

Indicadores de cultura

Economía cultural y economía creativa

ERNESTO PIEDRAS

Más allá de la relación conceptual entre la cultura y la economía, es en tiempos recientes que se viene desarrollando un nuevo enfoque orientado hacia el análisis de lo que podría ser denominado el sector económico de la cultura, inicialmente con la medición de su contribución o generación de valor en términos de Producto Interno Bruto (PIB), inversión, empleo y comercio, entre otros.

En una fase aun más novedosa, se han comenzado a explorar y a desarrollar algunas más de sus implicaciones en tanto que sector económico, como la generación o identificación de indicadores cuantitativos y estadísticos, el diseño y ejecución de una política económico-cultural, las estrategias de eslabonamiento del sector

económico cultural con otros sectores económicos y, en fin, aquellas acciones que llevan al reconocimiento integral de la cultura como un motor de crecimiento y desarrollo económicos.

Éste no es un fenómeno providencial. Resulta en buena medida de la evidencia cuantitativa que revela que la mayoría de los países desarrollados cuentan con un motor de crecimiento económico muy importante en ese sector cultural.

Conviene entonces a estas alturas repasar los siguientes conceptos: industrias culturales, industrias del entretenimiento, industrias protegidas por los derechos de autor e industrias creativas.

Concepto	Características	Actividades	Países
Industrias culturales (UNESCO). "Aquellas industrias que combinan la creación, producción y comercialización de contenidos que son intangibles y culturales en su naturaleza. Estos contenidos están típicamente protegidos por los derechos de autor y pueden tomar la forma de bienes y servicios." ^a	Tienen una doble valoración: como expresión cultural y como generadoras de valor.	Literatura Música Teatro	México Estados Unidos
Industrias creativas . "Aquellas que tienen un origen en la creatividad, la habilidad y el talento. Tienen el potencial para la creación de riqueza y trabajo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual." ^b	Tienen importancia en el diseño. Incluye empresas, individuos y organizaciones no lucrativas.	Programación	Reino Unido
Industrias del entretenimiento . "Conjunto de sub-industrias dedicadas al entretenimiento y los espectáculos, basadas sobre todo en su divulgación a través de medios masivos de comunicación."	Incluye espectáculos deportivos.	Filme Video	Estados Unidos

^a UNESCO, *Declaración universal de la UNESCO sobre diversidad cultural* (adoptada por la 31 Sesión de la Conferencia General de la UNESCO, art. 8), París, noviembre de 2000, p. 3.

^b UK Government's Department for Culture, Media and Sport, *Creative Industries Mapping Document*, London, 1998 and 2001.

Las 'industrias protegidas por los derechos de autor' (IPDAs) son las industrias amparadas por el marco jurídico de los derechos de autor o *copyright*, que describe los derechos que tienen los creadores sobre sus obras artísticas o literarias. Gracias a esta protección, los autores pueden reclamar los beneficios económicos generados por sus creaciones. A nivel internacional la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) es la encargada de "[...] desarrollar un sistema de propiedad inte-

lectual (PI) internacional que sea equilibrado y accesible, que recompense la creatividad, estimule la innovación y contribuya al desarrollo económico, salvaguardando a la vez el interés público".¹

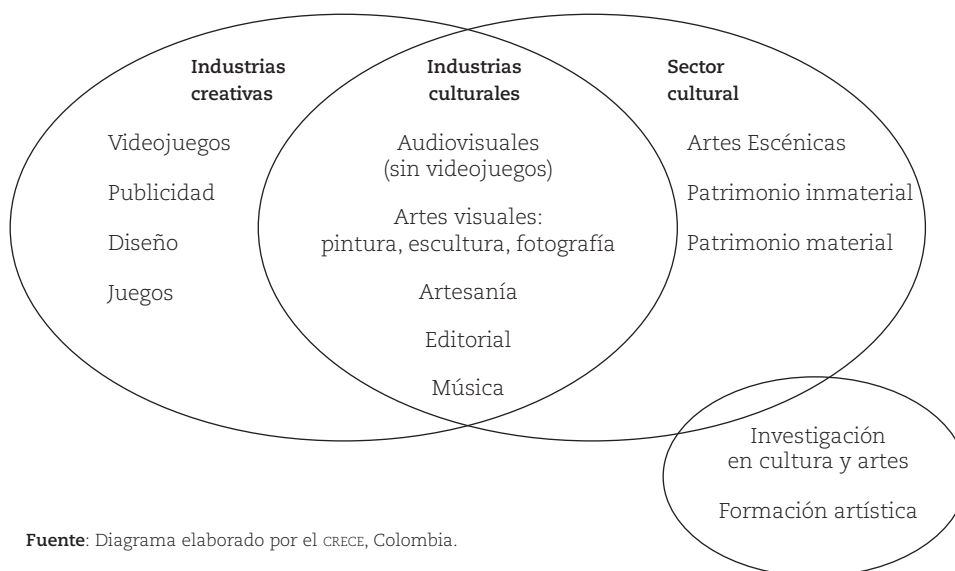
Por su parte, según la *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales* publicada por la UNESCO en el 2005, las 'industrias culturales' son aquellas que producen, distribuyen y comercializan bienes y servicios culturales

