

**Desarrollo de la Propiedad Intelectual como pilar de la Economía Creativa en la
Economía Colombiana**

Henry F. Ramírez Peñaloza y Laura N. Rodríguez Molina

Universidad Católica de Colombia

Facultad de Economía

Bogotá, 2018



Atribución-NoComercial 2.5 Colombia (CC BY-NC 2.5)

La presente obra está bajo una licencia:
Atribución-NoComercial 2.5 Colombia (CC BY-NC 2.5)

Para leer el texto completo de la licencia, visita:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/co/>

Usted es libre de:



Compartir - copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra

hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).



No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

DESARROLLO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL COMO PILAR DE LA ECONOMIA CREATIVA EN LA ECONOMIA COLOMBIANA

RESUMEN:

El tema de la economía creativa, ha generado un creciente interés en la última década, proporcionando información que apalanque el desarrollo económico transformando las ideas en bienes y servicios.

La Economía Creativa incorpora varias de las actividades económicas que están relacionadas con una funcionalidad específica de esta industria en el mundo, comprende los sectores que integran la creación, producción y comercialización de bienes y servicios a partir de contenidos intangibles de carácter cultural. Colombia es uno de los países en el cual esta economía comienza a generar un aporte en el PIB, ha venido representando más del 3% del PIB en actividades directas e indirectas. Sin embargo, se busca demostrar que el aporte de esta economía funciona para el desarrollo de la misma como desarrollo económico y social en el país.

Esta investigación introduce los aspectos teóricos básicos, una medición de la creatividad, se analiza y describe el desarrollo de la producción y el consumo de las diferentes actividades que están cuantificadas, los datos comparados sobre producción y ocupación de las industrias creativas para Colombia durante el periodo 2007 al 2016.

Se quiere llevar a flote la importancia que está teniendo en estos momentos el mundo de la innovación y lo que puede llegar a hacer en la economía de Colombia, dando a conocer la manera de incentivar una economía intelectual y creativa que es infinita y que apunta al desarrollo de las nuevas generaciones.

Clasificación JEL: Z10, 040.

Palabras clave: Economía Creativa, producción, ocupación, consumo, PIB.

DEVELOPMENT OF THE INTELLECTUAL PROPERTY AS PILLAR OF THE CREATIVE ECONOMY IN THE COLOMBIAN ECONOMY

ABSTRACT:

The issue of the creative economy has generated a growing interest in the last decade, providing information that leverages economic development transforming ideas into goods and services.

The Creative Economy incorporates several of the economic activities that are related to a specific functionality of this industry in the world, comprising the sectors that integrate the creation, production and marketing of goods and services from intangible cultural content. Colombia is one of the countries in which this economy begins to generate a contribution in the GDP, has been representing more than 3% of GDP in direct and indirect activities. However, it seeks to demonstrate that the contribution of this economy works for the development of the same as economic and social development in the country.

This research introduces the basic theoretical aspects, a measurement of creativity, analyzes and describes the development of the production and consumption of the different activities that are quantified, the comparative data on production and occupation of the creative industries for Colombia during the period 2007 to 2016.

We want to highlight the importance that the world of innovation is currently having and what it can do in the Colombian economy, making known how to incentivize an intellectual and creative economy that is infinite and that aims at development of the new generations.

JEL Classification: Z10, 040.

Keywords: Creative Economy, production, occupation, consumption, GDP.

INTRODUCCION

La Economía creativa se encuentra orientada en las producciones que generan un valor en razón de prestar un servicio o bien, basados en la propiedad intelectual. A raíz de esta propiedad intelectual se está aportando a un bien colectivo e individual, es de esta manera como las industrias creativas son parte fundamental del desarrollo económico del país. Por una parte, el posicionamiento que ha logrado este sector especial de la economía no se ha llevado bajo unos parámetros legislativos, lo que ha generado que el impacto real que puede producir se vea disminuido por las limitaciones que se llegan a presentar como el no entender la diversificación de las cosas, es decir que todo tipo de arte o patrimonio sea considerado de manera igual y de esta manera tendrá una tramitología e impuestos iguales.

Según el libro Economía Naranja una oportunidad infinita de Buitrago y Duque, el capital intangible según el Banco Mundial representa el 77% de la riqueza mundial, en la distribución de la riqueza total acumulada según el nivel de ingreso, la economía naranja de Latinoamérica y el Caribe es de \$ 79.194 (billones de dólares de 2005), en porcentaje del capital intangible es del 69,3 %, el capital producto es de 15,5 % y el capital natural es de 15,2 % por lo cual se indica que de un

segmento de población, se encuentra subvalorado socialmente y pobremente remunerado económicamente.

La economía creativa o también llamada economía naranja se convierte en la cuarta fuerza laboral con más de 144 millones de trabajadores, para el año 2011 su fuerza laboral mundial fue de 3.266 millones de trabajadores, se convierte en un gran exportador de bienes y servicios creativos representados en \$646 miles de millones de dólares , si se analizan por tipo de sector productivo según la forma en que se crean los bienes y servicios, el sector más productivo es el de servicios en un 65,4%, la industria (manufacturas y minería) es del 25,4%, la agricultura es del 3,1% y la economía naranja (servicios y manufacturas) es del 6,1% lo que indica es que este sector con mayores decisiones aumentaría como segmento y podría superar a los demás segmentos.

La contribución de la economía naranja al empleo mundial en América es del 23,3 (16 %) (Millones de trabajadores) y en el resto del mundo es del 121,1 (84%) (Millones de trabajadores). La contribución de la economía naranja es de \$ 174.757 (millones de dólares) al empleo 10.262 (millones de trabajos) y el valor agregado por trabajador \$ 17,03 (miles de dólares al año), para Colombia como economía más grande de Latinoamérica y Caribe representa el \$ 11,00 (miles de millones de dólares) y 1.160 (miles de trabajadores). Se puede indicar que Colombia es representativa por más productos como es el azúcar y derivados y su economía naranja está representando casi una igualdad de los productos que exporta, sin embargo la contribución al empleo es de 5,8% es su aporte por país de Latinoamérica y Caribe, se indica que es uno de los países con mayor aporte de todos los países que se encuentran en este grupo.

En estos momentos en que los ingresos del país han caído por los bajos precios del petróleo, es importante buscar nuevas alternativas de negocios que generen riqueza y beneficios para Colombia, es así como se presenta una oportunidad para fortalecer las industrias culturales, por

medio de las alianzas estratégicas que se pueden desarrollar desde el gobierno lo cual llevara a una mejoría en los indicadores de estabilidad económica del país.

Los bienes culturales hacen parte de la economía global, la producción de estos bienes basada en la herencia y riqueza cultural de una sociedad cobra una creciente importancia para la identificación de actividades estratégicas, no se trata de hacer más negocios, si no de generarle mayor economía creativa a los negocios y a las políticas económicas que se han implementado en el país, desencadenando en la generación de nuevos empleos.

El interés de esta economía apenas está tomando fuerza, son escasas aun las investigaciones destinadas a valorar la importancia que presenta la economía creativa, es así como se busca explorar los posibles escenarios que puede presentar Colombia al momento de tener un mayor reconocimiento de este sector en el desarrollo económico y social del país. Por lo que se refiere el estudio pretende aclarar como la Economía creativa vista desde una política de gobierno se llegaría a convertir en una alternativa de desarrollo económico, y una fuente inagotable de crecimiento para el país.

Es así como se presenta el objetivo central del trabajo, en donde se identifican unas variables para llegar a medir el desarrollo que presenta la economía creativa bajo el estudio de algunos de los principales autores contemporáneos, igualmente se plantean retratos de algunas de las economías locales en países en desarrollo, donde se muestra la economía creativa en una estructura dinámica, y en algunos casos informal y muy diferente entre sí, lo cual deja en evidencia que no se presenta una sola estructura de economía creativa sino una multitud de economías creativas que son independientes y pueden estar interconectadas. Vinculado al concepto anterior se presentara una medición comparando los datos en cuanto a producción y ocupación de las industrias creativas en Colombia.

MARCO TEORICO

- ¿Qué es la creatividad?

La palabra creatividad se considera como la habilidad que se posee para generar algo nuevo, de combinar datos y materiales para producir cosas o bienes nuevos y útiles.

- ¿Qué es la economía creativa?

El punto de origen de la economía de la creatividad y la cultura como disciplina e industria, se puede remontar a los aportes que presenta Theodor Adorno y Max Horkheimer, (1948) quien hizo referencia a los sectores encargados de la creación, producción, exhibición y distribución de los servicios y bienes que son generados por la creatividad y la cultura. Las industrias creativas empezaron abarcar un conjunto de actividades diversas, el punto central de Adorno y Horkheimer se basa en el arte y el capitalismo actual como parte de la industria, La cultura deja de ser calificada sólo con las artes y pasa a tener una concepción más amplia.

Otros autores han aportado a las investigaciones , para David Throsby profesor de Economía del Departamento de Economía de la Universidad Macquarie, Sydney, el sector cultural comenzó a definirse en los años 90, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) creo la comisión mundial de la cultura y el desarrollo, para analizar el papel que desempeña la cultura como desarrollo sustentable, antes de esto creo una de las definiciones con mayor reconocimiento en la actualidad para esta industria, el término de industrias culturales, según la UNESCO (Portal de la Cultura de América Latina y el Caribe, 2010), *“delimita a aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos que son de naturaleza cultural e intangible”*(p.47).

