



# Framlag menningar og skapandi greina til verðmætasköpunar á Íslandi

Greining og tillögur



Skýrsla unnin af Ágústi Ólafi Ágústssyni fyrir  
menningar- og viðskiptaráðuneyti, apríl 2024  
[mvf@mvf.is](mailto:mvf@mvf.is)

Við vinnu þessarar skýrslu hafði skýrsluhöfundur m.a. samband við fulltrúa frá menningar- og viðskiptaráðuneyti, Hagstofu Íslands, Íslandsstofu, Rannsóknarsetur skapandi greina á Íslandi í Háskólanum á Bifröst, Bandalag íslenskra listamanna, Samtök skapandi greina, Félag íslenskra listamanna í sviðslitum og kvikmyndum, Kvikmyndamiðstöð Íslands, Tónlistarmiðstöð, Miðstöð íslenskra bókmennta og Miðstöð hönnunar og arkitektúrs. Þá var talað við fjölmarga einstaklinga sem koma að menningu og skapandi greinum með einum eða öðrum hætti. Sérstakar þakkir fá Kristrún Heiða Hauksdóttir, Hallgrímur J. Ámundason, Einar Beinteinn Árnason, Erla Rún Guðmundsdóttir og Anna Hildur Hildibrandsdóttir.

# Efnisyfirlit

Samantekt .....	5
Tillögur skýrsluhöfundar .....	11
1. Af hverju að leggja áherslu á verðmætasköpun menningar og skapandi greina? .....	20
2. Aðgerðir og stuðningur stjórnvalda .....	28
4. Hlutdeild menningar og skapandi greina í hagkerfinu .....	42
5. Aðrar hagstærðir .....	50
6. Menningarvísar Hagstofu Íslands .....	54
7. Áhrif á skatttekjur hins opinbera .....	68
8. Alþjóðlegur samanburður .....	74
6. Óbein áhrif menningar og skapandi greina .....	79
9. Eru menning og skapandi greinar grunnatvinnuvegur? .....	85
10. Bætt tölfræði .....	87
Viðauki: Atvinnugreinaflokkun Hagstofu Íslands fyrir menningarvísa .....	92

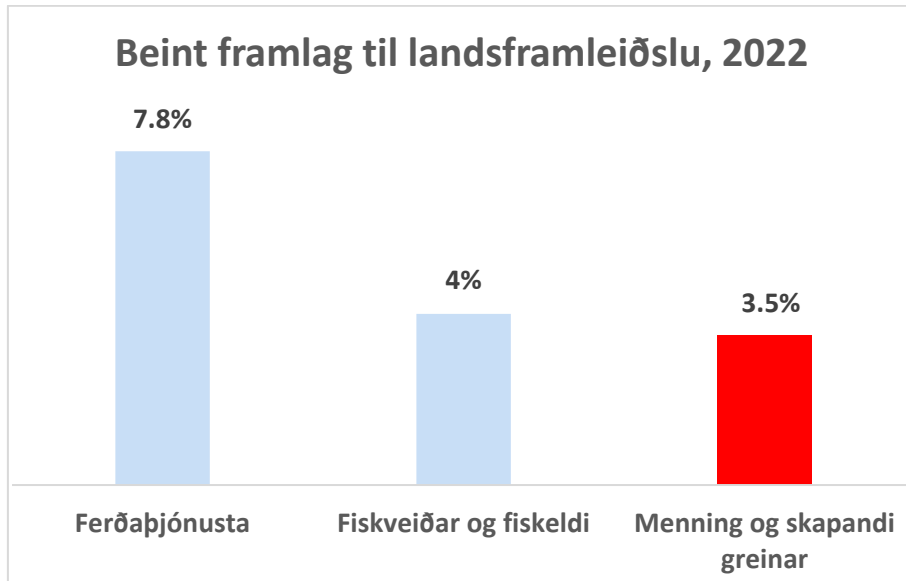
# Samantekt

Skýrslan fjallar um framlag menningar og skapandi greina til verðmætasköpunar á Íslandi. Menning og sköpun hafa ótvírátt gildi í sjálfu sér. Jafnframt eru menning og skapandi greinar mikilvæg atvinnugrein sem skapar margvísleg verðmæti.

Í skýrslunni eru lagðar til 40 tillögur (sjá bls. 9) í þeim tilgangi að efla menningu og skapandi greinar á Íslandi og auka verðmætasköpun. Um er að ræða tillögur skýrsluhöfundar.

Hér verða dregnar fram helstu niðurstöður þeirra hagrænu áhrifa sem menning og skapandi greinar hafa á Íslandi:

1. Beint framlag menningar og skapandi greina nam 3,5% af landsframleiðslu eða um 150 milljörðum kr., árið 2023, sem er litlu minna en framlag fiskveiða og fiskeldis.
2. Opinber fjárfesting einnar krónu í menningu og skapandi greinum verður að þremur krónum í hagkerfinu.
3. Sé óbein hlutdeild menningar og skapandi greina tekin með nemur hlutfall af landsframleiðslu um 4,5% sem er um 190 milljarðar kr. Til samanburðar kostar öll sjúkrahúspjónusta landsins um 143 milljarða kr. á ári.



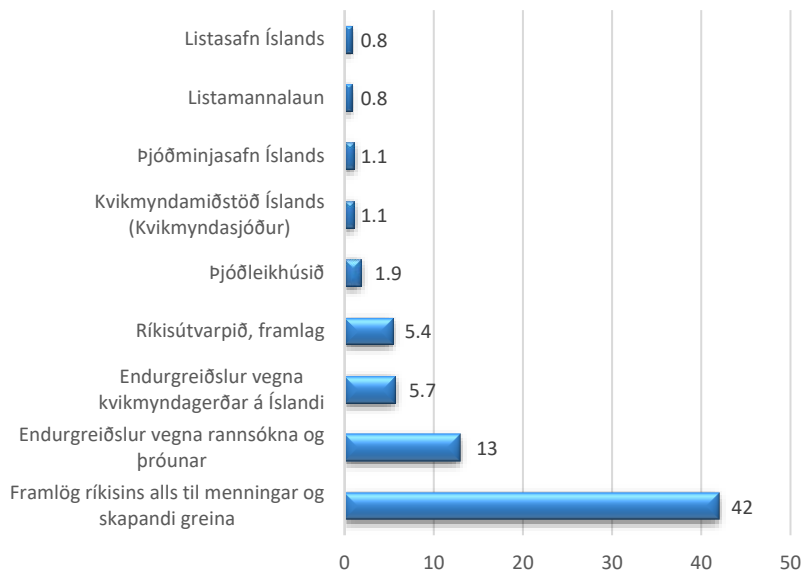
Heimild: Hagstofa Íslands og útreikningar  
skýrsluhöfundar.

4. Ísland er í 1. sæti af 30 löndum Evrópu árið 2021 þegar kemur að opinberum útgjöldum til menningarstarfsemi sem hlutfall af landsframleiðslu og sem hlutfall af heildarútgjöldum hins opinbera sem renna til menningar og skapandi greina.
5. Opinber stuðningur við menningu, menningarstofnanir og skapandi greinar nam um 55 milljörðum kr. árið 2022.
6. Áætlaðar skatttekjur hins opinbera vegna skatta á laun og neyslu vinnuafis í menningu og skapandi greinum ásamt tekjum vegna áhrifa þessara greina á ferðamannafjölda er a.m.k. 40 milljarðar kr.
7. Skatttekjur ríkisins af menningu og skapandi greinum eru 17 milljörðum kr. hærrí heldur en það sem ríkið lætur nú renna til menningarmála og fjölmiðlunar, fyrir utan endurgreiðslur. Séu hins vegar endurgreiðslur ríkisins vegna rannsóknar og þróunar ásamt endurgreiðslum vegna kvikmynda teknar með, þá eru umræddar

skatttekjur næstum jafnháar og útgjöld ríkisins sem renna til menningar og skapandi greina.

8. Þriðjungur af stuðningi ríkisins í menningu og skapandi greinum er vegna endurgreiðslu rannsókn- og þróunarkostnaðar hjá fyrirtækjum.

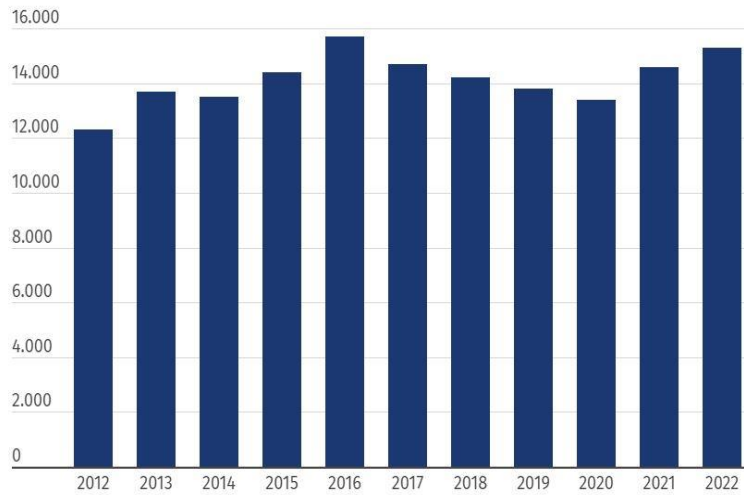
### Útgjöld til nokkurra menningarstofnana og -starfsemi ásamt endurgreiðslum, ma.kr., 2023



Heimild: Fjárlög 2023

9. Um 15.300 manns (7,4% vinnuafis á Íslandi) starfa í menningu og skapandi greinum sem er næstum þrisvar sinnum fleiri en vinna á stærsta vinnustað landsins, Landspítalanum. Áætlað er að um 33 þúsund manns starfi ýmist í skapandi störfum innan skapandi atvinnugreina eða utan þeirra eða í öðrum störfum innan skapandi greina. Ísland er í 1. sæti Evrópuríkja þegar kemur að hlutfalli vinnuafis í menningarstarfsemi.

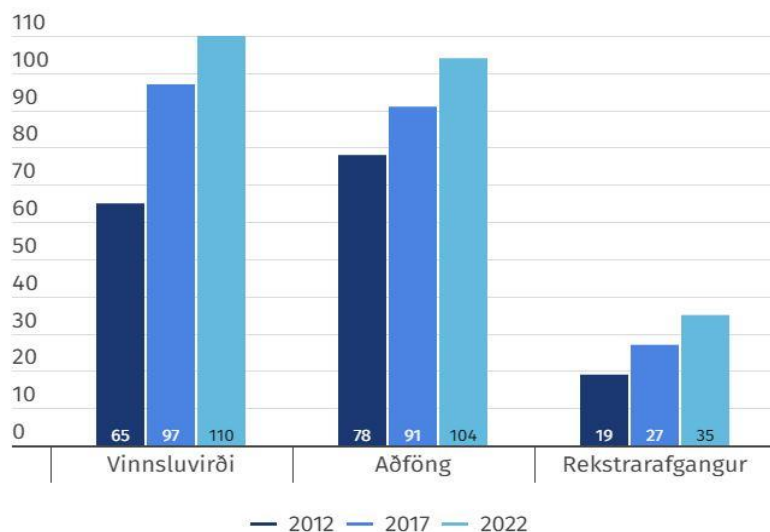
### Starfandi í menningu og skapandi greinum Þróun 2012-2022, 16-74 ára



Heimild: Hagstofa Íslands

10. Vinnsluvirði (virðisauki) menningar og skapandi greina (ásamt hugbúnaðargerð) var um 110 milljarðar kr. árið 2022 og hafði aukist um 45 milljarða kr. á tíu ára tímabili. Til samanburðar er tekjuskattur allra fyrirtækja í landinu um 120 milljarðar kr. á ári.

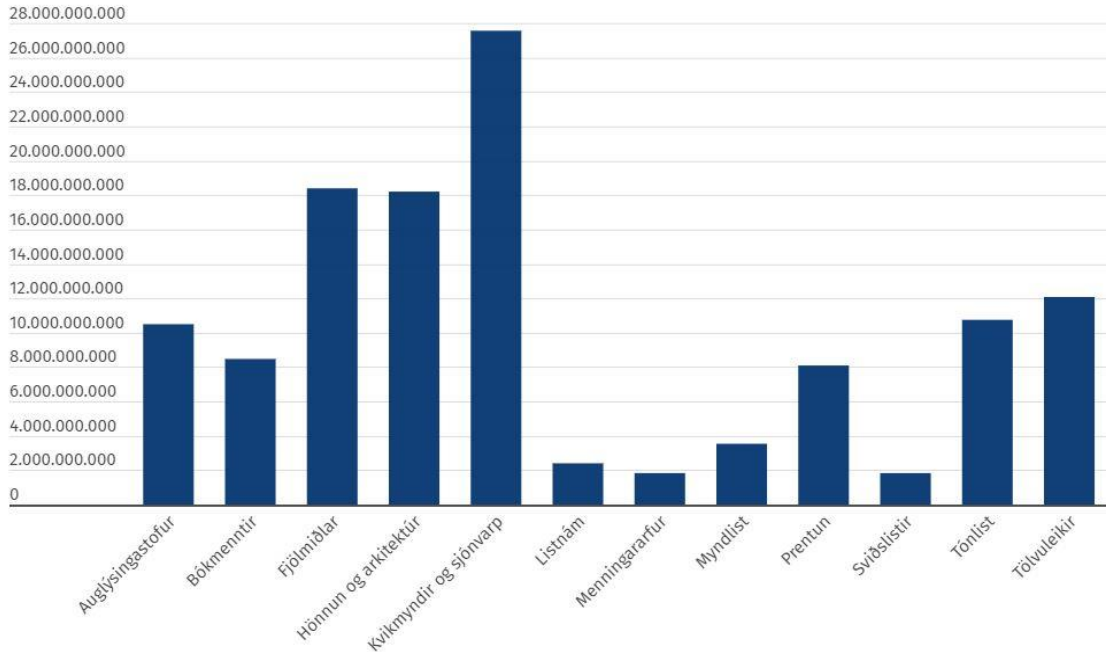


**Þróun verðmætasköpunar menningar og skapandi greina í milljörðum kr. á föstu verðlagi 2022**

Heimild: Hagstofa Íslands og útreikningar skýrsluhöfundar.

11. Rekstrartekjur í menningu og skapandi greinum eru tæplega 130 milljarðar kr. samkvæmt nýjustu menningarvísium Hagstofunnar sem þó taka ekki alla hugbúnaðargæðina með, sé það gert næmu tekjurnar um 200 milljörðum kr. Umfangsmestu greinarnar eru kvikmyndir og sjónvarp, fjölmiðlar, hönnun og arkitektúr.

## Rekstrartekjur í menningargreinum, 2021



Heimild: Hagstofa Íslands

12. Fjöldi rekstraraðila í menningu og skapandi greinum var rúmlega 5 þúsund (um 7% af heildarfjölda) og hafði fjölgað um fimmtung á 10 árum samkvæmt menningarvísunum Hagstofunnar. Ísland er á toppi Evrópuríkja árið 2020 þegar kemur að hlutfalli fyrirtækja í menningarstarfsemi af heildarfjölda fyrirtækja í hagkerfinu, samkvæmt Eurostat.
13. Ísland er í 12. sæti af 30 ríkjum Evrópu árið 2021 þegar kemur að hlutfalli háskólanema í námsgreinum á menningartengdu sviði. Ísland mælist með mestu þátttöku Evrópuríkja þegar kemur að lifandi menningarviðburðum og aðsókn í kvikmyndahús.

# Tillögur skýrsluhöfundar

## Skýr markmiðasetning

1. Skilgreina menningu og skapandi greinar á Íslandi sem hluta af undirstöðuatvinnugreinum þjóðarinnar. Samhliða slíkri hugsun skal stefnt að því að gera Ísland að miðstöð menningar og skapandi greina í okkar heimshluta með auknum opinberum stuðningi. Nú á sér stað atvinnuháttabylting, meðal annars með framförum í gervigreind, líftækni, erfðafræði, sjálfvirkni og samskiptum. Í miðpunkti þessarar atvinnuvegabyltingar eru skapandi atvinnugreinar og menning.
2. Líta á menningu og skapandi greinar sem efnahagslega, samfélagslega og félagslega fjárfestingu fyrir framtíðina en ekki sem kostnað líðandi stundar. Mikilvægt er að viðurkenna hagræna þýðingu menningar og skapandi greina og stjórnvöld þurfa að búa til hagfelld umhverfi sem hvetur til þróunar og aukinna umsvifa menningar og skapandi greina. Menning, listir og sköpun hafa að sjálfsgöðu einnig gildi í sjálfu sér og mikilvægi þeirra þáttar fyrir félagslega samheldni, þekkingarleit, ögrun, nýsköpun, vellíðan og hamingju verða seint metin til fulls.
3. Efla þarf gagnaöflun og rannsóknir á sviðum menningar og skapandi greina m.a. til þess að stuðla að frjórrri og upplýstri umræðu og auka þekkingu og skilning almennings og stjórnvalda á mikilvægi skapandi greina fyrir ólík svið samfélagsins.

4. Forysta á þessu sviði eykur stórlega samkeppnishæfni landsins og er forsenda fyrir bættum lífskjörum komandi kynslóða. Það er stjórnvalda að móta skilyrði fyrir slíkar breytingar og þróun, þau verða að leiða þessa sókn.
5. Samþætta menningu og sköpun sem óaðskiljanlegan hluta af víðtækari stefnumótun ríkis og sveitarfélaga. Samhliða þessu þarf að efla hönnunarhugsun og hagnýta skapandi lausnir víðar og fyrr í ferlum og ákvarðanatöku hins opinbera.
6. Efla enn frekar stefnumótun þar sem tengslin milli menningar og skapandi greina við nýsköpun, menntamál, ferðapjónustu og viðskiptalíf eru aukin.
7. Efla samkeppnishæfni íslenskrar menningar og skapandi greina með vel skilgreindum vaxtarmöguleikum og vaxtarsprotum þar sem áherslan yrði á þá þætti menningar og sköpunar þar sem Ísland hefði svokallaða hlutfallslega yfirburði, s.s. í bókmenntum, kvikmynda- og sjónvarpsefnisgerð, tónlist og tölvuleikjagerð.
8. Greina jafnframt hugsanlega nýja vaxtarmöguleika menningar og skapandi greina, til dæmis í hönnun, myndlist, handritagerð, dansi, eftirvinnslu hvers konar og varðveislu menningararfs.
9. Tryggja enn frekar gagnadrifna ákvarðanatöku og raunhæfa og mælanlega markmiðssetningu og árangursmælingar á sviðum menningar og skapandi greina.

10. Setja töluleg markmið um vöxt hinna fimm menningarvísa Hagstofunnar.

## Aukinn stuðningur

11. Stórauka stuðning við frumsköpun á sviði menningar. Listir, sköpun og hugverk höfunda eru kjarni alls menningarstarfs. Hvort sem litið er rithöfunda, handritshöfunda, danshöfunda, tónlistarhöfunda eða annarra höfunda byggir svo margt í menningu á góðri sögu, safnahefð og miðlun frásagna. Tillagan styrkir einnig stöðu íslenskunnar.
12. Taka tillit til sérstöðu, eðlis og þróunar starfa menningar og skapandi greina þegar kemur að almannatryggingarkerfinu og öðrum opinberum stuðningskerfum, til dæmis gagnvart eldri listamönnum og einyrkjum. Rannsaka þyrfti hvort og með hvaða hætti eldri listamenn búi hugsanlega við bág kjör eftir ævistarf í listum og menningu í þágu þjóðar.
13. Taka tillit til sérstaks eðlis og sérstöðu ýmissar menningarstarfsemi þar sem tími getur liðið á milli verkefna. Þróa þarf opinbert stuðningskerfi sem hentar skapandi greinum og menningarstarfsemi. Í því ljósi er mælt með að einstaklingar í menningarstarfsemi geti átt tímabundinn rétt til launa á meðan beðið er eftir næsta verkefni viðkomandi. Slíkt „brúarkerfi“, sem dæmi eru um á Norðurlöndum, tæki tillit til eðli starfsins og tryggir bæði samfellu í sköpun, starfsöryggi og atvinnuþátttöku viðkomandi í list sinni og í sumum tilvikum létti af

atvinnuleysistryggingarsjóði. Slík samfella myndi ekki eingöngu tryggja atvinnuöryggi viðkomandi heldur yki það einnig til muna möguleika listafólks á frekari virðisauka af starfi sínu.

14. Einfalda, efla og gera skilvirkari þá sjóði sem einstaklingum, hópum og fyrirtækjum innan menningar og skapandi greina stendur til boða, hvort sem litið er til launasjóða, verkefnasjóða eða markaðssjóða. Bæta jafnframt eftirfylgni og gagnsæi í þeim eignum og tryggja fjölbreytni í úthlutun úr opinberum sjóðum.
15. Fjölga listamannalaunum og hækka þau. Nú eru listamannalaun lægri en reiknað endurgjald skattsins fyrir vinnu listafólks.
16. Stórauka stuðning við þýðingar á innlendu menningarefni yfir á erlendar tungur, ekki síst á þeim mörkuðum sem eru stórir og vanræktir og má þar nefna mörg lönd í Asíu og Bandaríkin.
17. Auka stuðning við þýðingar bóka og talsetningu erlends efnis, m.a. með endurgreiðslukerfi sambærilegu og er við lýði vegna bókaútgáfu. Huga þarf sérstaklega að útgáfu rafbóka á íslensku.
18. Gera endurgreiðslukerfi vegna kvikmynda- og sjónvarps- þáttagerðar þrepaskipt þar sem endurgreiðsluhlutfallið yrði hærra en ella í þeim verkefnum þar sem tryggt yrði að svokölluð virðisaukandi eftirvinnsla yrði enn frekar unnin hér á landi. Fordæmi fyrir slíkri nálgun má m.a. finna á Írlandi, Bretlandi og Ítalíu. Huga þarf sérstaklega að umfangsminni verkefnum sem hlúa oft vel að

Íslenskri frásagnargerð og sögum. Endurgreiðslukerfið hefur virkað vel til að laða að verkefni til landsins og ber að byggja á því áfram. Mikilvægt er að tryggja að endurgreiðslur nái einnig til fjölbreyttra verkefna.

19. Hækka endurgreiðsluhlutfall þegar kemur að útgáfu tónlistar og víkka endurgreiðslufyrirkomulagið enn frekar út til annarra listagreina.
20. Tryggja opinberan stuðning við grasrótastarf menningar og skapandi greina og tryggja m.a. slíkri starfsemi aðgang að fullnægjandi húsnæði og nauðsynlegum innviðum. Lagt er til að þarfagreina betur óskir einstakra listagreina hvað þetta varðar.
21. Standa vörð um öflugt Ríkisútvarp og efla enn frekar einkarekna fjölmiðla með styrkjum og skattaávilnunum.
22. Fjölga alþjóðlegum menningarviðburðum innanlands og auka stuðning við innlenda og erlenda markaðssetningu menningar og skapandi greina. Styðja betur við markaðssetningu íslenskrar menningar, til dæmis í gegnum algrím (e. algorithm) efnisveitna.
23. Stuðla að varðveislu og miðlun menningarlegrar fjölbreytni og arfleifðar. Þetta felur í sér að styðja við varðveislu menningarverðmæta, fjárfesta í endurreisn sögulegra staða og efla menningartengda ferðaþjónustu og safnastarfsemi. Gæta þarf að stafrænni varðveislu menningararfurða og hámarka áhrif menningar og menningararfs á byggðapróun og viðurkenna gildi safna, m.a. fyrir lýðræði.

