



Una revisión a la economía creativa en Puerto Rico: fundamentos, política pública y efectos económicos: Parte I

Introducción:

Por: Indira Luciano Montalvo

Se vincula el concepto de economía creativa a John Howkins en su libro “The Creative Economy” del 2001. Howkins mencionó en una entrevista llevada a cabo por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) que la economía creativa “es una (...) en la que las ideas son los principales aportes y los principales resultados”. En ese proceso de creación de ideas, el conocimiento y la innovación son elementos importantes. Una economía creativa es una economía en la que el sector productivo crea ideas, innova y, de esta manera, aporta no tan solo al crecimiento del país, sino también al desarrollo humano de su población. Siguiendo la misma línea, el economista Will Hutton afirmó en el Informe titulado *Staying Ahead: The economic performance of the UK’s creative industries* (2008) que “Las ideas con valor expresivo [...] crean nuevos puntos de vista, deleites, experiencias; construyen conocimiento, estimulan las emociones y enriquecen nuestras vidas”. Dado estas aseveraciones, se puede decir que la economía creativa vincula valores económicos con valores culturales. Es por esto que se conoce también como economía creativa y cultural.

En el estudio de la economía creativa, se trata de identificar cuáles son las industrias vinculadas a este tipo de actividad, su efecto en la economía y el bienestar social, y la política pública dirigida a estimularla. Otros temas asociados a su estudio son: la propiedad intelectual, los indicadores para su medición, las características del mercado laboral y los trabajadores creativos, la localización de las actividades creativas, entre otros.

Varios organismos internacionales han reconocido la importancia de las industrias creativas y culturales en el desarrollo humano, por lo que han creado guías para su estudio e indicadores para su medición. Entre estos organismos se encuentran la Organización de la Naciones Unidas (ONU), la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), el Centro de Comercio Internacional (CCI), el Observatorio Iberoamericano de Derechos de Autor y el British Council.

En esta edición del Boletín de Economía se incluye la primera de dos partes respecto al tema. Un artículo sobre la economía creativa en Puerto Rico por el profesor Javier J. Hernández Acosta, de la Universidad del Sagrado Corazón y fundador de Inversión Cultural. Hernández presenta parte de los trabajos que realizó la Comisión para el Desarrollo Cultural. En el mismo, discute el surgimiento e importancia de la economía creativa y presenta y analiza los datos que surgieron de un “mapeo” de las industrias creativas en Puerto Rico y su contribución económica al país.

En este número:

Las industrias culturales y creativas en la economía de Puerto Rico.....2

El Boletín de Economía es una publicación de la Unidad de Investigaciones del Departamento de Economía, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras. Los artículos son responsabilidad de los autores y no representan necesariamente las opiniones o posiciones de la Unidad de Investigaciones.

Unidad de Investigaciones Económicas
Departamento de Economía
Universidad de Puerto Rico
Recinto de Río Piedras
Apartado 23345
San Juan, Puerto Rico 00931-3345

Tel (787) 764-0000 Ext. 87535, 87539
Contacto: inlumo@yahoo.com

indira.luciano@upr.edu

<http://economia.uprrp.edu/>

Junta Editora

Luciano Montalvo, Indira, Ph.D

Colaboradores

Hernández Acosta, Javier J.

Diseño Gráfico y Base de Datos

Goyechea Pabón, Federico. A

El Recinto de Río Piedras de la Universidad de Puerto Rico es un Patrono con Igualdad de Oportunidades en el Empleo. No se discrimina en contra de ningún miembro del personal universitario o en contra de aspirante a empleo, por razón de raza, color, orientación sexual, sexo, nacimiento, edad, impedimento físico o mental, origen o condición social, ni por ideas políticas o religiosas.

