší úroveň prožitku tento přístup při rozhodování podporují. Nicméně je nutné zdůraznit, že rozvoj zábavního průmyslu není jediným činitelem v proměně struktury volného času, ke které došlo v uplynulých dvou dekadách, ačkoliv se na této proměně výrazně podílel.

6 Seznam použitých zdrojů

Literární zdroje

- CIKÁNEK, M., ŽÁKOVÁ, E., LEHEČKOVÁ, E., JAUROVÁ, Z., BEDNÁŘ, P. 2013. *Kreativní průmysly: příležitost pro novou ekonomiku II*. Nové, rozšířené a revidované vydání. Praha: Institut umění. 165 s. ISBN 978-80-7008-274-4.
- D'AQUIN, M. 2017. Accounting for Genre: How Genre Awareness and Affinity Affects Music Streaming Use. In: ROWLAND, D., BARLOW, H. *Listening to Music: People, Practices and Experiences*. 1. vydání. Milton Keynes: The Open University. ISBN 978-1-4730-2320-8.
- HÁJEK, B., HOFBAUER, B., PÁVKOVÁ, J. 2011. *Pedagogické ovlivňování volného času*. 2. vydání. Praha: Portál. 240 s. ISBN 978-80-262-0030-7.
- HESMONDHALGH, D. 2002. *The Cultural Industries*. 4th Edition. London: SAGE Publications. 540 s. ISBN 978-1-5264-2410-5.
- HOFBAUER, B. 2004. *Děti, mládež a volný čas*. 1. vydání. Praha: Portál. 176 s. ISBN 80-7178-927-5.
- KOLESÁROVÁ, K. 2016. *Životní styl v informační společnosti*. 1. vydání. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského. 176 s. ISBN 978-80-7452-119-5.
- KRAUS, B., STAŠOVÁ, L., JUNOVÁ, I. 2020. *Contemporary Family Lifestyles in Central and Western Europe: Selected Cases*. 1st edition. Cham, Switzerland: Springer. 125 s. ISBN 978-3-030-48298-5.
- NĚMEC, J. 2002. *Kapitoly ze sociální pedagogiky a pedagogiky volného času pro doplňující pedagogické studium*. 1. vydání. Brno: Paido. 119 s. ISBN 80-7315-012-3.
- OPASCHOWSKI, H. W. 1997. *Einführung in die Freizeitwissenschaft*. 3. vydání. Wiesbaden: Springer VS. 333 s. ISBN 978-3-322-91419-4.
- PÁVKOVÁ, J. 2008. *Pedagogika volného času*. 2. vydání. Praha: Portál. 224 s. ISBN 978-80-7367-423-6.
- SOUKUP, V. 2004. *Dějiny antropologie*. 1. vydání. Praha: Karolinum. 670 s. ISBN 80-246-0337-3.
- TYLOR, E. B. 2016. *Primitive Culture*. 1. vydání. New York: Dover Publications. 512 s. ISBN 978-0-4868-1389-9.
- VÁŽANSKÝ, M., SMĚKAL, V. 1995. *Základy pedagogiky volného času*. 1. vydání. Brno: Paido. 176 s. ISBN 80-901737-9-9.

Odborné články

- DE SOUZA, B. C., ROAZZI, A., RODRIGUES, J., DE PAULA, S. L. 2019. Commercial Videogames and their Potential for Higher Education: A Study with 347 Brazilian Undergraduate Business Management Students. *Acta Scientiae*, vol. 21, issue 1, s. 116-138. Dostupné z: <http://doi.10.17648/acta.scientiae.v21iss1id4936>.
- FEYFRLÍKOVÁ, M. 2017. Středověký fotbal: Seznamte se s historií surové kopané. *Tajemství české minulosti*. 12:64, s. 17. ISSN 1804-2260.
- HAMMOND, R. A., LEVINE, R. 2010. The Economic Impact of Obesity in the United States. In: *Diabetes, Metabolic Syndrome and Obesity*. New Jersey: National Library of Medicine. s. 285-295. ISSN 1178-7007.
- JANDOVÁ, K. 2020. Lovecká kultura a její ozvěny v krajině mikulovského panství za časů prvních Dietrichsteinů. *regioM – Sborník Regionálního muzea v Mikulově*, roč. 28, č. 1, s. 111-122. ISSN 1211-5800.
- KIM, E. K., KANG, J. H., PARK, J. S., JUNG, B. H. 2012. The Society of Physical Therapy Science. In: *Journal of Physical Therapy Science*. Soul: J-Stage. s. 901-903. ISSN 2187-5626.
- POLCYN, S. 2018. The evolution of free time throughout history. Video games as a modern leisure activity. *Biuletyn Historii Wychowania*, č. 38, s. 183-195. Dostupné z: <http://doi.10.14746/bhw.2018.38.12>.
- STEINS-LOEBER, S., REITER, T., AVERBECK, H., HARBARTH, L. 2020. Binge-Watching Behaviour: The Role of Impulsivity and Depressive Symptoms. *European Addiction Research*, 26(3), s. 141-150. Dostupné z: <http://doi.10.1159/000506307>.
- THULIN, E., VILHELMSON, B. 2010. The Internet, mobile phones and the geographies of everyday life. *ResearchGate*, s. 277-309. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/255947589_The_Internet_mobile_phones_and_the_geographies_of_everyday_life.
- VANDELANOTTE, C., SUGIYAMA, T., GARDINER, P., OWEN, N. 2009. Associations of leisure-time internet and computer use with overweight and obesity, physical activity and sedentary behaviors: cross-sectional study. *Journal of Medical Internet Research*, 11(3):e28. Dostupné z: <http://doi.10.2196/jmir.1084>.
- VILHELMSON, B., ELLDÉR, E., THULIN, E. 2018. What did we do when the Internet wasn't around? Variation in free-time activities among three young-adult cohorts from