24. Auðvelda og hvetja til opinberra innkaupa á íslenski listsköpun, hönnun og framleiðslu.

## Bætt fræðsla og vernd hugverka

25. Stórbæta aðgengi að listnámi, draga úr kostnaði einstaklinga vegna þessa og þróa fjölbreytta þverfaglega námskosti á sviðum menningar, skapandi greina, nýsköpunar og tækni. Það er engum vafa undirorpið hversu mikilvæg stofnun tónlistarskóla á síðustu öld var fyrir framgang og velgengni íslensks tónlistarfólks og ber að hafa þá fyrirmynd í huga þegar kemur að vaxtarmöguleikum listnáms og sköpunar. Efla mynd- og miðlalæsi á öllum skólastigum.
26. Hugað sé að hlutverki og mikilvægi menningar og skapandi greina fyrir þróun atvinnulífsins til framtíðar og samkeppnishæfni landsins sem felst m.a. í aukinni fagmennsku og þekkingu á menningu, listum og sköpun alls staðar í samfélaginu, ekki síst á opinberum vettvangi.
27. Gæta að hugverkarétti höfunda og listafólks í þeim alþjóðasamningum sem íslensk stjórnvöld gera. Gervigreind er ein nýjasta þróunin í tæknivæðingu nútímans. Hún verður sérstök áskorun í þeim efnum sem stjórnvöld verða að taka mið af og er mikilvægt að stjórnvöld hafi gott samráð við samtök listafólks og skapandi greina í þeim efnum.



## Atvinnulíf og kjaramál

28. Tryggt sé að greiðslur til fólks í listum, menningu og skapandi greinum séu samkvæmt kjarasamningum. Þetta á bæði við um starfsemi á vegum opinberra menningarstofnana og verkefni sem njóta opinbers stuðnings af einhverju tagi. Óheimilt er að sniðganga ákvæði kjarasamninga sem kveða á um lágmarkskjör, hvort sem beint eða óbeint ráðningarsamband er til staðar.
29. Skapa öflugna klasa á vettvangi menningar og skapandi greina, efla menningarsmiðstöðvarnar og stuðla að samlegð stuðningskerfa þeirra og samspili við atvinnulífið. Nýta smæðina og nálægðina í íslensku samfélagi til hins ítrasta.
30. Auka skattaívilnanir þeirra sem láta fé sitt renna til menningar og skapandi greina, þar með talið til fjölmiðla, t.d. með því að hækka hámarksþak slíkrar ívilnunar og skapa greiðari leið fyrir einstaklinga og lögaðila til að styðja við listsköpun og -starfsemi einstaklinga og hópa.
31. Tryggja íslenskum fyrirtækjum auðveldari leið og hvata til að ráða til sín erlenda sérfræðinga á sviðum skapandi greina en slíkt gæti aukið vaxtarmöguleika og tengslanet menningar og skapandi greina.

## Stjórnslá

32. Tryggja stöðu sérstaks ráðuneytis menningar og skapandi greina til framtíðar og flytja málefni nýsköpunar

þar undir.

33. Halda árlegt menningarþing að hausti til þar sem hagsmunir menningar og skapandi greina eru m.a. í forgrunni og áherslur ráðherra menningarmála kynntar.
34. Tryggja að ráðherra menningarmála flytji skýrslu árlega á Alþingi um stöðu menningar og skapandi greina í landinu.
35. Tryggja tilvist sérstaks ráðs menningar og skapandi greina, sambærilegt Grænvangi sem er samstarfsvettvangur atvinnulífs og stjórnvalda um loftslagsmál og grænar lausnir.

## Bætt tölfræði

36. Bæta greiningu, gagnasöfnun og hagskýrslugerð þegar kemur að menningu og skapandi greinum, bæði hjá ríki og sveitarfélögum. Mikilvægt er að ná betur utan um einstök svið og sérstöðu menningar og skapandi greina.
37. Þróa lifandi og gagnvirkt mælaborð um tölfræði og hagnýsa menningar og skapandi greina.
38. Lagt er til að stuðst sé við eina og sömu skilgreiningu á hvað teljist til menningar og skapandi greina svo hægt sé að bera saman tölur og þróun yfir lengra tímabil. Í því ljósi er lagt til að ákveðin atvinnugreinaflokkun Hagstofunnar, sem liggur að baki hinna svokölluðu menningarvísa verði grundvöllur að slíkri skilgreiningu. Til að tryggja samfellu og skýrleika í samanburði er þó lagt

hér til að atvinnugreinaflokkunin „hugbúnaðargerð“ skuli öll teljast til skapandi greina en ekki takmarka hana við tölvuleikjagerð eins og nú er gert. Slíkt væri í samræmi við skilgreiningar OECD á skapandi greinum.

39. Fjölga menningarvísunum Hagstofunnar og tryggja að íslenskar hagtölur á þessu sviði standist alþjóðlegan samanburð. Það þarf einnig að forgangsraða menningarvísunum og hagvísunum þannig að skýr mynd fái af umfangi og virði menningar og skapandi greina. Sem dæmi um mikilvæga hagvísa um menningu og skapandi greinar sem ætti að setja í forgang eru hlutfall af landsframleiðslu, fjöldi starfandi einstaklinga og fyrirtækja, veltutölur, opinber stuðningur og framlög til menningar og skapandi greina og rekstrartekjur. Svo eru aðrir menningarvísar sem þyrfti að þróa mun betur eins og menningarvísarnir um þjónustuútflytning og launasummu. Tryggja nægjanlegt fjármagn til Hagstofunnar og annarra greinenda sem vinna á þessu sviði til frambúðar.

40. Rannsaka árlega aðgengi, menningarþátttöku og menningarútgjöld almennings.

# 1. Af hverju að leggja áherslu á verðmætasköpun menningar og skapandi greina?

„Maður er manns gaman“ segir í Hávamálum. Máltækið lýsir menningu þar sem mannleg samskipti eru talin vera ein helsta forsenda hamingjunnar. Menning er hins vegar afar breitt hugtak sem tekur á mjög mörgum þáttum sem verða aldrei tæmandi taldir.<sup>1</sup>

Menningin og sköpun eru í eðli sínu óþrjótandi auðlind sem eingöngu takmarkast af hugmyndum mannskepnunnar. Menningin og listsköpunin eru eins og vatnslind sem aldrei þornar upp. Hugmyndaheimur sem er ótakmarkaður og er í raun grunnurinn að sérstöðu greinarinnar og setur vaxtarmöguleika hennar í mjög sérstakt ljós.

Menningin er sameiginleg okkur öllum og við öll leggjum til hennar. Þótt menning sé í eðli sínu sjálfsprottin er hlutverk stjórnvalda í menningu og umgjörð hennar mikilvægt. Slíkt er ekki síst hægt að rekja til þess að menningarstarfsemi býr við svokallaðan markaðsbrest (e. market failure) sem lýsir sér þannig

**Án stuðnings stjórnvalda mun hinn frjálsi markaður stuðla að fábreyttari menningu en ella.**

---

<sup>1</sup> „UNESCO defines culture as the set of distinctive spiritual, material, intellectual and emotional features of society or a social group, that encompasses, not only art and literature, but lifestyles, ways of living together, value systems, traditions and beliefs“, sjá <https://unstats.un.org/unsd/statcom/doc10/Bg-FCS-e.pdf>

að án aðkomu stjórnvalda verður einfaldlega til minna af menningarstarfsemi og sköpun. Þetta getur komið ýmsum spánskt fyrir sjónir en er engu að síður niðurstaða hagfræðinnar. Án stuðnings stjórnvalda mun hinn frjálsi markaður stuðla að fábreyttari menningu en ella. Markaðsbrestir réttlæta því inngrip stjórnvalda.

Þetta skýrist af öðru hagfræðilegu hugtaki sem kallast jákvæð ytri áhrif (e. positive externality). Sé markaðurinn látinn óáreittur verður til minni og einsleitari menning en annars þar sem markaðsaðilar eiga erfitt með að taka tillit til jákvæðra ytri áhrifa af menningarstarfsemi sinni, s.s. á samfélagið í heild sinni eða á aðra einstaklinga. Verðmætasköpun og ábati menningarstarfsemi nær því út fyrir ábata þess aðila sem stendur að starfseminni.

Þess vegna hafa stjórnvöld mikilvægu hlutverki að gegna í menningarstarfsemi. Það er því bæði skynsamlegt og hagkvæmt að styðja við hana. Sé stuðst við hugmyndaheim hagfræðinnar þá einfaldlega „borgar það sig“ að verja opinberum stuðningi til menningarstarfsemi.

### Áhrif menningar

Menningarhagfræði hefur fest sig í sessi sem eitt mest spennandi svið hagfræðinnar. Stjórnvöld um allan heim hafa fyrir all löngu áttað sig á mikilvægi menningar, ekki eingöngu fyrir einstaklinginn og mannleg samfélög heldur einnig fyrir hagkerfið. Menning kallar ekki aðeins fram hughrif, samkennd og tilfinningar heldur einnig atvinnusköpun, umsvif og skatttekjur.

Menningarstarfsemi og skapandi greinar hafa bæði bein og óbein áhrif á hagkerfið. Hin beinu áhrif eru sá virðisauki sem myndast í greinunum sjálfum en óbeinu áhrifin eru sá virðisauki sem

myndast í tengdum atvinnuvegum, s.s. þeim sem sjá skapandi greinum og menningarstarfsemi fyrir aðföngum og þjónustu eða vinna úr afurðum þeirra.

Þá hefur slík starfsemi jafnframt óneitanleg afleidd áhrif á aðra starfsemi hagkerfisins og stuðlar að enn frekari verðmætasköpun og umsvifum á öðrum sviðum, s.s. í ferðaþjónustu, öðrum þjónustumörkuðum, alþjóðaviðskiptum, byggðaþróun, nýsköpun og frumkvöðlastarfsemi. Þá geta menningarstarfsemi og skapandi greinar jafnframt haft áhrif á þróun nýrra vara og þjónustu og jafnvel uppfinningar og tækni og þannig aukið framleiðni og samkeppnishæfni landsins.

Menning og skapandi greinar hafa einnig áhrif á velferð fólks, hamingju, samfélagsþátttöku, samheldni, fjölbreytileika og jafnvel lýðræði að ógleymdum hinum samfélagslegu áhrifum menningar og skapandi greina á virðismat, jafnrétti, sjálfsmynd og gildi samfélaga. Í þessu felst svokallað áhrifavald (e. soft power) menningar og skapandi greina að ógleymdum hinum mikilvægu áhrifum menningar og skapandi greina á tungumálið. Íslenskan er undirstaða menningar héraendis og verður þetta tvennt ekki skilið að.

Því er mjög mikilvægt að nálgast opinberan stuðning við menningu og skapandi greinar ekki eingöngu sem kostnað heldur einnig sem menningarlegar og félagslegar fjárfestingar. Horfa þarf til mikilvægis og áhrifavalds menningar í allri stefnumörkun stjórnvalda, sér í lagi atvinnu- og fjármálastefnu sem fjárlög hvers árs taka mið af.

Eitt er víst að fátt ber hróður Íslands meira út fyrir landsteinana en menningin okkar. Menning er ein af helstu útflutningsgreinum okkar þegar litið er til þeirra áhrifa sem menning hefur á hagkerfið og aðrar atvinnugreinar.

**Eitt er víst að fátt  
ber hróður Íslands  
meira út fyrir  
landsteinana en  
menningin okkar.**

## Mat OECD

Innan Efnahags- og framfarastofnunarinnar (OECD) hefur verið unnin margskonar kortlagning og greining á hlutverki og möguleikum menningar og skapandi greina.

Samkvæmt OECD voru að meðaltali 7% allra fyrirtækja innan OECD ríkjanna með starfsemi á sviðum menningar og skapandi greina árið 2020.<sup>2</sup> Um 5% af öllum störfum innan OECD ríkja tengjast menningu og skapandi greinum með einum eða öðrum hætti og á sumum svæðum er þetta hlutfall um 10%. Innan Evrópusambandsins er hlutfallið um 7,5%.<sup>3</sup>

Hérlandis er þetta hlutfall hærra, eða allt að 16%, sé það starfsfólk talið með sem vinnur annaðhvort innan skapandi geirans eða við sköpun í öðrum geirum.<sup>4</sup>

OECD telur að fyrir utan að vera hagfræðilega skynsamlegar þá stuðli menning og skapandi greinar að aukinni hamingju, heilbrigði og innhaldsríkara lífi.

Það séu vaxandi vísbendingar um að aukin menningarpátttaka hafi jákvæð áhrif á vellíðan og heilsu auk þess að hvetja til félagslegrar samheldni með því að styðja aðlögun jaðarhópa. Þá eykur menning einnig aðdráttarafl áfangastaða til að búa á, heimsækja og fjárfesta í.

---

<sup>2</sup> Sjá þetta og annað í þessum kafla nánar hér: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/991bb520-en.pdf?expires=1695387549&id=id&accname=guest&checksum=693D861E763850808C2F7313ABC1DDA4>

<sup>3</sup> Sjá hér: <https://ec.europa.eu/newsroom/growth/items/48900>

<sup>4</sup> Sjá hér: „In 2022, total creative employment accounted for 33,293 people, 15.9% per cent of the total workforce. Total creative employment is evenly spread across the creative industries themselves, with 18,565 people employed directly, and 14,728 creatives working in other industries“, <https://www.bifrost.is/media/1/vidauki-3-skilgreiningar-a-menningu-og-skapandi-greinum.pdf>

## Sameiningarafl menningar

Menning er hluti af sjálfsmynd sérhverrar þjóðar og mikilvægi hennar verður seint ofmetið. Í gegnum menningu og sköpun virkjast jafnframt sameiningarafl sem brýtur niður aðgreiningu milli fólks og jafnvel þjóða. Þá á menningin augljósan þátt í að varðveita tungumál og sögu þjóða.

Að mati OECD eru störf í menningu og skapandi greinum sérstaklega vel til þess fallin að búa fólk undir að mæta þeim áskorunum og breytingum sem eru að verða á atvinnumarkaði framtíðarinnar. Í því sambandi nægir að nefna gervigreind, sýndarveruleika og sjálfvirknivæðingu, fólksfjölgun og öldrun þjóða, stöðu tungumála, höfundaréttar og samfélagsmiðla, upplýsingaóreiðu og loftlagsvá. Nýverið gekk öll heimsbyggðin í gegnum heimsfaraldur sem að sjálfsögðu hafði gríðarleg áhrif á starfsemi menningar og skapandi greina.

Ástæðan fyrir því að menning og skapandi greinar skipta enn meira máli en áður er að þær skapa ný störf í breyttu umhverfi þar sem aðrar atvinnugreinar gera það ekki endilega með sama hætti. Það er eðli menningar og skapandi greina að taka mið af breyttri tækni og breyttum tíðaranda. Í þessum geirum sameinast kraftar ólíkra einstaklinga og atvinnugreina. Skapandi greinar skapa tækifæri til betri lífskjara, aukinnar samkeppnishæfni þjóða og betri mannlegra samskipta. Tengsl hagsældar og lífskjara við menningu og sköpun eru jafnframt mikilvæg. Vísbendingar eru um að þar sem menningin er álitin vera opin og lifandi er áhugi erlendra fjárfesta á landinu meiri en ella.<sup>5</sup>

**Í gegnum menningu og sköpun virkjast jafnframt sameiningarafl sem brýtur niður aðgreiningu milli fólks og jafnvel þjóða.**

---

<sup>5</sup> Sjá m.a. <https://www.globaltrends.com/2014/12/01/can-a-nation-s-culture-drive-competitiveness/>



Það land sem vinnur best úr þeim breytingum sem nú standa yfir skapar þegnum sínum góð lífkjör í framtíðinni. Margar þjóðir munu fara þessa leið en fyrir Ísland er hér einstakt tækifæri þar sem hér eru góðar undirstöður. Því er mikilvægt að byggja á því sem vel er gert en jafnframt huga að hinu sem betur mætti fara.

Auk þess munu auknar rannsóknir og aðgerðir á sviði skapandi greina færa okkur hratt fram á við.

### Markmið skýrslunnar

Í þessari skýrslu munum við því m.a. skoða af hverju það borgar sig að styðja við menningu og skapandi greinar og hvað hið opinbera gerir nú þegar í þeim efnum og hvað gera má til að styðja enn frekar við menningarstarfsemi og skapandi greinar. Við greinum hvaða tölulegu gögn liggja nú þegar fyrir en mikilvægt er að hafa í huga hvað hefur áunnist á síðustu árum og líta út fyrir landsteinana í þeim efnum. Hlutdeild og framlag menningar og skapandi greina í íslensku hagkerfi verður greint út frá tölum sem nú liggja fyrir.

Í skýrslunni eru þó einnig lögð drög að fleiri hagrænum mælikvörðum um menningu og skapandi greinum en sem stendur birtir Hagstofan fimm slíka menningarvísa. Í því sambandi var Hagstofan beðin í tengslum við þessa skýrsluvinnu að vinna tölur úr þeim atvinnuflokkum sem núna eru ekki aðgreindir í svokölluðu framleiðsluuppgjöri, þar með talið hlutfall af landsframleiðslu og vinnsluvirði, en tilheyra engu að síður menningu og skapandi greinum.

Mjög mikilvægt er að styðjast við hlutlæga mælikvarða og atvinnugreinaflokkun þessarar starfsemi svo ekki sé verið að finna upp hjólið við sérhverja úttekt á þessum málum eða að

verið sé að reyna að taka tillit til einstakra fyrirtækja sem eru öflug á hverjum tíma.

Skýrsluhöfundur vonast með því til þess að þá verði auðveldara að fylgjast með þróun helstu hagtalna er varða menningu og skapandi greinar þar sem þær ættu að vera samanburðarhæfar á milli úttekta.

Rétt er þó að taka fram að ýmislegt hefur verið rannsakað og skrifað um menningu og skapandi greinar og hagræn áhrif þeirra. Hér er ekki hugmyndin að endurtaka það heldur að nálgast umfjöllunarefnið frá hagnýtu sjónarhorni sem getur nýst stjórnvöldum í að ráðast í aðgerðir fljótt og örugglega. Tillögur skýrslunnar taka því mið af því.

---

**Íslensk stjórnvöld eiga að tryggja öflugan stuðning við menningarstarfsemi og skapandi greinar þar sem þær stuðla ekki eingöngu að bættu mannlegu samfélagi heldur einnig að meiri verðmætasköpun fyrir þjóðarbúið í heild sinni.**

---

## Hvað flokkast innan mengis skapandi greina?

Til eru margar skilgreiningar á hvað telst til menningar og skapandi greina. Þegar litið er til alþjóðlegra skilgreininga greinir helst á hvort hugbúnaðargerð sé flokkuð með skapandi greinum eða ekki. Í núverandi menningarvísun Hagstofu Íslands er stuðst við skilgreiningu Eurostat þar sem einungis sá hluti hugbúnaðargerðar sem telst til tölvuleikjagerðar er talinn vera hluti af skapandi greinum.

Að mati skýrsluhöfundar má þó færa rök fyrir því að öll hugbúnaðargerð tilheyri skapandi greinum og ekki eingöngu tölvuleikjagerð. Hugbúnaðargerð er í eðli sínu skapandi grein sem byggir m.a. á hugviti, nýsköpun og sköpunargáfu. Því leggur skýrsluhöfundur til að það verði hér með gert og að það verði einnig látið ná til þeirra menningarvísna sem Hagstofan hefur nú þegar gefið út.

Slíkt væri í samræmi við skilgreiningar OECD á skapandi greinum. Þá hafa einstök ríki einnig ekki takmarkað hugbúnaðargerð við tölvuleikjajöðnaðinn í skilgreiningum sínum á skapandi greinum og mætti þar t.d. nefna Bretland, Ástralíu og að hluta til Þýskaland. NESTA (National Endowment for Science, Technology and the Arts) í Bretlandi álitur einnig mikilvægt að hugbúnaðargerðin sé hluti af skapandi greinum.

Þá má nefna það að Samtök iðnaðarins hafa talað um svokallaðan „hugverkaiðnað“ þar sem hugbúnaðargerðin er svo sannarlega undir þótt þar undir sé einnig starfsemi sem myndi ekki teljast til skapandi greina í skilningi þessarar skýrslu.

Því er rétt að undirstrika að sú hugbúnaðargerð sem hér er lagt til að tilheyri skapandi greinum nær ekki til tölvuráðgjafar, reksturs tölvukerfa, gagnavinnslu og hýsingar, vefgátta, kerfisleigu, ráðgjafarstarfsemi á sviði upplýsingatækni, s.s. skipulags og hönnunar tölvukerfa sem samþætta tölvur, hugbúnað og samskiptatækni og þjónustu sem getur innifalið tengda þjálfun og lagfæringar eftir tölvuhrun, uppsetningar á einkatölvum og þjónustu við uppsetningu hugbúnaðar. Þessi ofangreinda starfsemi yrði eftir sem áður fyrir utan hina svokölluðu skilgreiningu á skapandi greinum.

Í atvinnugreinaflokkun Hagstofu Íslands er hins vegar sú hugbúnaðargerð sem hér er lagt til að tilheyri skapandi greinum, með sérstakt ÍSAT2008 númer, og er því auðvelt að taka tillit til hennar í mati á umsvifum menningar og skapandi greina.

Þetta er ekki síst lagt til svo hægt sé að bera saman þróun hagstærða milli tímabila með hlutlægum hætti.

## 2. Aðgerðir og stuðningur stjórnvalda

Mikilvægur þáttur í framleiðslu á menningarafurðum og skapandi greinum er beinn opinber stuðningur. Fram kemur í menningarstefnu stjórnvalda frá árinu 2013 að það sé hlutverk þeirra að skapa skilyrði fyrir fjölbreytni, sköpun og frumkvæði á sviði lista og menningararfs.<sup>6</sup>

Í því skyni er brýnt að gætt sé að svokallaðri armslengd (e. arm's length principle) sem felur í sér að stjórnmalafólk taki ekki beinar ákvarðanir um það hvernig styrkjum og stuðningi er varið heldur sé það á forræði fagfólks eða annarra jafningja.

Umfangsmikil menningarstarfsemi er rekin af hinu opinbera eða studd fjárhagslega úr opinberum sjóðum. Nægir þar að nefna Þjóðleikhúsið, Borgarleikhúsið, Ríkisútvarpið, Hörpu, Sinfóníuhljómsveit Íslands, Íslenska dansflokkinn og Kvikmyndamiðstöð Íslands auk fjölmargra safna og menningarstofnana, s.s. Minjastofnun Íslands og Árnastofnun, fjölmarga sjóði, styrktarsamninga og listamannalaun svo eitthvað sé nefnt.

Skýrsluhöfundur ákvað í þessu samhengi að undanskilja framlög til íþróttamála en víðast hvar teljast íþróttir einnig til menningar. Íþróttir eru umfangsmeiri hérlendis en víðast í nágrannalöndunum og þær skila umtalsverðu til landsframleiðslunnar.

