

Bienes y servicios culturales en el marco de la economía creativa

Ernesto Piedras

The Competitive Intelligence Unit

Se agradece la asistencia de los participantes y de la Directora de la UNESCO en México, Nuria Sanz. Así como la invitación a participar en estas discusiones que son espacios valiosos donde se abre un lugar para los economistas para la creación de un maridaje tan necesario entre la ciencia económica, la cultura y la creatividad.

En la actualidad, México cuenta con métricas y herramientas de medición que se incorporan al esfuerzo por entender la evolución del sector cultural y reafirman la importancia de la cultura y la creatividad como elementos clave para generar desarrollo social y económico. El papel de la cultura para el desarrollo sostenible ha surgido como una importante cuestión política y estratégica a nivel internacional y nacional en años recientes. Sin embargo, resulta de gran importancia la continua generación de evidencia cuantitativa e indicadores para poner en evidencia el rol de la cultura en la economía, el comercio y la sociedad.

Al destacar la dimensión económica a través de la evidencia cuantitativa, que ha sido tan largamente negada, se observa el binomio economía y bienestar que juntos hacen la suma del Desarrollo Integral. Cabe mencionar que ese carácter dual, donde se genera simultáneamente bienestar social y crecimiento económico demuestra ser un sector intrínseco al desarrollo humano y social integral. Como se menciona en importantes estudios del sector, “adecuadamente nutrida, la creatividad impulsa la cultura, infunde un desarrollo centrado en el hombre y constituye el ingrediente clave para la creación de empleo, la innovación y el comercio al tiempo que contribuye a la inclusión social, la diversidad cultural y la sosteni-

bilidad ambiental”.¹ En suma, el sector de la cultura y la creatividad es en sí mismo la máxima expresión del bienestar.

Creatividad: Insumo esencial de la economía creativa

Un país que abunda en lo económico no tiene necesariamente garantizado el desarrollo, es por ello que se requiere la dupla economía y bienestar. Por ejemplo, al comparar con la industria petrolera, se observa una producción importante para el país, pues el petróleo se utiliza para una infinidad de procesos y productos. La industria petrolera *per se* genera resultados económicos, que no necesariamente se traducen en bienestar. Más aún, la creatividad, insumo esencial de la economía creativa, es un recurso abundante e infinito, a diferencia del petróleo, que es finito.

Otro ejemplo que se podría considerar generador de desarrollo integral es el sector educativo. Sin embargo, como se considera por la ciencia económica, crear una unidad de capital humano toma de diez a quince años. En cambio, en el sector cultural, cuando se genera una unidad cultural de transmisión de contenidos simbólicos de creatividad, eso es al mismo tiempo empleo, producción, generación de divisas, infraestructura, entre otras. Es decir, no se necesita que pasen largos periodos de tiempo para el desarrollo de bienestar como sucede con la educación.

En la actualidad es ampliamente aceptado que el

¹ Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), Creative Economy: A feasible Development Option, 2010.

Cadena productiva de economía basada en la creatividad



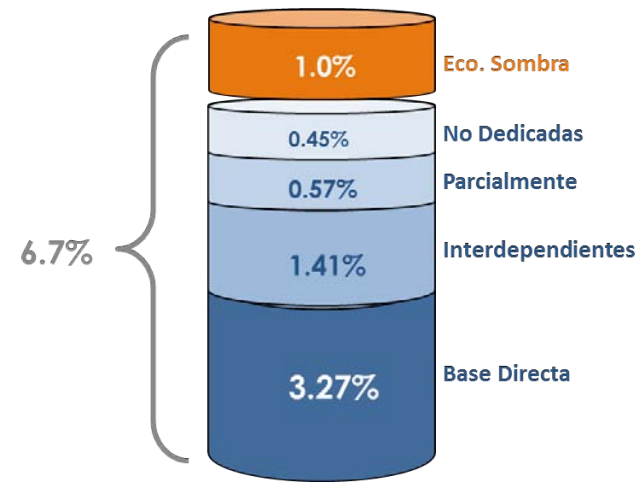
Fuente: Elaborado por Nomismae Consulting

sector de la cultura y la creatividad cuenta con una dimensión económica que representa una gran oportunidad para el desarrollo y el bienestar en un país o una región. Vale la pena hacer énfasis en la creatividad, insumo valioso para el sector, al ser el insumo de insumos. En este sentido, la creatividad es la pieza fundamental para la Fase Creativa, al detonar toda la cadena de producción; por tanto, constituye el insumo esencial de la industria y en general de las Industrias Culturales y Creativas (ICC), también llamadas economía basada en la creatividad. Como se comenta, son varias las mediciones o estudios que se realizan sobre el impacto de estas industrias que detonan una cadena de valor entera bajo el soporte del insumo creativo.