La creatividad no necesariamente debe implicar una actividad económica, pero esta se puede llegar a presentar cuando los resultados de los procesos creativos se convierten en ideas que tienen implicaciones netamente económicas (Howkins, 2007). Una de las ideas más significativas de la economía creativa es que todo ser humano es creativo de alguna forma (Florida, 2002; Howkins 2007). De esta manera, si las personas tienen la capacidad para canalizar esta creatividad en creación y origen de valor, se dispondrá de un recurso ilimitado.

- Modelos de economía creativa

Delimitar el sector cultural es un trabajo que permite llegar a medir las estadísticas de todas las actividades que lo componen (KEA, 2006; UNCTAD, 2008; UNESCO 2009; García, Zoffío, Herrarte y Moral, 2008), con la evidencia empírica que se ha podido abordar en los estudios realizados sobre la cultura creativa se han establecido alrededor de cuatro modelos que determinan el concepto y la relación de la economía creativa, de esta misma manera asocian los distintos factores a los cuales está ligada esta temática:

Tabla 1.

Modelos de clasificación para las industrias creativas.

	1. Modelo de textos simbólicos	2. Círculos Concéntricos	3. Modelo del Reino Unido	4. Modelo OMPI
OBJETIVO	La producción, difusión y consumo de las ideas, son transmitidos por diversos medios de comunicación, generando un comercio de las mismas para obtener unos beneficios económicos.	Generar y transmitir valores agregados a otras expresiones creativas y culturales de una sociedad.	Integra el concepto de industrias creativas con el de la innovación y la capacidad que este tipo de industrias tiene para generar empleo y riqueza.	Da prioridad a las actividades que están directamente relacionadas con la creatividad sujeta a al bienestar de los derechos de autor.
	<i>Núcleo de Industria Cultural</i>	<i>Núcleo de artes creativas</i>	Publicidad	<i>Núcleo Industrias de derecho de autor</i>
	Publicidad	Literatura	Arquitectura	Publicidad
	Cine	Música	Arte y mercado de antigüedades	Sociedad de gestión colectiva
C	Internet	Artes escénicas	Artesanía	Cine y video
O	Música	Artes Visuales	Diseño	Música
M	Editorial	<i>Otras Industrias culturales básicas</i>	Moda	Artes escénicas
P	Televisión y radio	Cine	Cine y video	Editorial

O	Video	Museo y bibliotecas	Música	Software
N	Juegos PC		Artes escénicas	Televisión y radio
E	<i>Periferia de las industrias culturales</i>	<i>Industrias culturales ampliadas</i>	Editorial Software	Visual y arte gráfico
N	Artes creativas	Servicio de Patrimonio	Televisión y radio	<i>industrias interdependientes de las industrias de derecho de autor</i>
T	<i>Frontera de la industria cultural</i>	Editorial	Video	Material de grabación en blanco
E	Electrónica de consumo	Software	Juegos PC	Electrónica de consumo
S	Moda	Televisión y radio	Musicales	Instrumentos
	Software	Video y juegos de computador		Fotocopiadores
	Deporte	<i>Industrias relacionadas</i>		Equipo fotográfico
		Publicidad		<i>Industrias parciales de derecho de autor</i>
		Arquitectura		Arquitectura
		Diseño		Ropa, calzado
		Moda		Diseño, Moda
				Enseres domesticos
				Juguetes

Fuente: Creación propia con datos alcanzados en el estudio – Datos UNESCO 2013.

Las anteriores metodologías se han sintetizado en los estudios de impacto económico de la cultura, una idea que tomo valor durante los años 90, lo que se pretendía era convencer a la opinión pública y a los gobiernos de lo significativo que serían las contribuciones al Producto Interno Bruto (PIB) y al empleo, desde una perspectiva microeconómica se dio la tarea de comenzar una valoración individual que correspondieras a las preferencias individuales de los bienes culturales y así mismo llegar a obtener una valoración de satisfacción social.

Teniendo en cuenta los estudios del profesor D. Throsby con la creación del modelo de círculos concéntricos, se pretende observar como las artes suponen el núcleo de la economía creativa, a medida que estas actividades se alejan de su núcleo tienen un factor menos creativo y simbólico pero van generando mayor utilidad, dicho en otras palabras, la clasificación de las industrias creativas en círculos concéntricos, comenzando por el núcleo, está formado por aquellas disciplinas que tienen menor impacto económico pero su contenido cultural es fuerte, en la medida que se avanza a su exterior se encuentran las disciplinas de mayor impacto económico pero con un contenido cultural no tan representativo, así mismo este tipo de actividades tienden a entrelazarse

con facilidad con otros sectores que no son considerados artísticos, esta noción puede llegar a variar dentro de cada país.

En el estudio de la economía creativa como primera instancia se debe investigar el origen y antecedentes de lo que involucra la dimensión de este campo sectorial de las industrias creativas. Como indica D. Throsby en *The Economics of Cultural Policy*, la creatividad es una cualidad de largo alcance cuyos misterios apenas son comprendidos por los psicólogos, los que incluso se preguntan si es una característica de los seres humanos, como la inteligencia, o es un proceso mediante el cual los nuevos problemas se resuelven de modo novedoso. Adicional a esto nos indica como es el esquema de la composición del sector cultural de la producción, distribución y consumo del arte y cultura de la economía en la sociedad identificando varios de estos grupos asociados al sector.

Al delimitar la economía creativa en varios sectores, se reconoce la existencia de una multiplicidad de definiciones, el delimitar la economía creativa es un trabajo subjetivo y que se encuentra en proceso. Es así como la UNCTAD, determina que las industrias creativas no solo se relacionan con el arte y la cultura, también pueden convertirse en productos tangibles, se han identificado por parte de esta organización 4 categorías amplias que reúnen todo este sector como lo son:

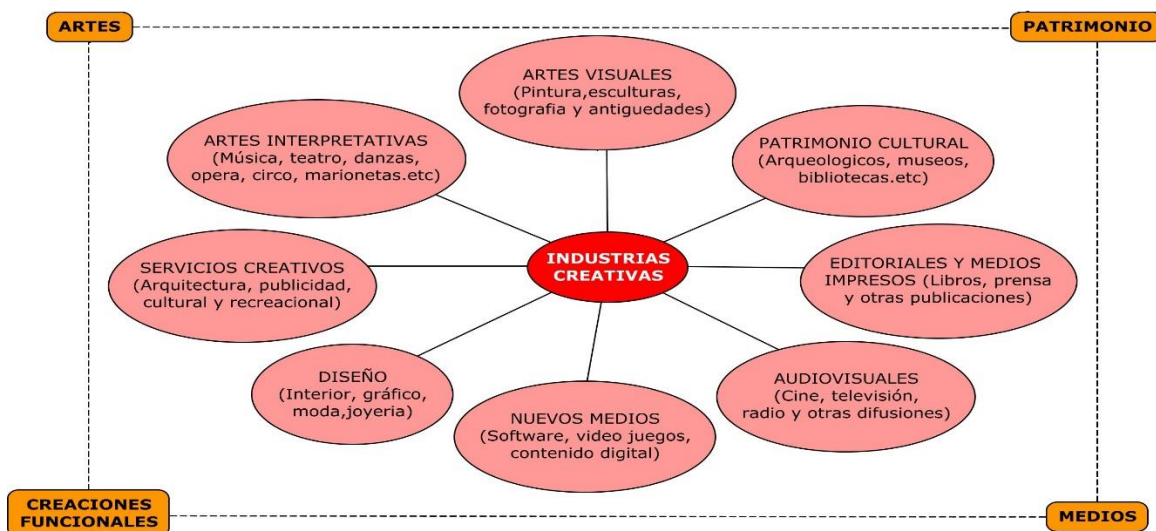


Figura 1. Clasificación de las industrias creativas de la UNCTAD. Fuente creación propia con datos UNCTAD.

- Estudio de la economía creativa

La creatividad no necesariamente debe implicar una actividad económica, pero esta se puede llegar a presentar cuando los resultados de los procesos creativos se convierten en ideas que tienen implicaciones netamente económicas, para John Howkins autor del libro 'The Creative Economy' en 2001 apoya la economía creativa bajo el uso de las leyes de la propiedad intelectual, sus contribuciones hablan sobre la forma en que los individuos generan un valor económico con el desarrollo de las capacidades creativas. Una de las ideas más significativas de la economía creativa es que todo ser humano es creativo de alguna forma (Florida, 2002; Howkins 2007). De esta manera, si las personas tienen la capacidad para canalizar esta creatividad en creación y origen de valor, se dispondrá de un recurso ilimitado. Así mismo Howkins presenta una división de los sectores en los cuales se debe tener mayor enfoque, sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamentan en la propiedad intelectual como lo son arquitectura, artes visuales y escénicas, artesanías, cine, diseño, editorial, investigación y desarrollo, juegos y juguetes, moda, música, publicidad, software, televisión, radio y videojuegos, sectores en los que su presencia

genera aumentos en la economía global, es de esta manera como el desarrollo de la conectividad entre estos sectores explica el crecimiento que ha presentado la economía creativa.

- Variables relacionadas con la economía creativa

En la historia de la humanidad, el factor principal de las economías fue considerado la mano de obra. Para la era industrial fue considerado el dinero o capital. En la era de la información del siglo XXI se considera como factor principal el talento, la imaginación, el conocimiento, en si la creatividad. El reconocer la cultura como método capaz de contribuir al crecimiento económico, ha permitido generar aportes al desarrollo humano de la sociedad, convirtiéndose en un elemento central para su medición. En este sector se desarrolla la creatividad y la innovación que abarca un valor social y económico.

