



Comprender las Industrias Creativas

Las estadísticas como apoyo a las políticas públicas



Global Alliance for Cultural Diversity

Las industrias creativas constituyen un componente cada vez más importante en las economías post-industriales basadas en el conocimiento. No sólo contribuyen al crecimiento económico y la creación de empleo, sino que también actúan como elementos vehiculares en la transmisión de la identidad cultural, aspecto éste esencial en la difusión y promoción de la diversidad cultural. Durante la última década, diferentes gobiernos de todo el mundo han empezado a reconocer este hecho y han comenzado a desarrollar políticas específicas para la promoción de las industrias creativas. Este creciente interés por este tipo de industrias, que durante un largo periodo de tiempo han sido consideradas como industrias marginales, ha supuesto la proliferación de análisis, estadísticas, mapeos, y estudios sobre la relación entre las industrias creativas y el desarrollo económico, facilitando a los órganos legislativos de diferentes países los datos e información necesarios para la elaboración de políticas públicas en este sector.

A pesar de este creciente interés, es cierto que el sector creativo es todavía poco comprendido en la gran mayoría de países, y queda pues, un largo camino para convencer a estos gobiernos del gran potencial de las industrias creativas en la actividades económicas nacionales. En los próximos años, sin duda la demanda de estadísticas más sofisticadas se incrementará a nivel internacional, nacional y regional y los gobiernos deberán apoyar y fomentar iniciativas en este sector como un factor clave en el desarrollo económico de sus países.

Industrias culturales e Industrias creativas

El término industria cultural se refiere a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por copyright y pueden tomar la forma de un bien o servicio. Las industrias culturales incluyen generalmente los sectores editorial, multimedia, audiovisual, fonográfico, producciones cinematográficas, artesanía y diseño.

El término industria creativa supone un conjunto más amplio de actividades que incluye a las industrias culturales más toda producción artística o cultural, ya sean espectáculos o bienes producidos individualmente. Las industrias creativas son aquellas en las que el producto o servicio contiene un elemento artístico o creativo substancial e incluye sectores como la arquitectura y publicidad. En el presente artículo, estos términos son utilizados teniendo en cuenta estas connotaciones y por tanto, no son ni sinónimos ni intercambiables.

Los estudios internacionales y el mandato de la UNESCO

La UNESCO es la única organización intergubernamental consagrada a la cultura y, por tanto, ocupa un lugar central en el desarrollo efectivo de metodologías estadísticas a nivel internacional. De este modo, la UNESCO provee a los gobiernos nacionales de las herramientas necesarias para estudiar el sector de las industrias creativas, e insiste a los países a que este campo de investigación sea prioritario.

De todas maneras, el papel que juega la UNESCO no es tratar de imponer estándares ni forzar a los países a realizar estadísticas. En última instancia, los estándares estadísticos surgen orgánicamente a través de un largo proceso de desarrollo y los países perciben el valor que supone la obtención de estos estándares una vez los hayan desarrollado y aplicado por sí mismos a nivel nacional y regional. No obstante, la UNESCO puede y debe abogar por el estudio de este campo emergente de investigación, que pertenece al dominio de la cultura, y contribuir así a identificar y difundir las mejores prácticas en obtención de datos y desarrollo de indicadores.

En la actualidad, no existe un estándar internacional único para la obtención de indicadores estadísticos. En 1986, la UNESCO publicó un marco de referencia Framework for Cultural Statistics (FCS), que constituyó el primer intento

exhaustivo por desarrollar una metodología común que permitiera obtener información sobre las actividades culturales. Por supuesto, el fin último de la UNESCO va más allá de obtener una evaluación económica de las actividades culturales, y por tanto el objetivo del FCS es mucho más amplio: lo que se persigue es proveer un marco conceptual metodológico apropiado para recopilar datos de las actividades culturales, que permita comparar estadísticas del sector cultural a nivel internacional. Este marco fue adoptado por varios gobiernos nacionales que adaptaron y modificaron la metodología de modo que reflejara las realidades culturales específicas de cada país. El FCS define nueve categorías culturales: (1) herencia cultural; (2) impresión y literatura; (3) música; (4) artes del espectáculo; (5) medios fonográficos; (6) medios audiovisuales; (7) actividades socioculturales; (8) deportes y juegos, y (9) medio ambiente y naturaleza.