---

<sup>6</sup> Sjá: <https://www.althingi.is/altext/141/s/1149.html>

## Útgjöld ríkisins

Í fjárlögum 2023 var skipting útgjalda til menningarmála og fjölmiðlunar eftirfarandi:<sup>7</sup>



Framlög þessi ná yfir opinberar stofnanir á sviðum lista og menningar og fjárveitingar sem úthlutað er í gegnum lögbundna sjóði og ýmsa starfsemi sem er á höndum ríkis, sveitarfélaga, sjálfseignastofnana og annarra aðila. Þess má geta að af 5,8 milljarða kr. framlagi til fjölmiðlunar árið 2023 renna 5,4 milljarðar kr. til Ríkisútvarpsins. Sem dæmi um framlög til stærri menningarsjóða má nefna á fjárlögum 2023:

- Kvikmyndasjóðir: 1.139 m.kr.
- Sviðlistasjóður: 161 m.kr
- Tónlistarsjóður: 66 m.kr
- Barnamenningarsjóður: 100 m.kr.
- Hönnunarsjóður: 80 m.kr.

<sup>7</sup> Tölur hér miðast við fylgirit fjárlagafrumvarps 2023.

- Myndlistarsjóður: 77 m.kr.
- Bókasafnasjóður: 24 m.kr.
- Bókasafnssjóður höfunda: 189 m.kr.

### Skapandi Ísland

Markaðsverkefnið Skapandi Ísland hófst í ágúst 2021 og er áætlaður kostnaður vegna þess um 90 milljónir kr. á ári. Íslandsstofa lagði til helming þeirrar fjárhæðar en þáverandi mennta- og menningarmálaráðuneyti, atvinnu- og nýsköpunarráðuneyti og utanríkisráðuneytið hinn helminginn.

Verkefninu er ætlað að efla vitund um íslenskar listir og skapandi greinar á erlendum mörkuðum, auka þekkingu alþjóðlegs fagfólks á listum og skapandi greinum hér á landi og styðja við útflutning íslenskra listamanna og hins skapandi geira. Skapandi Ísland er samstarfsverkefni Íslandsstofu og stjórnvalda og unnið í samstarfi við miðstöðvar listgreina og fagfólks innan greinanna.

### Listamannalaun

Starfslaun listamanna eru ætluð sjálfstætt starfandi hönnuðum, myndlistarfólki, rithöfundum, sviðslistafólki, tónlistarflytjendum og tónskáldum. Árið 2023 sóttu 1.083 um starfslaun en 236 fengu úthlutað. Árangurshlutfallið var því um 22%. Heildarframlag stjórnvalda vegna starfslauna listamanna nam um 846 milljónum kr. árið 2023.

Starfslaun listamanna voru 507.500 kr. á mánuði samkvæmt fjárlögum 2023 en um verktakagreiðslur er að ræða sem listamenn þurfa sjálfir að standa skil á opinberum gjöldum og lífeyrisgreiðslum vegna. Listamannalaun fyrir árið 2024 eru 538.000 kr. Til samanburðar er reiknað endurgjald Skattsins fyrir listamenn hærra en listamannalaunin, eða frá 628.000 kr.

**Heildarframlag til listamannalauna nam um 846 milljónum kr. árið 2023.**

Nýverið var lagt fram stjórnarfrumvarp í samráðsgátt stjórnvalda um breytingu á lögum um listamannalaun. Með frumvarpinu er lögð til breyting á lögum um listamannalaun sem miðar að því að stofna þrjá nýja launasjóði og fjölga þeim mánaðarlegu starfslaunum sem koma til úthlutunar.

Með frumvarpinu sætir listamannalaunakerfið endurskoðun í fyrsta skipti frá setningu laganna árið 2009.

Í fyrsta lagi fela breytingarnar í sér stofnun þriggja nýrra launasjóða sem starfslaun eru veitt úr. Einn þeirra er sérgreindur sjóður fyrir kvikmyndahöfunda, þ.e. leikstjóra og handritshöfunda. Hinir tveir eru þverfaglegir sjóðir, annars vegar sjóður að nafni Vöxtur, sem ætlaður er ungum og upprennandi listamönnum, hins vegar sjóður að nafni Vegsemd, fyrir listamenn 67 ára og eldri, sem varið hafa starfsævi sinni í þágu listarinnar.

Í öðru lagi er þeim mánaðarlegu starfslaunum sem árlega koma til úthlutunar í kerfinu fjölgað úr 1.600 í 2.850, eða um samtals 1.250 mánaðarlaun. Af fjölguninni renna 500 mánuðir til hinna nýju sjóða en hinir 750 dreifast á milli þeirra sjóða sem fyrir voru. Dreifingin sem lögð er til með frumvarpinu byggist á fyrirkomulaginu eins og það er í gildandi lögum að teknu tilliti til tölfræðilegra upplýsinga frá Rannís um fjölda umsókna um listamannalaun úr hverjum sjóði, og hlutfall árangurs þeirra umsókna, á undanförunum 10 árum.

Með frumvarpinu er ætlunin að auka veg listsköpunar í landinu og bæta hag þeirra sem leggja listina fyrir sig. Með tilkomu nýs sérgreinds sjóðs kvikmyndahöfunda eykst fjölbreytni þeirrar listaflóru sem nýtur opinbers stuðnings um starfslaunakerfið eins og segir í frumvarpinu.

Um heiðurslaun listamanna gilda sérlög og nema samkvæmt ákvörðun Alþingis um 92 milljónum kr. og fá 25 listamenn þau

árlega. Þeir einir geta notið heiðurslauna sem hafa varið starfsævi sinni eða verulegum hluta hennar til liststarfa eða skarað fram úr við listsköpun sína eða ef störf þeirra að listum hafa skilað miklum árangri á Íslandi eða á alþjóðavettvangi. Heiðurslaun listamanna eru veitt listamanni að fullu til sjötíu ára aldurs og skulu vera þau sömu og starfslaun listamanna eru á hverjum tíma. Eftir sjötugt verði þau 80% af starfslaunum.

### Hvatar og ívilnanir

Þá hefur hið opinbera einnig innleitt ýmsa fjárhagslega hvata og ívilnanir fyrir skapandi greinar og menningarstarfsemi og má þar nefna endurgreiðslukerfi vegna kvikmyndagerðar og bókaútgáfu á íslensku, skattafrádrátt vegna rannsóknar- og þróunarverkefna og annarra skattabreytinga, t.d. skattaafslætti.

Innan menningar- og viðskiptaráðuneytis er verið að kanna leiðir til þess að auka stuðning almennings og fyrirtækja við listsköpun og menningarstarfsemi í landinu umfram það sem nú er.

Árið 2021 voru sett lög um félög til almannaheilla, nr. 110/2021, sem heimila lögaðilum sem uppfylla tiltekin skilyrði að sækja um skráningu á almannaheillaskrá Skattsins. Almennt er um að ræða félög sem eru óhagnaðardrifin og starfrækt í þeim tilgangi að efla málefni til almannaheilla. Með lögnum hefur verið sköpuð leið fyrir skattskylda aðila til að styrkja margvíslega starfsemi, svo sem mannúðar- og líknarstarfsemi, vísindaleg rannsóknaverkefni og æskulýðs- og menningarmálstarfsemi. Heimilaður hefur verið frádráttur frá skattskyldum tekjum þeim til handa sem færir félagi á almannaheillaskrá gjöf eða innir af hendi framlag til þess. Hér er kostur til að styðja m.a. við listir án beinnar milligöngu hins opinbera.



Sé litið til þeirra upplýsinga sem eru fyrirliggjandi í ráðuneytinu þá reiknast hlutfallslegt framlag til lista á grundvelli skattahagræðis laganna fremur lágt en félög sem tengjast menningarstarfsemi eru fá á almannaheillaskrá Skattsins. Þýðingarmikið er að vekja frekari athygli á þessari leið þannig að hún geti nýst betur.

Úrræði laga nr. 110/2021 gerir ríkar kröfur til móttökuaðila fjár og má þar nefna að aðili verður að hafa félagsstjórn, halda aðalfundi o.fl. Starfsemi á sviði lista og menningar er fjölbreytt og gerir ólíkar kröfur m.a. til umfangs og fjármagns. Það hentar því ekki öllum sem þurfa stuðning til starfsemi sinnar að fara þá leið sem í boði er. Slíkt getur verið of þungt í vöfum í ljósi þeirrar starfsemi sem um ræðir.

Verið er að kanna hvort mögulegt sé að skapa nýja og greiðari leið fyrir einstaklinga og lögaðila til að styðja við listsköpun- og liststarfsemi einstaklinga og hópa. Við þá vinnu hefur verið horft til einföldunar á skattafrádráttarleiðinni. Hægt er að hugsa sér að sjálfstætt starfandi listamaður eða listhópur gæti aflað ákveðinnar fjárhæðar hjá einstaklingum og lögaðilum sem nyttu þá frádráttar frá skattskyldum tekjum upp að tilgreindri fjárhæð. Skilyrði fyrir móttöku styrks væri skráning móttökuaðila á sérstakri skrá hjá Skattinum en einnig að hann gefi út fullgilda kvittun og haldi bókhald. Móttakandi þarf að skila upplýsingum um móttekin framlög ársins til Skattsins og á grundvelli þeirra gagnaskila verður frádráttur áritaður á framtöl styrktaraðila.

### Endurgreiðslur til framleiðenda

Stjórnvöld hafa komið á endurgreiðslufyrirkomulagi vegna framleiðslukostnaðar kvikmyndagerðar, hljóðritunar og bókaútgáfu.

Endurgreiðsla vegna framleiðslukostnaðar kvikmynda á Íslandi var nýverið hækkuð úr 25% og í 35% fyrir stærri verkefni. Gert var ráð fyrir í fjárlögum ársins 2023 að um 5,7 milljarðar kr. færu í þessar endurgreiðslur en sú upphæð hækkaði um 4 milljarða kr. milli umræðna við fjárlagavinnu Alþingis.

Samkvæmt upplýsingum frá Kvikmyndamiðstöð Íslands námu hins vegar endurgreiðslur vegna kvikmyndagerðar einungis um 2,9 milljörðum króna á árinu 2023.<sup>8</sup>

Verkefnið True Detective sem er stærsta kvikmyndaverkefni sem staðið hefur verið fyrir héraendis hafði í upphafi þessa árs ekki fengið endurgreiðslu, en tókum vegna þess lauk á árinu 2023. Velta vegna þess verkefnis er þó þegar framkomin í hagkerfinu og að fullu greidd af erlendum aðilum. Unnið er að uppgjöri verkefnisins og endurgreiðslan verður gerð upp þegar fjárhagsuppgjör og umsókn um útborgun liggur fyrir.

Verkefni sem nutu endurgreiðslu árið 2023 voru 87 og velta þeirra héraendis nam 11,2 milljörðum króna. Gjalddeyristekjur vegna erlendar fjármögnunar þeirra numu 4,3 milljörðum<sup>9</sup>.

Sé litið til ársins 2022 þá var fjöldi styrkþega 42 og var úthlutað fjárhæð um 1,5 milljarður kr.

Mikilvægt er að hafa í huga að eðli málsins samkvæmt koma hér alltaf meiri tekjur inn í hagkerfið en útgjöld sem fara úr ríkiskassanum með endurgreiðslunum. Nýleg úttekt á vegum menningar- og viðskiptaráðuneytis leiðir í ljós að 86% útgjaldanna hefðu ekki átt sér stað á Íslandi ef ekkert endurgreiðslukerfi væri

---

<sup>8</sup> Sjá: <https://www.kvikmyndamidstod.is/frettir/2-9-milljardar-i-endurgreidslur-vegna-kvikmyndagerdar-a-arinu-2023>

<sup>9</sup> Sjá nánar hér: <https://www.kvikmyndamidstod.is/frettir/2-9-milljardar-i-endurgreidslur-vegna-kvikmyndagerdar-a-arinu-2023>

fyrir hendi.<sup>10</sup> Einnig er ljóst að í verkefnum sem eru tekin hér á landi fela í sér margvíslega landkynningu ásamt því að efla kunnáttu og getu innan menningar og skapandi greina á Íslandi.

Áætluð framlög í endurgreiðslur vegna kvikmyndagerðar hérlendis árið 2024 nema 2,5 milljörðum kr.

Nýverið voru kynnt áform CBS að taka upp umfangsmikla sjónvarpsseríu hér á landi undir yfirumsjón Baltasar Kormáks og er hægt að ímynda sér að fyrirkomulag endurgreiðslna eigi vissan þátt í því.

Rétt er að nefna að endurgreiðsla vegna framleiðslukostnaðar kvikmynda heyrir undir menningarráðuneytið þótt þær séu undir málefnasviði nýsköpunar.

Endurgreiðslur vegna hljóðritunar á tónlist námu 39 m.kr. árið 2023. Lög um tímabundnar endurgreiðslur vegna hljóðritunar á tónlist tóku gildi 2016. Markmið laganna var að efla tónlistariðnað á Íslandi með því að veita útgefendum hljóðrita tímabundinn rétt til 25% endurgreiðslu á kostnaði sem fellur til við hljóðritun hér á landi.

Endurgreiðslur vegna bókaútgáfu námu 440 milljónum kr. árið 2023 en sú tala er meðtalin í menningarsjóðum hér að ofan. Um er að ræða tímabundinn stuðning við útgáfu bóka á íslensku og eiga útgefendur rétt á endurgreiðslu fyrir 25% af útgáfukostnaði. Ekki er um samkeppnissjóð að ræða heldur fá allar umsóknir sem uppfylla viðmið um endurgreiðslu 25% af kostnaði, alls 770 umsóknir á liðnu ári.

**3,4 milljarðar kr.**

**Endurgreiðslur  
framleiðslukostnaðar, 2023.**

---

<sup>10</sup> Sjá [https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar--og-vidskiptaraduneytid/Efnahagsleg%20%20a1hrif%20endurgrei%3%b0slukerfis%20%20ad%20kvikmyndager%3%b0%20%20a1%20%20%20%20%20Copy%20\(1\).pdf](https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar--og-vidskiptaraduneytid/Efnahagsleg%20%20a1hrif%20endurgrei%3%b0slukerfis%20%20ad%20kvikmyndager%3%b0%20%20a1%20%20%20%20%20Copy%20(1).pdf)

## Endurgreiðslur vegna rannsókna og þróunar

Þessu til viðbótar standa stjórnvöld einnig fyrir umfangsmiklum endurgreiðslum vegna kostnaðar fyrirtækja vegna rannsókna og þróunar en þær greiðslur heyra undir háskóla-, iðnaðar- og nýsköpunarráðuneytið. Að mati skýrsluhöfundar telst sá stuðningur sem opinber stuðningur til skapandi greina og fellur undir umfjöllunarefni skýrslunnar.

Því sjónarmiði til stuðnings má benda á að markmið laga um stuðning við nýsköpunarfyrirtæki, nr. 152/2009, er „að efla rannsóknir og þróunarstarf og bæta samkeppnisskilyrði nýsköpunarfyrirtækja með því að veita þeim stuðning vegna nýsköpunarverkefna.“ Samkvæmt greinargerð með frumvarpi að lögnum eiga endurgreiðslurnar að vera „hvati fyrir nýsköpun og þróun í bæði nýjum og rótgrónum fyrirtækjum“ sem hlotið hafa staðfestingu sem slík hjá Rannís. Skilyrði fyrir styrkjum til verkefna er m.a. að þau „hafi að geyma *nýja* þekkingu, þjónustu, vöru eða tækni...“<sup>11</sup>

Markmið stjórnvalda með slíkum stuðningi er „að stuðla að verðmætaaukningu í íslenskum þjóðarbúskap með sköpun *nýrra* atvinnutækifæra og fjölgun starfa sem *ella hefðu ekki orðið til*. Sú verðmætasköpun mun án efa leiða til aukinna skatttekna, bæði beinna og óbeinna, til allrar framtíðar.“

Þegar er litið er til skilgreininga á því hvað telst til rannsókna og þróunar í reglugerð um stuðning við nýsköpunarfyrirtæki kemur í ljós að rannsóknir eru skilgreindar sem „skipulegar

---

<sup>11</sup> Leturbreytingar í þessum kafla eru skýrsluhöfundar.

rannsóknir eða veigamiklar athuganir sem hafa að markmiði að stuðla að *nýrri* þekkingu og færni við að þróa *nýjar* vörur, ferla eða þjónustu eða leiða til verulegra umbóta á þeim vörum, ferlum eða þjónustu sem þegar er til staðar. Þær felast í gerð íhluta í flókin kerfi, og geta falið í sér *smíði frumgerða* í rannsóknarstofuumhverfi eða umhverfi með viðmótshermun á fyrirbyggjandi kerfum og einnig tilraunaverkefnum, þegar nauðsyn krefur vegna rannsókna og þá einkum vegna almennrar staðfestingar á tækni.<sup>12</sup>

Þegar kemur að skilgreiningu reglugerðarinnar á *þróun* þá segir að þróun sé „öflun, sameining, mótun og notkun á fyrirbyggjandi vísindalegri, tæknilegri, viðskiptalegri og annarri hagnýtri þekkingu og kunnáttu í því skyni að þróa *nýjar* eða endurbættar vörur, verkferla eða þjónustu. Þetta getur m.a. einnig tekið til starfsemi sem miðar að skilgreiningu á hugmynd, áætlanagerð og skrásetningu *nýrra* vara, verkferla eða þjónustu. Þróun getur falist í *hönnun frumgerðar*, gerð sýnisútgáfu, framkvæmd tilraunaverkefnis, prófunum og að *sannreyna nýjar* eða endurbættar vörur, verkferla eða þjónustu í umhverfi sem er einkennandi fyrir raunveruleg vinnsluskilyrði þar sem aðalmarkmiðið er að gera frekari tæknilegar endurbætur á ófullmótuðum vörum, verkferlum eða þjónustu.“

Mörkin milli sköpunar og nýsköpunar geta verið óljós en hins vegar er sköpun (e. creativity) stundum tengd *nýjum* hugmyndum

---

<sup>12</sup> Sjá <https://island.is/reglugerdir/nr/0758-2011>.

á meðan nýsköpun getur verið meira tengd *útfærslu* á þessum hugmyndum sem síðan skapa virði og verðmæti.<sup>13</sup>

Forsenda opinbers stuðnings í endurgreiðslunum er einmitt m.a. „ný þekking“, „ný færni“, „ný hönnun“ og/eða „ný tækni“ og er þess vegna nátengd sköpun og skapandi greinum (*„the innovation economy is a cultural project“*<sup>14</sup>) og heyrir því óneitanlega undir umfjöllunarefni þessarar skýrslu að mati höfundar. Þá er rétt að minnast í þessu sambandi á áherslur sumra hagsmunaaðila, s.s. Samtaka iðnaðarins, um að tala sérstaklega um hinn skapandi iðnað.

Hins vegar er einnig gagnlegt að hafa í huga skilgreiningu Höllu Helgadóttur á skapandi greinum sem er á þá leið að „menning og skapandi greinar er samheiti yfir listir, sköpun, hugverk, menningu, atvinnu- og viðskiptalíf sem af þeim skapast.“<sup>15</sup>

OECD hefur fjallað um skilgreiningu á skapandi greinum og samspil þeirra við rannsóknir og þróun. Í þeirri umfjöllun kemur fram að menningar- og skapandi geirar (e. CCS - cultural and creative sectors) geti fengið fjárhagslegan stuðning gegnum skattaívilnanir sem miða að viðtækari stefnumiðum. Stjórnvöld víða um heim hafi þróað skattaívilnunarkerfi til þess að styðja við lítil og meðalstór fyrirtæki og nýsköpun sem fyrirtæki í menningu og skapandi geirum geti notið góðs af. Af 41 landi sem fjallað er um í greiningu OECD á fyrirkomulagi stuðnings

---

<sup>13</sup> Sjá m.a. [https://www.weforum.org/agenda/2015/01/whats-the-difference-between-creativity-and-innovation/?DAG=3&qad\\_source=1&qclid=EAlalQobChMI8oq10lDpggMVgJKDBx31JQM9EAMYASAAEgJm0fD\\_BwE](https://www.weforum.org/agenda/2015/01/whats-the-difference-between-creativity-and-innovation/?DAG=3&qad_source=1&qclid=EAlalQobChMI8oq10lDpggMVgJKDBx31JQM9EAMYASAAEgJm0fD_BwE) og <https://www.businessnewsdaily.com/6848-creativity-vs-innovation.html>

<sup>14</sup> Sjá nánar á bls. 21 hér <https://www.bifrost.is/media/1/vidauki-3-skilgreiningar-a-menningu-og-skapandi-greinum.pdf>

<sup>15</sup> Halla Helgadóttir. (2020, 22. janúar). „Hvað er fólk eiginlega að pæla“–Af hugviti, listum og skapandi greinum. Sjá <https://www.visir.is/g/20201431612d>

við rannsóknir og þróun séu 23 lönd sem líti á rannsóknar- og þróunarkostnað í listum og hugvísindum sem styrkhæf útgjöld.<sup>16</sup>

Rétt er þó að hafa í huga að í alþjóðlegum samanburði getur umræddur stuðningur vegna rannsókna og þróunar fyrirtækja verið fyrir utan slíkan samanburð.

Í fjárlögum 2023 var gengið út frá því að endurgreiðslur vegna rannsókna og þróunar yrðu 13 milljarðar kr. Endurgreiðsluhlutfallið er 35% í tilviki lítilla og meðalstórra fyrirtækja, en 25% í tilviki stórra fyrirtækja. Hámark skattafrádráttar er 385 milljónir kr. hjá litlum og meðalstórum fyrirtækjum og 275 milljónir kr. hjá stórum fyrirtækjum. Efnahags- og framfarastofnunin (OECD) hefur unnið úttekt á stuðningskerfi við nýsköpunarfyrirtæki<sup>17</sup> samkvæmt lögum nr. 152/2009. Í framhaldi af þeim niðurstöðum verður

**13 milljarðar kr.**

Endurgreiðslur vegna R&D

2023

---

**Séu framlög á fjárlögum, endurgreiðslur vegna framleiðslukostnaðar og endurgreiðslur til fyrirtækja vegna rannsókna og þróunar tekið saman, nam stuðningur ríkisins við menningu og skapandi greinar alls um 42 milljörðum kr. árið 2023.**

**Um 30% þeirrar fjárhæðar er vegna endurgreiðslna vegna rannsókna og þróunar.**

---

<sup>16</sup> Sjá nánar <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/29f05369-en/index.html?itemId=/content/component/29f05369-en#section-d1e27165>. OECD segir jafnframt um þessi mál að "R&D comprise creative and systematic work undertaken in order to increase the stock of knowledge - including knowledge of humankind, culture and society - and to devise new applications of available knowledge", sjá nánar <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/9789264239012-en.pdf?expires=1701188599&id=id&accname=guest&checksum=6EEB1ECE6B08AB74586D4A534CF5D233>

<sup>17</sup> Sjá nánar: <https://www.oecd.org/economy/surveys/OECD-Iceland-tax-credit-evaluation-2023.pdf>

skoðað hvort ástæða þykir til að gera breytingar á lögnum þ.m.t. hvað varðar framkvæmdina.