Avanzando en la comprensión de creatividad como motor e impulsor de la economía, la creatividad es reconocida por el valor económico que las industrias culturales y creativas generan en términos de creación de empleo, y por los modos en que estimulan la aparición de nuevas tecnologías o ideas creativas. De esta manera las industrias creativas se empiezan a incorporar en cierta medida a una mejora de la flexibilización laboral. El desarrollo de actividades en los procesos de creación e innovación ha permitido crear una figura de sostenimiento económico para los países, es así como se incorpora el desarrollo de las economía creativa bajos los estándares de trabajo formal e informal, estas tendencias en las distintas relaciones laborales que se presentan le permiten a la economía creativa adaptarse a las fluctuaciones de la demanda laboral.

La implementación de las políticas neoliberales en los países que adoptaron la creatividad como parte de su renovación económica, logró flexibilizar los mercados de trabajo, este mercado estaría constituido por el talento y la experiencia. Las motivaciones de los trabajadores los impulsan

a convertirse en emprendedores culturales, se observa cómo se promueve el emprendedor cultural con marcos legislativos presentándose como una respuesta de los gobiernos en cuanto a los temas de desempleo y precarización laboral, ahora bien para ser emprendedor es necesario ser innovador y creativo, ya que se caracterizan por adquirir un conocimiento y un talento.

- La economía creativa y su contribución al desarrollo económico de un país

Es permitido hablar con propiedad sobre el aporte que representa la economía creativa al PIB, generando un nuevo lazo entre la creatividad y el desarrollo, es así como el profesor D. Throsby aclara “La discusión sobre cultura y desarrollo se ha centrado en las economías creativas, concepto reciente que abarca la noción de que dentro de la economía general existe un subsector que se basa en la creatividad como fuerza impulsora y que mantiene un estrecho lazo con los proceso de innovación y desarrollo.” (CNCA, 2012a, p. 56).

La economía de la creatividad se presenta como una disciplina de valor reconocida y en desarrollo, todos los trabajos de investigación que están relacionados, en parte teórica como de origen empírico están ganando cada vez una importancia en la producción científica que generan avances para el continuo estudio de esta fuente inagotable de valor económico y social como lo es la cultura. Las industrias culturales son observadas como el motor principal del desarrollo económico, se están presentando como la salida ante la crisis las cuales logran afirmar la revitalización económica de una nación. Se presenta como las actividades que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual y que tienen el potencial de crear empleos y riqueza a través de la generación y la explotación de la propiedad intelectual, de acuerdo a lo planteado, las industrias creativas generan empleos y son generadoras de valor que desencadenan en un impacto sobre la naturaleza menor al de las demás actividades económicas.

ANTECEDENTES

El concepto inicial de economía del arte, pasando al de industrial culturales, para finalmente delimitarse como industrias creativas tuvo su inicio en la década de los noventa en Australia y Nueva Zelanda, y de ahí empezó su expansión al resto del mundo. Lo que hoy se conoce como industrias creativas implica delimitar actividades en la que los productos y servicios tienen inmerso un elemento artístico o creativo generado por la fuerza del intelecto de las personas, ya sean generados en masivos o los producidos individualmente. La economía de los bienes culturales ha marcado un potencial comercial que hasta hace poco no se consideraba económico comprendiendo lo que hoy se determina como productos tangibles, servicios intelectuales con contenido creativo y valor económico.

Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) generan unos ingresos de 2,25 billones de USD y 29,5 millones de empleos en todo el mundo. Los ingresos generados por las ICC en todo el mundo superan a los del sector de las telecomunicaciones (1,57 bill. de USD a nivel mundial), y sobrepasan el PIB de India (1.900 millones de USD). Sobre el total, los que más ingresos obtienen son la televisión (477.000 millones de USD), las artes visuales (391.000 millones), y los periódicos y revistas (354.000 millones). Con 29,5 millones de puestos de trabajo, las ICC dan empleo al 1% de la población activa mundial. Los tres mayores generadores de empleo son las artes visuales (6,73 millones), los libros (3,67 millones) y la música (3,98 millones). (Tiempos de cultura. El primer mapa mundial de las industrias culturales y creativas. Diciembre de 2015).

Tomando los resultados de algunos estudios se estima que las industrias culturales creativas constituyen el 7% del PIB mundial. En la Unión Europea se estima que contribuyen al 2,6% del

PIB y representa el 3,1% del empleo total, equivalente a 5,8 millones de puestos de trabajo (UNCTAD, 2008). En tanto que el aporte de las Industrias Creativas al PIB de Gran Bretaña es del 7,3% y de cerca del 5% del empleo (DMCS, 2007). Se estima que en Estados Unidos de América el aporte de estas industrias al PIB es de un 7% a un 8%. De acuerdo a un estudio realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo en 2007 en países Latinoamericanos y del Caribe su contribución al PIB es de alrededor del 4%, así mismo el aporte al PIB de Brasil representa un 6,7% y en Argentina alcanza a un 4,1%.

Algunos países se han encargado de construir los indicadores culturales, y se han tomado la tarea de desarrollar ejercicios de medición para poder determinar los aportes del sector cultural a sus economías, es así como se dio origen a la Cuenta Satélite de Cultura (CSC), con el objetivo de apoyar esta labor se tomaron como referencia datos que den cuenta del aporte económico de este sector en Reino Unido, España y Colombia.

Son realmente escasas las investigaciones y trabajos que hablen sobre la economía creativa en el país. En el ámbito de los principios y la importancia que se da a las estrategias culturales como factor para la liberación y desarrollo socioeconómico de Colombia, se han tomado medidas e iniciativas públicas y privadas para permitir el sector creativo, para ello nace el observatorio de cultura y economía cuyo objetivo es dar a conocer la información y herramientas de análisis de las industrias culturales. En 1999 se establece por el Ministerio de cultura un grupo de investigación para poder cuantificar la incidencia de las industrias de la cultura en el PIB (Producto Interno Bruto) de su producción, de sus ventas y empleos generados.

- Caso Reino Unido

En el Reino Unido el modelo utilizado por el Departamento de Cultura, Medios y Deportes (DCMS por su sigla en inglés), sobre industrias creativas definió 13 sectores de actividad cultural y económica, incluyendo las industrias relativamente nuevas basadas en la creatividad y el emprendimiento, y las tradicionales industrias culturales de las que aquellas se desprendían. Los 13 sectores identificados son: artes y antigüedades, artesanías, arquitectura, artes escénicas, cine, diseño, diseño de modas, música, publicidad, software, software y video juegos, televisión y radio.

EL gobierno de Gran Bretaña elaboró el primer mapeo de las industrias culturales en 1998, identificando las actividades económicas culturales, los creadores y productores, el empleo y las asociaciones entre ellos, en un territorio determinado. Tuvo resultados sorprendentes, este grupo de industrias representaba el 8% de la actividad económica total y empleaba entre el 7% y el 8% de la población laboralmente activa. Además de visibilizar un sector relevante en la economía del país, este primer estudio cumplió su objetivo: poner en perspectiva el valor económico de las industrias creativas.

- Caso España

En España la economía creativa se encuentra definida como un patrimonio urbano la cual hace parte de la mayor concentración de habitantes, al tratarse de actividades que relacionan el conocimiento con una demanda global creciente y que presenta un riesgo bajo en cuanto a la deslocalización empresarial, permitió que se convirtiera en un factor clave para la generación y el desarrollo sostenido de la economía durante los últimos años.

La estadística de este estudio se encuentra para los años 2000 y 2008, mientras que la de empleo solamente ofrece datos hasta 2007. El paso fundamental que se dio fue la elaboración de las fuentes de información partiendo de los datos que suministro la Cuenta Satélite de la Cultura

en España (Ministerio de Cultura, 2010) que proporciona datos sobre patrimonio, archivos y bibliotecas, libros y prensa, artes plásticas y escénicas, audiovisual y multimedia (cine y video, música grabada, radio y televisión), informática y software, y publicidad.

El crecimiento de la producción de las industrias creativas entre los años 2000 y 2008 fue del 5,9% anual a precios corrientes, ligeramente por debajo del crecimiento del total de la economía (7%), En el año 2007 las industrias creativas generaban 1.287.000 puestos de trabajo, equivalentes al 6,5% de la ocupación española. Para el año 2009 la economía creativa en España integro más de 70.000 empresas (4% del total de empresas), generando más de 800.000 empleos (que corresponden 4% del total) cifra que resulta ser similar a lo que genero el sector de la educación para el mismo año. La conclusión es que las industrias creativas están muy concentradas en España, sustancialmente más que en otros países, sin embargo no existe una política integrada para las industrias creativas como en otros países.

- Caso Colombia

Dada la importancia que el sector cultural y creativo presento a nivel mundial en los últimos años, la Cámara de comercio de Bogotá desarrollo un estudio sobre las industrias creativas y culturales en relación con los compromisos, estrategias y proyectos en 2005, su principal objetivo radicaba en recolectar herramientas que sean suficientes para fortalecer las industrias creativas en el país y de esta manera poder alcanzar los estándares de calidad y posicionamiento que se viven a nivel mundial en cuanto a este nuevo sector económico.

El estudio comprende una descripción cuantitativa y cualitativa de cada uno de los subsectores de industrias creativas y culturales, con la ayuda de fuentes primarias como lo son la aplicación de encuestas y entrevistas aplicadas a cada uno de los integrantes de los sub sectores.

El comportamiento de estas industrias ha ido incrementando en los últimos años, donde el PIB cultural pasó de representar 1,56% del PIB en el año 2000 a 1,78% del PIB nacional en 2007.