Las industrias culturales y creativas en la economía de Puerto Rico

¹Por: Javier J. Hernández Acosta

La cultura ha sido considerada como el cuarto pilar del desarrollo. Distintos países alrededor del mundo han reconocido que se trata de un eje transversal que interviene en todos los componentes del bienestar más allá de ser uno de sus elementos. El derecho a participar activamente en la vida cultural de un país ha pasado a ser un derecho humano reconocido por las Naciones Unidas, mientras que conceptos como los derechos culturales, diversidad cultural y democracia cultural ha comenzado a elaborarse para atender los retos del campo.

La actividad cultural ha evolucionado de ser un sinónimo de las artes para convertirse en un campo de acción que incluye las prácticas y modos de vida de un colectivo. Dichas expresiones, producen tanto un valor intrínseco como instrumental, planteando un gran reto a la hora de establecer indicadores de desempeño y desarrollo. El valor instrumental incluye dimensiones como su impacto en la educación, en el desarrollo urbano, en la cohesión social y en la esfera económica. Este último impacto ha cobrado gran importancia en los últimos años.

Por su parte, el concepto de industrias culturales ha evolucionado desde que Adorno y Horkheimer lo utilizaron en 1947. En aquel momento, se planteaba como una fuerte crítica a los procesos de industrialización y la amenaza hacia una tendencia de homogeneización de las expresiones culturales. A partir de los años 70, comenzó a desarrollarse investigación sobre las dinámicas de producción del campo cultural y el impacto económico directo de dicha actividad. En el año 1973, el Profesor William Hendon fundó el *Journal of Cultural Economics*,

¹ Esta investigación es parte de los trabajos que realiza la Comisión para el Desarrollo Cultural. El documento cuenta con los comentarios de la Dra. Mareia Quintero y la Dra. Lissette Rolón.

mientras que en 1979 se celebró la primera conferencia internacional sobre el tema.

A partir de la década de 1980, economistas como el australiano David Throsby comenzaron a publicar artículos en los que aplicaban la teoría económica al campo de las artes y la cultura. Fuera del ámbito académico, diversos países incorporaron el concepto de industrias culturales como mecanismo para justificar el gasto público e impacto de la cultura. Según el economista David Throsby (2001), las industrias culturales tienen como insumo principal la creatividad, comunican contenidos simbólicos y poseen alguna forma de propiedad intelectual. La UNESCO, uno de los primeros organismos que destacó el impacto económico de la cultura, las define como *“aquellos sectores relacionados con la creación, la producción y la comercialización de contenidos que son inmateriales y culturales en su naturaleza. Típicamente, estos sectores son protegidos por el derecho de autor y pueden tomar la forma de bienes y servicios”*. Según la UNESCO, algunas características de estos sectores son:

- Intersección entre la economía, la cultura y el derecho;
- Incorporación de la creatividad como componente central de la producción;
- Contenido artístico, cultural o patrimonial;
- Bienes, servicios y actividades frecuentemente protegidas por la propiedad intelectual –derechos de autor y los derechos conexos;
- Doble naturaleza: económica (generación de riqueza y empleo) y cultural (generación de valores, sentido e identidades)
- Innovación y re-creación;
- Demanda y comportamiento de los públicos difícil de anticipar

Desde mediados de la década del 90, países como Australia, Alemania y el Reino Unido comenzaron a ampliar el concepto de industrias culturales a industrias creativas. Por ejemplo, el primer ministro australiano Paul Keating publicó en el 1994 el informe *Creative Nation*, en el cual se destaca el potencial económico de estos sectores. Más allá de una definición tradicional de las artes y de los medios, el concepto de industrias creativas incluye actividades cuya finalidad no es necesariamente comunicar contenidos simbólicos, sino cierta naturaleza utilitaria. Incluye sectores como el diseño gráfico, industrial, moda, publicidad y arquitectura, entre otros.