Desde que se desarrolló el primer FCS, los cambios tecnológicos se han sucedido a gran velocidad y las industrias creativas emergieron como un área diferenciada de especialización. Por tanto, se evidencia la necesidad de actualizar este marco de referencia con el objeto de tener en cuenta las nuevas y variadas formas en que la cultura y, particularmente, los bienes y servicios culturales, como la música, el cine y los libros, se producen, se distribuyen y se consumen actualmente. El espectacular desarrollo de Internet, comercio electrónico, y archivos en formato digital, el modo en que la gente produce, trabaja y consume cultura, y las nuevas metodologías, han cambiado profundamente el panorama de las industrias creativas en los últimos veinte años.

Dados estos argumentos, en la actualidad el Instituto de Estadísticas de la UNESCO (UIS) realiza una revisión del FCS que conducirá a una actualización completa de su metodología en la que se prestará especial atención a las industrias creativas. El UIS ya ha solicitado a la Escuela de Economía de Londres (London School of Economics), a la Universidad de Leeds (University of Leeds) y la Burns Owens Partnership, una consultora británica privada especializada en estadísticas culturales, la revisión del marco intelectual que subyace al FCS y la identificación de indicadores que puedan ser aplicados en el sistema nacional de estadísticas oficiales del conjunto de estados miembro de la UNESCO. La primera fase preparatoria de dicha revisión está prevista para marzo de 2006 y, dada la complejidad de la tarea, la versión final del nuevo marco tardará en ser publicada entre dos y tres años.

En un intento de comprender mejor el valor del comercio internacional que las industrias creativas genera, el UIS acaba de publicar un informe que analiza los datos del comercio internacional de 120 países de una selección de productos, como libros, discos compactos (CDs), videojuegos y esculturas. A pesar de que en este informe se utiliza una nueva metodología con el fin de reflejar mejor el flujo del comercio cultural, los autores llaman la atención sobre la dificultad de obtener información, y admiten que el informe ofrece una visión parcial de la problemática que subyace a este sector.

Podemos observar un ejemplo de la problemática que supone la contabilización del valor generado por un bien cultural en la producción y distribución de una película. Un solo original es exportado a los mercados de destino y una vez allí, es copiado y distribuido localmente. Como consecuencia, el valor que figura en la cuenta de exportaciones del país productor de la película no refleja con exactitud el valor del producto distribuido en el país receptor. La película exportada tiene prácticamente un valor insignificante en las aduanas, pero que en realidad, puede traducirse en muchos millones de dólares en concepto de entradas de cine y venta de vídeos/DVD. Así por ejemplo, si nos dejamos guiar estrictamente por las estadísticas aduaneras, India no está clasificada entre los primeros exportadores de productos audiovisuales del mundo, cuando sin embargo es uno de los mayores productores de productos cinematográficos a nivel mundial. Para corregir esta deficiencia, la UIS planea relanzar y actualizar su encuesta bienal sobre Estadísticas de Películas y Cines, que fue interrumpida en el año 2000. Este proyecto revisará la metodología anterior, los análisis internacionales actuales, las encuestas de campo, y además identificará nuevos indicadores cinematográficos clave.

A pesar de que la UNESCO ya dispone de estadísticas sobre producción y comercio cultural, aunque no todas ellas están actualizadas, todavía no tiene una metodología precisa para analizar la participación de las industrias culturales en el desarrollo económico y social, lo que podemos definir como la última pieza del rompecabezas. No obstante, la UIS planea desarrollar instrumentos para estudios nacionales e internacionales que permitirán evaluar la participación de una amplia gama de actividades culturales, no sólo desde una perspectiva económica, como la compra de bienes culturales, sino también desde otras formas de interacción cultural. De este modo, la UNESCO estudiará y adaptará la metodología y los indicadores que fueron desarrollados por la UE en dos encuestas del Eurobarómetro. La primera, realizada por The European Opinion Research Group, se llevó a cabo en septiembre de 2001 y estaba centrada en todos los países de la UE. La segunda fue realizada por Gallup Organization Hungary al comienzo de la primavera de 2003 y examinó los países que, en ese momento, eran candidatos a la UE antes de ingresar formalmente en mayo de 2004.

