

NOTA DE PRENSA

Tags: #worldcreative #CISAC #EY #culture #creation #digital #jobs #growth #employment

Links: www.worldcreative.org; www.cisac.org; www.unesco.org; www.ey.com

Las industrias culturales y creativas estimulan la economía mundial y crean 29,5 millones de empleos en todo el mundo

París, 3 de diciembre de 2015 – Con unos ingresos de 2,25 billones de dólares, las industrias culturales y creativas representan el 3% del PIB mundial y dan empleo a 29,5 millones de personas (el 1% de la población activa mundial).

Los ingresos de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) superaron a los de los servicios de telecomunicaciones (2,25 billones de dólares frente 1,57 billones de dólares) y emplean a más gente que la industria automovilística de Europa, Japón y Estados Unidos juntos (29,5 millones frente a 25 millones). Esta importante contribución de las ICC a la economía global se explica en un nuevo estudio, presentado conjuntamente por la Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores ([CISAC](http://www.cisac.org)) y por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ([UNESCO](http://www.unesco.org)) en la sede de la UNESCO en París, y publicado por [EY](http://www.ey.com) (antes Ernst & Young).

El estudio concluye que, para aprovechar al máximo el potencial de las ICC, los creadores deben recibir una remuneración justa por el uso de sus obras creativas, de modo que puedan seguir contribuyendo a la cultura y la economía. Especialmente en el mercado digital, los responsables políticos deben abordar la transferencia de valor, que actualmente se está realizando en favor de los intermediarios de Internet, y garantizar que los creadores y las industrias creativas reciben una remuneración justa por la explotación de sus obras.

“Las industrias culturales y creativas constituyen unos importantes motores de las economías de los países desarrollados como en desarrollo. De hecho, éstas se encuentran entre los sectores del mundo que crecen más rápidamente. Además, influyen en la generación de ingresos, la creación de empleo y las ganancias por exportaciones. Éstas pueden forjar un futuro mejor para muchos países del mundo”, señaló la Directora General de la UNESCO, Irina Bokova.

Las obras creativas constituyen un factor clave que impulsa la economía digital.

En 2013, los contenidos creativos contribuyeron con 200.000 millones de dólares a las ventas digitales mundiales, fomentando las ventas de dispositivos digitales y aumentando la demanda de los servicios de banda ancha. Las ventas de bienes culturales digitales generaron 65.000 millones de dólares y 21.700 millones de dólares de ingresos de publicidad para los medios online y los sitios de streaming gratuitos.

El estudio

El estudio ofrece unos datos únicos y traza un colorido tapiz de un mundo creativo multipolar. Éste refleja la diversidad que promueve la Convención de la UNESCO de 2005 sobre la Protección y la Promoción de la Diversidad de Expresiones Culturales, y respalda la labor global de la UNESCO a favor de “más datos y mejores indicadores sobre el papel que juega la cultura en el desarrollo de las sociedades”.

“Este primer y único estudio mundial de las industrias culturales y creativas muestra que los creadores de todo el mundo, en todos los ámbitos artísticos, contribuyen significativamente a la economía mundial, tanto en términos de ingresos como de puestos de trabajo. Éstos necesitan poder trabajar en un entorno que proteja sus derechos morales y económicos, de forma que puedan mantener su actividad creativa. Esperamos que este estudio persuada a los políticos a nivel mundial: proteger a los creadores significa proteger la economía. Nuestras industrias creativas ayudan a crear unas economías sostenibles, proporcionan empleo local, generan ingresos e impuestos y permiten a millones de personas, muchas de ellas jóvenes, vivir de su talento”, declaró el Presidente de la CISAC y Embajador de Buena voluntad de la UNESCO, Jean-Michel Jarre.

Las industrias culturales y creativas en breve

El amplio estudio llevado a cabo por EY « Tiempos de cultura – el primer mapa mundial de las Industrias Culturales y Creativas » analiza 11 sectores* de las Industrias Culturales y Creativas (ICC) en Asia-Pacífico, Europa, Norteamérica, América Latina, África y Oriente Medio.

Asia-Pacífico: 34% de los ingresos proceden de las ICC. 40% de empleos con la mayor base de consumidores y un aumento rápido de la clase media. Líder en el sector de los videojuegos. Rápido desarrollo del sector del cine y la literatura.

Europa: 32% de los ingresos mundiales de las ICC. 25% de empleos. La economía cultural está muy arraigada en la historia, reforzada por un fuerte apoyo público, una población culta y una gran concentración de creadores.

Norteamérica: 28% de los ingresos mundiales de las ICC. 15% de empleos. Gran influencia internacional y líder en cine, televisión y artes escénicas.

América Latina: 6% de los ingresos mundiales de las ICC. 16% de empleos. La televisión es la estrella. Los programas latinoamericanos se exportan a todo el mundo, además de la música y la danza.

África y Oriente Medio: 3% de los ingresos mundiales de las ICC. 8% de empleos. Buenas oportunidades en producción cinematográfica. Televisión y música. Economía informal, por ejemplo, los espectáculos musicales no oficiales constituyen una parte importante de la escena cultural y una reserva de empleos.

* Publicidad, arquitectura, literatura, videojuegos, música, cine, periódicos y revistas, artes escénicas, radio, televisión, artes visuales.

[Fin]

Contacto con los medios

Cécile ROY – Directora de Comunicaciones
cecile.roy@cisac.org | +33 1 55 62 08 50

Joanna Kirk – Contacto de la prensa internacional
djokir@yahoo.com | +33 6 61 85 56 33