En el año 2001, el Departamento de Cultura, Medios y Deporte (DCMS) del Reino Unido publicó el informe *Creative Industries Mapping Document*, definiendo las industrias creativas a partir de sectores como la publicidad, la arquitectura, las artes y antigüedades, las artesanías, el diseño, la moda, lo audiovisual, la programación de computadora, la música, las publicaciones, la televisión y la radio. Esta definición representa uno de los principales modelos utilizados para el desarrollo de políticas públicas sobre la economía creativa.

En el año 2008, la Conferencia para el Comercio y Desarrollo de las Naciones Unidas (UNCTAD) publicó el primer Informe de Economía Creativa, el cual representa una de las principales fuentes de información sobre el tema. Este informe expone el impacto de los flujos de comercio internacional de bienes y servicios creativos. En el año 2010, la UNCTAD publicó una segunda versión de su informe. Mientras en el 2008 el enfoque era el desarrollo de políticas públicas a partir de fuentes de información sobre estas industrias, en el 2010 ya se planteaba como una opción viable para las economías en desarrollo. Al comparar los datos de 2002-2008, los flujos del comercio internacional reflejaron un aumento del 14.4% anual, representando \$592 billones para el 2008.

La investigación sobre la economía creativa continúa produciendo documentos de referencia como el publicado en el año 2013 por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) bajo el título de *La Economía Naranja*, una nueva aproximación a estos sectores, principalmente desde la perspectiva de Latinoamérica. En el caso de los Estados Unidos, el grupo de trabajo *Creative Economy Network* publicó también en el 2013 el informe *America's Creative Economy*, que compara 27 estudios de impacto económico realizado en diferentes estados de la región. De igual forma, el *National Endowment for the Arts* y la organización *American for the Arts*, llevan años publicando informes sobre impacto económico y perfil ocupacional, principalmente de los sectores relacionados con el arte.

En este marco de investigación y desarrollo de políticas públicas para el sector cultural y creativo, la Comisión para el Desarrollo Cultural (CODECU) busca presentar aproximaciones iniciales para la elaboración de un Sistema de Información Cultural (SIC) en Puerto Rico. Por un lado, propone una definición operacional para las industrias culturales y creativas en Puerto Rico que incluye una adaptación de los modelos de clasificación utilizados a nivel internacional. De igual forma, presenta el impacto económico de las industrias culturales y creativas en Puerto Rico a través de información recopilada para estos fines y con la colaboración de agencias tales como el Departamento de Estado, el Departamento de Hacienda y el Departamento del Trabajo. Finalmente, presenta algunos hallazgos principales y retos relacionados con las fuentes de información disponible.

Los sistemas de información cultural

El desarrollo de indicadores culturales ha sido un tema que ha cobrado importancia en las discusiones internacionales sobre cultura. Recientemente, los indicadores culturales han complementado los indicadores económicos como formas para medir el desarrollo. Por ejemplo, la UNESCO desarrolló en 2011 un

manual de metodología para la *Batería de indicadores culturales UNESCO en cultura para el desarrollo*. Este modelo utiliza siete dimensiones que incluyen economía, gobernanza, educación, participación social, patrimonio, comunicación y género. Para cada una de estas dimensiones se identifican sub-dimensiones con sus respectivos indicadores. Por ejemplo, en la dimensión de economía se establecen las sub-dimensiones de valor agregado de las actividades culturales, el empleo cultural y el gasto de hogares en cultura, algunos de los temas que se presentan en este informe.

Ya en el año 2009 la UNESCO había publicado el *Marco de estadísticas culturales*, un documento guía para medir la dimensión económica y social de las industrias culturales y creativas. El documento presenta los conceptos de ciclo cultural, similar a la cadena de valor, y define seis sub-sectores que incluyen el patrimonio cultural y natural, las artes escénicas y celebraciones, artes visuales y artesanías, libros y publicaciones, audiovisual y medios interactivos y diseño y servicios creativos. También define los sectores relacionados que incluyen turismo, recreación y deportes. Como actividades de apoyo, define la educación, el patrimonio intangible, el archivo y preservación y los equipos y soportes.