La pregunta, al retomar la ruta mencionada por Alfonso Castellanos, sería la siguiente: ¿es posible medir la cultura? Han transcurrido muchos años de esfuerzos colectivos, como aquel presentado en el Centro Nacional de las Artes, CENART, hace cerca de 14 años, cuando se presentó el libro *¿Cuánto vale la cultura?: Contribución económica de las industrias protegidas por el derecho de autor en México*,² utilizando información de los Censos Económicos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) de 1998. A partir de esta medición se identificó la magnitud en la que la economía basada en la creatividad, contribuye al país. Se encontró que el sector generaba al menos 6.7 por ciento del PIB nacional, resultando ser uno de los sectores más importantes de la economía mexicana.

2 Ernesto Piedras Feria, *¿Cuánto vale la cultura? Contribución económica de las industrias protegidas por el derecho de autor en México*, Conaculta/SOGEM/SACM/CANIEM (México, 2004).

Contribución de la economía basada en la creatividad en México

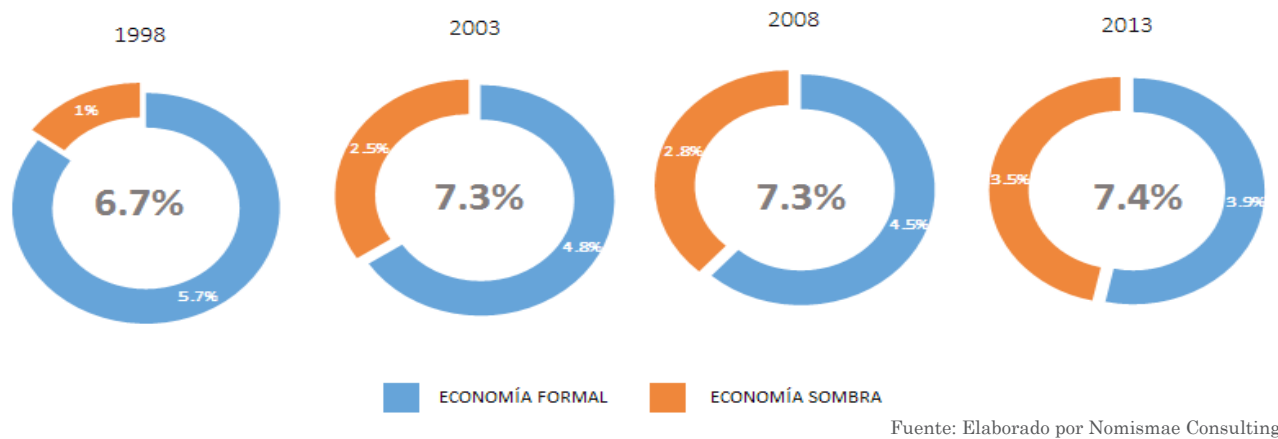


Fuente: Elaborado por Nomismae Consulting con información de *¿Cuánto vale la cultura?*

Existe un componente dentro de esta aportación que, a pesar de ser una fuerza conducente en el mercado mundial, raramente es reconocido por su enorme impacto: la economía sombra. Comúnmente, este concepto se refiere al cúmulo de bienes y servicios informales, ilegales y digitales que no son detectados por las mediciones oficiales, por lo cual no generan una aportación al fisco ni conllevan acuerdos contractuales que supongan garantías formales.³ En el mercado mexicano, esta terminolo-

3 Véase Ernesto Piedras Feria, *Guatemala: Un Análisis de la Contribución Económica de la Cultura*, Guatemala, Ministerio de Cultura y Deportes y Banco Interamericano de Desarrollo, 2007, p. 28.