El trabajo estadístico de la UIS en el campo de la cultura ha tomado un nuevo impulso a partir de la adopción por parte de la Conferencia General de la UNESCO en octubre de 2005 de la Convención sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, donde en el Artículo 19 se manifiesta expresamente el compromiso de la UNESCO para “facilitar la obtención, análisis y difusión de toda información relevante, incluyendo estadísticas y mejores prácticas” en referencia a la diversidad cultural. La próxima publicación del segundo Informe Mundial sobre Diversidad Cultural, previsto para octubre de 2007, también supondrá un impulso significativo, ya que requerirá información detallada y mediciones de la diversidad cultural. Ambas iniciativas, la Convención y el Informe, fomentarán el desarrollo de metodologías estadísticas que ayudarán a demostrar el lugar que la cultura, y por extensión las industrias creativas, tienen en la sociedad y en la economía, y además facilitará los pasos a seguir a la hora de medir la efectividad de la implementación de las diferentes políticas llevadas a cabo en este campo.

La UNESCO no es el único organismo que juega un rol importante a nivel internacional en el sector cultural. La Organización Mundial para la Propiedad Intelectual (OMPI) y organizaciones como el Banco Interamericano de Desarrollo, la Organización para la Cooperación Económica y el Desarrollo y la EU's Education, Audiovisual and Cultural Executive Agency han realizado o planean realizar varios estudios sobre las fronteras interregionales en el sector cultural. La naturaleza y el objeto de esta información varía de acuerdo con la organización y el propósito de estudio. El European Audiovisual Observatory, por ejemplo, identifica y analiza todos los sectores de los medios audiovisuales en Europa, y facilita información sobre legislación, propiedad intelectual, producción y difusión.

Naturalmente, la OMPI adopta un punto de vista más restringido que la UNESCO acerca de lo que constituyen las industrias creativas, y se centra únicamente en aquellas actividades económicas que surgen de los derechos de propiedad intelectual. La OMPI también ha desarrollado la Guide on Surveying the Economic Contribution of Copyright-Based Industries y, a principios de 2006, ha comenzado una serie de cinco estudios adicionales. Muchas de las investigaciones norteamericanas, dirigidas por organismos industriales como la Motion Picture Association (MPA) y la International Intellectual Property Alliance (IIPA), abordan los estudios desde una perspectiva centrada en la propiedad intelectual. De hecho, la metodología de la OMPI se construyó sobre la base de la metodología IIPA. Los estudios de la UE por el contrario, generalmente tienden a adoptar una visión más amplia de las industrias e interacciones culturales.

Estadísticas nacionales y desarrollo del mapeo

A pesar de la mayor atención que se presta a las industrias creativas como un campo de interés tanto para los funcionarios públicos, como para los aca-

démicos, todavía muchos gobiernos no están convencidos de la importancia de dar prioridad a este sector y por este motivo las industrias creativas no se ven favorecidas en el reparto de los fondos públicos. La incorporación de industrias creativas en la formulación de políticas públicas se complica aún más por la confusión generada sobre las competencias que cada ministerio debe tener en este terreno. Surge la pregunta de que ministerio debe afrontar el liderazgo en la formulación de estas políticas, si el ministerio de cultura, el de economía, el de industria, el de comercio, etc..

Sin embargo, un número cada vez mayor de gobiernos ha reconocido la importancia de las industrias culturales, y desarrollan diferentes políticas a nivel nacional y regional para fomentar su crecimiento y difusión. A fin de apoyar este crecimiento, las estadísticas juegan un papel de vital importancia a la hora de brindar a los dirigentes una idea más clara del impacto que genera este sector y, de que manera el sector público puede crear un contexto más propicio que permita el florecimiento y crecimiento de estas industrias. Sin disponer todavía de una metodología internacional estandarizada, un conjunto de investigaciones y análisis exhaustivos, aunque sin coordinar, se ha realizado en distintos lugares del mundo, y ciertas prácticas y metodologías han sido ampliamente adoptadas como una base ad-hoc.