A partir de estos informes, muchos países y organizaciones intergubernamentales han comenzado esfuerzos para crear cuentas satélites de cultura. Estos proyectos permiten la recopilación y el análisis sistemático de las cuentas nacionales con el fin de estimar el impacto económico de la cultura en términos de producción, empleo y gasto. Uno de los principales esfuerzos ha sido desarrollado por el Convenio Andrés Bello, organismo internacional que ha elaborado una metodología para el desarrollo de las cuentas satélite en Latinoamérica. Hasta la fecha, países como Colombia, Costa Rica, Brasil, Argentina, Chile, España, México y Uruguay han presentado resultados. De igual forma, Bolivia, Ecuador, El Salvador, Guatemala, Honduras, Panamá,

Paraguay, Perú y República Dominicana se encuentran organizando estadísticas y haciendo las primeras aproximaciones, en sintonía con lo que Puerto Rico busca hacer con este informe.

Las industrias culturales y creativas en Puerto Rico

En Puerto Rico existe escasa investigación sobre el impacto económico de las industrias culturales y creativas. Sin embargo, ya para el año 1991, el Dr. Ángel Ruiz había publicado un ensayo sobre el tema. *El impacto económico de la actividad cultural en Puerto Rico* utiliza un modelo econométrico-interindustrial para analizar este sector, tanto en el campo artesanal como en la producción de bienes y servicios culturales. En dicho estudio se estima la demanda final de bienes y servicios culturales en \$266 millones, que sumados a las importaciones presenta un total de \$345 millones. Para ese periodo, se identifica al sector de imprenta y publicaciones como uno de los más importantes, representando un 20.1% de la demanda final. Utilizando el modelo de insumo-producto, Ruiz estimó un multiplicador de producción de 2.02. En términos absolutos, las industrias culturales generaron una producción total de \$538 millones, 13,758 empleos directos e indirectos y \$115 millones en nómina en el macro de la economía de Puerto Rico.

Perfil de la economía creativa en Puerto Rico

En el año 2013 se publicó el *Perfil de la economía creativa en Puerto Rico*. El informe presenta una primera aproximación a la actividad económica que generan las industrias culturales y creativas a partir de la información del Censo Económico y otras fuentes. El informe utiliza como referente un estudio realizado por *South Arts*, una coalición de nueve estados del sur de los Estados Unidos que atiende el tema de las artes y la economía creativa.

El informe de *South Arts* utiliza una definición amplia del concepto de industrias creativas que incluye todos los segmentos de la cadena de valor, incluyendo equipos electrónicos que

funcionan como soportes de la actividad cultural. La ventaja de utilizar este marco de referencia es que permite una comparación inmediata a través del uso del sistema de códigos conocido como el “North American Industry Classification System” (NAICS). La definición utilizada como referencia contiene 78 códigos NAICS a seis dígitos. Sin embargo, en el caso de Puerto Rico, solamente se identificaron 52 códigos con datos disponibles para el 2011. En el caso de los datos relacionados con el volumen de negocio, cuya fuente es el Censo Económico, solamente se identificaron 36 códigos al estar agregados a 5 dígitos.

Bajo este modelo, se estima que para el año 2011 en Puerto Rico existían 1,889 establecimientos dentro de las industrias creativas. Estas empresas generaron aproximadamente 14,715 empleos con una nómina de \$436 millones. El estimado de volumen de negocio para el 2011, utilizando como base los datos del Censo Económico de 2007 fue de \$1.74 billones. De ese total, un 48% proviene del sector de cine y medios, 19% de libros y publicaciones, 13% de artes visuales y artesanías, 12% del sector de diseño, 7% de las artes escénicas y 1% de patrimonio y museos.

