

Megatrendy

- Megatrendy představují významné, rozsáhlé změny vývoje, které mohou změnit společnost v mnoha oblastech, například v politice, ekonomice, technologiích, hodnotách a sociálních vztazích.
- Megatrendy mohou vytvářet silné protichůdné trendy, které se mohou vzájemně ovlivňovat.
- Nevýhodou megatrendů je, že mohou být příliš obecné.

Naisbitt, J. (1984): Megatrends. Warner Books, New York

Naisbitt, J. (1997): Megatrends Asia. A Touchstone Book, New York

Naisbitt, J. (2006): Mind Set! Eleven Ways to Change the Way You See and Create the Future. Harper Collins, New York

Nassim Nicholas Taleb

ČERNÁ LABUŤ

Následky vysoce nepravděpodobných událostí



„Pronikavá, vtipná a hluboká kniha o tom, jak moc toho nevíme.“

Nepostradatelná součást dnešní debaty.“

Tomáš Sedláček

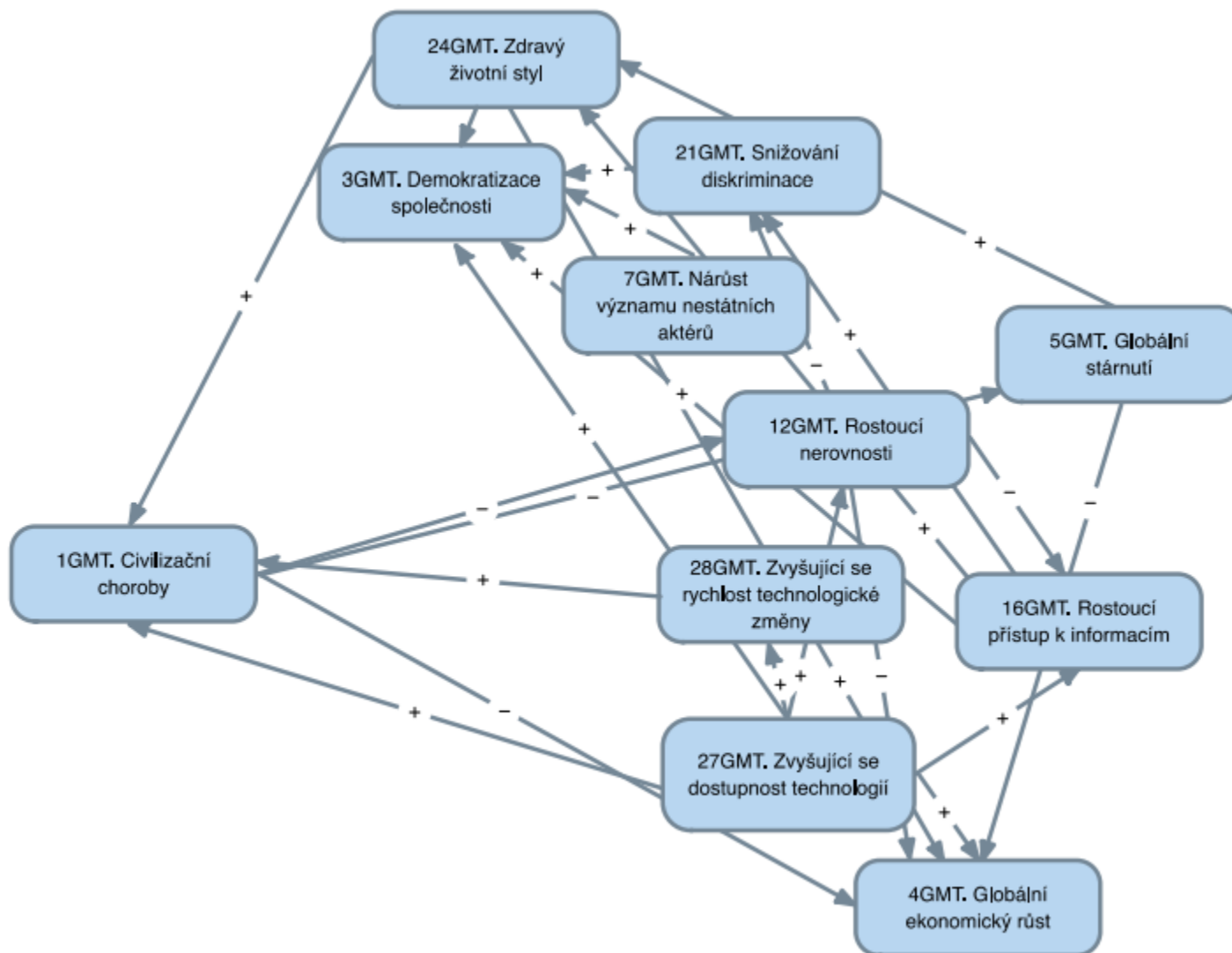
„Kniha, která změnila moderní myšlení.“