Al comparar la evolución que mantuvo el PIB cultural frente al del PIB nacional, es claro el significativo aumento de este sector dentro de la economía nacional; se puede decir que la producción en cultura presentó un mayor nivel de crecimiento en el período 2000 al 2007 en cuanto a la general. No solo esto se pudo determinar si no también el incremento que se presentó en la producción creativa donde en el 2000 era de \$5,6 billones y llegó a pasar al 2007 a \$13,7 billones de pesos, dando una idea de que año tras año la economía creativa mantenía incrementos de cerca del 13% .

Como resultado de este estudio se logró identificar las principales debilidades que presenta este sector en la economía Colombiana como lo son la débil articulación sectorial y la escasa infraestructura, pero dejó en evidencia los puntos a favor y a los que se deben fortalecer como el reconocimiento del capital humano con buenos estándares de calidad y los programas de incentivos promovidos por el gobierno, finalmente este estudio dejó claro la razón y los motivadores para el surgir de esta nueva economía en Colombia el cual puede llegar a ser perfilado como un sector de gran potencial durante los próximos años.

MARCO LEGAL

Dentro del marco de la Ley General de cultura de 1997 se establece lineamientos para la debida fomentación e implementación de lo que el estado establece para el sector, para el cumplimiento así de los objetivos escritos en esta ley al lado de un grupo de personas apoyando al estado para el cumplimiento y legalidad, con el debido respeto, convivencia, y demás valores que crea la cultura en el país.

En Colombia actualmente se cuenta con la ley 1834 que entro en vigencia el 23 de mayo de 2017, la cual se enfoca en desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas, las cuales para el gobierno colombiano están entendidas como las industrias que llegan a generar un valor en razón de bienes y servicios fundamentados por la producción intelectual, con contenido intangible y que adicional que generen una protección en los marcos de los derechos de autor.

DESCRIPCION DE LOS DATOS

En el caso de Colombia, el sector primario es quien conforma gran parte de la economía del país donde sus principales fortalezas radican en la agricultura y parte de la minería. Los tropiezos de la economía Colombiana en los últimos 25 años ha impactado negativamente en el bienestar de la población y en su estabilidad económica, esto se evidencia en los indicadores que miden la producción colombiana como el PIB, si bien es cierto que Colombia ha vivido poca recesiones, rara vez este indicador del PIB ha presentado una expansión a una tasa significativa o que sea constante en un periodo de tiempo.

La intención inicial del proyecto radica en el estudio del desarrollo de la propiedad intelectual como un pilar de la economía creativa y de esta manera poder demostrar que este pilar aporta significativamente al desarrollo de la economía en Colombia. Las variables que se emplearon para poder medir la magnitud del sector creativo son la producción de bienes y servicios creativos en Colombia y la ocupación que estas actividades desarrollan. Los datos que se seleccionaron corresponden al año 2007 al 2016, ya que al ser este un tema relativamente nuevo para Colombia no se localizan datos con mayor extensión de tiempo. En el campo cultural se reúne la información de las actividades humanas generadoras de productos cuya razón se enfoca en crear, expresar,

interpretar, conservar y transmitir contenidos simbólicos. Al hablar de las cuentas de producción se describen las operaciones que están siendo ligadas al proceso de producción cultural y creativa, se detallan el valor de la producción y los bienes y servicios requeridos, permite una valoración que mide los indicadores de empleo o trabajo asociado a las actividades culturales.

Partimos con la búsqueda de la información la cual es extraída de la Cuenta Satélite, esta cuenta se inició en Colombia en octubre de 2002, mediante un convenio de cooperación técnica entre el Ministerio de Cultura, el Departamento Administrativo Nacional de Estadística- DANE, el Convenio Andrés Bello- CAB y la Dirección Nacional de Derechos de Autor- DNDA. La cuenta Satélite delimita el campo cultural la cual permite una valoración económica de los bienes y servicios que se producen, así mismo de las actividades que lo generan. En un trabajo con el DANE y el Ministerio de Cultura se presentan los resultados para estas cuentas, se genera una segmentación de actividades entre las cuales se enfocan las artes escénicas, artes visuales, audiovisuales, diseño, libros y publicaciones, educación cultural, juegos y juguetes y por último la música. Estos valores que se presentan en las cuentas satélites se calculan como la diferencia entre la producción y el consumo de estos bienes. Otras de las fuentes de trabajo representativas que se manejaron se encuentran la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), la Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo (UNCTAD), que permitirán de este estudio una respuesta más concreta y detallada.

Para esto se construyó un marco teórico, a partir de la revisión bibliográfica de los conceptos de algunos economistas que reunían una idea similar en temas de innovación, sociedad y economía creativa. Mediante un análisis comparativo de algunas de las prácticas en estos conceptos, se obtuvo como resultado que este segmento de la economía puede llegar a representar aportes muy importantes a la consolidación de la economía en el país, a través del desarrollo de la innovación y

del intelecto, facilitando el acceso, apropiación y mejor uso de las tecnologías de la información. Se visualiza como la Economía Creativa tiene la opción de ser una gran oportunidad para el país, como medio para ampliar su actuación en planes orientados a una auténtica innovación social y económica, de esta manera se plantean algunos estudios que determinaron como poder alcanzar ese objetivo para el país.

METODOLOGIA

En esta sección del proyecto se da a conocer la metodología que fue aplicada en el análisis de la economía creativa a nivel Colombia, la idea se sustenta con los modelos que han sido aplicados en algunas de las economías mundiales que han trabajado la creatividad y el intelecto como parte fundamental del desarrollo económico de cada país.

La investigación es de carácter analítico descriptivo que se utiliza para recoger, organizar resumir, presentar y analizar los resultados de las observaciones, con esta investigación se pretende describir y caracterizar la economía creativa como pilar para el desarrollo económico de Colombia. Esta investigación utiliza información sobre la Cuenta Satélite de Colombia durante el periodo 2007 al 2016, este sistema de información económica focalizado tiene como objetivo el delimitar la función del campo y sector cultura en el país, implementando una metodología que contiene el total de las expresiones, de esta manera logrando una valoración económica de sus productos y de las actividades que cada uno genere, constituyéndose en un fuerte instrumento para la toma de las decisiones del gobierno.

Los datos respectivos incluyen información relacionada con la producción de bienes y servicios creativos en Colombia bajo la segmentación de 6 tipos de indicadores que fueron determinados y han sido valorados en el país, la metodología de la investigación se asienta en la

combinación de dos componentes: (1) la elaboración de una base de datos sobre el consumo intermedio de la producción el cual representa los bienes intermedios que se han usado para poder desarrollar la actividad y por otro lado el valor agregado bruto que representa lo que cada una de estas actividades logro añadir a la economía del país; (2) el segundo indicador que se manejó corresponde a el total de la ocupación formal e informal que estas actividades proporcionan al país.

El primer ejercicio de medición económica que se planteó sobre las actividades culturales en este estudio, busca generar una aproximación al valor económico agregado que se llega a generar cada año en Colombia por cada una de las actividades culturales. El calcular el valor agregado es uno de los métodos que se han implementado para lograr cuantificar la información de los servicios y bienes culturales en términos monetarios, al llegar a este punto es posible determinar la participación que este mismo genera en cuanto el valor agregado total del país. En la estructura actual de la información se maneja los indicadores de producción anual de las actividades relacionadas con la creatividad, para esto se debe tener en cuenta el consumo intermedio y el valor agregado bruto.

El producto interno bruto (PIB) corresponde al valor total de lo producido en un periodo anual, en este sentido la participación del sector cultural al PIB corresponde al valor agregado, se identificó el valor agregado de los distintos agentes que intervienen en la formación del valor económico de las actividades culturales en los 6 tipos de grupos que han sido presentado por la cuenta Satélite. Para determinar las cifras del valor agregado de las actividades que corresponden al sector creativo se utilizaron las fuentes principales de información en el país, esta información es suministrada por el DANE.

En una segunda fase del proyecto se llevó a cabo la búsqueda de información en cuanto a temas de estudios previos de economía creativa implementados en Colombia, Reino Unido y

España, la selección de estos dos países adicionales se dio ya que son territorios en los que las políticas económicas han tenido una gran incidencia en temas de cultura y están buscando una centralidad de su progreso en este sector. Se crea la necesidad de poder desarrollar la recolección de esta información y datos, de las metodologías de clasificación, de los análisis y la comparación de los datos teniendo en cuenta las especificidades de los distintos países. Raramente se puede llegar a generar una comparación entre los datos seleccionados entre distintos países, teniendo en cuenta que el tema de la economía creativa ha podido abarcar distintas definiciones, metodologías, fuentes y bases históricas.

RESULTADOS

La economía creativa puede llegar a ser considerada la locomotora de la economía del mundo, el mercado mundial actualmente se encuentra liderado en gran medida por la producción artística y creativa de lo que son llamados países desarrollados, es así como los países que se encuentran en desarrollo han empezado a trazar los puntos para que sus economías se vean movidas por el sector creativo y cultural. Este es el caso de Colombia, donde la movida del sector creativo ha tenido poco reconocimiento en su economía nacional pero ha tenido gran representación en los indicadores económicos. Según los datos que provee el DANE y las Cuenta Satélite para el periodo 2007 al 2016, en Colombia la llamada Economía creativa representa cerca del 3,3 % del Producto Interno Bruto (PIB), genera 1,1 millones de empleos y se ubica por encima de sectores como el café o la minería. En los últimos años, el PIB cultural paso de representar 1,78% del PIB En el año 2006 a 2,25% en 2016.