Entre el periodo de 2007 a 2011 se observa una reducción de un 1% en el total de negocios. Sin embargo, es preciso hacer el análisis por sectores por su alta variabilidad. Por ejemplo, el sector de libros y publicaciones tuvo una reducción de 29% y el sector de diseño una reducción 10%, mientras que cine y medios experimentaron un aumento de 13%. El total de empleos se redujo en un 11%, siendo el sector de libros y publicaciones el que sufrió el mayor impacto con una reducción de un 33% en los empleos.

El análisis a partir del modelo de sub-sectores de *South Arts* presenta un reto importante. La presencia de las ventas al detal de sectores como la joyería y los equipos electrónicos y otros sectores como la publicidad, tiende a sobreestimar el impacto del sector. Buscando atender este reto, el informe presenta un análisis

de las industrias creativas en el contexto puertorriqueño. Este análisis elimina estos sectores y crea tres categorías: artes, medios y diseño. Utilizando esta definición, el perfil de las industrias culturales y creativas supone un total de 1,067 negocios, 10,360 empleos y un volumen de negocio de \$1.24 billones para el 2011. El 54% de los empleos se genera en el sector de medios, el 20% en diseño y el 26% en las artes. El volumen de negocio sigue una distribución similar: 54% proviene de los medios de comunicación (cine, prensa, radio y televisión), 24% del diseño (industrial, moda, gráfico, interiores y arquitectura) y el 22% de las artes (patrimonio, escénicas, música, artes visuales y editorial).

El sistema de información cultural de Puerto Rico

Una definición operacional

Puerto Rico tiene el reto de identificar una definición operacional para la economía cultural y creativa. A nivel internacional, existen varios modelos para definir estas industrias. En términos generales, los modelos no varían mucho en los sectores que incluyen, con algunas diferencias en el sector de programación y soportes tecnológicos o electrónicos. Por ejemplo, la UNCTAD divide las industrias creativas en cuatro categorías (patrimonio, artes, medios y creaciones funcionales). La UNESCO, simplemente hace una división entre industrias “núcleo” y “expandidas”. La Organización Mundial sobre Propiedad Intelectual (OMPI) también utiliza la categoría de “núcleo” con las actividades sujetas al derecho de autor, un nivel “interdependiente” con soportes de reproducción electrónicos y materiales y una categoría para aquellas actividades con derechos de autor parciales como el diseño.

Finalmente, cabe destacar el modelo de círculos concéntricos desarrollado por el economista David Throsby. Este modelo presenta cuatro niveles. A medida que los niveles se alejan del centro, mayor es su valor funcional y menor su valor simbólico. Los cuatro círculos en orden de

adentro hacia fuera son las artes creativas, otras industrias (cine, museos, fotografía y librerías), industrias culturales amplias (patrimonio, publicaciones, grabaciones, televisión y radio y videojuegos) e industrias culturales relacionadas (publicidad, arquitectura, diseño y moda). El modelo de círculos concéntricos es una referencia importante porque parte de un balance entre valor económico y cultural. Esta aproximación permite una mejor segmentación de los sectores y facilita el desarrollo de políticas de apoyo a las industrias culturales y creativas.

Más allá de la forma de estructurar los sectores bajo la definición es necesario hacer una selección de códigos industriales para definir la economía cultural y creativa. Limitando el análisis a aquellos estudios que utilizan los códigos NAICS, encontramos cinco referencias principales: *America's Creative Economy*, estudios en el estado de Colorado, Nueva Inglaterra, *South Arts* y el modelo utilizado en el *Perfil de la economía creativa en Puerto Rico* para el núcleo de las industrias culturales y creativas. La definición más amplia es la del *New England Foundation for the Arts* (NEFA) realizado en el 2007 que incluye 55 códigos NAICS a 6 dígitos, seguido por el de *South Arts* con 52 códigos, *Colorado's Creative Economy* con 46 y Puerto Rico con 34. Cabe destacar que el informe *America's Creative Economy* analiza 27 estudios en distintos estados de los Estados Unidos. A partir de dicho análisis, se identificó que el 75% de los informes utilizó una base similar de 34 códigos, mientras que al menos el 50% de los estudios utilizó una base de 47 códigos NAICS.