The Times

PASEKA

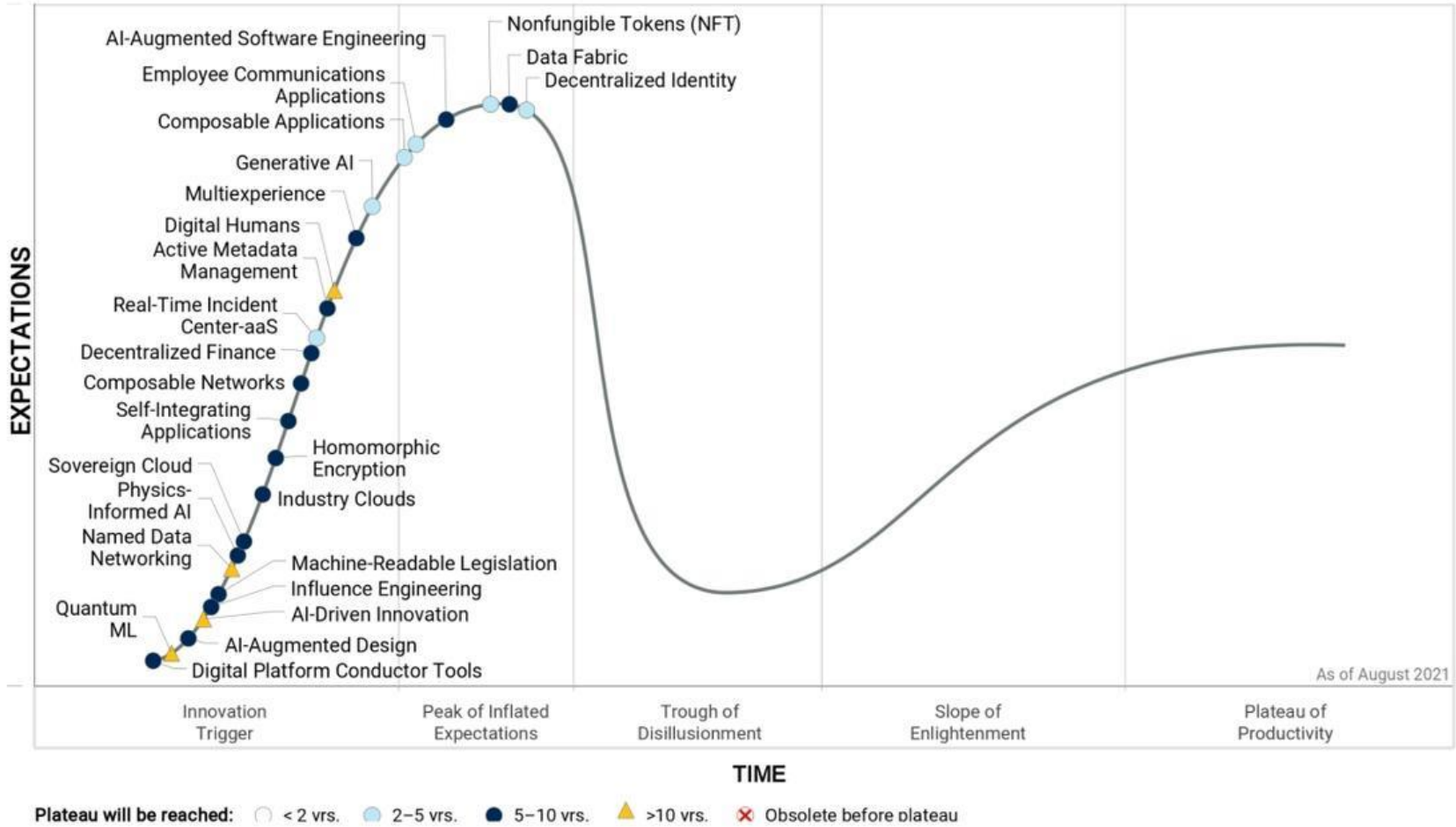
Příklady megatrendů

- **Klimatické změny**
- **Ropný zlom a nedostatek energie obecně**
- **Nedostatek potravin vyplývající z nedostatku energie**
- **Migrace** vyvolaná nesnesitelnými podmínkami environmentálními (např. postupující desertifikace, vzestup hladiny oceánu), nebo společenskými (vátky, zhroucené státy).
 - **Tyto faktory se mohou vzájemně synergicky posilovat** a být podporovány dalšími globálními problémy – regionálním nedostatkem vody, šířením infekčních chorob, poškozením životního prostředí, politickou nestabilitou v rozvinutých zemích daných vysokou mírou zadlužení a „deficitem demokracie“ (projevujícím se např. nezvládnutelnou mírou korupce), organizovaným zločinem a terorismem atd.
- **Nebezpečí kumulativního účinku – tzv. „dokonalé bouře“ (perfect storm)**
 - Zhodnocení vazeb mezi vybranými globálními megatrendy a jejich vlivu na vybrané klíčové oblasti rozvoje České republiky do roku 2030



Zdroj: Zhodnocení vazeb mezi vybranými globálními megatrendy a jejich vlivu na vybrané klíčové oblasti rozvoje České republiky do roku 2030

Hype Cycle for Emerging Technologies, 2021



Source: Gartner (August 2021)

747576

Trendy

- **Budování důvěry** (Engineering Trust)
- **Akcelerace růstu** (Accelerating Growth)
- **Zvládání změn** (Sculpting Change)

Kulturní a kreativní průmysly





Lubomír Zaorálek

@ZaoralekL



Moc mě těší, že již 130 oborových asociací, organizací, univerzit, expertů a zástupců krajů a měst podporuje požadavek @MinKultury, aby kulturní a kreativní odvětví v ČR usilovala až o 8 mld Kč v rámci Národního plánu obnovy. Díky všem, kdo výzvu podepsali. #zakreativnicesko