### Stefnumótun listgreina

Einnig er rétt að nefna almennan stuðning stjórnvalda við menningarstarfsemi og skapandi greinar en hann hefur aukist jafnt og þétt undanfarin ár. Þá hafa stjórnvöld einnig staðið að umfangsmikilli stefnumótun á sviði menningar og skapandi greina sem hefur stutt við atvinnugreinarnar sem um ræðir. Má þar t.d. nefna tónlistarstefnu fyrir árin 2023-2030, kvikmyndastefnu 2020-2030, myndlistarstefnu til 2030 og stefnumótun hönnunar og arkitektúrs til 2030.

Nýverið kynnti ráðherranefnd um málefni íslenskrar tungu aðgerðaáætlun í málefnum íslenskrar tungu sem miðar að því að styrkja stöðu tungumálsins til framtíðar. Ráðgert er að framlög vegna aðgerðaáætlunarinnar muni nema um 1.365 milljónum kr.

Þá eru miðstöðvar listgreina og innlend og erlend sjóðakerfi hluti af stuðningsnetinu. Ennfremur á Íslandsstofa mikilvægan þátt í stuðningskerfi skapandi greina og veitir ráðgjöf og þjónustu á því sviði.

### Framlög sveitarfélaga til menningarmála

Samkvæmt samantekt sem birt var í tengslum við útgáfu skýrslunnar *Sköpunarkrafturinn - orkugjafi 21. aldar* og inniheldur tillögur undirbúningsstjórnar um stofnun Rannsóknaseturs skapandi greina á Íslandi, námu heildarframlög sveitarfélaga til

**14 milljarðar kr.**  
Framlög sveitarfélaga til menningarmála  
2023



menningarmála um 11,4 milljörðum kr. árið 2019. Það eru tæpir 14 milljarðar kr. á verðlagi ársins 2023.<sup>18</sup>

Þar af nema framlög vegna bókasafna um 3 milljörðum kr., ýmsir styrkir og framlög (m.a. móttframlag sveitarfélaga vegna sóknaráætlanaverkefna) námu tæplega 3 milljörðum kr., framlög til safna um 2 milljörðum kr. og til menningarhúsa og félagsheimila um 1,8 milljörðum kr.

Þó er ljóst að ýmislegt er hægt að bæta í þá tölfræði sem lýtur að menningarstarfsemi og skapandi greinum gagnvart sveitarfélögum.

---

**Samantekið má áætla að opinber stuðningur ríkis og sveitarfélaga við menningu, menningarstofnanir og skapandi greinar sé rúmir 55 milljarðar kr.**

---

---

<sup>18</sup> Sjá nánar hér, <https://www.bifrost.is/media/1/vidauki-5-opinber-utgjold-til-meningarmala-a-sveitarstjornarstigi-1.pdf>

## 4. Hlutdeild menningar og skapandi greina í hagkerfinu

Framlag einstakra atvinnugreina til landsframleiðslu mælir vöxt og viðgang þeirra. Í raun byggist útreikningur á vergri landsframleiðslu á mati á sköpun verðmæta sem ganga kaupum og sölu á markaði. Virðisauka (e. value added) er ætlað að mæla þá verðmætasköpun sem verður til við framleiðslu. Í hagfræði er virðisauki oft reiknaður sem virði framleiðslu að frádregnu virði allra aðfanga sem notuð eru við framleiðsluna að vinnuafli undanskildu.

Verðmætasköpunin, eða virðisaukinn, sem verður til í atvinnurekstri er oft reiknaður sem munurinn á söluverði framleiðslunnar og kostnaði. Einnig er hægt að nálgast virðisaukann sem summu launa og hagnaðar. Hagstofan miðar iðulega við framleiðsluuppgjör þegar virðisaukinn er metinn.

### Landsframleiðsla

Samkvæmt þjóðhagsreikningum Hagstofunnar var svokölluð „menningar-, íþrótt- og tómstundastarfsemi“ árið 2022 um 1,3% af landsframleiðslu<sup>19</sup> en þar af var íþrótt- og tómstundastarfsemi um 0,6%. Hér í þessari flokkun þjóðhagsreikninganna er hins vegar framleiðsla á kvikmyndum, myndböndum og sjónvarpsefni;

---

<sup>19</sup> Landsframleiðslan var um 3.600 milljarðar kr. árið 2022 en fyrir árið 2023 er áætlað að hún verði um 4.200 milljarðar kr.

hljóðupptökur og tónlistarútgáfur; útvarps- og sjónvarps-útsendingar (0,3%) ásamt prentun og fjölföldun upptekins efnis (0,1%) og útgáfustarfsemi (0,2%) ekki flokkuð undir „menningarstarfsemi“ í þeim töflum sem stuðst var við hjá Hagstofunni sem styðst við evrópskt flokkunarkerfi. Þetta hlutfall var árið 2022 samanlagt um 0,6%.

Séu íþróttir og tólmundastarfsemi (0,6%) og veðmalastarfsemi (0,16%) undanskildar í þessum tölum verður hlutfallið um  $0,7\% + 0,6\% = 1,3\%$  sem eru um 47 milljarðar kr. miðað við landsframleiðslu 2022.

Fimm árum áður var hlutfall menningar (án íþróttar og veðmalastarfsemi en með kvikmyndum, sjónvarpi og tónlist ásamt prentun og útgáfustarfsemi) hærra, eða 1,6% af landsframleiðslu, en 10 árum áður var það einnig 1,6%. Þetta hlutfall hefur því verið að lækka sem hlutfall af landsframleiðslu en upphæðirnar, uppreiknaðar á verðlagi 2022, hafa þó næstum tvöfaldast á 10 ára tímabili.

Þá er ljóst að ýmis önnur skapandi framleiðsla og menningarstarfsemi lendir sums staðar í öðrum flokkum þjóðhagsreikninga Hagstofunnar, s.s. ýmis hugbúnaðargerð, ýmis menningartengd smásala, listnám og sérhæfð hönnun svo eitthvað sé nefnt. Sú starfsemi sem telst til menningar og skapandi greina samkvæmt menningarvísunum Hagstofunnar má sjá í viðauka við þessa skýrslu.

Rétt er að nefna að í tölum þjóðhagsreikninga Hagstofunnar vantar jafnframt aðra starfsemi sem telst til menningar og skapandi greina, s.s. starfsemi auglýsinga og arkitekta en starfsemi arkitekta er flokkuð með verkfræðingum og tæknilegum prófunum og greiningum (samanlagt 1,3% árið 2022) og auglýsingastarfsemi er flokkuð með markaðsrannsóknnum (samanlagt 0,2% árið 2022). En að sama skapi þá telst hluti af

Þessari starfsemi hins vegar ekki til menningar og skapandi greina.

Við gerð þessarar skýrslu var því beðið um aðstoð Hagstofunnar þar sem fundnar voru helstu hagtölur og -stærðir þeirrar starfsemi sem teljast til þeirra flokka sem menningarvísar Hagstofunnar ná til en voru ekki aðgreindir sérstaklega frá annarri starfsemi sem ekki telst til menningar eða skapandi greina í þjóðhagsreikningum Hagstofunnar.

Þá kom m.a. í ljós að auglýsingastofur voru með um 0,15% af landsframleiðslu 2022, starfsemi arkitekta var með 0,27%, ýmis smásala á menningarafurðum, s.s. bókum, tónlist, dagblöðum og skartgripum, var með 0,06%, sérhæfð hönnun var með 0,11% og listnám með 0,04% af landsframleiðslu.

Samanlagt væri því heildarhlutfall menningar og skapandi greina komið í tæp 2% af landsframleiðslu en þó er ekki öll sagan sögð. Enn vantar að taka tillit til þess hluta hugbúnaðargerðar sem telst til skapandi greina.

Í þessari sérvinnslu Hagstofunnar var ekki greind í sundur svokölluð „hugbúnaðargerð“ í annars vegar þá hugbúnaðargerð sem tilheyrir menningu og skapandi greinum og hins vegar þá hugbúnaðargerð sem hugsanlega gerir það ekki.

Í menningarvísunum Hagstofunnar er einungis sá hluti hugbúnaðargerðar sem telst til tölvuleikjagerðar talinn vera hluti af skapandi greinum<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup> Evrópusambandið skilgreinir m.a. menningarstarfsemi og skapandi greinar sem „cultural and creative sectors“ means all sectors whose activities are based on cultural values or artistic and other individual or collective creative expressions. The activities may include the development, the creation, the production, the dissemination and the preservation of goods and services which embody cultural, artistic or other creative expressions, as well as related functions such as

Að mati skýrsluhöfundar má þó færa rök fyrir því að öll hugbúnaðargerð (1,5% af landsframleiðslu) tilheyri skapandi greinum og ekki eingöngu tölvuleikjagerðin. Því leggur skýrsluhöfundur hér til að það verði hér með gert og að það verði einnig látið ná til þeirra menningarvísna sem Hagstofan hefur nú þegar gefið út.

Slíkt væri í samræmi við skilgreiningar OECD á skapandi greinum.<sup>21</sup> Einnig væri slíkt í samræmi við viðauka við „Tillögur undirbúningsstjórnar um stofnun Rannsóknaseturs skapandi greina á Íslandi“ sem gefin var út af hálfu Háskólans á Bifröst 2023.<sup>22</sup>

Þá hafa einstök ríki einnig ekki takmarkað hugbúnaðargerð við tölvuleikjaiðnaðinn í skilgreiningu sinni á skapandi greinum og mætti þar t.d. nefna Bretland, Ástralíu og að hluta til í Þýskalandi.<sup>23</sup> NESTA (National Endowment for Science, Technology and the Arts) í Bretlandi álitur einnig mikilvægt að hugbúnaðargerðin sé hluti af skapandi greinum.<sup>24</sup>

Í atvinnugreinaflokkun Hagstofu Íslands er sú hugbúnaðargerð sem hér er lagt til að tilheyri skapandi greinum, með sérstakt

---

education or management. They will have a potential to generate innovation and jobs in particular from intellectual property“, sjá nánar <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=COM%3A2018%3A366%3AFIN>

<sup>21</sup> Sjá nánar <https://www.oecd.org/cfe/leed/2018-SACCI-Handbook.pdf> en á bls. 17 segir m.a.: „This means that any attempt to separate ICT (Information and communication technology) from other creative work or to reduce the creative industries either to an offshoot of content production, or to a branch of the software industry, will be a mistake.“ Einnig sjá, <https://www.oecd.org/cfe/leed/OECD-G20-Culture-July-2021.pdf>

<sup>22</sup> Sjá <https://www.bifrost.is/media/1/vidauki-3-skilgreiningar-a-menningu-og-skapandi-greinum.pdf> en þar segir m.a.: „The standard definition of the creative industries used by the DCMS included 13 industry sectors: advertising, architecture, art and antiques, **computer games/leisure software**, crafts, design, designer fashion, film and video, music, performing arts, publishing, **software**, TV and radio.“

<sup>23</sup> Sjá nánar <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/77902c78-en/index.html?itemId=/content/component/77902c78-en>

<sup>24</sup> Sjá nánar [https://media.nesta.org.uk/documents/beyond\\_the\\_creative\\_industries\\_report.pdf](https://media.nesta.org.uk/documents/beyond_the_creative_industries_report.pdf)

ÍSAT2008 númer, og er því auðvelt að taka tillit til hennar í mati á umsvifum menningar og skapandi greina.

Þetta er ekki síst lagt til svo hægt sé að bera saman þróun hagstærða milli tímabila með hlutlægum hætti.

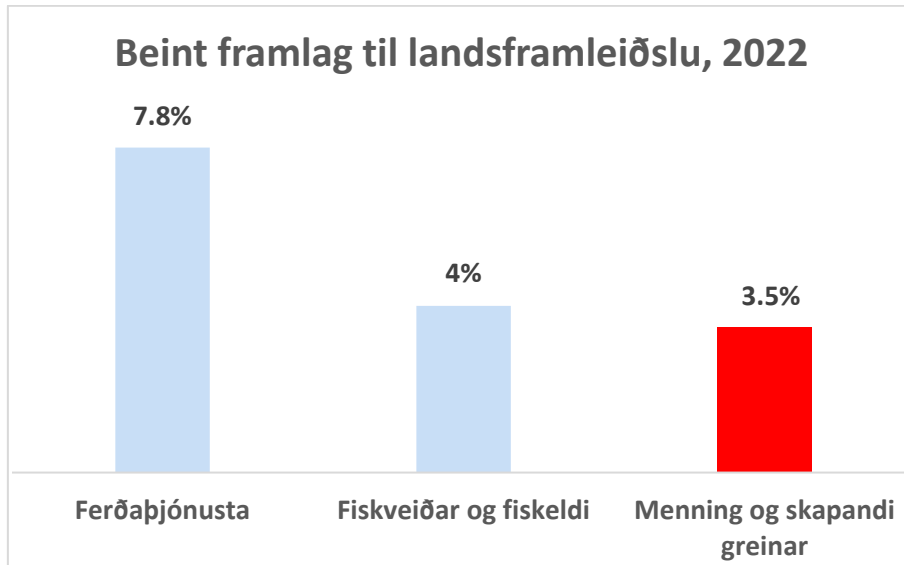
Hins vegar, með því að bæta þeirri starfsemi við, sem óneitanlega tilheyrir menningu og skapandi greinum (samanlagt um 2,2%), telst framlag menningar og skapandi greina um 3,5% af beinu framlagi til landsframléiðslunnar.

---

## **Hlutfall menningar og skapandi greina af landsframléiðslu: 3,5%**

### *Niðurbrot:*

- Framléiðsla efnis (hljóð og mynd): 0,3%**
  - Útgáfustarfsemi, prentun og fjölföldun: 0,3%**
  - Sérhæfð hönnun, listnám og ýmis smásala af  
menningarafurðum: 0,3%**
  - Önnur menningarstarfsemi: 0,7%**
  - Arkitektar- og auglýsingastarfsemi: 0,4%**
  - Hugbúnaðargerð: 1,5%**
-



Heimild: Hagstofa Íslands og útreikningar skýrsluhöfundar

---

**Samanlagt er beint framlag menningar og skapandi greina 3,5% af landsframleiðslu árið 2022 eða um 150 milljarðar kr.**

---

Sé eingöngu litið til „beinnar“ hlutdeildar fiskveiðar og fiskeldis í þjóðhagsreikningum Hagstofunnar þá er hún litlu stærri eða 4% af landsframleiðslu. Sé fiskvinnslan tekin með þá verður hlutfall tæp 7% og hlutfallið verður auðvitað enn hærra séu óbeinu áhrifin tekin með<sup>25</sup>. Beinn hlutur ferðapjónustunnar í landsframleiðslu árið 2022 var um 7,8% samkvæmt tölum Hagstofunnar en var fyrir kórónuveirufaraldurinn um 8,2%.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Til eru úttektir sem sýna það að framlag sjávarútvegs til landsframleiðslunnar er mun meira en það sem þjóðhagsreikningar gefa til kynna. Með margfeldisáhrifum óbeinna og afleiddra áhrifa sjávarútvegs og tengdra atvinnugreina hefur hlutfallið stundum verið áætlað allt að 15-20% af landsframleiðslu.

<sup>26</sup> Sjá <https://hagstofa.is/utgafur/frettasafn/thjodhagsreikningar/ferdathjonustureikningar-2022/>

Ofangreindar tölur segja hins vegar eingöngu hálfu söguna þar sem eftir er að taka tillit til afleiddra og óbeinna áhrifa af umræddri starfsemi.

Síðar í skýrslunni verður fjallað um svokallaða margfaldara (e. economic multipliers) til að meta hið eiginlega hagræna framlag menningar og skapandi greina. Vitað er að menningarstarfsemi og skapandi greinar skapa heilmikil umsvif út fyrir sínar raðir.

Áhrifin geta verið óbein (t.d. verkfærakaup listamanns eða bílaleiga kvikmyndafyrirtækis) eða afleidd (t.d. aukin laun og neysla listamanns sem skapa umsvif annars staðar í hagkerfinu). Þá er einnig hægt að velta fyrir sér áhrifum menningarefnis á komu erlendra ferðamanna til Íslands.

**Ein opinber króna í stuðning við menningu og skapandi greinar verður að þremur krónum í hagkerfinu.**

---

**Sé stuðst við hófsaman margfaldara upp á 1,3 í þessum efnum þá hækkar framlag menningar og skapandi greina, beint og óbeint, upp í um 4,5% af landsframleiðslu.**

**Sé það umreiknað í krónur þá er um að ræða tæpa 190 milljarða kr. sem er beint og óbeint framlag menningar og skapandi greina til landsframleiðslu á Íslandi.**

**Á sama tíma er beinn opinber stuðningur af fjárlögum ríkis og sveitarfélaga til menningar, menningarstofnana og skapandi greina um 55 milljarðar kr. eða tæpur þriðjungur af verðmætasköpun þeirra.**

---

Sé hins vegar beitt hærri margföldurum á óbeinu áhrifin fást að sjálfsgöðu meiri efnahagsáhrif og í raun herra hlutfall af



landsframleiðslu. Eins og síðar verður komið inn á í skýrslunni er mikilvægt að beita margföldurum af ákveðinni hófsemd svo heildaráhrifin verði ekki margföld landsframleiðsla.

Að því sögðu þá hafa stjórnvöld áður beitt framleiðslumargfaldara upp á 2,4 þegar metin voru bæði í einu óbein og afleidd áhrif kvikmyndaiðnaðarins.<sup>27</sup> Væri það gert hér yrðu áhrif menningar og skapandi greina um 8,4% af landsframleiðslu.

Sú tala er ekki langt frá hlutfalli vinnuafls sem starfar í menningu og skapandi greinum (7,4%) en einnig starfar hluti af vinnuafli við sköpun innan annarra atvinnugreina en þeirra sem teljast til menningar og skapandi greina.

---

<sup>27</sup> Sjá skýrslu iðnaðar- og viðskiptaráðherra um hagræn áhrif kvikmyndagerðar á Íslandi. Lögð fyrir Alþingi á 145. Löggjafarþingi 2015-2016. <https://www.althingi.is/altext/pdf/145/s/0664.pdf>

## 5. Aðrar hagstærðir

Líta má til fleiri hagrænna mælikvarða á umsvifum menningar og skapandi greina en venja hefur verið. Stuðst verður við tölur úr þjóðhagsreikningum Hagstofunnar en tilteknum þáttum, sem óneitanlega tilheyra menningu og skapandi greinum en eru ekki aðgreindir í opnum þjóðhagsreikningum Hagstofunnar, verið bætt við. Sú viðbót fékkst með sérvinnslu af hálfu Hagstofunnar við gerð þessarar skýrslu.

Með þessari nálgun verður þessi samantekt svipuð þeirri sem má finna nú þegar í menningarvísunum Hagstofunnar, en þeir eru eingöngu fimm talsins eins og staðan er núna. Til dæmis er vinnsluvirði (sjá hér fyrir neðan) ekki hluti af menningarvísunum Hagstofunnar en getur orðið það með þessari samantekt.

Eins og áður hefur verið fjallað um í skýrslunni þá er hér lagt til að hugbúnaðargerðin, eins og hún er flokkuð í atvinnugreinaflokkun Hagstofunnar (ÍSAT2008: 62.01), verði öll álitin tilheyra skapandi greinum en flokkunin ekki takmörkuð við rekstraraðila sem falla undir tölvuleikjageirann, eins og nú er gert í menningarvísunum Hagstofu Íslands. Slíkt gerir m.a. Bretland og OECD hefur þá jafnframt hvatt til slíkrar skilgreiningar.

### Vinnsluvirði

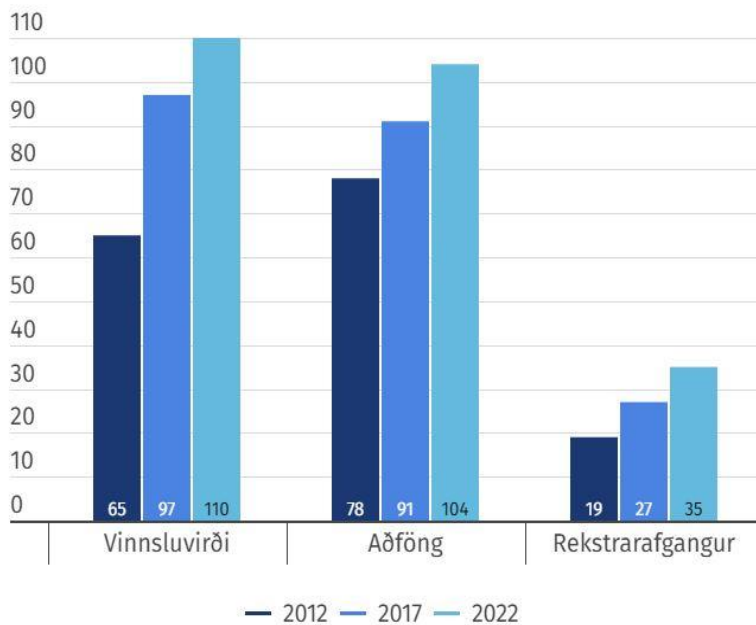
Vinnsluvirði (e. gross value added) er framleiðsluvirði að frádregnum aðföngum og er því mælikvarði á virðisauka (e. value added) atvinnugreina. Vinnsluvirði er mælikvarði á þau verðmæti sem greinin bætir við aðfengin hráefni, rekstrarvöru greinarinnar og rekstrarvöru frá öðrum atvinnugreinum.

Vinnsluvirði má einnig lýsa sem framlagi atvinnugreinarinnar og sem verðmætasköpun hennar.

Vinnsluvirði menningarstarfsemi (án íþróttar og veðmálstarfsemi), þar með talið prentun, útgáfustarfsemi, kvikmyndir, sjónvarp, tónlist og útsendingar, að viðbætti starfsemi auglýsingastofu, arkitekta, listnáms, smásölu á menningarafurðum, sérhæfðri hönnun, listnámi og hugbúnaðargerð, er samanlagt um 110 milljarðar kr. árið 2022.

Á föstu verðlagi 2022 var vinnsluvirðið fimm árum áður (2017) um 97 milljarðar kr. og árið 2012 var það 65 milljarðar kr.

### Þróun verðmætasköpunar menningar og skapandi greina í milljörðum kr. á föstu verðlagi 2022



Heimild: Hagstofa Íslands og útreikningar skýrsluhöfundar

## Rekstrarafgangur og aðföng

Rekstrarafgangur og aðföng menningarstarfsemi (án ípróttá og veðmálástarfsemi), ásamt prentun, útgáfustarfsemi, kvikmyndum, sjónvarpi, tónlist og útsendingum, að viðbættri starfsemi auglýsingastofa, arkitekta, listnáms, smásölu á menningarafurðum, sérhæfðri hönnun, listnámi og hugbúnaðargerð, hafa einnig hækkað á umræddu tímabili.

Árið 2022 var rekstrarafgangurinn 35 milljarðar kr. Á föstu verðlagi 2022 var hann fimm árum áður um 27 milljarðar kr. og árið 2012 var rekstrarafgangurinn á föstu verðlagi um 19 milljarðar kr.

Að sama skapi námu aðföng 104 milljörðum kr. árið 2022. Á föstu verðlagi 2022 voru aðföngin fimm árum áður um 91 milljarðar kr. og árið 2012 voru þau 78 milljarðar kr.