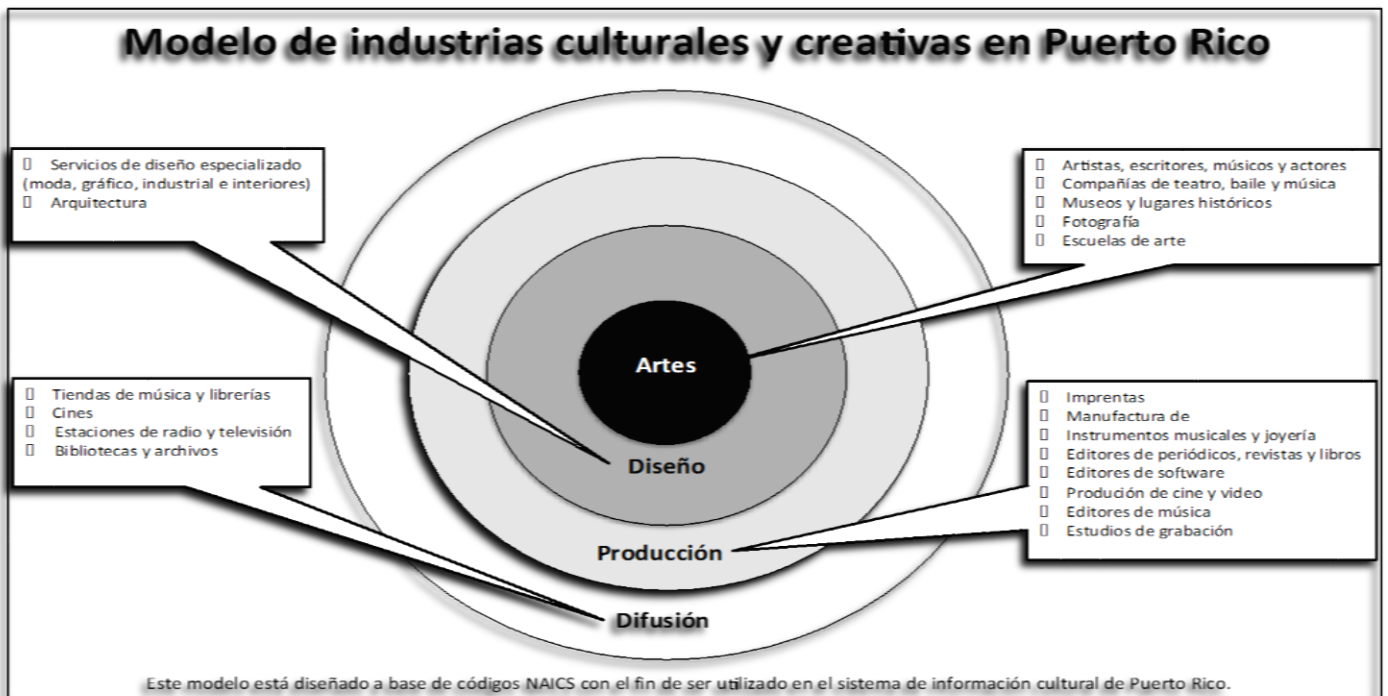
Para el caso de Puerto Rico, es necesario señalar que la Ley 173 de industrias creativas presenta una definición para los sectores que serán incentivados bajo la política pública. La ley establece cuatro categorías que incluyen artes (música, artes visuales, escénicas y publicaciones), medios (desarrollo de aplicaciones, videojuegos, medios en línea, contenido digital y multimedia), diseño (gráfico, industrial, moda e interiores) y servicios

creativos (arquitectura y educación creativa). Esta definición representa un enfoque más limitado que el de los principales modelos alrededor del mundo, ya que excluye al sector de patrimonio y sectores de medios como cine, televisión, radio y prensa. Un reto importante en el desarrollo de los sistemas de información cultural a partir de esta definición es que algunas de las actividades establecidas en el mismo no cuentan con códigos NAICS definidos, por lo que aparecen agrupados para categorías de programación de computadoras y otros servicios especializados de diseño.