4:13 odp. · 2. 2. 2021



25



4



Sdílet tento Tweet

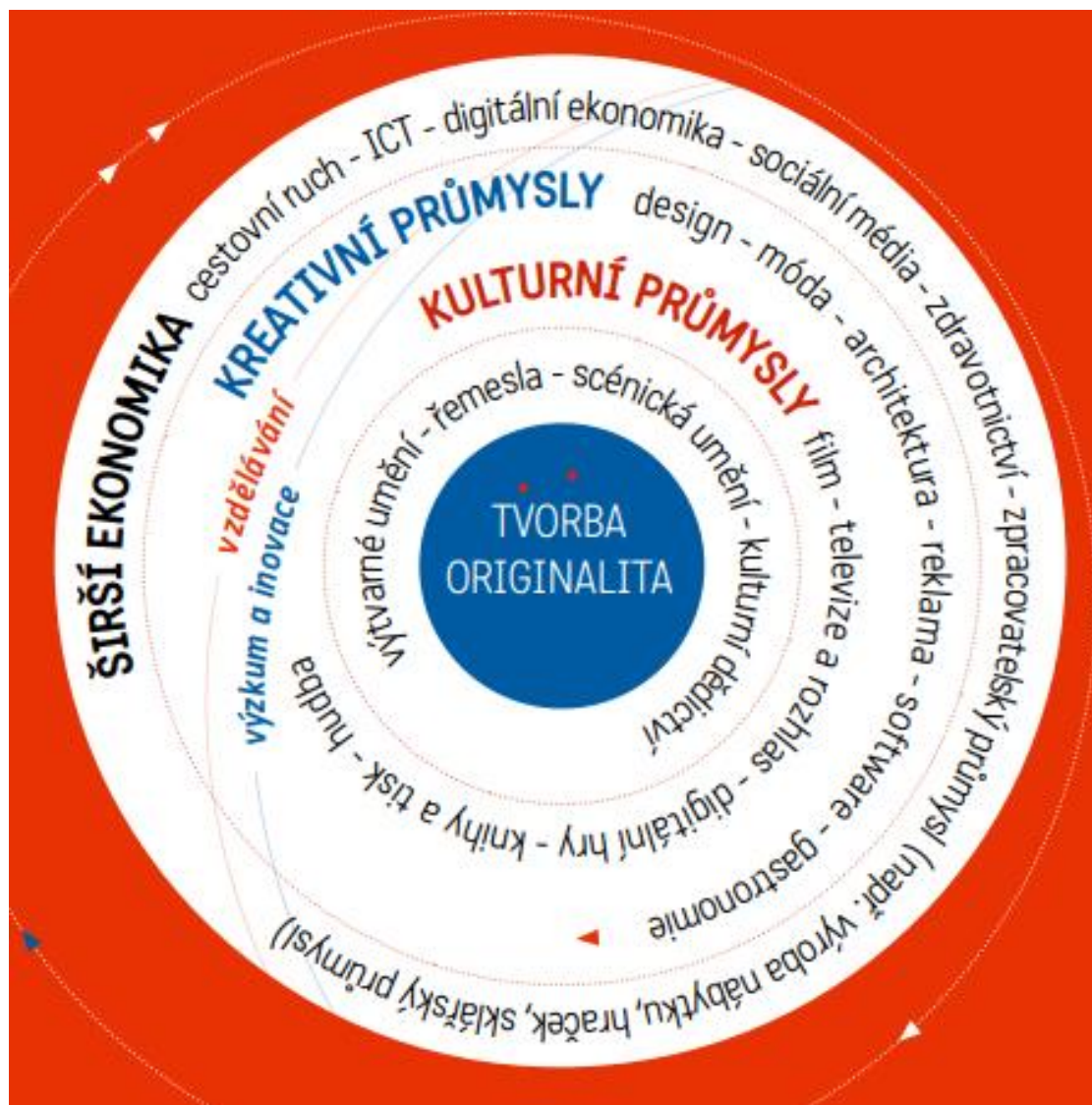
[Tweetnout odpověď](#)

KREATIVITA: studie UNCTAD rozlišuje několik druhů této „suroviny nadcházejícího tisíciletí“:

- **kulturní kreativita** – zahrnuje představivost a schopnosti generovat originální nápady a nové způsoby, jak interpretovat svět, vyjádřené v textu, zvuku a obrazu
- **vědecká kreativita** – obsahuje zvědavost a ochotu experimentovat a vytvářet nová propojení stávajících vědomostí k řešení určitého problému
- **ekonomická kreativita** – je dynamický proces vedoucí k inovacím v oblasti technologií, obchodních praktik, marketingu atd. a je úzce spojena se získáním konkurenční výhody v ekonomice
- **technologická kreativita** – všechny výše uvedené druhy kreativity zahrnují ve větší či menší míře technologickou kreativitu a jsou ve vzájemném vztahu

Kulturní a kreativní odvětví (KKO) zahrnují činnosti, jejichž základem je lidská kreativita, dovednosti a talent. KKO jsou založena na kulturních hodnotách, uměleckých a kreativních projevech. Mají potenciál vytvářet bohatství a pracovní místa zejména využitím duševního vlastnictví. Zahrnují činnosti (služby, díla, výkony a produkty) veřejné, neziskové a tržní bez ohledu na druh a způsob financování subjektu, který je provádí.