## Velta

Hugtakið velta nær til allrar skattskyldrar veltu og veltu sem er undanþegin skv. 12. gr. laga um virðisaukaskatt. Velta er ágætur mælikvarði á umsvif atvinnustarfsemi í landinu.

Séu tölur Hagstofunnar skoðaðar og stuðst við veltutölur þeirra atvinnugreinaflokkunar sem Hagstofan telur nú heyra undir menningarvísu og hugbúnaðargerðin tekin með má áætla að velta menningar og skapandi greina hafi verið um 200-220 milljarðar kr. árið 2022. Um þriðjungur þeirra veltu má rekja til hugbúnaðargerðar.

**200-220 milljarðar kr.**

**Áætluð velta menningar og skapandi greina, 2022**

Til samanburðar þá var velta kjötiðnaðarins í landinu sama ár um 60 milljarðar kr. og velta álframleiðslunnar um 400 milljarðar kr.

Sem fyrr leggur skýrsluhöfundur áherslu á að til framtíðar verði stuðst við fyrirfram ákveðna atvinnugreinaflokk (ÍSAT2008) hjá Hagstofunni sem óneitanlega teljast til menningarstarfsemi og skapandi greina, s.s. hugbúnaðargerð, starfsemi arkitekta og auglýsingastofa og smásala á menningarafurðum, svo eitthvað sé nefnt.

Að mati skýrsluhöfundar þyrfti að rannsaka betur veltutölur í menningu og skapandi greinum.

## 6. Menningarvísar Hagstofu

### Íslands

Unnið er að þróun og birtingu hagrænna mælikvarða um menningu og skapandi greinar hjá Hagstofunni. Fyrsti mælikvarðinn var birtur 2019 og árið 2021 voru fyrstu fimm menningarvísarnir birtir, þ.e. fjöldi starfandi, launasumma, fjöldi rekstraraðila, rekstrartekjur og þjónustuviðskipti við útlönd. Menningarvísar Hagstofunnar eru mikilvægt tæki til að tryggja yfirsýn yfir málaflokkinn og ekki síst þá þróun sem hann er í.

Í menningarvísunum eru talnagögn birt í myndriti og þau brotin niður í 12 menningargreinar. Stuðst er við hliðarflokkun Hagstofu Íslands á menningargreinunum en hliðarflokkunin byggir í grunninn á skilgreiningu Eurostat, hagstofu Evrópusambandsins, á atvinnugreinum menningar.<sup>28</sup>

Hver menningargrein samanstendur af ákveðnum ÍSAT 2008-atvinnugreinum en í þeim tilfellum þar sem ÍSAT 2008-atvinnugreinar falla ekki að öllu leyti undir ákveðna menningargrein eru hliðarflokkar notaðir.

Mikilvægt er að hafa í huga að við gerð menningarvísanna hefur Hagstofan takmarkað hina svokallaða „hugbúnaðargerð“ þrengra en það sem skýrsluhöfundur leggur til hér að ofan og eingöngu

#### 12 menningargreinar

**Auglýsingar**

**Bókmenntir**

**Fjölmiðlar**

**Hönnun og arkitektúr**

**Kvikmyndir og sjónvarp**

**Listnám**

**Menningararfur**

**Myndlist**

**Prentun**

**Sviðslistir**

**Tónlist**

**Tölvuleikir**

---

<sup>28</sup> Í útgefnum tölum Hagstofunnar um starfandi aðila við menningu og skapandi greinar samkvæmt vinnuþróunarsókn er byggt á [skilgreiningu Eurostat](#) (e. cultural employment). Þeir teljast starfandi við menningu og skapandi greinar sem:

1. starfa við menningarstörf (samkvæmt ÍSTARF95) án tillits til atvinnugreinar,
2. starfa í atvinnugreinum menningar (samkvæmt ÍSAT08) án tillits til starfsflokka og
3. starfa alfarið við menningarstörf í atvinnugreinum menningar.

látið hana ná til tölvuleikja. Fjallað er um þetta álitamál annars staðar í skýrslunni.

Við hliðarflokkun Hagstofunnar var miðað við að rekstraraðili væri með annaðhvort 3 m.kr. í rekstrartekjur á ársgrundvelli á tímabilinu 2008-2021 eða með stöðugar rekstrartekjur yfir 1 m.kr. á 3-5 ára tímabili. Aðaláherslan var þó á að ná að minnsta kosti 90% þekju í hverri ÍSAT-atvinnugrein. Í þeim tilfellum þar sem upplýsingar um starfsemi rekstraraðila liggja ekki fyrir eru rekstraraðilar flokkaðir í þann hliðarflokk sem meirihluti rekstraraðila féll í.

Tölur sem byggja á hliðarflokkun Hagstofunnar á rekstraraðilum í menningu og skapandi greinum eru ekki samanburðarhæfar við tölur annarra landa.

Nokkrar breytingar hafa orðið á hliðarflokkun frá síðustu birtingu, árið 2021. Í fyrri útgáfu flokkuðust bóka- og skjalasöfn undir bókmenntir en þau falla nú undir menningararf. Prentun flokkaðist undir fjölmiðlun en stendur nú sér. Þá voru auglýsingastofur ekki meðtaldar. Auk þess hafa hliðarflokkar undir atvinnugreinum tekið breytingum.

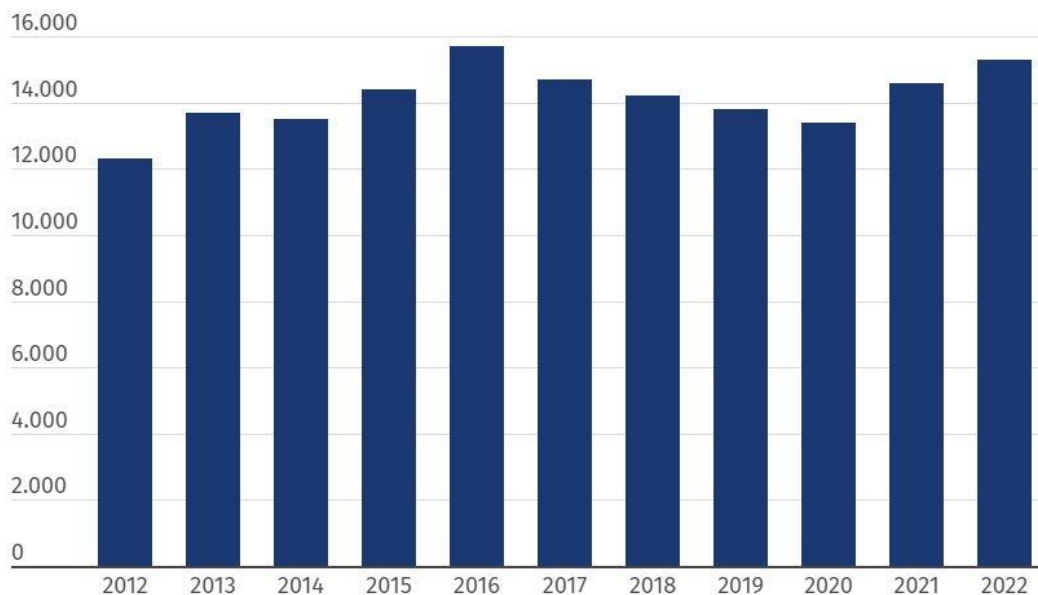
Það er mikilvægt að hafa í huga að hluti af þeirri verðmætasköpun og umsvifum sem finna má í menningarstarfsemi og skapandi greinum getur verið fyrir utan opinberar tölur.

Í viðauka skýrslu undirbúningsstjórnar um „Sköpunarkraftinn - orkugjafa 21. aldar“, sem Háskólinn á Bifröst vann nýverið í tengslum við tillögur undirbúningsnefndar um stofnun Rannsóknarseturs skapandi greina á Íslandi, kom m.a. eftirfarandi umfjöllun fram um menningarvísana en búið er að bæta við mynd um sérhvern menningarvísi og frekari upplýsingum frá Hagstofunni:

## 1. Fjöldi starfandi

Upplýsingar um fjölda starfandi einstaklinga í menningargreinum eru teknar úr staðgreiðslu- og mannfjöldagögnum frá Skattinum. Til hópsins teljast bæði þeir sem greiddu tekjuskatt eða reiknað endurgjald.

### Starfandi í menningu og skapandi greinum Þróun 2012-2022, 16-74 ára



Heimild: Hagstofa Íslands

#### Þróun og skipting starfa samkvæmt Menningarvísum

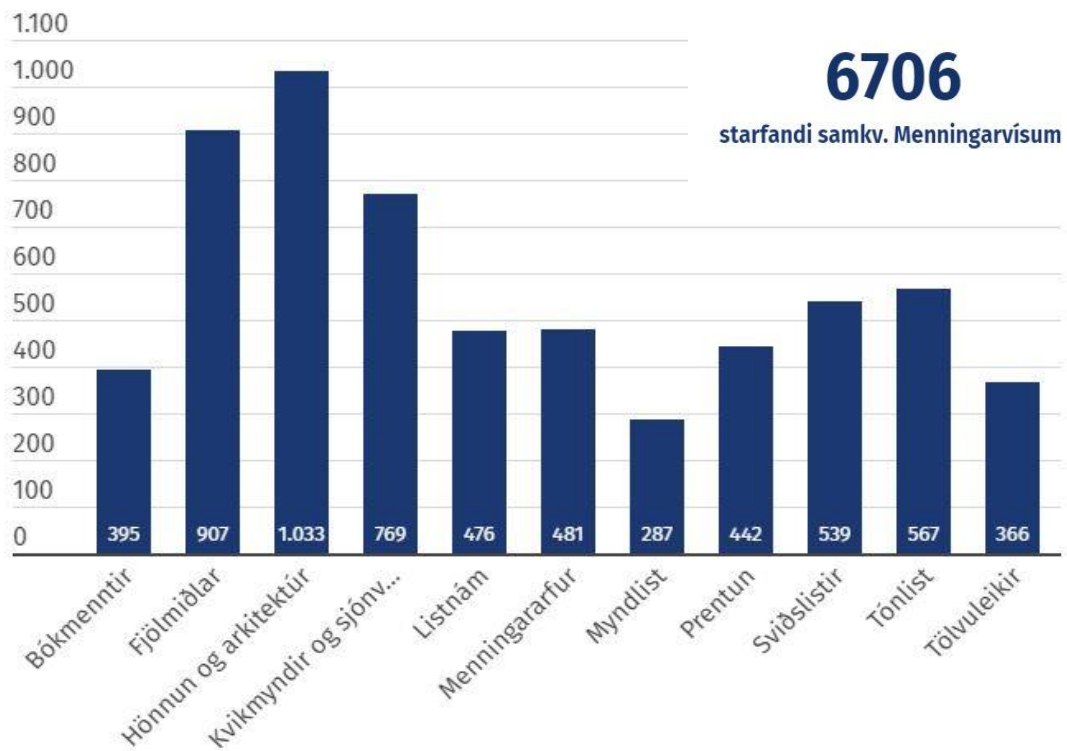
Árið 2022 störfuðu flestir í hönnun og arkitektúr, eða 15,6% af starfandi í menningu og skapandi greinum. Starfandi einstaklingum í hönnun og arkitektúr hefur jafnframt fjölgað hlutfallslega mest á síðasta áratug, eða um 63%, og næstmest í myndlist, um 49,5%.



Starfandi fólki fjölgaði á 10 ára tímabili í sjö menningargreinum en fækkaði í fimm. Þar af var mesta fækkun í greinum fjölmiðlunar og prentunar þar sem fjöldi starfandi einstaklinga árið 2022 var um helmingur þess fjölda sem var starfandi fyrir áratug.

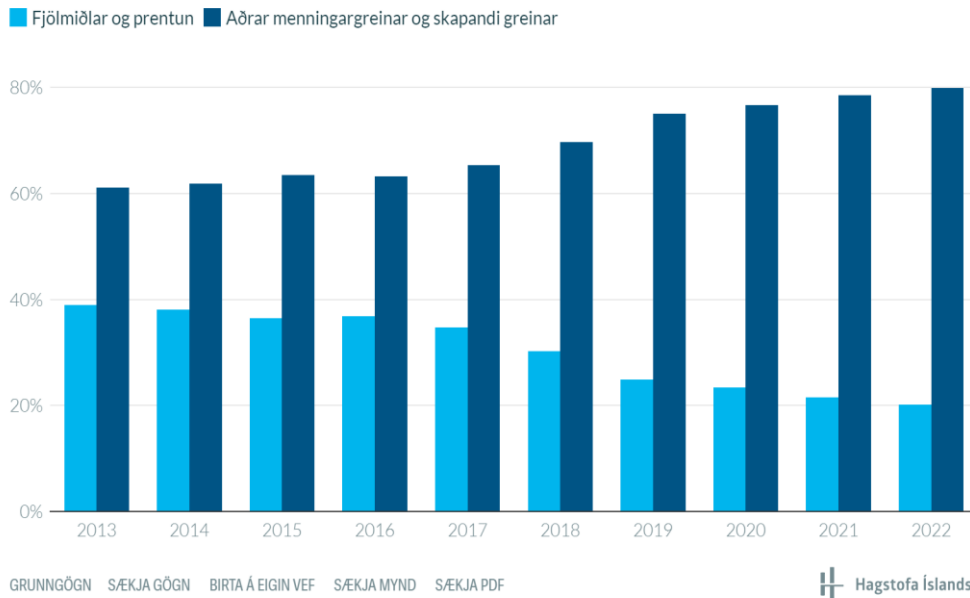
Helsta skýringin á fækkun innan fjölmiðla er breyting á rekstrarfyrirkomulagi innan greinarinnar og því má ætla að ekki sé um eiginlega fækkun fjölmiðlafólks að ræða að mati Hagstofunnar.

## Fjöldi starfandi í atvinnugreinum menningar, 2022



Heimild: Hagstofa Íslands

## Hlutfall starfandi einstaklinga í menningu og skapandi greinum 2013-2022



Mynd frá Hagstofu Íslands.

Starfandi einstaklingum í menningu og skapandi greinum fækkaði um 6,6% frá 2013 til 2022 en ef fjölmiðlar og prentun eru undanskilin var fjölgun starfandi í öðrum menningargreinum og skapandi greinum 21,7% á tímabilinu samkvæmt tölum Hagstofunnar.

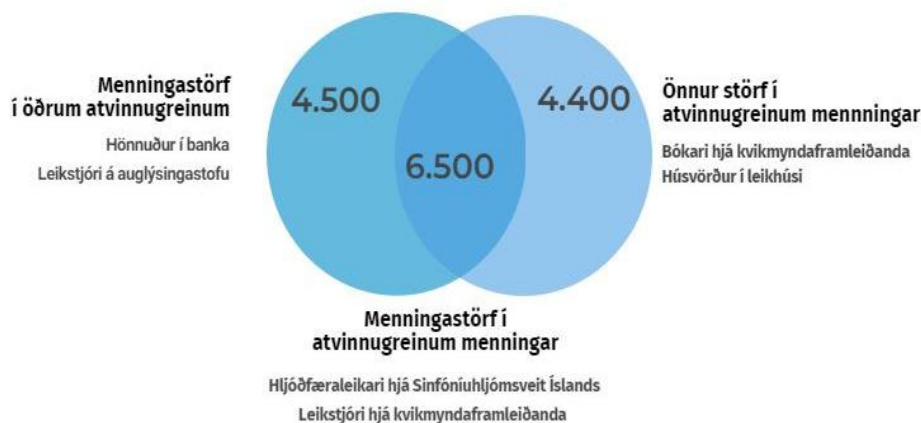
Sé litið á tölur úr vinnumarkaðsrannsókn Hagstofunnar var áætlað að um 15.300 þúsund manns (7,4% vinnuafis) starfi í skapandi greinum eða í skapandi störfum innan annarra atvinnugreina.

**15.300**  
Starfandi í menningu

**7,4 %**  
af heildarfjölda starfandi

Þar kom fram að 6.500 manns starfa í menningarstörfum í atvinnugreinum menningar og 4.500 manns í skapandi störfum innan annarra atvinnugreina, sem er svipað hlutfall og síðustu fimm ár.

### Starfandi í menningu og skapandi greinum



Mynd frá Hagstofu Íslands.

Konur eru í meirihluta, eða um 59% (hið almenna hlutfall er 45%), og hlutfall innflytjenda er lægra í þessum geira en almennt séð (9% vs. 20%). Hlutfall sjálfstætt starfandi er helmingi hærra í þessum geira en almennt séð (24% vs. 11%).<sup>29</sup>

Sé hins vegar litið á viðauka við tillögur undirbúningsstjórnar um stofnun Rannsóknarseturs skapandi greina við Háskólann á Bifröst um „Sköpunarkraftinn-orkugjafa 21. aldar“ er áætlað að um 33 þúsund manns hérlendis starfi í skapandi störfum en hluti af þessu fólki starfar við sköpun utan menningar og skapandi

<sup>29</sup> Sjá: „In 2022, total creative employment accounted for 33,293 people, 15.9% per cent of the total workforce. Total creative employment is evenly spread across the creative industries themselves, with 18,565 people employed directly, and 14,728 creatives working in other industries“, sjá nánar <https://hagstofa.is/utgafur/frettasafn/menning/starfandi-i-menningu/>

greina og hluti af þessum störfum eru önnur störf innan skapandi greina.<sup>30</sup>

Samkvæmt OECD starfa að meðaltali um 40% skapandi fagfólks í öðrum geirum (t.d. hönnuðir sem starfa við iðnaðarframleiðslu)<sup>31</sup> og knýja þannig áfram nýsköpun og sköpunarkraft í hagkerfinu.

Loks má einnig styðjast við svokallaða starfamargfaldara en í tilvikum kvikmyndaiðnaðarins hafa íslensk stjórnvöld stuðst við stuðulinn 2,9 sem verður að teljast nokkuð ríflegur.<sup>32</sup> Með slíkum margfaldara mætti áætla að bein, óbein og afleidd störf í menningu og skapandi greinum væru um 44 þúsund talsins.

## 2. Launasumma

Annar flokkur menningarvísanna er launasumma. Þar er aðeins að finna tölur staðgreiðsluskyldra launagreiðslna launafólks sem starfaði í atvinnugreinum menningar á umræddu tímabili. Eru það því samanlagðar árstekjur einstaklinga sem eru skattskyldir hér á landi og skilað hafa framtali til Skattsins, óháð því hvort tekjurnar eru staðgreiðsluskyldar eða ekki.

Í launasummurnar vantar því einyrkja sem gæti verið umtalsverður fjöldi einstaklinga og jafnvel stór hluti þeirra sem starfandi eru í skapandi greinum. Þá gætu verið tvítalningar þar sem bæði aðal- og aukastarf eru talin með. Gögnin sjálf byggja á mannfjöldagögnum og mánaðarlegum staðgreiðslum.

**45 milljarðar kr.**  
launasumma árið 2022

---

<sup>30</sup> <https://www.bifrost.is/media/1/vidauki-3-skilgreiningar-a-menningu-og-skapandi-greinum.pdf>

<sup>31</sup> Sjá <https://www.oecd.org/cfe/notetjournalists-culture-english.htm>

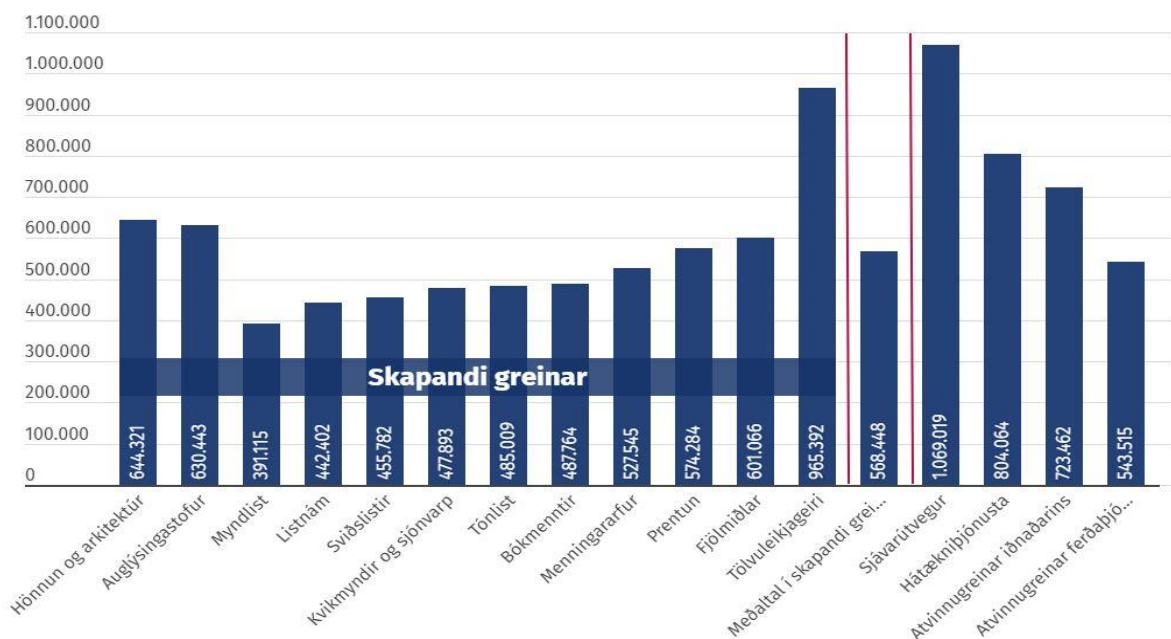
<sup>32</sup> Sjá <https://www.althingi.is/alttext/pdf/145/s/0664.pdf>

Heildarlaunasumma innan menningargreinanna tólf nam um 45 milljörðum kr. árið 2022.

Næsta mynd sýnir meðallaun á mánuði eftir greinum í menningu og skapandi greinum ásamt nokkrum öðrum atvinnugreinum til samanburðar. Meðallaun í menningu og skapandi greinum virðast vera talsvert lægri en heildarmeðallaun en þó er starfshlufall á bak við sérhvern einstakling ekki þekkt. Líkum má leiða að því að fleiri séu í hlutastörfum í þessum greinum en í mörgum öðrum atvinnugreinum en það þyrfti að rannsaka sérstaklega. Meðallaun eru hæst í tölvuleikjum og lægst í myndlist.

Hér ber að hafa í huga að þetta mengi vantar stóran hluta þeirra sem eru sjálfstætt starfandi.

## Meðallaun á mánuði eftir atvinnugreinum, 2022



Heimild: Hagstofa Íslands.

### 3. Rekstrartekjur

Í þriðja flokki menningarvísanna eru rekstrartekjur sem eru byggðar á skattframtölum rekstraraðila. Þar eru teknar fram þær tekjur sem viðkomandi færir til reiknings fyrir sölu á vöru eða þjónustu til þriðja aðila. Aðeins þeir rekstraraðilar sem höfðu þrjár milljónir kr. eða meira í rekstrartekjur á einu ári eru meðtaldir en samtals standa þeir að meðaltali undir 95% af heildarrekstrartekjum í atvinnugreinunum á tímabilinu.

Rekstrartekjur í menningu og skapandi greinum voru rúmlega 126 milljarðar árið 2021 og hækkuðu um 5,6% frá fyrra ári. Ítrekað er að einungis tölvuleikjageirinn innan hugbúnaðargerðar er inni í tölum menningarvísanna hjá Hagstofunni.