1990/1991, 2000/2001, and 2010/2011. In: *New Media & Society*. Kalifornie: Sage Journals. s. 2898-2916. ISSN 1461-7315.

Internetové zdroje

Cambridge Dictionary. *Industry* [online]. [cit. 2024-03-08]. Dostupné z: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/industry>.

Český statistický úřad. *Audiovizuální a mediální sektor v ČR – 2021* [online]. 14 s. (PDF). [cit. 2024-02-05]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/kulturni-a-kreativni-prumysly-v-cr-2021>.

Český statistický úřad. *Kulturní průmysly v ČR: Audiovizuální a mediální sektor – 2014* [online]. 10 s. (PDF). [cit. 2024-02-05]. Dostupné z: <https://www.czso.cz/csu/czso/kulturni-prumysly-v-cr-audiovizualni-a-medialni-sektor-2014>.

ČTK. *Osmihodinová pracovní doba byla uzákoněna teprve před 90 lety* [online]. [cit. 2024-02-06]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/clanek/veda-skoly-osmihodinova-pracovni-doba-byla-uzakonena-teprve-pred-90-lety-40215030>.

Evropská komise. *ZELENÁ KNIHA - Uvolnění potenciálu kulturních a tvůrčích odvětví* [online]. 22 s. (PDF) [cit. 2024-02-05]. Dostupné z: <https://mk.gov.cz/zelena-kniha-uvolneni-potencialu-kulturnich-a-tvurcich-odvetvi-cs-785>.

GORTON, D. *Industry Definition in Business and Investing* [online]. [cit. 2024-03-09]. Dostupné z: <https://www.investopedia.com/terms/i/industry.asp>.

iDnes.cz. *Premiéry hollywoodských trháků uvedou v USA zároveň v kinech i na HBO* [online]. [cit. 2024-02-06]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/kultura/film-televize/warner-bros-filmy-hbo-max-streamovaci-sluzba-koronavirus-usa-zavrenakina.A201204_082912_filmvideo_flo.

KEA European Affairs. *The Economy of Culture in Europe: Study prepared for the European Commission* [online]. 355 s. (PDF). [cit. 2024-03-08]. Dostupné z: https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf.

MSCI. *The Global Industry Classification Standard (GICS®)* [online]. [cit. 2024-03-09]. Dostupné z: <https://www.msci.com/our-solutions/indexes/gics>.

UNCTAD. *Creative Economy Programme* [online]. 2023a [cit. 2024-02-05]. Dostupné z: <https://unctad.org/topic/trade-analysis/creative-economy-programme>.

UNCTAD. *Time to unlock the creative potential of least developed countries* [online]. 2023b [cit. 2024-02-05]. Dostupné z: <https://unctad.org/news/time-unlock-creative-potential-least-developed-countries>.

VAN DREUNEN, J. *Welcome to the New Era: Games as Media* [online]. [cit. 2024-02-06]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20161101042028/http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-10-24-welcome-to-the-new-era-games-as-media>.

WITKOWSKI, W. *Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic* [online]. [cit. 2024-02-06]. Dostupné z: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>.

Oficiální dokumenty

Zákoník práce, 2006. Zákon č. 262/2006 Sb. v § 78 odst. 1, písm. a) o pracovní době a době odpočinku.