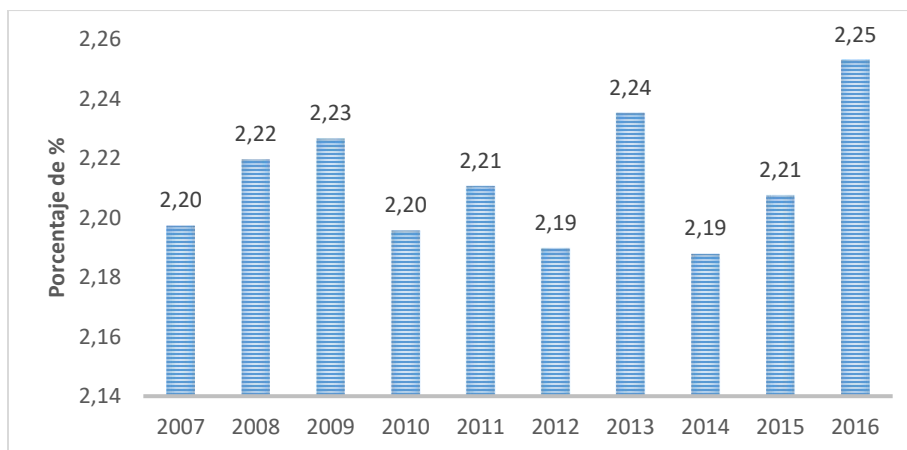


Figura 2. Porcentaje de las actividades culturales en el PIB nacional (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

Este crecimiento acelerado que se ha reflejado en los últimos años, deja en visto el potencial que representa el sector de la creatividad para ser tenido en cuenta como un potencial durante los próximos años, además representa una fuente inagotable de recursos. En cuanto a esta proyección no se tiene en cuenta la información correspondiente a la economía sumergida, esta se define como “la producción comercial de bienes y servicios, legal o ilegal, que escapa a la detección en las estimaciones oficiales del PIB” (Smith, 1994), para este caso corresponde todo los bienes y servicios que se ocultan al control oficial como lo son la piratería y la economía informal.

En cuanto a los datos que nos arroja esta investigación entre el PIB cultural frente al PIB Nacional, se evidencia un aumento significativo de este sector dentro de la economía del país; en este caso la producción que representa los seis segmentos medidos para la creatividad y la cultura obtuvo mayores niveles de crecimiento que la producción total del PIB vista en el mismo periodo 2007 a 2016.

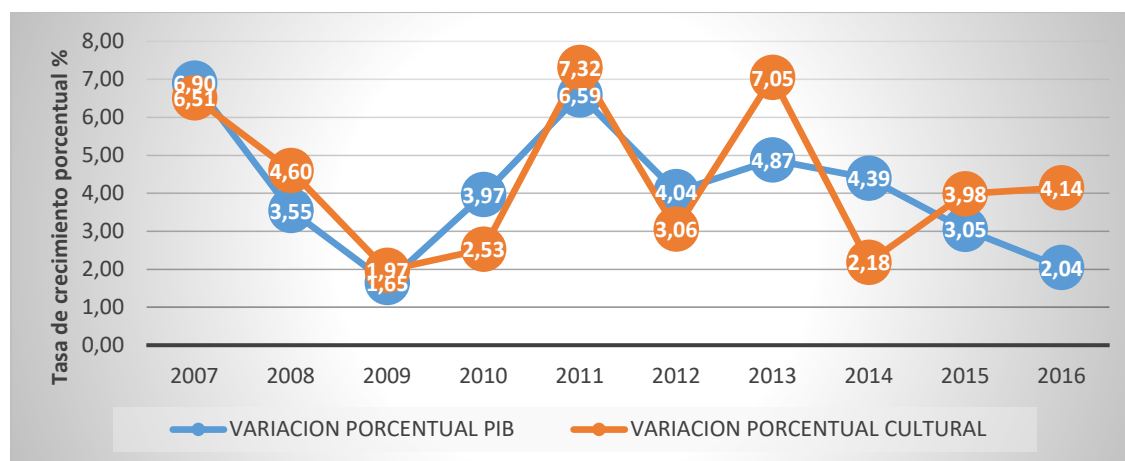


Figura 3. Crecimiento del PIB cultural frente al PIB nacional (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

SEGMENTOS DEL CAMPO CULTURAL AÑO 2007-2016

Bajo la delimitación del campo cultural, se ha tenido en cuenta una metodología que cubra la totalidad de términos que se relacionen con los bienes y servicios culturales que se generen, de esta manera es que se presenta una división en 6 categorías diferentes las cuales han sido base de la investigación, y son los mismo sectores que actualmente hacen parte del modelo usado en Colombia, los cuales son:

- Libros y Publicaciones
- Juegos y Juguetes
- Audiovisuales
- Diseño
- Artes Visuales
- Educación Cultural

Los estudios para cada sector se enfocaron en cuanto a la producción, el valor agregado y la oferta laboral por segmento que cada uno de los segmentos ha generado durante el periodo de tiempo 2007 al 2016.

CUENTA DE PRODUCCION EN LA CUENTA SATELITE DE CULTURA

La producción creativa depende en gran parte de la capacidad de los talentos, en este punto se evidencia que la parte de los Audiovisuales son los mayores productores de bienes y servicios en Colombia, se convierten en una importante fuente de ingresos para el país, a su vez este medio estimula la participación laboral en gran parte en una participación de la juventud colombiana, gran parte de la concentración de los servicios creativos del país hace parte de la industria cinematográfica y audiovisual colombiana, Bogotá concentra 90% de los servicios de esta industria, es la única ciudad Latinoamericana denominada “Ciudad Creativa de la Música” por la UNESCO, y está incluida entre las 21 ciudades culturales en el Reporte Mundial de Ciudades Culturales 2013 liderado por Londres.

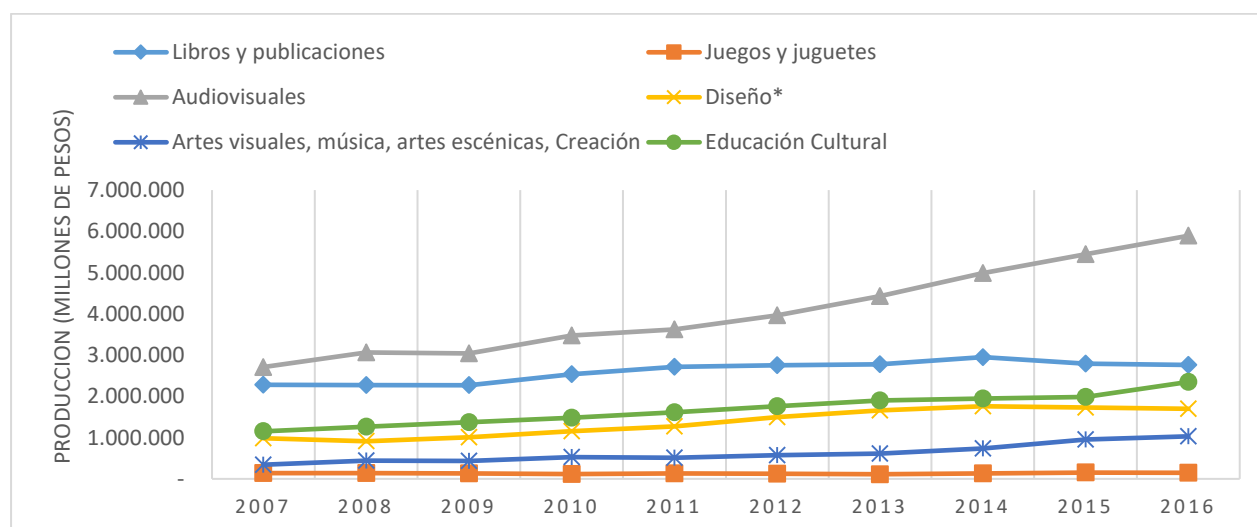


Figura 4. Producción por segmento de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

COMPORTAMIENTO DEL VALOR AGREGADO DE LAS FUNCIONES CULTURALES

El valor agregado que han generado las industrias creativas, ha favorecido el desempeño y avance asociado a cada uno de los segmentos creativos, este valor agregado resulta de la diferencia que se genera entre el total de la producción de cada uno de los bienes y servicios producidos en temas creativos y el consumo intermedio (bienes y servicios que son consumidos en el proceso productivo). Durante el periodo 2007 al 2016 el país recibió contribuciones significativas anuales de cerca de \$6.463 mil millones de pesos, de los cuales cerca del 40% correspondían al segmento de la industria audiovisual con un promedio de \$2.573 mil millones de pesos por año.