Evolución histórica de la economía basada en la creatividad



gía adquiere una gran importancia debido a la proporción de mano de obra que labora bajo este tipo de esquema y el enorme valor que aporta a la economía. De acuerdo con el INEGI, en 2013 cerca del 25 por ciento del PIB en México fue generado por el mercado sombra.⁴

En 1998 se denotaba que sólo un punto porcentual correspondía a la economía sombra. Sin embargo, la economía sombra es un componente que ha crecido más que proporcionalmente y aporta hoy en día más del 3.5 por ciento de la contribución económica de la cultura y creatividad en el país. Entre los componentes que involucra esta aportación se encuentran actividades como las obras de artistas independientes, la venta de pinturas o artesanías en puestos callejeros, la reventa de boletos para eventos culturales o la interpretación de música en eventos privados, la digitalización, entre muchas otras actividades.

Aparece nuestra primera reflexión metodológica, ¿queremos medir hechos estilizados en torno a la creatividad que son culturales en su esencia? Lo que se encuentra en la estadística no es toda la cultura pues los *performances* callejeros, el vagonero en el metro como mucha de la gastronomía mexicana, no logran ser capturados por la estadística oficial. Por ello, el componente

de la economía sombra, que se comprende por economía informal, ilegal y el mundo digital, forman parte de la medición realizada destacada en el gráfico anterior.

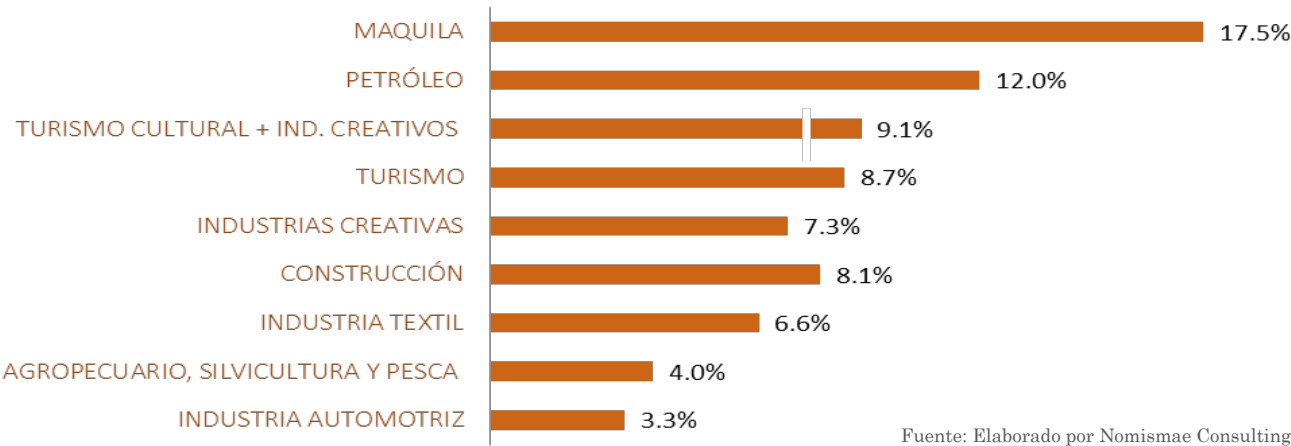
Dicha metodología ha continuado evaluándose hasta llegar a la medición más reciente donde se observa la contribución del sector cultural al PIB con 7.4 por ciento. Es de gran importancia resaltar la evolución de la economía sombra, observando que en menos de dos décadas ésta ha pasado de representar un punto porcentual a que cerca del 44 por ciento de todo lo producido en la cultura y la creatividad corresponda a la economía sombra.

En este sentido, se invita al lector a hacer una reflexión en primera persona, ¿cuántos de los contenidos creativos de los que se apropió del año pasado a éste, viene en formatos digitales? Hoy es el día en que más cine vemos los mexicanos y es el momento en que menos se asiste a las salas cinematográficas. Hoy en día se ven las películas a través de plataformas OTT (Over-the-Top) como Netflix, a través de la televisión de paga ya sea satelital o por microondas por cable, la televisión digital por señal abierta, por *smartphones*, entre tantas diferentes plataformas. De esta forma, entramos como sociedad en una nueva etapa, el hombre se convirtió en el Homo-Telecom, o el hombre de la comunicación a distancia. Somos ese ser humano que se caracteriza por su intensificación de, precisamente, mantenerse en contacto por medio de distintos formatos que

⁴ Instituto Nacional de Estadística y Geografía, Medición de Economía Informal. Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/cn/informal/> (Consulta: 17 de junio 2015).