Zákoník práce, 1918. Zákon č. 91/1918 Sb. o osmihodinové pracovní době, Národního shromáždění.

7 Seznam obrázků, tabulek a grafů

7.1 Seznam obrázků

Obrázek 1	Využití času v různých sférách života a soukromé používání ICT v době bdění v kohortách mladých dospělých ve věku 20–29 let ve Švédsku (v minutách denně).....	34
Obrázek 2	Počet hodin týdně strávených mobilními hrami	39
Obrázek 3	Odhad počtu zaměstnaných osob v kultuře v České republice v roce 2020 (v tis. osob).....	41

7.2 Seznam tabulek

Tabulka 1	Seznam participantů	14
Tabulka 2	Vymezení kulturního a kreativního sektoru podle Evropské komise.....	23

7.3 Seznam grafů

Graf 1	Počítač a internet v českých domácnostech v letech 1989–2022 k 24. 8. 2023 (v %)	33
Graf 2	Podíl osob starších 16 let, které si přehrávaly hudbu prostřednictvím placených služeb v České republice v letech 2019–2022 (v %)	36
Graf 3	Využití internetu k přehrávání nebo stahování filmů, videí či hudby mezi jednotlivci 16+ v České republice v letech 2007–2014 (v %)	37

Přílohy

Příloha A Otázky polostrukturovaného rozhovoru

1. Jak je strukturován Váš pracovní/studijní čas?
 - a. Kolik času věnujete práci/studiu?
 - b. Kolik času věnujete činnostem v souvislosti s Vaší prací? (např. doprava do zaměstnání, vzdělávání v rámci zaměstnání, ...)
2. Jak je strukturovaná Vaše mimopracovní doba?
3. Kolik hodin Vašeho času za den můžete označit jako volný čas?
4. Jak tento čas využíváte, jakým volnočasovým aktivitám se věnujete?
5. Co si představujete pod pojmy „aktivní volný čas“ a „receptivní volný čas“?
6. Jak často se setkáváte s nudou a jak se s ní vypořádáváte?
7. Jak se proměňovala struktura Vašeho volného času od dětství až do současnosti?
 - a. Jaké významné změny pozorujete, pokud se nějaké vyskytují?
 - b. Jak jste trávil/a volný čas dnes x před 10, 15, 20 lety?
 - c. Jak se proměnily Vaše volnočasové aktivity?
8. Jakým způsobem proměnily technologie způsob využívání Vašeho volného času?
9. Jakou důležitost pro Vás technologie představují na denní bázi?
10. Jaké pozorujete výhody a nevýhody technologií?
11. Kolik hodin Vašeho volného času věnujete využívání internetu, počítači nebo jiného zařízení?
12. K čemu využíváte technologie na denní bázi?
13. Jak často jste v online kontaktu s přáteli a jak často v offline kontaktu?
14. Jaký je Váš názor na digitalizaci?
 - a. Pozorujete nějaké pozitivní vlivy digitálních technologií?
 - b. Pozorujete nějaké negativní dopady digitálních technologií?
15. Co si představíte pod pojmem zábavní průmysl? Co vše byste do této kategorie zařadil/a?
16. Jak často sledujete seriály, filmy, pořady?
 - a. Došlo u Vás ke změně intenzity sledování pořadů v souvislosti s technologickým pokrokem?
 - b. Využíváte předplacených služeb, případně kterých a proč?
17. Jaké navštěvujete kulturní akce?

- a. Kolik času věnujete kulturním akcím?
- b. Kdy jste byl/a naposledy v divadle, muzeu, na hudebním představení, výstavě, ...?

18. Co pro Vás znamená digitalizace v hudbě?

- a. Zaznamenal/a jste výrazné technologické změny v hudebním průmyslu?
- b. Došlo u Vás ke změně intenzity poslouchání hudby v souvislosti s technologickým pokrokem?
- c. Jak často posloucháte hudbu?
- d. Využíváte streamovací aplikace k poslechu hudby, případně proč a jaké?

19. Kolik času věnujete videohram?

- a. Jaké využíváte herní platformy?
- b. Preferujete hraní videoher sám/sama nebo s někým, případně proč?
- c. Došlo ke změně intenzity hraní videoher v souvislosti s technologickým pokrokem?
- d. Co Vám přinášejí videohry? Jaký význam pro Vás mají?
- e. Dáváte přednost deskovým a karetním hram nebo videohram?

20. Jaké výhody či nevýhody podle Vás představuje rozvoj zábavního průmyslu?