que, “[...] considerados desde el punto de vista de su calidad, utilización o finalidad específicas, encarnan o transmiten expresiones culturales, independientemente del valor comercial que puedan tener”.² Los primeros en utilizar el término de industrias culturales fueron Theodor Adorno y Max Horkheimer, quienes argumentaron que la manera de producción de los objetos culturales era análoga a la forma en que otras industrias manufactureras se abastecían de bienes consumibles. Los autores consideraron solamente a las industrias musical, editorial y cinematográfica dentro de esta categorización.³ Los autores ligaron el concepto de ‘industria cultural’ al de ‘producción masiva’, según lo cual la producción cultural se convierte en una operación estandarizada, repetitiva y rutinaria que genera bienes culturales menos exigentes, como resultado de un tipo de consumo cada vez más pasivo y estandarizado.

Las industrias culturales agregan valor económico y social a naciones e individuos. Constituyen una forma de conocimiento que se traduce en empleos y abundancia, y consolidan la creatividad —su “materia prima”— para fomentar la innovación en los procesos de producción y comercialización. Al mismo tiempo, son centrales en la promoción y el mantenimiento de la diversidad cultural, así como para el aseguramiento del acceso democrático a la cultura.⁴ Las industrias culturales tienen esta doble naturaleza cultural-económica y participan en la economía en términos de la creación y de la contribución del empleo al PIB.⁵

¹ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, http://www.wipo.int/about-wipo/es/what_is_wipo.html (consultada el 11 de octubre de 2007).

² *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*, <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919s.pdf>, París, 20 de octubre de 2005.



Fuente: Diagrama elaborado por el CRECE, Colombia.

Así, “el arte tiene un valor propio para aquellos que lo producen, para aquellos que lo consumen para su disfrute privado, para aquellos que aportan donaciones voluntarias para financiarlo y para aquellos que contribuyen por medio de sus impuestos” (Throsby, 2003).

Sin embargo, desde la óptica de las ciencias sociales, parece conveniente migrar hacia una noción más integral, como la de ‘industrias creativas’, que se origina en el Reino Unido en 1997 y abarca “[...] aquellas actividades que tienen su origen en la creatividad, habilidad y talento individual y que tienen el potencial para crear riqueza y empleo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual”.⁶

Las industrias creativas fueron definidas originalmente en 1998 como aquellas que se basan en la creatividad, la habilidad y el talento.⁷ Este tipo de industrias engloba un universo más amplio, incluidas las industrias culturales como un subconjunto. En ambos

casos, —cultura y creatividad—, el insumo económico esencial que detona una cadena de producción y consumo es la creatividad. Sólo que el primer caso se refiere a una creatividad de contenidos simbólicos, mientras que en el segundo caso, dicha creatividad agrega otros elementos del diseño, la tecnología y el *software*, entre otros.

En México, es importante que nos apresuremos a migrar conceptualmente, pero también en la práctica, de las industrias culturales hacia las industrias creativas, para poder aprovechar plenamente su potencial y estar en la vanguardia mundial en cuanto a su promoción y desarrollo. Necesitamos como país reglas claras, estables y conducentes para el desarrollo sustentable de las industrias creativas, y que se traduzcan en condiciones competitivas. Esto derivaría en políticas de corto, mediano y largo plazos que permitan detonar el potencial productivo en un ambiente de confianza y seguridad, y que no se contaminen por cuestiones partidistas o de grupos de poder. ~

³ Paul Du Gay, *Production of Culture/Cultures of Production*, The Open University, Glasgow, 2003, p. 70.

⁴ UNESCO, *Culture, Trade and Globalization*, (<http://www.unesco.org>).

⁵ El Producto Interno Bruto de un país o PIB representa el valor monetario de todos los bienes y servicios finales producidos por una economía en un periodo determinado, generalmente un año.

⁶ http://www.culture.gov.uk/about_us/creativeindustries/default.htm

⁷ Department for Culture, Media and Sport, U.K., http://www.culture.gov.uk/what_we_do/Creative_industries/ (consultada el 9 de octubre de 2007).