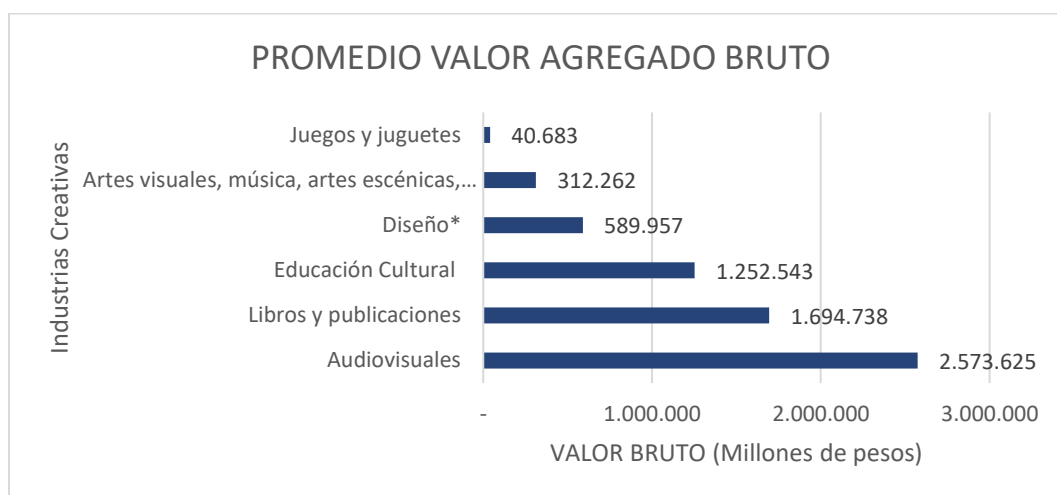


Figura 5. Promedio valor agregado bruto por segmento de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

RESULTADOS DEL CAMPO DE TRABAJO EN ACTIVIDADES CREATIVAS

Las industrias que manejan sus orígenes en la creatividad representan un potencial para la creación de empleos, por medio de la misma explotación de la propiedad intelectual. La economía creativa es una fuente de creación de empleos, que permite una nueva oportunidad para poder

mitigar los niveles de pobreza del país. Este tipo de actividades normalmente suelen tener un mayor apoyo a las minorías excluidas, ha sido el motor para atraer una fuerza joven de trabajo y permitir una mayor inclusión de la mujer en la vida laboral. De esta manera se puede evidenciar los niveles de participación laboral a los que durante el periodo 2007 a 2016 la economía creativa ha generado participación incluyente, contando con una participación significativa de empleos disponibles en los diferentes segmentos que la componen.

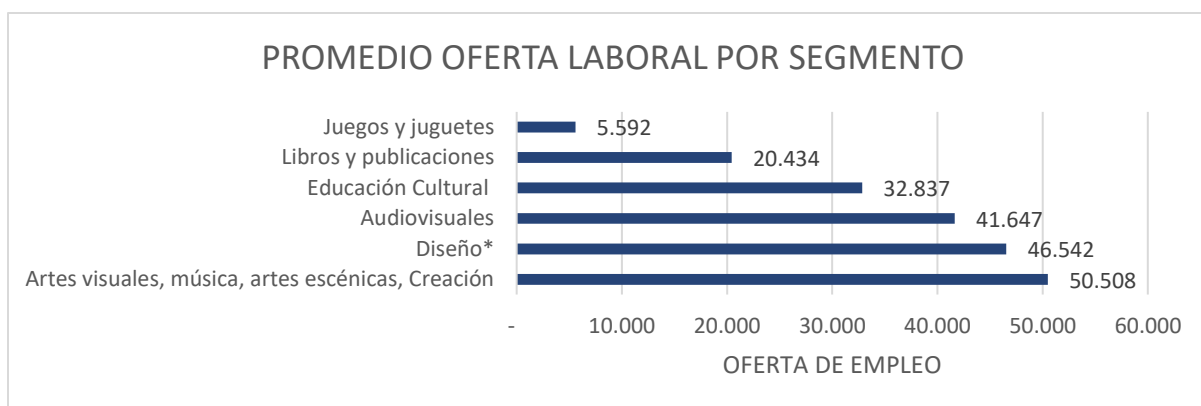


Figura 6. Promedio oferta laboral por segmento de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

Las Artes visuales, música, artes escénicas y creación son los sectores con mayor índice de creación de empleo en el mercado Colombiano, este sector tiene grandes vínculos con otras industrias creativas como la arquitectura, el diseño, la publicidad y los videojuegos. Colombia tiene una apuesta muy grande en cuanto al sector de la música. Esta estimación se basa en el número de puestos de trabajo que se han originado ante este tipo de actividades, se ha utilizado la definición de empleo de la OIT (Organización Internacional del Trabajo) en el que todas las personas que duren un breve periodo de referencia, estuvieran en cualquiera de las categorías de empleo asalariado o empleo independiente.

ANALISIS DE LA MATRIZ DE TRABAJO PARA EL CAMPO CREATIVO POR SEGMENTO 2007 - 2016

• JUEGOS Y JUGUETES

El sector de los juegos y juguetes reúne diferentes participantes y actores, esta industria puede pasar desde los peluches hasta videojuegos. La producción nacional de juguetes y juegos está centrada en pocas empresas pero tampoco representa una gran diferencia con el sector independiente, la división del trabajo se encuentra distribuida de una manera equitativa el 48% corresponde a los empleos formales asalariados, mientras que el 52% opta por tener una independencia laboral, se logran identificar unos picos de aumento en la informalidad del mercado laboral. Al comparar la oferta laboral durante el periodo 2007 al 2016 pese a su concentrada fuerza de trabajo en las empresas, la oferta laboral se ha mantenido constante, y resulta ser un generador de empleo de mayor confianza.

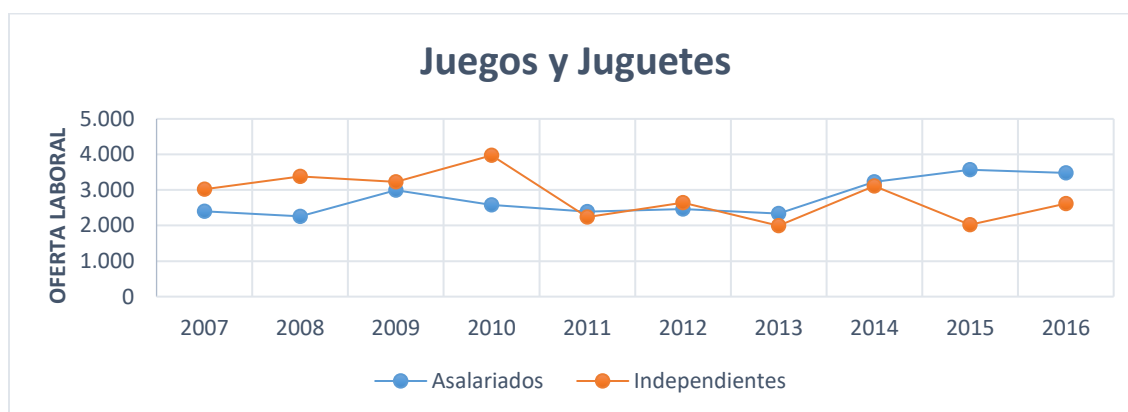


Figura 7. Oferta laboral por segmento Juegos y juguetes de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

• LIBROS Y PUBLICACIONES

El Comportamiento de este segmento se debe a la disminución en la edición de los diarios y las revistas, principalmente el que mueve este segmento corresponde a los libros. Los puestos

de trabajo asalariado presentaron un crecimiento con respecto a los trabajos como independientes, los trabajos fijos en empresas cubren el 85% del total de trabajo, mientras que el 15% se encuentra en trabajos independientes, es de esta manera donde la informalidad y la piratería son dos de los grandes problemas que afecten este tipo de actividades, el sector laboral asalariado tiene mayor peso ya que se encarga de tener una inclusión laboral a las minorías, en esta se incluyen la edición de libros, otras ediciones y las publicaciones.

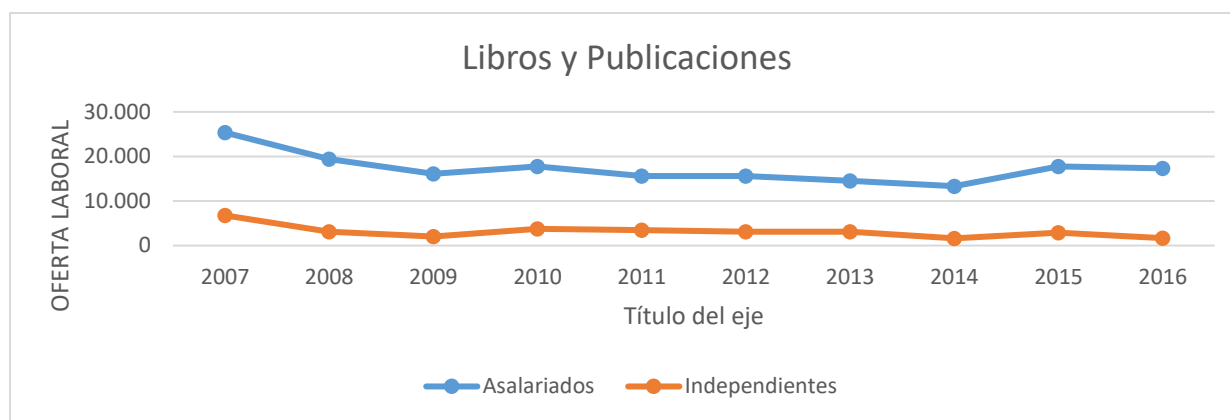


Figura 8. Oferta laboral por segmento Libros y publicaciones de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

- EDUCACION CULTURAL

La educación cultural como segmento de la economía creativa en Colombia, abarca la educación sobre cultura y creatividad impartida en los niveles básicos de preescolar y primaria, y en los niveles de secundaria. Es de esta manera que la oferta laboral que mayor representación tiene corresponde al trabajo asalariado cubriendo un 91% del total de oferta de trabajo ya que corresponde a todos los trabajos formales que ha establecido como proyectos de ciencia y cultura por parte del gobierno. El impacto de este segmento permite disminuir la brecha de exclusión, de acá parte la incursión a los demás segmentos. Solo el 9% tomo la decisión de buscar un trabajo independiente sin tener en cuenta que no obtendría la mayor seguridad de trabajo.