El mapeo cultural se ha convertido en la forma de estudio elegida por los gobiernos a la hora de conocer la influencia de las industrias creativas antes de tomar una decisión política. El mapeo, que supone un esfuerzo exhaustivo en la identificación de todas las actividades económicas culturales relevantes, los actores, el empleo, y los vínculos en un área dada, como una pequeña ciudad o una región, presenta una ventaja adicional. Y es que el proceso de mapeo, por sí mismo, genera externalidades positivas al generar una conciencia considerable y además estimula la colaboración de un amplio grupo de diferentes agentes que forman parte, de una manera u otra, de las industrias culturales

El Reino Unido siempre ha jugado un papel innovador en el desarrollo de estos modelos analíticos. El Departamento para la Cultura, Medios de Comunicación y Deportes del gobierno (Department for Culture, Media and Sport) elaboró el primer Documento de Mapeo de las Industrias Culturales en 1998 y 2001 como parte de sus esfuerzos para acabar la depresión económica que sumía a sus pueblos y ciudades industriales. Estos documentos definen y clasifican las industrias creativas en trece campos distintos: (1) publicidad, (2) arquitectura, (3) arte y mercado de antigüedades, (4) artesanías, (5) diseño, (6) diseño de moda, (7) cine y video, (8) softwares interactivos de entretenimiento, (9) música, (10) artes de actuación, (11) edición, (12) software y servicios de computación, (13) televisión y radio.

Desde entonces, este sistema de clasificación ha sido el seguido en muchos estudios de distintos lugares del mundo. El "Creative Industries Production System" (CIPS), que mide las actividades de la industria creativa, divide a éstas en cuatro segmentos que son: origen de contenidos, producción, distribución y consumo. Este modelo también ha sido adoptado por otros gobiernos, entre los que se incluyen, Australia, Nueva Zelanda, Singapur y Hong Kong. Como corresponde a un país que tomó un temprano liderazgo en este campo, el Reino Unido incluso cuenta con un ministerio dedicado a esta tarea, el Ministerio de Industrias Creativas y Turismo (Minister for Creative Industries and Tourism) que ha elaborado hasta la fecha, cientos de mapeos en diferentes ciudades y regiones. Además cuenta con un numeroso grupo de especialistas en el sector

En la región del este asiático, Hong Kong y Singapur han sido particularmente progresistas en el análisis del sector de las industrias creativas en un esfuerzo por mantener el dinamismo económico frente al desafío competitivo impuesto por China continental. Ambas ciudades han elaborado estudios detallados acerca del papel y la escala de la economía creativa, y para realizarlos, adoptaron en gran medida los modelos analíticos desarrollados en el Reino Unido adaptados, eso sí, a las especificaciones locales.

China todavía tiene que emprender una revisión exhaustiva de este sector, aunque algunas ciudades, de manera individual, ya han comenzado a recoger datos y a centrarse en las industrias creativas como sector estratégico en su crecimiento económico. Dadas la magnitud y la diversidad interna del país, abordar una ciudad específica es probablemente la manera más eficiente de favorecer la comprensión de estas industrias, así como de crear políticas públicas en este sector viables desde un punto de vista operativo.

A modo de ejemplo, Shanghai, la ciudad que mayor crecimiento ha experimentado en China durante la última década, es muy consciente del potencial de las industrias creativas para el crecimiento económico y, en 2006, planea emprender un exhaustivo ejercicio de mapeo de la ciudad y distrito, mapeo sobre el cual se basarán las futuras acciones políticas. El Centro de la Industria Creativa de Shanghai, en cooperación con la Administración de la Propiedad Intelectual de Shanghai, es quien dirige actualmente las investigaciones en el sector de las industrias creativas, así como otros proyectos de investigación sobre la aplicación de los derechos de propiedad intelectual para promover el crecimiento de las industrias creativas.

América Latina es probablemente la región del mundo más activa y dinámica en el estudio de las industrias creativas. El Convenio Andrés Bello (CAB), una institución regional con base en Bogotá dedicada a promocionar la cultura, ha publicado un gran número de trabajos pioneros en el estudio de la dimensión que alcanzan las industrias creativas dentro de las diferentes economías nacionales. A partir del programa "Economía y Cultura", el CAB ha colaborado con países sus miembros con el objeto de mejorar sus sistemas de información económica en el sector cultural. Con el apoyo financiero del Banco Interamericano de Desarrollo, el personal técnico del CAB ha estado trabajando sobre el borrador de un Manual Metodológico para la Implementación de Cuentas Satélites de Cultura. Este documento se suma a la experiencia y los esfuerzos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) y del Banco Central de Chile, que también han estado trabajando en el desarrollo de cuentas especiales satélites para el sector cultural.