Sectores fundamentales de la economía mexicana a nivel nacional

ICC: cuarto sector de importancia en la economía... ¿o tercero?



incluyen texto, imagen, sonido y datos.⁵ Esta nueva etapa ha logrado la expansión de capacidades tecnológicas que en años recientes han dejado en manos de las audiencias y de los consumidores un multiplicado acceso a una cantidad ilimitada de contenidos. Por ello es de suma importancia destacar el peso que tiene 7.4 por ciento del PIB a nivel nacional en donde 44 por ciento del total podría considerarse casi en su totalidad digital.

Importante mencionar que estos resultados de ejercicios de economía aplicada, no son actos de fe, son números que provienen de metodología y fuentes internacionales. Por ejemplo, en la realización de *¿Cuánto vale la cultura? Contribución económica de las industrias protegidas por los derechos de autor* se utiliza la metodología de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), sumando el componente de economía sombra. La metodología de la OMPI permite a los países cuantificar el valor económico de las actividades vinculadas a la propiedad intelectual, y fue diseñada para medir la aportación de las Industrias Protegidas por el Derecho de Autor (IPDA) en

⁵ Ernesto Piedras Feria, “México: tecnología y cultura para un desarrollo integral”, en Ana Carla, Fonseca Reis, Ana Clara (org.), 2008, *Economía creativa como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo*. São Paulo: Itaú Cultural.

su conjunto. Asimismo, en la metodología se incluyen los resultados obtenidos por la Cuenta Satélite de la Cultura. Éste último es en sí mismo un esfuerzo muy valioso por parte del INEGI, sin embargo, la métrica hasta el momento calcula tan sólo 2.8 por ciento del PIB a nivel nacional. Por lo que se queda muy corto el resultado al no tomar en cuenta otras industrias necesarias para completar la cadena productiva de la cultura y la creatividad. En lo particular, el contar desde hace un par de años con una Cuenta Satélite de la Cultura es un gran avance para México.

Por otra parte, el sector cultural se coloca como un sector económico de alta generación de empleo, 3.7 por ciento de la fuerza laboral trabaja directa e indirectamente en la cultura. Sumado a esto, es un sector de alta productividad pues para producir 7.4 por ciento del PIB se emplea a tan sólo 3.6 por ciento de la población. Al contrario de lo que se piensa del sector cultural como un sector improductivo y ocioso, éste es un sector que por sí mismo es dos veces más productivo que el promedio nacional. Convirtiéndose a su vez como el cuarto sector más importante en la economía y colocándose como el tercer generador de divisas más importante para el país.

En suma, la economía basada en la creatividad no sólo genera empleo y riqueza, sino que además incremen-

ta el bienestar de la población en general ya que promueve la expresión y participación de los ciudadanos en la vida política, favorece un sentido de identidad y seguridad social y expande la percepción de las personas.

Marco institucional y legal en México

La reconstitución de nuestro querido CONACULTA en una Secretaría de Cultura y la creación de un nuevo *corpus* institucional acompañado de un *corpus* legal nos brinda la capacidad de hablar “de tú a tú” con las diferentes instancias de la vida nacional en México. Dicho cambio no es un ejercicio cosmético, sino que es una nueva plataforma donde la comunidad cultural, artística y académica, los representantes de instituciones y toda la sociedad mexicana podrán buscar soluciones y nuevas construcciones para el sector.