**126 milljarðar kr.**

**Rekstrartekjur árið 2021  
samkv. Menningarvísunum.**

#### Þróun milli ára

Milli áráanna 2019 og 2021 hækkuðu rekstrartekjur hins vegar einungis um 0,4% á verðlagi ársins 2021. Mikilvægt er að hafa í huga að áhrif COVID-19 voru talsverð á tölur á þeim árum sem faraldurinn geisaði enda fá svið sem urðu meira fyrir barðinu á honum og menningarstarfsemi í landinu.

Rekstrartekjur 2021 voru hæstar í kvikmyndum og sjónvarpi, eða um 22% af heildarrekstrartekjum, og tæp 15% í fjölmiðlum annars vegar og hönnun og arkitektúr hins vegar.

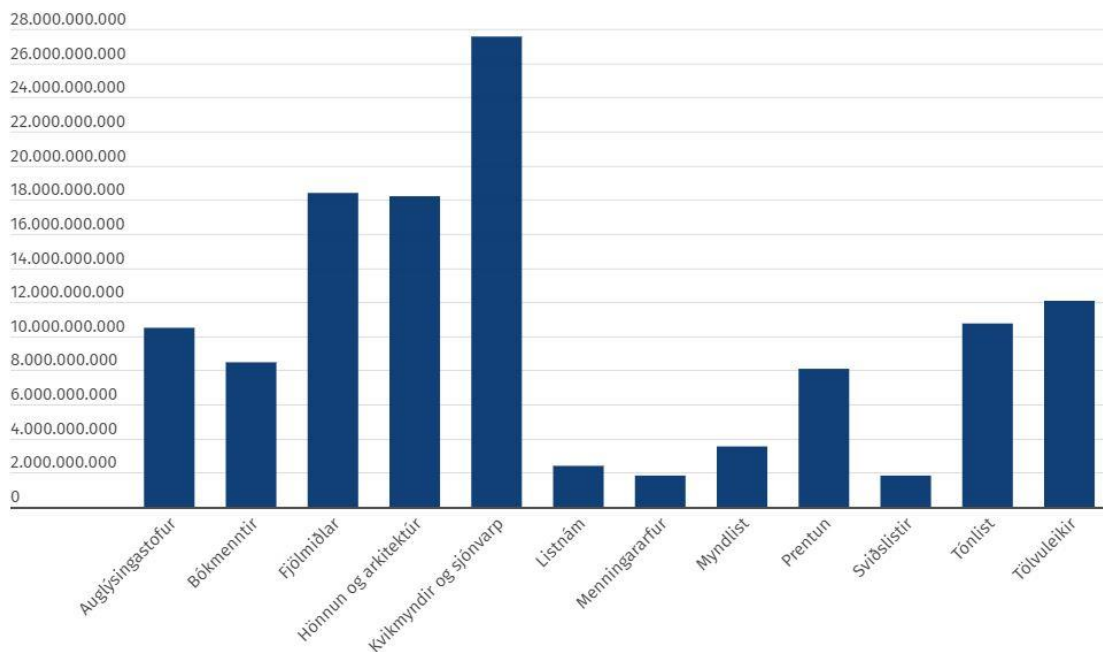
Milli 2020 og 2021 jukust rekstrartekjur mest í tónlist, um 54%, og í menningararfi, eða 34%. Hins vegar var mesti samdráttur í þeim greinum árið á undan (eða á milli áráanna 2019 og 2020) þegar rekstrartekjur drógust saman um 44% í tónlist og 43% í menningararfi. Rekstrartekjur hækkuðu mest í tölvuleikjum, um 47%, og í kvikmyndum, um 25%, á milli áráanna 2019 og 2020.

Sé horft til fimm ára tímabilsins, 2017-2021, lækkuðu rekstrartekjur í menningu og skapandi greinum að jafnaði um 4,2%. Þar af lækkuðu þær í fimm greinum og hækkuðu í sjö. Mesta hækkunin á því tímabili var í kvikmyndum og sjónvarpi, um 44%, og í tölvuleikjum um 40%, en mest var lækkunin í prentun, 46%.

Á tíu ára tímabili, 2012-2021, jukust rekstrartekjur í menningu og skapandi greinum alls um 2,9%. Aukningin var mest í menningararfi þar sem rekstrartekjur fjórfölduðust, fóru úr 425 milljónum í 1,8 milljarð, og í hönnun og arkitektúr þar sem rekstrartekjur fóru úr 8,4 milljörðum í 18,2 milljarða. Þá varð tæplega tvöföldun á rekstrartekjum í kvikmyndum, sjónvarpi og listnámi. Rekstrartekjur lækkuðu aftur á móti í tveimur menningargreinum á sama tímabili, mest í prentun, um 60%.

Sé litið á rekstrartekjur á hvern rekstraraðila þá voru þær að meðaltali 45 m.kr en voru hæstar í tölvuleikjum (926 m.kr) og þar eftir í fjölmiðlun (160 m.kr.) og prentun (153 m.kr), þar sem voru færri og stærri rekstraraðilar, en rekstrartekjur voru lægstar í myndlist og sviðlistum (11 m.kr).

## Rekstrartekjur í menningargreinum, 2021



Heimild: Hagstofa Íslands

Væri hins vegar hugbúnaðargerðin öll tekin með, eins og skýrsluhöfundur leggur til, en ekki einungis tölvuleikjahluti hans myndu rekstrartekjur menningar og skapandi greina vera áætlaðar um 200 milljarðar kr.<sup>33</sup>

### 4. Fjöldi rekstraraðila

Fjórði menningarvísirinn heldur utan um rekstraraðila í menningargreinum sem höfðu meira en 3 milljónir kr. á ári í rekstrartekjur en þær tölur voru byggðar á skattframtölum rekstraraðila.

Við samanburð á tölum um fjölda starfandi og fjölda rekstraraðila eru sterkar vísbendingar um vanmat fremur en ofmat. Gott dæmi er að samkvæmt tölunum fyrir árið 2020 voru 223 starfandi í

**5.261**

**rekstraraðili árið 2021.**

**Tæp 7% af heildarfjölda.**

<sup>33</sup> Sjá rúmlega 70 milljarða kr. veltu hugbúnaðargerðar (ÍSAT2008 62.01) hér, <https://hagstofa.is/talnaefni/atvinnuvegir/fyrirtaeki/velta/>



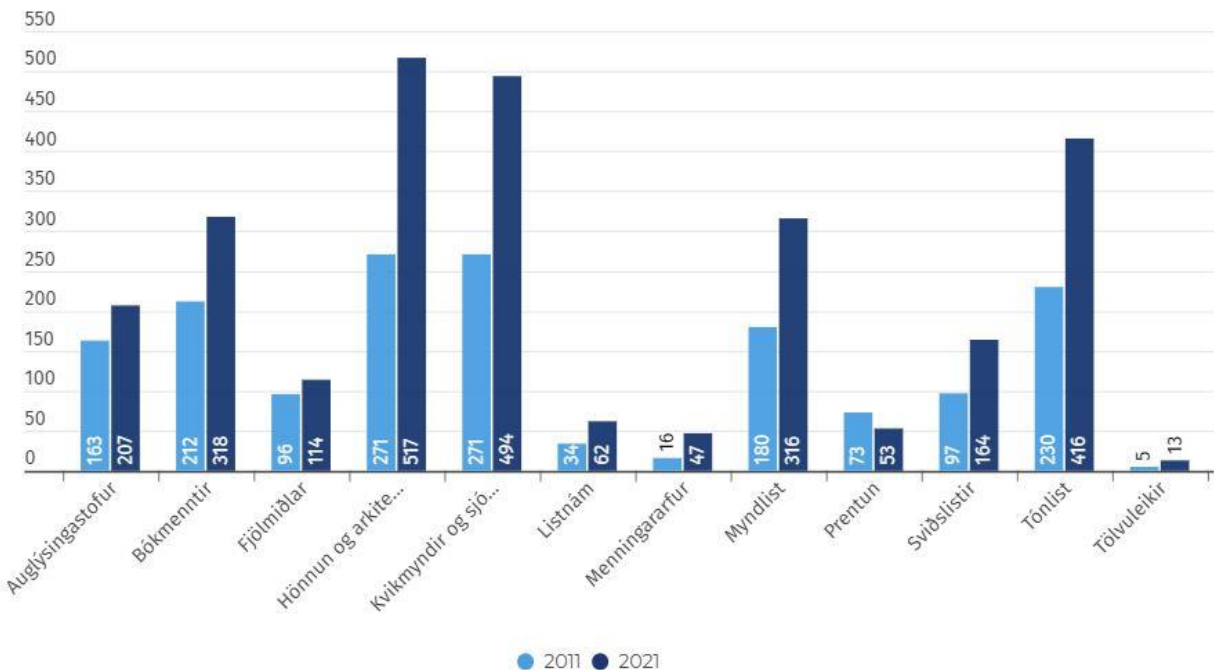
tónlist en einungis 210 rekstraraðilar, þrátt fyrir að yfir áttatíu hljóðfæraleikarar séu starfandi í Sinfóníuhljómsveit Íslands. Það bendir til þess að meðalfjöldi starfandi hjá hverjum rekstraraðila sé langt undir einum einstaklingi, sem er ekki trúverðug niðurstaða, sérstaklega þegar tekið er tillit til þriggja milljóna tekjulágmarks.

Fjöldi rekstraraðila með einhverja starfsemi (velta, tekjur eða laun yfir 0 kr.) 2021 var 5.261 og hafði fjölgað um 20% frá 2012.

Flestir voru í tónlist, hönnun og arkitektúr. Sé litið á fjölda þeirra sem var með a.m.k. 3 m.kr. í árstekjur 2021 þá hafði þeim fjölgað um 54% frá 2012 en þá verða þeir flestir í hönnun og kvikmyndum. Það eru fáir en stórir rekstraraðilar í tölvuleikjum en mjög margir litlir rekstraraðilar í tónlist og myndlist.

## Fjöldi rekstraraðila í menningargreinum

Þróun milli ára 2011 og 2021



Heimild: Hagstofa Íslands

## 5. Þjónustuútflutningur

Fimmti menningarvísir Hagstofunnar er þjónustuútflutningur atvinnugreina menningar sem byggður er á gögnum úr úrtaksrannsókn á þjónustuviðskiptum fyrirtækja, sveitarfélaga og opinberra stofnana. Þess má geta að einungis þeir sem greiða skatta á Íslandi eru meðtaldir.

Þjónustuútflutningstekjur skiptast hins vegar samkvæmt menningarvísimum Hagstofu Íslands í hljóð- og myndmiðlun (4,9 ma.kr.), upplýsingaþjónustu (2 ma.kr.), höfundaréttargreiðslur (525 m.kr.) og þjónustu arkitekta 97 (m.kr.).

Sé litið til útflutningsverðmæta menningarþjónustu samkvæmt Rannsóknarsetri skapandi greina voru þau um 21 milljarðar kr. árið 2022 sem voru tæp 3% af þjónustu útflutnings alls. Menningarvörur voru um rúmir 500 milljónir kr. árið 2023.

Nýr staðall var tekinn upp árið 2013, Manual on Statistics of International Trade in Services 2010 (MSITS 2010), útgefinn af Sameinuðu þjóðunum í samvinnu við ESB, IMF, OECD og WTO. Staðallinn skilgreinir, eins og fyrri staðall, hvað þjónustuviðskipti við útlönd eru og hvað skuli meðtalið í þjónustuviðskiptum, hvaða verðmat er lagt til grundvallar og hvernig þjónusta skuli flokkuð.

Samkvæmt Hagstofunni þá nær flokkunarkerfi fyrir þjónustuviðskipti mjög illa utan um útflutning á menningarþjónustu þar sem flokkarnir sem tengjast menningarstarfsemi eru bæði stórir og fáir. Unnið er að tengingu við atvinnugreinaflokkka rekstraraðila, sem myndi auðvelda flokkun á útflutningstekjum eftir menningargreinum, en það á eftir að koma í ljós hversu vel sú aðferð virkar.

Menning og skapandi greinar skapa í sjálfu sér ekki hátt beint hlutfall af útflutningstekjum þjóðarinnar en þegar kemur að óbeinum tekjum, t.d. að því er varðar ferðaþjónustu, er allt aðra

**21 milljarðar kr.**

**Útflutningsverðmæti  
menningarþjónustu,  
2022.**

sögu að segja. Ferðapjónustan er sú atvinnugrein sem skapar mestar útflutningstekjur á Íslandi og stór hluti af ferðamönnum sem hingað kemur gerir það vegna íslenskrar menningar og sköpunar. Stór hluti af markaðssetningu Íslands sem áfangastaðar má rekja til menningar og skapandi greina.<sup>34</sup>

Umræddur menningarvísir er hins vegar sá menningarvísir Hagstofunnar sem þyrfti að þróa mun betur.

---

**Mikilvægt er að þróa menningarvísana enn frekar. Eins og áður hefur verið nefnt er mikilvægt að mati skýrsluhöfundar að bæta við núverandi menningarvísa þeim hluta hugbúnaðargerðar sem óneitanlega telst til skapandi greina.**

**Þá ætti að fjölga menningarvísnum, s.s. hlutdeild af landsframléiðslu, vinnsluvirði, velta, starfsemi skipt eftir landshlutum, greining á rekstrarafgangi og aðföngum og þeim þáttum sem finna má í erlendum gagnasöfnum, s.s. hjá Eurostat og Nordstat.**

---

---

<sup>34</sup>„Þess má geta að virði umfjöllunar um íslenska tónlist á alþjóðavettvangi nam um 7 milljörðum kr. árið 2020“, sjá nánar hér <https://www.althingi.is/altext/raeda/152/rad20211201T210050.html>

## 7. Áhrif á skatttekjur hins opinbera

Skattgreiðslur til hins opinbera vegna menningar og skapandi greina samanstanda m.a. af greiddum virðisaukaskatti, tekjuskatti og tryggingagjaldi. Eins og fram hefur komið nam heildarlaunasumma menningargreinanna tólf samkvæmt Hagstofunni um 45 milljörðum kr. árið 2022. Vakin er athygli á því að einungis hluti af svokallaðri hugbúnaðargerð er í tölum menningarvísa Hagstofunnar eins og áður hefur verið nefnt.

Skýrsluhöfundur notast við reiknivél Skattsins sem tekur tillit til skattprósentu, lífeyrisgreiðslna og persónuafsláttar og annarra þátta og bætir tryggingargjaldi við og er þá tekjuskattur, tryggingargjald, launatengd gjöld og útsvarstekjur hins opinbera af þessum launagreiðslum áætlaðar um 13 milljarða kr. Hér er einungis miðað við staðgreiðsluskyldar launagreiðslur.

Þessu til viðbótar greiða einstaklingar sem fá laun í þessum atvinnugreinum virðisaukaskatt og önnur gjöld af þjónustu og vöru sem þeir kaupa fyrir laun sín.

Fjármálaráðuneytið hefur talið að hlutfall skatta af vöru og þjónustu af einkaneyslu sé um 28%<sup>35</sup> en hlutfall neysluútgjalda af heildarráðstöfunartekjum hefur verið um 90% samkvæmt Hagstofunni.<sup>36</sup>

Samkvæmt útreikningum skýrsluhöfundar má því áætla að skatttekjur hins opinbera vegna kaupa á vöru og þjónustu þeirra

**13 milljarðar kr.  
í skatttekjur af launum  
árið 2022.**

---

<sup>35</sup> Sjá: <https://www.althingi.is/altext/132/s/0665.html>

<sup>36</sup> Sjá <https://hagstofa.is/utgafur/frettasafn/verdlag/neysluutgjold-heimila-2010-2012-jukust-um-2-ad-raunvirði-fra-2009-2011/>

sem þiggja laun í menningu og skapandi greinum séu um 8 milljarðar kr.<sup>37</sup>

Hér að ofan er einungis verið að meta skattgreiðslur af launum og neyslu þeirra sem starfa beint við menningu og skapandi greinar. Sé svokallaður starfsmannamargfaldari notaður til að meta óbeinu störfín sem verða til vegna umsvifa menningar og skapandi greina þá munu þessar skatttekjur verða hærri.

Þá hefur ríkissjóður jafnframt margs konar tekjur af þeim hluta menningarstarfsemi og skapandi greina sem er virðisaukaskattsskyldur. Rétt er að ítreka það að sum svið menningar eru undanþegin virðisaukaskatti.<sup>38</sup>

Í því ljósi má nefna að árlegar tekjur ríkissjóðs af innheimtu virðisaukaskatts af þeirri tónlistarstarfsemi sem ber þann skatt voru áætlaðar um 830 milljónir króna (rúm 10% af áætlaðri

**8 milljarðar kr.  
í skatttekjur af neyslu  
árið 2022.**

---

<sup>37</sup> Af 45 milljarða kr. launasummu renna um 13 milljarðar til ríkisins í formi tekjuskatts og launatengdra gjalda. Eftir standa þá 32 milljarðar kr. Hlutfall neysluútgjalda af þeirri upphæð er 90% og eru þá 29 milljarðar kr. sem fara í neyslu. Loks er hlutfall skatta af einkaneyslu um 28% sem þýðir að um 8 milljarðar renna til ríkisins í formi neysluskatta.

<sup>38</sup> Til upplýsingar þá er m.a. eftirtalin vinna og þjónusta undanþegin virðisaukaskatt skv. 2. gr. virðisaukaskattslaga:

-Starfsemi safna, svo sem bókasafna, listasafna og náttúrugripasafna, og hliðstæð menningarstarfsemi. Sama gildir um aðgangseyri að tónleikum, listdanssýningum, leiksýningum og leikhúsum, enda tengist samkomur þessar ekki á neinn hátt öðru samkomuhaldi eða veitingastarfsemi.

Einnig telst m.a. ekki til skattskyldrar veltu eftirfarandi skv. 12. gr. virðisaukaskattslaga:

-fjarskiptaþjónusta, sem felur í sér þjónustu, miðlun, útsendingu eða viðtöku á boðum, orðum, myndum, hljóði eða öðrum upplýsingum í gegnum þráð, útvarp, ljósboð eða annars konar rafsegulkerfi; fjarskiptaþjónusta felur einnig í sér þjónustu frá þeim aðilum sem veita aðgang að framangreindri þjónustu auk aðgangs að rafrænum fjarskiptanetum og samtengingu þeirra,

-útvarps- og sjónvarpsþjónusta, þ.e. þjónusta sem samanstendur af hljóði eða mynd og miðlað er til almennings um samskiptamiðla í rauntíma samkvæmt ákveðinni dagskrá á ritstjórnarlegri ábyrgð viðkomandi fjölmiðils,

-framsal á höfundarétti, rétti til einkaleyfis, vörumerkis og hönnunar, svo og framsal annarra sambærilegra réttinda,

-auglýsingaþjónusta, ráðgjafarþjónusta, verkfræðiþjónusta, lögfræðiþjónusta, þjónusta endurskoðenda og önnur sambærileg sérfræðiþjónusta, sem og gagnavinnsla og upplýsingamiðlun.

heildarveltu þeirrar tónlistarstarfsemi) samkvæmt skýrslu starfshóps um tónlistarmiðstöð frá árinu 2021.<sup>39</sup>

Til viðbótar greiða fyrirtæki sem tengjast menningu og skapandi greinum með beinum eða óbeinum hætti einnig virðisaukaskatt af hluta af því sem þau verja af tekjum sínum.

Í skýrslu Capacent frá 2016 um hagræn áhrif sjónvarps- og kvikmyndaiðnaðarins, sem skýrsluhöfundur vann, var það metið svo að fyrirtæki í sjónvarps- og kvikmyndaiðnaði hefðu greitt um 340 milljónir króna (á verðlagi 2023) í virðisaukaskatt að teknu tilliti til mismunar á innskatti og útskatti.<sup>40</sup> Síðan þá hafa umsvif kvikmynda- og sjónvarpsiðnaðarins vaxið talsvert.

Önnur svið menningar og skapandi greina skila einnig fjármunum í formi virðisaukaskatts og/eða tekjuskatts fyrirtækja í þeim tilfellum þar sem um hagnað er að ræða. Sé reynt að leggja gróft mat á tekjur ríkisins vegna þessa þá bætast við um 3-5 milljarðar kr. við skatttekjur ríkisins vegna umsvifa í menningu og skapandi greinum.

Hæglega er hægt að reikna út mun hærri skatttekjur af menningu og skapandi greinum. Í nýlegri skýrslu sem menningar- og viðskiptaráðuneytið lét gera um ávinning af endurgreiðslukerfi í kvikmyndum kom fram að í henni væri stuðst við hlutfallið 0,3454 þegar metnar væru skatttekjur sem hlutfall af landsframleiðslu.<sup>41</sup>

Eins og áður hefur verið fjallað um þá má rekja með beinum hætti um 150 milljarða kr. (3,5% af landsframleiðslu) til menningar og skapandi greina. Umrætt hlutfall gæfi því

**3-5 milljarðar kr.  
í aðrar skatttekjur árið  
2022.**

---

<sup>39</sup> Sjá nánar hér: <https://www.stjornarradid.is/library/01--Frettatengt---myndir-og-skrar/MVF/Tonlist/Sk%C3%BDrsla%20starfsh%C3%B3ps%20um%20t%C3%B3nlistarmi%C3%B0st%C3%B6%C3%B0.pdf>

<sup>40</sup> Sjá [https://klappre.is/wp-content/uploads/2016/03/Capacent-sk%C3%Bdrslan-Fr%C3%adsk\\_final.pdf](https://klappre.is/wp-content/uploads/2016/03/Capacent-sk%C3%Bdrslan-Fr%C3%adsk_final.pdf)

<sup>41</sup> Sjá bls. 37 hér <https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar--og-vidskiptaraduneytid/Economic%20Impact%20Study%20of%20Iceland's%20Production%20Incentive%20-%20Final%20Report.pdf>

samanlagt um 52 milljarða kr. í skatttekjur til hins opinbera vegna umsvifa menningar og skapandi greina.

Þessu til viðbótar væri hægt að leggja enn frekara mat á afleidd áhrif menningar og skapandi greina, t.d. á ferðþjónustuna, en samkvæmt könnunum Ferðamálastofu hafa um 10-14% ferðmanna fengið hugmyndina að Íslandsför vegna „alþjóðlegs myndræn efnis“, s.s. kvikmynda, heimildarmynda, sjónvarpsþátta eða tónlistarmyndbanda.<sup>42</sup>

Þetta hlutfall er enn hærra þegar ferðamenn nefna fleiri en eina ástæðu fyrir því að hafa fengið hugmyndina til að koma til Íslands en í könnun Ferðamálastofu sem var birt í júlí 2022 kom fram að 53% ferðamanna fengu hugmyndina að Íslandsferð vegna íslenskrar menningar.<sup>43</sup> Í þessari könnun nefndu einnig 39% ferðamanna að hugmyndina mætti m.a. rekja til „íslensks landslags“ í alþjóðlegri kvikmynd, heimildarmynd, sjónvarpsþætti eða í tónlistarmyndband, tæplega 29% ferðamanna sögðu að hugmyndin hefði fengist vegna matarmenningar Íslands og 21,5% nefndu íslenska hönnun.