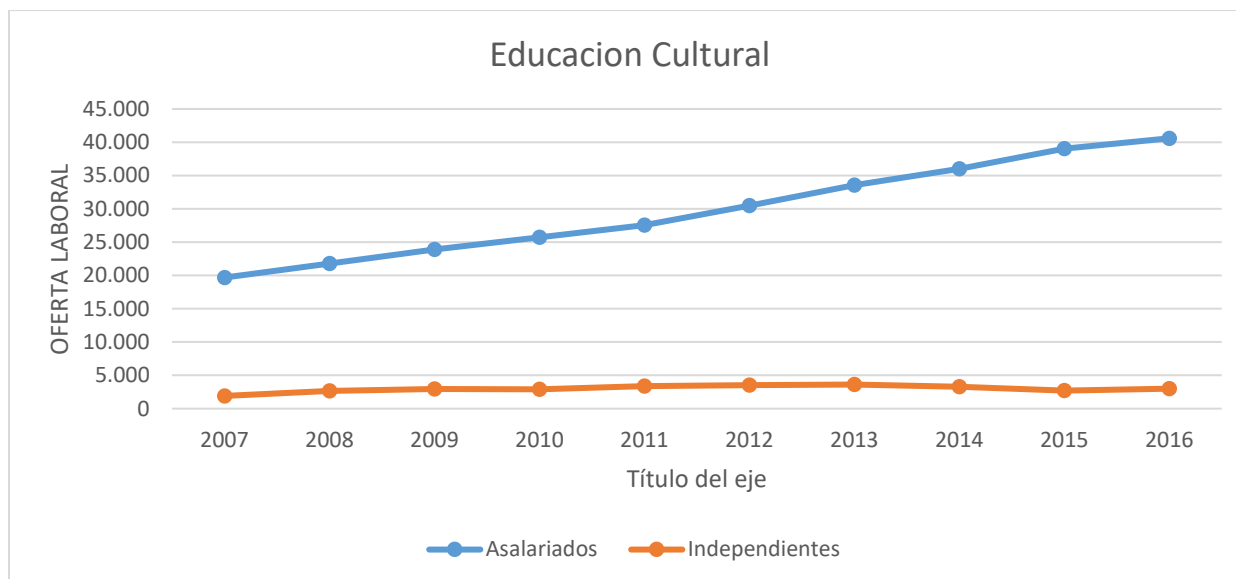


Figura 9. Oferta laboral por segmento Educación Cultural de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

• AUDIOVISUALES

Al hablar de Audiovisuales se reúne los campos de la producción y exhibición de filmes, la radio y la televisión, televisión por suscripción, los videos, los derechos de exhibición. En relación al sector audiovisual ha mostrado un crecimiento exponencial en los últimos años, teniendo en cuenta los periodos base de estudio para esta investigación se puede identificar que la fuerza laboral se concentra en las actividades de empleos asalariados cubriendo un promedio del 72% por año del total de oferta laboral, y el 28% restante opta por tener una independencia. Por medio de las diferentes alianzas audiovisuales entre Colombia con países como México, España y Estados Unidos han generado la apertura para la comercialización de contenidos de este segmento, por eso es que las industrias generadas por entidades asalariadas han repuntado la oferta laboral, generando la creación de nuevos empleos con mejores proyecciones, corresponde a uno de los sectores representativos de la industria publicitaria en el país.

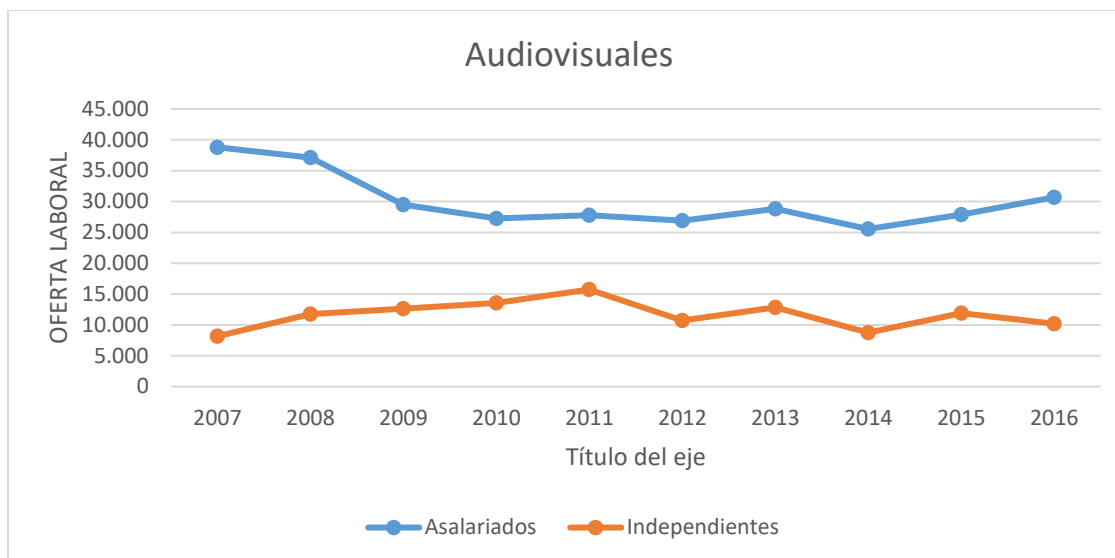


Figura 10. Oferta laboral por segmento Audiovisuales de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

- DISEÑO

Actualmente este segmento solo tiene en cuenta la parte de Diseño Publicitario. Este tipo de actividad es considerado el más neutral en cuanto a la ocupación laboral. Durante el periodo 2007 al 2016 en promedio el 51% correspondía a empleos que condujeran a una asignación salarial, mientras que el 49% optó por tener una independencia en cuanto al sector laboral. Los trabajos ofrecidos en este segmento se pueden desempeñar con contrato o de manera independiente, tiene una gran cobija por las actividades denominadas FreeLancer al ser una actividad de servicios específicos, por otra parte los contratos laborales se han mantenido a lo largo del periodo y son una opción también rentable para este tipo de actividades.

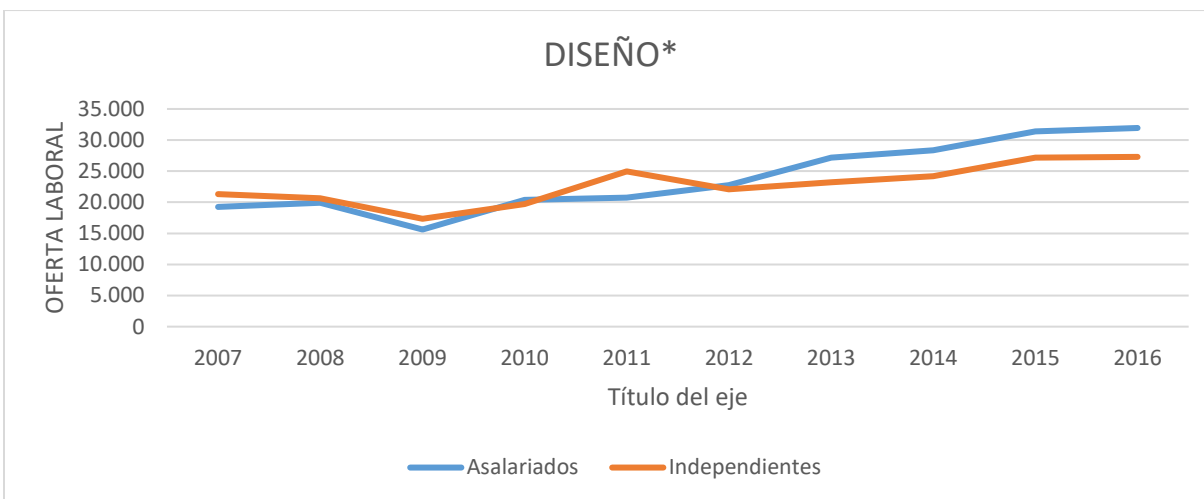


Figura 11. Oferta laboral por segmento Diseño* de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

ARTES VISUALES, MÚSICA, ARTES ESCÉNICAS, CREACIÓN GRÁFICO

La tendencia de los trabajadores independientes involucra la música, artes visuales, y moda entre otros. En promedio el 80% del total de empleo que ofrece las diferentes actividades que conforman este segmento corresponde a trabajadores independiente y el restante 20% optan por tomar una vida laboral de empleado asalariado. En este punto se puede evidenciar el auge que ha presentado la fuerza laboral independiente, este tipo de actividades han contribuido a la generación de empleo a los jóvenes, sumado a esto se destaca la participación de las mujeres en este tipo de actividades. La economía informal se presenta como un importante motor para la creación de empleos.

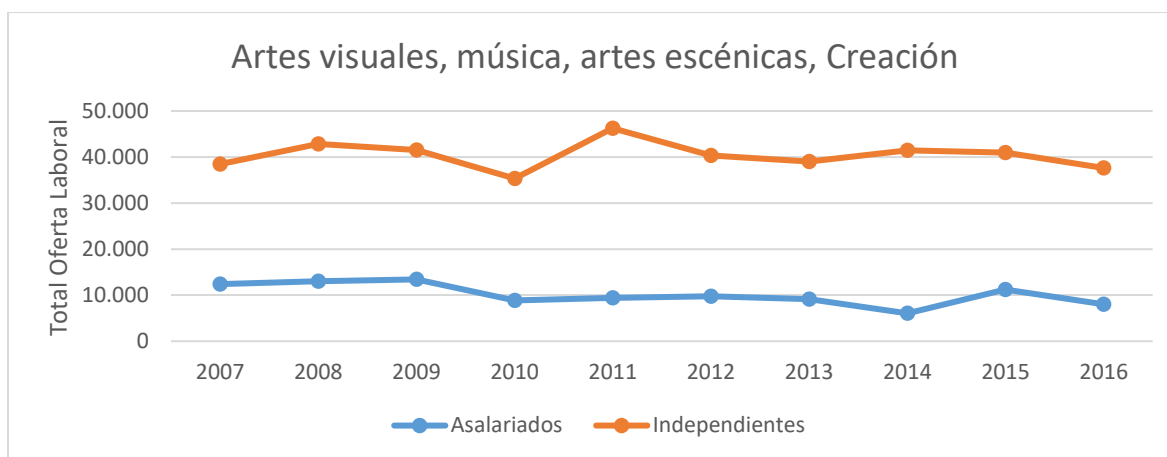


Figura 12. Oferta laboral por segmento Artes visuales, música, artes escénicas, creación de economía creativa (2007-2016). Fuente creación propia con datos DANE-Cuentas Satélite Cultura Nacional.