En un México donde consumimos en conectividad 60 veces más que hace veinte o veinticinco años, la facilidad para el intercambio de contenidos creativos entre creadores y audiencias (e.g. escritor y lector) es casi inmediata. Vivimos en términos del homo-telecom con nuevas capacidades, pero en el país continúa existiendo inequidad en el acceso a la conectividad. Prácticamente la mitad del país no es considerada internauta, es decir no son personas intensivas en medios digitales, no se cuentan con acceso a conectividad o no tienen habilidades digitales desarrolladas. En este sentido es menester el fortalecimiento del sector para una aplicación efectiva y el cumplimiento a cabalidad del desarrollo de políticas de conectividad cultural para reducir el cisma que existe en el acceso a internet y que deriva en la identificación de dos Méxicos. Es decir, por un lado, se trata del México que disfruta de los beneficios económicos y sociales de la totalidad de las ICC, pero por el otro, de un país donde existe un adeudo de accesibilidad, aspecto que limita el desarrollo integral del homo-telecom.

Retos para México en Derechos Culturales

El resultado de estos dos Méxicos coincide con los indicadores de pobreza que se observan en las estadísticas oficiales. Mientras no se reduzca la brecha de desarrollo, la brecha de conectividad no se podrá cerrar y la brecha que existe en acceso a contenidos culturales continuará



existiendo en el país, esto genera a su vez un vacío en el cumplimiento de los Derechos Humanos y por ende de los Derechos Culturales. El hecho de que hoy alguien no cuente con una *laptop*, con acceso a la banda ancha o un teléfono inteligente es equivalente a que sea excluido por razón económica a la cultura y a sus contenidos culturales y creativos. Por esto, es importante llevar a la práctica este diálogo “frente a frente” y de “tú a tú” desde la Secretaría de Cultura y respalda por su *corpus* legal a través de una Ley General de Cultura.

Tras década y media de fomentar la generación de estadísticas, métricas y análisis robustos en diferentes instancias, se ha logrado un avance notable sobre la infraestructura, el consumo, la lectura y la producción del sector cultural, por lo que hoy tenemos mucho que celebrar. Sin embargo, existen aspectos importantes que faltan por cumplir para poder proporcionar a la sociedad mexicana en su totalidad los Derechos Culturales. Las exitosas y tan necesarias estadísticas que hoy existen ayudan a comprender el panorama actual del sector, pero falta mucho por lograr a partir de ellas.

Bienes y servicios culturales en el marco de la economía creativa

Las estadísticas se deben convertir en instrumentos útiles para convencer, pero no se ha logrado reaccionar lo suficiente ante los números para saber, por ejemplo, cómo invertir de la mejor manera en el apoyo a los creadores, y ahí está uno de los siguientes retos. Tenemos una abundancia de métricas, a las cuales no hemos reaccionado en esta década y media. El objetivo de los estudios no es que sea una bodega de números, sino que se obtenga información para identificar los requerimientos necesarios de infraestructura para generar una política cultural integral y promover prácticas creativas. La accesibilidad en el entendimiento de los resultados provenientes de los estudios relativos al sector cultural la convierte en un mecanismo de incentivo para el impulso de las ICC.

Los estudios, estadísticas y metodología se encuentran en los libreros y en los discos duros, pero no en las políticas culturales. Hoy en día, México está por superar uno de los retos más complejos del sector con la creación del *corpus* legal. Se espera que tras este primer impacto legislativo en el sector se continúe una oleada de propuestas y de políticas culturales a nivel federal, estatal y municipal. Todas ellas con un enfoque del siglo XXI, donde se atesore la experiencia histórica, pero se consideren las nuevas métricas junto con las evoluciones del sector y las nuevas oportunidades que han abierto las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Cada día que no se alcanza la igualdad, es un día que no se está conectando con una audiencia y no se completa la cadena productiva entre el creador, su producto creativo y el público. Ese día, el sector de la cultura reproduce fenómenos de inequidad hacia la sociedad misma por quedar latente el acceso a los contenidos. Asimismo se observa ese día una falta de cumplimiento con los derechos de los creadores que generan ese 7.4 por ciento del PIB al no contar con seguridad social y no ser socialmente reconocidos como agentes económicos productivos.

Se requiere imprimir un sentido de urgencia para la construcción de una nueva política cultural que nos lleve a alcanzar ese Desarrollo Integral. Es necesario impulsar estudios más específicos e información que sea cualitativa-cuantitativa y que permita el diseño, instrumentación y evaluación de políticas públicas en el país y con ello cumplir con los Derechos Culturales de los mexicanos.



© Luanda Smith, Red U40, Diversidad cultural 2030, México