Á 12 mánaða tímabili, frá júlí 2022 til júní 2023, voru tekjur af erlendum ferðamönnum rúmlega 544 milljarðar króna.<sup>44</sup>

Séu nettótekjur vegna erlendra ferðamanna sem hluti af landsframléiðslu fundnar með sama hlutfalli og dr. Ágúst Einarsson gerði í bók sinni um „Hagræn áhrif kvikmyndalistar“ ættu þær að vera um 380 milljarðar kr.

---

<sup>42</sup> Sjá m.a. hér <https://www.ferdamalastofa.is/is/um-ferdamalastofu/frettir/nidurstodur-ur-ferdavenjukonnun-sumargesta>

<sup>43</sup> Sjá nánar <erlendir-ferdamenn-a-islendi-jul22.pdf> (<ferdamalastofa.is>)

<sup>44</sup> Sjá <https://hagstofa.is/utgafur/frettasafn/ferdathjonusta/skammtimahagvisar-ferdathjonustu-i-september-2023/>

Skatttekjur ríkisins sem hlutfall af landsframleiðslu hafa verið um 30-31%<sup>45</sup> og séu þær teknar af nettótekjum vegna erlendra ferðamanna, renna um 115 milljarðar kr. í ríkiskassann.

Af því má varlega áætla að skatttekjur hins opinbera vegna áhrifa kvikmynda, sjónvarpsþátta og menningar á ferðamannafjölda séu a.m.k. um 15 milljarðar kr. sé einungis gert ráð fyrir að 13% ferðamanna hafi fengið hugmyndina að Íslandsför aðallega vegna menningarefnis.<sup>46</sup>

Skýrsluhöfundur beitir hér mjög hófssömum útreikningum og er hæglega hægt að telja að mun stærri hluti ferðamanna komi til Íslands vegna menningar eða vegna menningarefnis sem þeir hafa séð.<sup>47</sup>

**15 milljarðar kr.  
í skatttekjur vegna  
aukins ferðamannafjölda  
árið 2023.**

---

**Samanlagt má áætla að skatttekjur sem hið opinbera fær vegna menningar og skapandi greina séu a.m.k. 40 milljarðar kr.**

**Sú tala er 17 milljörðum kr. hærri heldur en það sem ríkið lætur renna til menningarmála og fjölmiðlunar á fjárlögum (23 ma.kr.) án endurgreiðslna.**

**Séu hins vegar endurgreiðslurnar vegna rannsókna og þróunar ásamt kvikmyndaendurgreiðslunum (19 ma.kr.) teknar með þá eru umræddar skatttekjur um 95% af þeim útgjöldum ríkisins sem renna til menningar og skapandi greina.**

---

<sup>45</sup> Sjá <https://hagstofa.is/talnaefni/efnahagur/fjarmal-hins-opinbera/rikissjodur/>

<sup>46</sup> Hér er einungis gert ráð fyrir að um 10-14% erlendra ferðamanna komi til Íslands sérstaklega vegna áhrifa menningar eins og sumar kannanir Ferðamálastofu gefa til kynna. Hér er því um að ræða hófsama nálgun á áhrifum menningar á ferðamannafjölda.

<sup>47</sup> Sjá nánar [https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar--og-vidskiptaraduneytid/Efnahagsleg%20a1hrif%20endurgrei%3%b0slukerfis%20a3ad%20kvikmyndager%3%b0%20a1%20a38dslandi%20-%20Copy%20\(1\).pdf](https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar--og-vidskiptaraduneytid/Efnahagsleg%20a1hrif%20endurgrei%3%b0slukerfis%20a3ad%20kvikmyndager%3%b0%20a1%20a38dslandi%20-%20Copy%20(1).pdf)



# Framlög og skatttekjur



Heimild: Fjárlög 2023 og útreikningar skýrsluhöfundar.

## 8. Alþjóðlegur samanburður

Eins og áður hefur verið nefnt þá má finna til viðbótar áhugaverðar upplýsingar um stöðu menningar og skapandi greina í alþjóðlegum samanburði hjá Eurostat sem hefur til skoðunar aðildarríki Evrópusambandsins (ESB) ásamt þremur EFTA-ríkjum, Íslandi, Noregi og Sviss. Oft er um að ræða tölfræði sem ekki er birt sérstaklega hér á landi en þó er Ísland með í þessum samanburði. Að mati skýrsluhöfundar skiptir mjög miklu máli að íslensk stjórnvöld taki þátt í alþjóðlegum samanburði þegar kemur að menningu og skapandi greinum, ekki síst til að meta þróun yfir lengri tíma.

Hins vegar vakti það athygli að Ísland var ekki með í þeim tölum Eurostat sem mældu útgjöld almennings til menningarneyslu. Í Evrópu runnu um 3% af neysluútgjöldum almennings þar til menningartengdra vara og þjónustu.

### 1. Opinber útgjöld til menningarstarfsemi sem hlutfall af landsframleiðslu

Þegar litið er til opinberra útgjalda til menningarstarfsemi sem hlutfall af landsframleiðslu kemur í ljós að Ísland er í 1. sæti af 30 löndum Evrópu árið 2022. Í þessum samanburði eru opinber útgjöld til menningarstarfsemi á Íslandi metin á um 1,1% af landsframleiðslu og er hlutfallið helmingi hærra hér en að meðaltali í Evrópusambandinu og EFTA<sup>48</sup>. Þótt þessi tala sé

**Ísland er í 1. sæti af 30 ríkjum Evrópu þegar kemur að opinberum útgjöldum til menningarstarfsemi.**

---

<sup>48</sup> Sjá: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Government\\_expenditure\\_on\\_cultural\\_broadcasting\\_and\\_publishing\\_services#General\\_government\\_expenditure\\_on\\_cultural\\_services.2C\\_broadcasting\\_and\\_publishing\\_services](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Government_expenditure_on_cultural_broadcasting_and_publishing_services#General_government_expenditure_on_cultural_services.2C_broadcasting_and_publishing_services)

Önnur en sú sem skýrsluhöfundur hefur áður fundið út þá er það samanburðurinn milli landa sem skiptir máli hér.

## 2. Opinber útgjöld til menningarstarfsemi, útsendinga og fjölmiðlunar sem hlutfall af heildarútgjöldum hins opinbera

Ísland er í 1. sæti af 30 ríkjum Evrópu með um 2,4% af heildarútgjöldum hins opinbera samkvæmt Eurostat.

Árið 2022 námu útgjöld hins opinbera hjá aðildarríkjum Evrópusambandsins til menningarstarfsemi um 74,9 milljörðum evra, eða 0,9% af öllum útgjöldum hins opinbera.<sup>49</sup>

## 3. Hlutfall háskólanema í fögum á menningartengdu sviði

Ísland er í 12. sæti af 30 ríkjum Evrópu og fyrir neðan meðaltal Evrópuríkja.

Árið 2021 stunduðu 14,1% háskólanema innan aðildaríkja ESB nám á menningartengdum sviðum en hlutfallið var 13,2% á Íslandi.

Konur voru nærri tveir þriðju hlutar allra háskólanema í menningartengdum greinum.<sup>50</sup>

## 4. Hlutfall vinnuafis sem vinnur í menningarstarfsemi

---

<sup>49</sup> Sjá: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Government\\_expenditure\\_on\\_cultural\\_broadcasting\\_and\\_publishing\\_services](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Government_expenditure_on_cultural_broadcasting_and_publishing_services)

<sup>50</sup> Sjá nánar hér [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture\\_statistics\\_-\\_culture-related\\_education](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_culture-related_education)

Samkvæmt Eurostat er Ísland í 1. sæti af 30 ríkjum þegar kemur að hlutfalli vinnuafis í menningarstarfsemi. Í þessum samanburði er áætlað að um 5,6% af vinnuafli á Íslandi sé að vinna í menningarstarfsemi (e. cultural employment). Næst á eftir Íslandi koma Holland (5,2%), Svíþjóð (4,9%), Finnland og Sviss (4,6%) en meðaltalið er 3,8% í Evrópu.

Árið 2022 jókst atvinnuþátttaka í menningarmálum í ESB um 4,5% miðað við árið áður.<sup>51</sup>

**Ísland er í 1. sæti Evrópuríkja þegar kemur að hlutfalli fyrirtækja og vinnuafis sem er í menningarstarfsemi.**

## 5. Hlutfall rekstraraðila og fyrirtækja í menningarstarfsemi af heildarfjölda fyrirtækja í hagkerfinu

Ísland er einnig í 1. sæti ríkja þegar kemur að hlutfalli rekstraraðila og fyrirtækja í menningarstarfsemi af heildarfjölda fyrirtækja í hagkerfinu árið 2020.

Samkvæmt Eurostat var hlutfallið 9,2% hér á landi. Í tölum fyrir árið 2021 er hlutfallið fyrir Ísland ekki birt.<sup>52</sup>

Árið 2020 sköpuðu 1,2 milljónir menningarfyrirtækja í ESB um 147 milljarða evru virðisauka. Árið 2020 var fjórðungur menningarfyrirtækja í ESB tengdur arkitektastarfsemi.

Fæst menningarfyrirtæki í ESB náðu fimm ára aldri samkvæmt þessum gögnum frá 2020.

---

<sup>51</sup> Sjá nánar hér [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture\\_statistics\\_-\\_cultural\\_employment](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_employment)

<sup>52</sup> Sjá [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture\\_statistics\\_-\\_cultural\\_enterprises](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Culture_statistics_-_cultural_enterprises)

## Norrænn samanburður

Tölfræði Nordisk Statistik byggir á gögnum norrænu hagstofanna og alþjóðlegum hagstofum.

Þegar litið er á útgjöld hins opinbera (e. General government og Local government) til menningar, afþreyingar, íþróttar og trúar kemur í ljós að Ísland trónir þar á toppnum með um 5,3% af landsframleiðslu árið 2022.<sup>53</sup>

Vakin er athygli á því að inni í þessum tölum eru bæði útgjöld til íþróttar og trúmála sem skýrsluhöfundur hefur undanskilið í öðrum tölum og útreikningum skýrslunnar.

Sé eingöngu litið til menningarstarfsemi (e. Cultural services) og útgáfustarfsemi (e. Broadcasting and publishing services) er hlutfallið fyrir Ísland (e. General government og Local government) um 2% af landsframleiðslu og er Ísland einnig á toppi norrænu þjóðanna þar.

## Tölur frá OECD - útgjöld heimila til menningar

Að lokum er að finna gagnlegan samanburð hjá OECD sem hefur ítrekað bent á að þó að það sé vaxandi skilningur á efnahagslegu og félagslegu mikilvægi menningar og skapandi geira er skortur á alþjóðlegri sambærilegri tölfræði sem þýðir að málefnið er enn að miklu leyti vanmetið innan opinberrar stefnumótunar.

---

<sup>53</sup> Sjá Cult20: Government expenditure on culture by reporting country, sector, expenditure, unit and time, [https://pxweb.nordicstatistics.org/pxweb/en/Nordic%20Statistics/Nordic%20Statistics\\_Culture/CULT20.px/table/tableViewLayout1/](https://pxweb.nordicstatistics.org/pxweb/en/Nordic%20Statistics/Nordic%20Statistics_Culture/CULT20.px/table/tableViewLayout1/)

OECD hefur metið það að menningarstarfsemi og skapandi greinar skili árlegum tekjum upp á 2,25 milljarða dollara og að tæplega 30 milljónir starfi í þeim geirum á heimsvísu.<sup>54</sup>

Enn á ný er Ísland á toppnum í alþjóðlegum samanburði en að þessu sinni þegar kemur að útgjöldum heimila til menningarstarfsemi. OECD metur að íslensk heimili verji um 5,2% af heildarútgjöldum sínum til menningar og aftur er það hinn alþjóðlegi samanburður sem skiptir mestu máli hér.<sup>55</sup>

Samkvæmt samanburði OECD er Ísland einnig það land þar sem hlutfall starfsfólks sem starfar í menningu og skapandi greinum er hæst.<sup>56</sup> Er það í samræmi við tölur Eurostat sem áður hefur verið fjallað um.

OECD setur Ísland einnig á toppinn þegar kemur að hlutfalli opinberra útgjalda til menningar og skapandi greina af heildarútgjöldum hins opinbera.<sup>57</sup>

**Ísland er einnig á toppnum í alþjóðlegum samanburði þegar kemur að útgjöldum heimila til menningarstarfsemi.**

---

<sup>54</sup> Sjá nánar á bls. 4 hér <https://www.oecd.org/cfe/leed/OECD-G20-Culture-July-2021.pdf> og bls. 109 hér <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/991bb520-en.pdf?expires=1712667021&id=id&accname=guest&checksum=22FA2F6EA4A302B74AB9D6D7F8280229>

<sup>55</sup> Sjá nánar hér á bls. 226 <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/991bb520-en.pdf?expires=1712667021&id=id&accname=guest&checksum=22FA2F6EA4A302B74AB9D6D7F8280229>

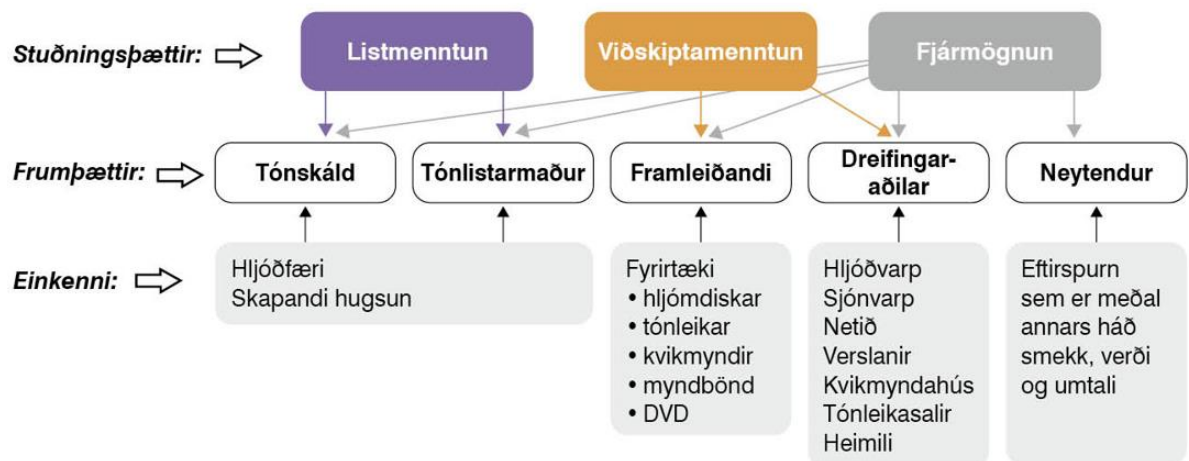
<sup>56</sup> Sjá bls. 108 <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/991bb520-en.pdf?expires=1712667021&id=id&accname=guest&checksum=22FA2F6EA4A302B74AB9D6D7F8280229>

<sup>57</sup> Sjá bls. 218 hér <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/991bb520-en.pdf?expires=1712667021&id=id&accname=guest&checksum=22FA2F6EA4A302B74AB9D6D7F8280229>

## 6. Óbein áhrif menningar og skapandi greina

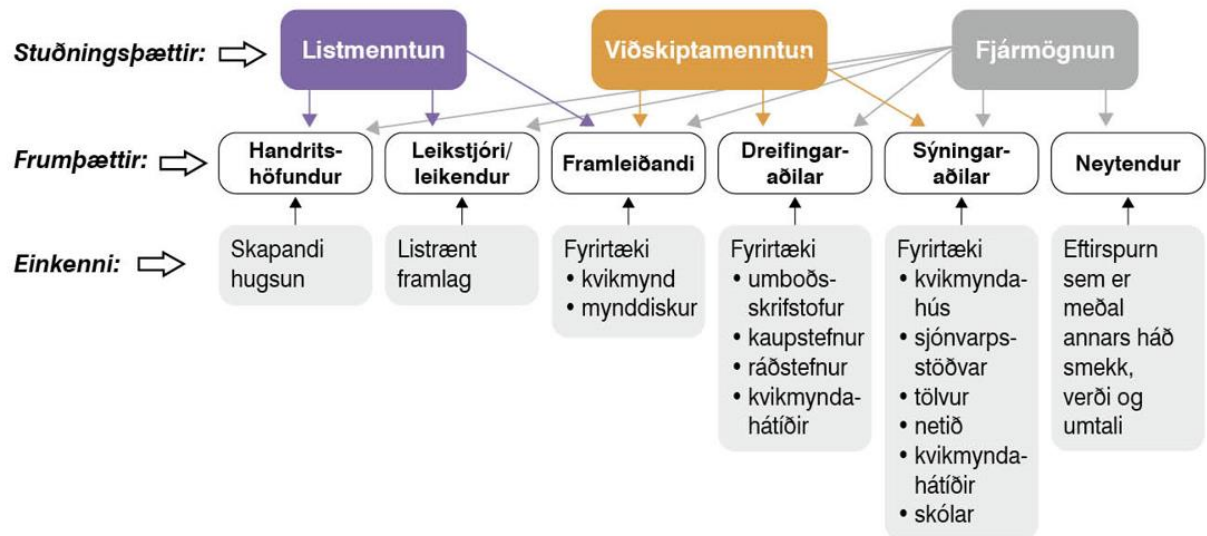
Hér að ofan hefur fyrst og fremst verið lagt mat á bein áhrif menningar og skapandi greina. Virðiskeðja (e. value chain) í framleiðslu menningarafurða lýsir hins vegar flókinni framleiðslu-, dreifingar- og neyslufæri þar sem skapandi hugsun er einn framleiðsluþátta.

Hér eru sýndar sem dæmi virðiskeðjur fyrir tónlistariðnað annars vegar og kvikmyndaiðnað hins vegar.



Virðiskeðja í tónlistariðnaði.<sup>58</sup>

<sup>58</sup> Mynd úr bók Ágústar Einarssonar sem heitir Menningarhagfræði og kom út árið 2012.



Virðiskeðja í kvikmyndaíðnaði.<sup>59</sup>

Sköpun virðis í menningarstarfsemi getur verið allt frá upplestri á einu ljóði til milljarða króna framleiðslu á risastórri kvikmynd. Ýmislegt í framleiðslu á menningarafurðum getur verið með öðrum hætti en í annarri framleiðslu. Sumar afurðir er varla hægt að endurgera, og á það til dæmis við um málverk, en aðrar afurðir eru þannig að virði þeirra getur verið óháð frumritinu, eins og til dæmis er raunin með bækur eða kvikmyndir. Þá getur eftirspurn eftir menningu mótast af ólíkum þáttum og má þar nefna smekk, gæði, verð og umtal.

Mat á óbeinum áhrifum menningar og skapandi greina á störf, umsvif og tekjur felur oft í sér notkun svokallaðra margfaldara. Þessir margfaldarar hjálpa til við að meta víðtækari efnahags- og atvinnuávinning umfram upphafleg bein áhrif.

<sup>59</sup> Mynd úr bók Ágústar Einarssonar sem heitir Menningarhagfræði og kom út árið 2012.



Hin beinu áhrif eru hér að neðan táknuð með  $V_{bein}$  og hin óbeinu áhrif með  $Vóbein$ .

Margfaldarinn er táknaður með  $M$  og er skilgreindur sem breyting beinna og óbeinna áhrifa þegar bein áhrif breytast um eina krónu eða eitt ársverk, allt eftir því hvert eðli þess margfaldara er sem athygli beinist að. Þar sem gert er ráð fyrir línulegu kerfi gildir eftirfarandi samhengi:

$$V_{bein} + Vóbein = M \times V_{bein}^{60}$$

Þessir margfaldarar geta því virkað sem hagstjórnartæki hins opinbera á eftirspurnarhlíðina. Landsframleiðslan eykst með aukinni heildareftirspurn svo lengi sem heildarframboðskúrfan hallar upp. Þá ber einnig að muna eftir mögulegum jákvæðum langtímaáhrifum aðgerða ríkissjóðs á framleiðslugetu þjóðarbúsins.

Til eru ýmsir hagrænir margfaldarar til að meta óbein áhrif menningar og skapandi greina:

***Framleiðslu- og tekjumargfaldarar:***

Framleiðslu- og tekjumargfaldarar áætla aukningu á heildarframleiðslu eða tekjum sem stafar af upphafsútgjöldum í menningu og skapandi greinum.

Íslensk stjórnvöld og Hagfræðistofnun Háskóla Íslands hafa áður stuðst við *framleiðslumargfaldarann upp á 2,4* í tilviki heildaráhrifa af virðisauka endurgreiðsluverkefna á sviði kvikmynda.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Sjá nánar [https://www.svth.is/images/stories/skrsla\\_um\\_hagr\\_n\\_hrif\\_verslunar\\_mars\\_2013.pdf](https://www.svth.is/images/stories/skrsla_um_hagr_n_hrif_verslunar_mars_2013.pdf)

<sup>61</sup> Sjá <https://www.althingi.is/altxt/145/s/0664.html>

Þetta þýðir að fyrir hverja krónu sem myndast í kvikmyndagerð myndast 1,4 krónur annars staðar í hagkerfinu vegna tengsla við kvikmyndagerð.

Hagstofa hefur áður birt framleiðslumargfaldara fyrir ýmsar atvinnugreinar. Til að mynda hefur ýmis þjónustustarfsemi haft margfaldarann 1,62, iðnaður margfaldarann 1,38 og þjónusta vegna atvinnureksturs margfaldarann 1,51.<sup>62</sup>

Í nýlegri skýrslu sem menningar- og viðskiptaráðuneytið lét gera um ávinning af endurgreiðslukerfi í kvikmyndum kom fram margfaldarinn 1,21 í tilviki framleiðslu (e. output) og 1,66 þegar kæmi að störfum.<sup>63</sup>

Þegar dr. Ágúst Einarsson prófessor áætlaði margfaldara fyrir kvikmyndaiðnaðinn á Íslandi árið 2010 notaði hann margfaldara upp á 1,3 - sem var mjög varlega metið - en það þýddi að fyrir hverja krónu í veltu yrðu aðrar 0,3 krónur til vegna óbeinna áhrifa.

### ***Starfamargfaldarar:***

Starfa- eða atvinnumargfaldarar gefa til kynna hversu mörg óbein og afleidd störf verða til í öðrum geirum atvinnulífsins fyrir hvert starf sem er stutt beint af menningar- og skapandi starfsemi. Þegar fólk sækir menningarviðburði, til dæmis, eyðir það peningum í flutninga, mat og gistingu sem styrkir óbeint störf í þessum geirum. Íslensk stjórnvöld hafa áður stuðst við *starfamargfaldarann upp 2,9* í kvikmyndum.<sup>64</sup> Því myndast 1,9

---

<sup>62</sup> Sjá bls. 23 [https://rafhladan.is/bitstream/handle/10802/3544/Skra\\_0061383.pdf?sequence=1](https://rafhladan.is/bitstream/handle/10802/3544/Skra_0061383.pdf?sequence=1)

<sup>63</sup> Sjá bls. 38 í <https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar-og-vidskiptaraduneytid/Economic%20Impact%20Study%20of%20Iceland's%20Production%20Incentive%20-%20Final%20Report.pdf>. Hins vegar virðist framleiðslumargfaldarinn í raun vera hér 2,21 en ekki 1,21 og starfamargfaldarinn 2,66 í stað 1,66 þegar reiknuð voru út áhrifin í umræddri skýrslu.