En Colombia, el Ministerio de Cultura acaba de lanzar una Guía para Mapeos Regionales de Industrias Creativas, preparada por el Centro de Investigación CRECE con el fin de proveer con las herramientas metodológicas básicas a la hora de investigar en el campo de las industrias creativas. La guía, realizada en cooperación con el British Council, es un intento de subsanar un vacío de conocimiento que el ministro de cultura encontró cuando trataba de concienciar a las autoridades regionales de la explotación de las industrias creativas locales como una fuente de desarrollo económico y social. El Estudio sobre la importancia económica de las industrias y las actividades protegidas por el derecho de autor y los derechos conexos en los países del Mercosur y Chile también ha sido publicado. Solicitado por la OMPI, este proyecto de investigación estima la importancia económica de las industrias del derecho de autor y derechos conexos en estos países. Este estudio se centró en la participación de estas industrias en el Producto Interior Bruto, en los índices de empleo y en la balanza de comercio exterior, y se consignaron datos relativos a aspectos normativos e institucionales relacionados con el derecho de autor y derechos conexos, incluida la gestión colectiva de esos derechos.

El Observatory of Cultural Policies in Africa, establecido con el apoyo de la UNESCO en 2002, la Unión Africana, el Institute on Cultural Enterprise de Nueva York y la Fundación Ford, es la primera iniciativa en materia de mapeos en el continente africano. Sudáfrica ha realizado diferentes informes sobre las industrias culturales, mientras la ILO publicó una serie de estudios sobre las industrias culturales en el South African Deveopment Community (SADC), que cubren los campos de las artes del espectáculo y la danza, la televisión y el cine, la industria de la música, las artes visuales y la artesanía.

A pesar de la evidente riqueza de información, poco se ha hecho a la hora de estandarizar las metodologías y los indicadores. La razón la encontramos en la pobre o incluso inexistente coordinación y colaboración entre las diferen-

tes instituciones de investigación, y por tanto, se están perdiendo valiosas oportunidades de constituir un cuerpo de conocimiento internacional más exhaustivo que pueda ser utilizado para realizar comparaciones a través de las fronteras así como para la elaboración de una política internacional.

Conclusión

La reciente emergencia de las industrias creativas como un área diferenciada de interés para los economistas, los especialistas en estadística, los expertos en cultura y los dirigentes que elaboran políticas públicas, refleja que cada vez existe una mayor conciencia del papel de vital importancia que juegan las industrias culturales en el contexto socio-económico actual tanto por su potencial económico como por servir de elemento vehicular para la difusión de la diversidad cultural. El concepto de industrias creativas es todavía muy nuevo y no todos los gobiernos están convencidos de la necesidad de que este sector sea objeto de nuevas iniciativas y acciones de promoción. En los últimos veinte años, con la llegada de las nuevas tecnologías, como Internet, comercio electrónico y archivos electrónicos compartidos, el comercio y consumo de bienes y servicios culturales resulta más fácil que nunca. La globalización ha tenido un profundo impacto en las industrias creativas.

En lo que respecta a las metodologías para la elaboración de mapeos, que son de vital importancia para los responsables de elaborar políticas públicas, todavía no se ha logrado un consenso a nivel internacional.

Para aprovechar las oportunidades que ofrecen las industrias creativas, los gobiernos necesitan, primero definir e identificar los indicadores culturales que van a ser medidos para luego desarrollar un mapeo que permita conocer el comportamiento y la situación de las industrias culturales dentro las diferentes economías nacionales. El papel que desempeña la UNESCO, único organismo intergubernamental consagrado a la cultura y que cuenta con un departamento especializado en estadística, es vital a la hora de orientar sobre las mejores prácticas y brindar el apoyo que los gobiernos necesitan para emprender un proyecto tan ambicioso como el que se propone.