CONCLUSIONES

En este trabajo de investigación se busca describir los datos entre los años desde el 2007 al año 2016 en donde se presenta los resultados de las cuentas de producción y las cuentas de generación del ingreso primario, según los segmentos de cultura como lo son: Artes escénicas, Audiovisual, Libros y publicaciones y Música, con representación de la oferta laboral existente en Colombia. Sobre esto se puede afirmar que se empieza a cuantificar desde el año 2007 para observar su variación y el crecimiento que ha tenido en estos últimos años con una significancia en el PIB.

Se evidencia en la descripción de los datos ha tenido grandes variaciones en la participación en los segmentos frente al PIB, en la cual ha tenido picos altos en algunos años y bajos en los otros, lo que podemos indicar es que no se ha tenido un control frente a estas variaciones y hacen que no sean constante para la adaptación de políticas para un crecimiento para evitar que baje la participación que antecede el Estado.

En el campo cultural del TETC (Puestos de trabajo equivalente a tiempo completo), la participación que tuvo mayor incremento fue la educación cultural y patrimonio material en 30,8% en lo cual se puede generar una mayor inversión, para aumentar la confianza de personas en este segmento, el segmento con menor participación es el de libros y publicaciones, juegos y juguetes de un 8,0%, este campo es limitado ya que no representa mucho en el campo cultural, pero se puede implementar mayores espacios para actividades que incentiven a la población para asistir.

Esta cuantificación se organiza para demostrar el estímulo de realizar una valoración económica de sus productos y de las actividades que lo generan, así analizar el lugar económico en los que se especifica, como los patrimonios material e inmaterial y la educación cultural, para así planificar para una toma de decisiones públicas y privadas.

En el ámbito laboral se puede indicar que hay tres de los segmentos que ocupan la mayor significancia en generar empleo en Colombia, en la cual para el 2016 se observa el incremento que ha tenido las Artes escénicas, la música, Artes visuales, Creación y la disminución de los libros y publicaciones, no obstante la industria siempre ha otorgado una participación de la música en cuanto, a las actividades que se han realizado y han aumentado para interés de la población y creación de empleo laboral.

Se debe contextualizar los esquemas de las industrias creativas en Colombia, como una respuesta a una transformación socioeconómica, así mismo se debe promover los sectores que generan una mayor ventaja competitiva, para poder organizar las prioridades que se deben fortalecer.

Reconocer el potencial de las industrias creativas permitiendo una proyección de una nueva imagen de Colombia a nivel interno y en el exterior.

RECOMENDACIONES

Se analiza con los segmentos culturales que cada uno tiene su participación importante en la economía, por lo mismo el aumento sería significativo para el crecimiento del país, aunque se encuentra limitado por medio de la inversión que generan en este campo, además como se había indicado anteriormente los porcentajes que tiene de participación en el campo laboral no es significativa para los segmentos que cuentan con grandes desniveles como lo es la música vs libros y publicaciones, además de la falta de información y búsqueda de la misma.

La organización que tiene este campo cultural hace que tenga variaciones por la falta de toma de decisiones que genere una economía con crecimiento, que sea constante, adicionalmente hay más segmentos como lo son (libros y publicaciones, juegos y juguetes) que se pueden explorar, se recomienda generar una innovación y diversificación para el desarrollo y crecimiento del PIB en Colombia para tener un mejor dinamismo en la economía.

Se sugiere generar más actividades representativas con el segmento incluyendo un incentivo para la población de generar participación en estos segmentos, así mismo con métodos que innoven y sean llamativos. Se analiza que la economía cultural en Colombia, ha ido creciendo como se ve reflejada en la información y ha creado empleo, el empleo que crea se puede ir aumentando de acuerdo a la participación e importancia que se dé a esta economía, pero que no había sido explorada antes y cuantificada, mientras que se implementara una ley que controlara el sector cultural, sin embargo el estado ha puesto recursos bajos destinados a este campo, mientras que en otros proyectos se han destinado mejores recursos. Con la evidencia que se presenta en el trabajo de que el PIB cultural ocupa una gran parte del PIB Nacional.

REFERENCIAS

Ana María Lebrún Aspíllaga. (2014). Industrias Culturales, Creativas y de Contenidos (Paper). Recuperado de http://www.unife.edu.pe/centro-investigacion/revista/N19_Vol2/Artu00EDculo%203.pdf

Rafael Boix y Luciana Lazzeretti. (2011). Las industrias creativas en España: una panorámica (Tesis doctoral). Recuperado de <https://www.uv.es/raboixdo/references/2012/12004.pdf>

Elies Furió Blasco. (2006). Economía y Cultura. (Paper Université Jean Moulin – Lyon). Recuperado de <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00119639/document>

Alejandra Aspíllaga. (2015). Teoría de círculos concéntricos de la industria creativa, adaptación al contexto chileno, y análisis de su pertinencia en la realidad actual nacional. (Paper). Recuperado de <https://portalseer.ufba.br/index.php/pculturais/article/download/15379/10920>

Jorge José Figueira. (2015). Actividades Culturales y Creativas y Desarrollo Económico en Portugal: un Análisis Territorial. (Tesis Doctoral). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/16542/1/Tesis913-160314.pdf>

Centro de Estudios sobre Desarrollo Económico – CEDE. (2010). Caracterización del sector de industrias culturales y creativas en Bogotá y Cundinamarca. Recuperado de <http://emprendimientocultural.mincultura.gov.co/observatorio/wp-content/uploads/2017/05/Caracterizaci%C3%B3n-del-sector-de-industrias-culturales-y-creativas-en-Bogot%C3%A1-y-Cundinamarca.pdf>

Silvia Lago Martínez. (2017). Trabajo y empleo en las industrias culturales y creativas en Argentina. La figura del emprendedor. (Tesis doctoral). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1990/199053182002.pdf>

Economía creativa. Informe 2010. Recuperado de http://www.unife.edu.pe/centro-investigacion/revista/N19_Vol2/Artu00EDculo%203.pdf

Informe sobre la economía creativa. Edición especial 2013. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/informe-sobre-economia-creativa-2013>

Howkins, J. (2014). El motor de la creatividad en la economía creativa: entrevista a John Howkins. (D.Ghelfi, Entrevistador)

Leguizamón, F. A. (2011). La responsabilidad empresarial en la empresa pública. En A Vive, E. Peinado - Vara, A. Vive, & E. Peinado - Vara (Edits.), La Responsabilidad Social de la Empresa En América Latina. (Banco Interamericano de Desarrollo)

UNESCO, D. d. (2016). Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas.

Albornoz, Luis A. 2005. Las Industrias Culturales como concepto, artículo en Revista del observatorio de Industrias Culturales de Buenos Aires, número 3.

Unesco. (2010). Comprender las Industrias Creativas. Unesco, Naciones Unidas.

Duqué, I. (2015). Efecto Naranja. Bogotá: Planeta Colombiana.

Cuenta Satélite de Cultura 2005 - 2016p (2017). Recuperado de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia/cuenta-satelite-de-cultura-2005-2016>

Panorámica del sector y las industrias culturales. (2011). http://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/2017/03/faro_n1_v3.pdf

John Newbiggin (2010). La economía creativa una guía introductoria. Serie Economía Creativa y Cultural de British Council/Publicada por British Council. Recuperada de https://cerlalc.org/wp-content/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_La-economia-creativa-una-guia-introductoria_V1_010210.pdf

Luzardo, D. de Jesús, Kenderish (2017). Innovaciones que no sabías de América Latina.

Impacto Económico de las industrias culturales en Colombia. Ministerio De Cultura de Colombia. Convenio Andrés Bello. Equipo Economía y cultura.

Javier J. Hernández Acosta. (2013). Perfil de la economía creativa en Puerto Rico. Recuperada de

<https://static1.squarespace.com/static/568e9b77bfe873336d84168e/t/570cf58240261d2be4cc7b8d/1460467084740/Perfil+de+la+Economia+Creativa+para+Puerto+Rico+-+Javier+Hernandez.pdf>

Tiempos de Cultura. El primer mapa mundial de las industrias culturales y creativas. (2015). Recuperada de http://www.worldcreative.org/wp-content/uploads/2016/03/EY_CulturalTimes2015_ES_Download.pdf

Buitrago Restrepo F. y Duque Márquez I. (2013). La economía naranja. Una oportunidad infinita. Banco Interamericano de Desarrollo (BID).

Organización Ana Carla Fonseca Reis. (2008). Economía creativa : como estrategia de desarrollo : una visión de los países en desarrollo

Convenio Andrés Bello. (2001). Economía y cultura: la tercera cara de la moneda.

Legislación

Ley 397 de 1997 (Agosto 7). Ley general de cultura - Definiciones y principios. Recuperado de http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley_397_de_1997_ley_general_de_cultura.pdf

Ley 1834 de 2017 (23 de mayo). Ley Naranja. Recuperado de <http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201834%20DEL%2023%20DE%20MAYO%20DE%202017.pdf>