<sup>64</sup> Sjá <https://www.althingi.is/altext/145/s/0664.html>

störf annars staðar í hagkerfinu fyrir hvert starf sem myndast í kvikmyndagerð, svo dæmi sé tekið.

Þá má nefna aðra margfaldara:

***Skattamargfaldarar:***

Þessir margfaldarar reikna út viðbótarskatttekjur sem stjórnvöld innheimta (t.d. virðisaukaskatt og tekjuskatt) vegna aukinnar atvinnustarfsemi í menningu og skapandi greinum.<sup>65</sup>

***Fjárfestingarmargfaldarar:***

Fjárfestingarmargfaldarar meta áhrif fjárfestinga í menningarlegum og skapandi innviðum á hagkerfið í heild. Þetta felur í sér byggingu menningarstaða, safna og opinberra listaverkefna sem geta örvað atvinnustarfsemi og skapað störf.

***Ferðaþjónustumargfaldarar:***

Fyrir mörg svæði er ferðaþjónusta nátengd menningarstarfsemi og skapandi greinum. Ferðaþjónustumargfaldarar áætla efnahagsleg áhrif menningartengdrar ferðaþjónustu, þar með talin útgjöld ferðamanna í gistingu, á veitingastöðum og í flutningum.

---

<sup>65</sup> Sjá einnig umfjöllun í skýrslu Olsberg, SPI en þar kemur m.a. fram á bls. 37: "To estimate the tax impact of the scenario-based production spend SPI has used data derived from the OECD. SPI has used the 3-year average in Iceland of overall tax revenue as a % of output (GDP). The 3-year average encapsulates the period 2019-2021. The ratio of tax income output that has been used in this analysis is on average 0.3454. The Iceland-O tables include data on sector-specific tax on production ('taxes less subsidies on products' and 'other net taxes on production'). However, these are considered on a net tax basis (i.e., they already take into account subsidies within the sector, including the incentive under consideration through this work). They do not include wider tax flows as a result of economic activity e.g., income taxes. Therefore, SPI has utilised data from the OECD on total tax as a proportion of output, which also includes income as well as production-based taxes. SPI recognise that this is a relatively wide definition of tax income, but it is consistent with the approach taken in other studies", sjá <https://www.stjornarradid.is/library/04-Raduneytin/Menningar--og-vidskiptaraduneytid/Economic%20Impact%20Study%20of%20Iceland's%20Production%20Incentive%20-%20Final%20Report.pdf>

Á Íslandi eru áhrif menningar á ferðaþjónustu og komu ferðamanna til Íslands sérstaklega áhugaverð.

***Félagslegir margfaldarar:***

Þó að þessir margfaldarar séu ekki eingöngu efnahagslegir þá meta þeir víðtækari samfélagslegan ávinning af menningu og sköpun, svo sem bætta samfélagsvelferð, aukna félagslega samheldni, aukin lífsgæði og jafnvel hamingju. Þessir þættir geta síðan haft óbein áhrif á beinar hagrænar stærðir.

Hins vegar ber að fara varlega í að beita þar margföldurum með mjög víðtækum hætti. Séu hagræn áhrif hvernar atvinnugreinar að meðtöldum óbeinum og afleiddum áhrifum tekin saman getur fengist margföld landsframleiðsla og margfaldur fjöldi starfa á við það sem raun ber vitni í hagkerfinu.

Margfaldarar gefa vísbendingu um tengsl milli atvinnugreina og hafa þarf í huga að sérhver atvinnugrein er eins og nokkurs konar tannhjól í stórri vél og öll tannhjólin hafa þýðingu. Þetta á sérstaklega við um menningu og skapandi greinar sem fléttast inn í nær allar atvinnugreinar héraendis og styrkja þær sérstaklega.

## 9. Eru menning og skapandi greinar grunnatvinnuvegur?

Grunnatvinnuvegir (e. base industry) eru atvinnuvegir sem geta staðið einir sér, án stuðnings frá öðrum atvinnuvegum innanlands. Yfirleitt er með því átt við um atvinnugreinar sem byggjast einkum á náttúruauðlindum. Hægt er að velta því fyrir sér hvort væri rétt að telja menningu og skapandi greinar sem grunnatvinnuvegi og líta á hugvit og sköpun sem auðlindir sem séu hliðstæðar auðlindum náttúrunnar.

Að því sögðu veltir skýrsluhöfundur því fyrir sér hvort menningarstarfsemi og skapandi greinar, eða minnsta kosti hluti þessarar starfsemi, geti jafnvel talist til grunnatvinnuvegar sem hingað til hafa helst verið álitnir sjávarútvegurinn<sup>66</sup> og orkuiðnaðurinn og nú jafnvel ferðapjónustan. Landbúnaðurinn var í þessari stöðu áður en gegnir því hlutverki með öðrum hætti nú á tímum m.a. vegna byggðasjónarmiða.

Grunnatvinnuvegur er í raun atvinnugrein sem framléiðir vöru eða þjónusta sem í raun kemur að utan frá viðkomandi svæði t.d. úr náttúrunni.<sup>67</sup> Rétt eins og orkan kemur úr iðrum jarðar og fiskurinn úr sjónum, þá kemur sköpun frá hugarafli mannskepnunnar.

**Rétt eins og orkan kemur úr iðrum jarðar og fiskurinn úr sjónum, þá kemur sköpun frá hugarafli mannskepnunnar.**

---

<sup>66</sup> Sjá [https://www.stjornarradid.is/library/03-Verkefni/Audlindir/Skyrslur-05-14/2005\\_Sj%C3%A1var%C3%BAtvegur%20sem%20grunnatvinnuvegur%20%C3%A1%20%C3%8Dslandi.pdf](https://www.stjornarradid.is/library/03-Verkefni/Audlindir/Skyrslur-05-14/2005_Sj%C3%A1var%C3%BAtvegur%20sem%20grunnatvinnuvegur%20%C3%A1%20%C3%8Dslandi.pdf)

<sup>67</sup> Sjá t.d. "These industries produce exports or derive their sales or income directly from outside sources, or indirectly by providing supplies to export industries. These activities bring in outside dollars to circulate within the local economy", sjá nánar [https://www.region9edd.org/uploads/2015\\_Base\\_Analysis\\_Region\\_9\\_A.pdf](https://www.region9edd.org/uploads/2015_Base_Analysis_Region_9_A.pdf)

Virðisauki í grunnatvinnuvegi og tengdum greinum er iðulega talinn vera viðbót við landsframleiðsluna. Það er nefnilega mikilvægt að átta sig á að ekki er unnt að ganga að því vísu að sá virðisauki sem myndast í almennum atvinnuvegi geti talist viðbót við landsframleiðslu.

Ástæðan er sú að flestir atvinnuvegir eru þannig að væri framleiðsla þeirra ekki til staðar myndi einfaldlega einhver önnur framleiðsla koma í hennar stað. Í þessum tilfellum er það því aðeins sú viðbót í virðisauka sem hinn tiltekni atvinnuvegur skapar miðað við aðra framleiðslukosti sem getur ótvírætt talist framlag hans til landsframleiðslu. Ef atvinnugrein telst til grunnatvinnuvegar lands er sömuleiðis hægt að nota víðtækari margfaldara en ella.

En aftur að menningu og sköpun: Ef eitthvað er ekki skapað með hugviti er þá hægt að segja að eitthvað annað hefði komið í staðinn fyrir þá sköpun? Rétt eins og fiskurinn sem hefði ekki veiðst eða heita vatnið sem ekki var borað eftir.

Tilvist grunnatvinnuvegar er í raun óháð annarri starfsemi í hagkerfinu og því þarf að greina hvort það geti átt við menningu og skapandi greinar. Þetta hefur ekki verið gert áður og þyrfti frekari skoðunar við. Vissulega má halda því fram að án öflugrar menningar með sterkar rætur standist ekkert samfélag til lengdar, hvorki efnahagslega, félagslega né samskiptalega.

Þetta á sérstaklega vel við um Ísland enda ljóst að án íslenskrar menningar hefði hinni tiltölulega fámennu þjóð Íslendinga aldrei tekist að skapa sér sjálfstæða tilvist með mjög góð lífskjörum, eins og raun ber vitni.

## 10. Bætt tölfræði

Árið 1986 og aftur 2009 gaf UNESCO út svo kallað *Framework for Cultural Statistics*. Markmiðið var m.a. að tryggja sameiginlegan skilning á hugtakinu menningu og gera menningartölfræði samanburðarhæfa milli landa. Í þessum ramma UNESCO var lögð áhersla á að skilgreina svið menningar og skapandi greina með víðum hætti. Leitast var við að styðjast ekki eingöngu við hefðbundnar hagrænar tölur heldur einnig við annars konar tölfræði, s.s. menningarþátttöku, menningarlegt virði, menningararfleið og skapandi framleiðslu (e. creative input).

Ríki voru hvött til að nýta sér allar mögulegar leiðir til að safna saman tölfræði úr opinberum gögnum og könnunum. Mælikvarðar skyldu vera staðlaðir og uppfærðir jafnóðum.

Óbein hagræn áhrif menningar og skapandi greina skyldi meta en ekki eingöngu þau beinu. UNESCO lagði jafnframt áherslu á að ríki hefðu ríkan skilning á fjármögnun menningar og skapandi greina, hvort sem það væru opinberar fjárveitingar eða fjárveitingar einkaaðila. Í því ljósi skipti öll tölfræði og gagnavinnsla miklu máli.

OECD hefur einnig ítrekað kallað eftir bættri tölfræði um menningu og skapandi greinar.<sup>68</sup> Með bættri tölfræði ættu stjórnvöld því auðveldara með að taka upplýstar ákvarðanir og

---

<sup>68</sup> OECD 2021: „Although there is a growing appreciation of the economic and social importance of cultural and creative sectors, the absence of internationally comparable statistics means that it remains largely undervalued in the policy debate,” sjá <https://www.oecd.org/cfe/leed/OECD-G20-Culture-July-2021.pdf>

þróa stefnu sem styddi við vöxt og sjálfbærni menningar og skapandi greina.

Margt hefur áunnist í gagnavinnslu tölfræði varðandi menningu og skapandi greinar hér á landi að undanfögnu. Hið opinbera, og ekki síst menningarráðuneytið, hefur sett bættu tölfræði á þessu sviði í forgang sem ber að fagna. Árið 2018 tók Hagstofan formlega við verkefni er varðar hagtölur um menningu á Íslandi.

Þá hefur Hagstofan birt menningarvísa sem taka á afmörkuðum þáttum í umsvifum menningar og skapandi greina, eins fjallað hefur verið um framar í skýrslunni. Umræddir menningarvísar eru þýðingarmiklir en þó er mikilvægt að þróa og dýpka þessa menningarvísa áfram og fjölga þeim til muna. Ekki síst ættu lykilmælikvarðar eins og hlutfall af landsframleiðslu og vinnsluvirði að vera hluti af menningarvísunum.

Þá skiptir miklu máli að stjórnvöld, greiningaraðilar og hagsmunaaðilar komi sér saman um sömu skilgreiningar á hvað felst í hugtökunum menning og skapandi greinar. Í fyrri úttektum er stundum fjallað um skapandi iðnað, hugverkaiðnað, hugvit og tækni, menningarstarfsemi o.s.frv. Til að hægt sé bera saman tölur og þróun yfir árabíl þurfa hugtökin að vera sambærileg milli ára.

Eins og áður hefur verið fjallað um er hér lagt til að stjórnvöld komi sér niður á ákveðna atvinnugreinaflokka sem einfaldlega verði álitnir tilheyra menningu og skapandi greinum, rétt eins og Hagstofan hefur gert þegar kemur að menningarvísunum. Þó er hér lagt til að umræddir menningarvísar (og verði þeir fleiri) nái einnig til hugbúnaðargerðar í heild sinni eins og hún er flokkuð í atvinnugreinaflokkun stjórnvalda en takmarkist ekki við tölvuleiki og tölvuleikjagerð.



Fyrr í skýrslunni er þó fjallað um hvaða „tölvustarfsemi“ er ekki hluti af hinni svokallaðari hugbúnaðargerð og myndi því ekki eiga heima í tölfræði um menningu og skapandi greinar.

Að styðjast við eina fyrirfram ákveðna skilgreiningu á hvað telst til menningar, og ekki síst skapandi greina, er ein af megingintillögum þessarar skýrslu.

Hagsmunaaðilar, einstaka fræðimenn og menntastofnanir hafa jafnframt verið að bæta úrvinnslu hagfræðilegra gagna um greinarnar og hefur Háskólinn á Bifröst t.d. lagt sérstaka áherslu á það.

Hins vegar er ljóst að margt er óunnið í þessum efnunum. Samkvæmt minnisblaði frá Hagstofunni frá því vorið 2023 segir: „Þá hefur mikið og gott samtal átt sér stað milli Hagstofu og helstu notenda, s.s. ráðuneyta, kynningamiðstöðva, Bandalags íslenskra listamanna, fagfélaga listamanna og háskólanna. Í því samtali hefur komið berlega í ljós að þrátt fyrir að ánægja sé með þær undirstöður sem lagðar hafa verið í verkefninu þá gengur það hægar en vonir stóðu til og ljóst að mikil þörf er á frekari þróun, útgáfum og greiningum.“

Í því samhengi má nefna að það er helst þrennt sem hefur staðið framgangi verkefnisins fyrir þrifum: Skortur á tíma/mannafla til að sinna öllum öngum verkefnisins; verkefnastaða annarra deilda innan Hagstofunnar; og óskýr forgangsröðun vegna mismunandi áherslna og væntinga notenda.“

Sumt af tölfræði menningar og skapandi greina getur einnig verið erfitt að finna, ekki síst út frá þeim ÍSAT-flokkum sem atvinnugreinum er skipt upp í. Þá er sumt af þeirri tölfræði, sem þó er unnin á Íslandi, ekki birt sérstaklega hér á landi heldur aðeins á erlendum vettvangi, s.s. hjá Eurostat og Nordstat.

Jafnframt má nefna aðrar áskoranir sem lúta að sérstöðu menningarstarfsemi og skapandi greina sem oft á tíðum byggjast á einyrkjum, einstökum verkefnum („giggum“) og þverfagleika starfseminnar sem getur náð inn í fjölmargar aðrar atvinnugreinar.

Upplýsingar um starfandi einyrkja ná eingöngu utan um þá sem greiða sér mánaðarlegt reiknað endurgjald en vísbendingar eru um að margir einyrkjar í þessum geira greiði sér reiknað endurgjald árlega og/eða eru ekki á launagreiðendaskrá.

Samkvæmt upplýsingum frá Hagstofunni þyrfti að skoða hvort hægt væri að sækja upplýsingar í árlegar skattskýrslur einstaklinga sem gætu náð betur utan um þennan hóp.

Þá er búið að ganga frá gagnaskilaskipningi við Bandalag íslenskra listamanna (BÍL) um að safna og afhenda kennitölulista yfir félaga aðildarfélaganna en ætla má að félagar í aðildarfélögum BÍL skilgreini sjálfa sig sem listamenn og því væri þetta leið til að ná utan um þann hóp.

Framtíðarsýn Hagstofunnar er einnig sú að „til verði hagtölur um menningu og skapandi greinar sem að mæta þörfum notenda; uppfylla kröfur til opinberrar hagskýrslugerðar, t.d. varðandi gæði og áreiðanleika; og sem hægt er að halda í rekstri með a.m.k. árlegum uppfærslum.“ Fjárveitingarvaldið þarf því að taka mið af þessari þörf að mati skýrsluhöfundar.

Það þarf meira fé í þennan málaflokk og það skilar sér mjög fljótt til baka. Aðrar þjóðir eru að leggja sérstaka áherslu á að bæta tölfræði um menningu og skapandi greinar. Þar á Ísland að vera meðal fremstu þjóða og ber að halda í þá sókn undir forystu ráðherra menningarmála.

Því betri gagnaöflun og gagnadrifin greining, því betri ákvarðanir hjá hinu opinbera þegar kemur að áherslu í menningu og skapandi greinum. Að því sögðu þurfa verðmæti menningar og

sköpunar í sjálfu sér einnig að liggja til grundvallar við slíkar greiningar og ákvarðanatöku.

# Viðauki: Atvinnugreinaflokkun

## Hagstofu Íslands fyrir

### menningarvísa

Atvinnugreinar menningar eru samsettar úr eftirfarandi atvinnugreinum ÍSAT 2008:

- 1) C:18 (prentun og fjölföldun upptekins efnis),
- 2) C:32.12 (skartgripasmíði og skyld framleiðsla),
- 3) C:32.20 (hljóðfærasmíði),
- 4) G:47.61 (smásala á bókum í sérverslunum),
- 5) G:47.62 (smásala á dagblöðum og ritföngum í sérverslunum),
- 6) G:47.63 (smásala á tónlistar- og myndupptökum í sérverslunum),
- 7) J:58.11 (bókaútgáfa),
- 8) J:58.13 (dagblaðaútgáfa),
- 9) J:58.14 (tímaritaútgáfa),
- 10) J:58.21 (útgáfa tölvuleikja),
- 11) J:59 (framleiðsla á kvikmyndum, myndböndum og sjónvarpsefni; hljóðupptaka og tónlistarútgáfa),
- 12) J:60 (útvarps- og sjónvarpsútsending; dagskrárgerð),
- 13) J:63.91 (starfsemi fréttastofa),
- 14) M:71.11 (starfsemi arkitekta og skyld tæknileg ráðgjöf),
- 15) M:74.10 (sérhæfð hönnun),
- 16) M:74.20 (ljósmyndþjónusta),
- 17) M:74.30 (þýðingar- og túlkunarþjónusta),
- 18) N:77.22 (leiga á myndböndum og -diskum),
- 19) P:85.52 (listnám),
- 20) R:90 (skapandi listir og afþreying),
- 21) R:91.01 (starfsemi bóka- og skjalasafna),
- 22) R:91.02 (Starfsemi safna)
- 23) R:91.03 (Rekstur sögulegra staða og bygginga og áþekkra ferðamannastaða).

Premur ÍSAT atvinnugreinum er bætt við í skilgreiningu Hagstofunnar fyrir menningarvísa, til að ná betur utan um menningu og skapandi greinar á Íslandi, það er :

- 24) 47.78.3 Starfsemi listmunahúsa og listaverkasala,  
 25) 73.11 Starfsemi auglýsingastofa  
 26) 62.01 Hugbúnaðargerð (*aðeins rekstraraaðilar sem falla undir tölvuleikjageirann*).

ÍSAT2008	Lýsing	Hliðarflokkun menningargreina
18.11.0	Prentun dagblaða	Prentun
18.12.0	Önnur prentun	Prentun
18.13.0	Undirbúningur fyrir prentun	-
-	Undirbúningur fyrir prentun	Prentun
-	Undirbúningur fyrir prentun, uppsetning og hönnun	Hönnun og arkitektúr
18.14.0	Bókband og tengd þjónusta	Bókmenntir
18.20.0	Fjölföldun upptekins efnis	-
-	Fjölföldun upptekins efnis, myndbönd	Kvikmyndir og sjónvarp
-	Fjölföldun upptekins efnis, tónlist	Tónlist
32.12.0	Skartgripasmíði og skyld framleiðsla	Hönnun og arkitektúr
32.20.0	Hljóðfærasmíði	Tónlist
47.61.0	Smásala á bókum í sérverslunum	Bókmenntir
47.62.0	Smásala á dagblöðum og ritföngum í sérverslunum	Fjölmiðlar
47.63.0	Smásala á tónlistar- og myndupptökum í sérverslunum	-
-	Smásala á kvikmyndaupptökum í sérverslunum	Kvikmyndir og sjónvarp
-	Smásala á tónlistarupptökum í sérverslunum	Tónlist
47.78.3	Starfsemi listmunahúsa og listaverkasala	Myndlist
58.11.0	Bókaútgáfa	Bókmenntir
58.13.0	Dagblaðaútgáfa	Fjölmiðlar
58.14.0	Tímaritaútgáfa	Fjölmiðlar
58.19.0	Önnur útgáfustarfsemi	-
-	Önnur útgáfustarfsemi, fjölmiðlar	Fjölmiðlar
-	Önnur útgáfustarfsemi, bókmenntir	Bókmenntir

ÍSAT2008	Lýsing	Hliðarflokkun	
		menningargreina	
-	Önnur útgáfustarfsemi, myndbönd	Kvikmyndir sjónvarp	og
-	Önnur útgáfustarfsemi, tónlist	Tónlist	
-	Önnur útgáfustarfsemi, tölvuleikir	Tölvuleikir	
58.21.0	Útgáfa tölvuleikja	Tölvuleikir	
59.11.0	Framleiðsla á kvikmyndum, myndböndum og sjónvarpsefni	Kvikmyndir sjónvarp	og
59.12.0	Eftirvinnsla kvikmynda, myndbanda og sjónvarpsefnis	Kvikmyndir sjónvarp	og
59.13.0	Dreifing á kvikmyndum, myndböndum og sjónvarpsefni	Kvikmyndir sjónvarp	og
59.14.0	Kvikmyndasýningar	Kvikmyndir sjónvarp	og
59.20.0	Hljóðupptaka og tónlistarútgáfa	Tónlist	
60.10.0	Útvarpsútsending og dagskrárgerð	Fjölmiðlar	
60.20.0	Sjónvarpsútsendingar og dagskrárgerð	-	
-	Sjónvarp, fjölmiðlar	Fjölmiðlar	
-	Sjónvarp, kvikmyndir	Kvikmyndir sjónvarp	og
62.01.0	Hugbúnaðargerð	-	
-	Tölvuleikjagerð	Tölvuleikir	
63.91.0	Starfsemi fréttastofa	Fjölmiðlar	
71.11.0	Starfsemi arkitekta og skyld tæknileg ráðgjöf	Hönnun og arkitektúr	
73.11.0	Auglýsingastofur	Auglýsingar	
74.10.0	Sérhæfð hönnun	Hönnun og arkitektúr	
74.20.0	Ljósmyndapjónusta	Myndlist	
74.30.0	Þýðingar- og túlkunarþjónusta	Bókmenntir	
77.22.0	Leiga á myndböndum og -diskum	Kvikmyndir sjónvarp	og
85.52.0	Listnám	Listnám	
90.01.0	Sviðslistir	-	
-	Leiklist og aðrar sviðslistir	Sviðslistir	
-	Tónlist	Tónlist	
90.02.0	Þjónusta við sviðslistir	-	
-	Leiklist og aðrar sviðslistir	Sviðslistir	

ÍSAT2008 Lýsing	Hliðarflokkun menningargreina
- Tónlist	Tónlist
90.03.0 Listsköpun	-
- Ritlist	Bókmenntir
- Myndlist	Myndlist
- Tónlist	Tónlist
- Fjölmiðlar	Fjölmiðlar
- Sviðslistir	Sviðslistir
90.04.0 Rekstur húsnæðis og annarrar aðstöðu fyrir menningarstarfsemi	-
- Leiklist og aðrar sviðslistir	Sviðslistir
- Tónlist	Tónlist
- Myndlist	Myndlist
91.01.0 Starfsemi bóka- og skjalasafna	Menningararfur
91.02.0 Starfsemi safna	-
- Listasöfn	Myndlist
- Önnur söfn	Menningararfur
91.03.0 Rekstur sögulegra staða og bygginga og áþekkra ferðamannastaða	Menningararfur