Výstupy činností KKO přispívají svou přidanou hodnotou ostatním hospodářským odvětvím a mohou být zdrojem technologických i netechnologických inovací (kreativní a digitální ekonomika). KKO mají mnoho dalších pozitivních dopadů na společnost i na konkrétní jedince.



Zdroj:
Mapování KKO

-
- Kreativní průmysly jsou průmyslová odvětví, jejichž základem je **individuální lidská kreativita, lidské dovednosti a talent.**

Zároveň jsou kreativní průmysly odvětvími s potenciálem vytvářet bohatství a pracovní místa zejména prostřednictvím využití duševního vlastnictví.

Institut umění ČR v rámci svého výzkumného projektu rozdělil kulturní a kreativní odvětví pro Českou republiku takto:

- 1. Hudební průmysl** (vážná, populární – hudební tělesa (orchestry, kapely), koncertní sítě a sály, festivaly, hudební vydavatelství, výrobci hudebních nástrojů, prodejny a půjčovny (nosiče, hudebniny, nástroje, literatura)
- 2. Knihy a tisk** (nakladatelství, knihkupectví, antikvariáty, literární kavárny, distribuční společnosti, tiskárny, veletrhy, festivaly, knihovny)
- 3. Výtvarné umění (trh s uměním) a řemesla:** (prodejní a výstavní galerie – soukromé a veřejné, aukční sítě, obchody se starožitnostmi, veletrhy, restaurátorské dílny a restaurátoři, umělečtí řemeslníci, výtvarníci)
- 4. Architektura** (architektonické kanceláře/studia (architekti), veletrhy)
- 5. Reklama** (reklamní a komunikační kanceláře, PR agentury, eventové agentury)
- 6. Design** (průmyslový, interiérový a architektonický design, módní, grafický, obalový, „life style“ veletrhy, výstavy a přehlídky, designérské agentury (poradenská studia, individuální živnostníci), výrobci módního zboží, grafická studia, designové prodejny)
- 7. Videohry** (vývojáři, vydavatelé, prodejny, půjčovny)
- 8. Televize a rozhlas** (provozovatelé rozhlasového a televizního vysílání)
- 9. Film a video** (produkční společnosti, distribuční společnosti, kina, videopůjčovny, specializované prodejny, společnosti poskytující služby a zařízení)
- 10. Scénická umění/performing arts** (divadlo, tanec – divadla, divadelní a taneční soubory a skupiny, sály, kulturní domy, kluby, festivaly, agentury, kurzy)
- 11. Kulturní dědictví** (muzea, knihovny, archeologická naleziště, archivy, (památky)

- NFT
- GPT-3
- SDGs

-
- **NFT:** non-fungible token
 - **GPT-3:** Generative Pre-trained Transformer 3
 - **SDGs:** Sustainable Development Goals

-
- Storytelling ([Skryté příběhy](#), [BAM Brno](#))
 - Sdílená ekonomika ([Knihobot](#), [Mujantikvariát](#))
 - Trendy v gamingu (Metaverse)
 - Stroj času a komemorace ([Historie her](#), [TV](#))
 - Hudba ([EveryNoise](#))
 - GPT-3 ([Digitální spisovatel](#))
 - Nové způsoby „čtení“ ([Storki](#), [Readmio](#))
 - Audioknihy a podcasty ([Audiolibrix](#), [České podcasty](#))
 - Biblioterapie ([Bibliohelp](#))
 - Obsah a kurátorsví ([Pickey](#))