La definición propuesta por la CODECU debe ser mucho más amplia que la definición propuesta por la referida ley. Así, se permitirá recoger los objetivos de política pública para las industrias creativas según definida en la legislación e incluir al resto de los sectores que la misma deja fuera. De esta forma, no solamente sirve a los propósitos de la División de Industrias Creativas bajo la Compañía de Comercio y Exportación, sino que permite un cuadro más amplio que beneficie a la institucionalidad cultural y otras agencias relacionadas con el desarrollo cultural y económico del país.

La definición operacional para las industrias culturales y creativas en Puerto Rico que propone CODECU incluye 42 códigos NAICS a 6 dígitos. A diferencia de los modelos internacionales presentados, el modelo propuesto por CODECU adapta la propuesta de círculos concéntricos para diferenciar distintos componentes de la actividad cultural y creativa. Se proponen cuatro círculos que incluyen las artes, el diseño, la producción y la difusión. Las artes suponen un componente de creación de capital simbólico. El diseño, representa otra dinámica de creación, pero principalmente orientada a la funcionalidad de productos y servicios. La categoría de producción incluye manufactura y distintas actividades de producción audiovisual e impresa, mientras que la difusión incluye la comercialización y exhibición de contenidos culturales. Esta segmentación permite analizar distintos componentes de la cadena de valor de las industrias culturales con el fin de apoyar la toma de decisiones de política pública.

Diagrama 1



El impacto económico de las industrias culturales y creativas

Departamento de Estado

Una de las nuevas fuentes de información sobre el perfil de las empresas culturales y creativas es el proyecto de Inteligencia Económica del Departamento de Estado. La fuente de datos proviene de una encuesta al momento de radicar el informe anual requerido a todas las corporaciones con y sin fines de lucro en Puerto Rico. Sin embargo, la base de datos publicada no contiene las corporaciones sin fines de lucro, algo que afecta grandemente el análisis del sector cultural. Otra limitación es que las empresas están clasificadas por códigos NAICS a cuatro dígitos. Algunos códigos agrupados a cuatro dígitos combinan actividad culturales y no culturales, por lo que, en este análisis, no se incluyen estas actividades a menos que el código NAICS secundario esté asociado con una actividad cultural. En total, se identificaron 16 códigos NAICS de industrias culturales a 4 dígitos.

En total, se identificaron 1,683 corporaciones en las industrias culturales y creativas. De ese total, el 96.5% estaban activas y el 95.5% eran empresas domésticas. Un 69.3% son corporaciones regulares, mientras que un 15% están registradas como compañías de responsabilidad limitada (LLC) y un 14.6% como corporaciones cerradas. En términos del volumen de ventas, un total de 564 (33.5%) no reportó ventas en la encuesta. Un total de 533 empresas, equivalente a un 31.7% reportó ventas menores a los \$100,000. Un 19.7% reportó ventas de entre \$100,001 y \$500,000 y un 6.8% hasta \$1 millón. Finalmente, 140 empresas reportaron ingresos de sobre \$1 millón, representando un 8.3% del total.

En términos de empleos, un total de 1,138 empresas (67.6%) no reportó tener empleados, por lo podría tratarse de trabajo por cuenta propia incorporado. Un 21% de las empresas emplea menos de cuatro personas. Solamente un 6.8% de las empresas mantienen

10 o más empleados. Estos datos son consistentes con un perfil de empresas en que la gran mayoría parte del trabajo por cuenta propia o microempresas de 1 a 4 empleados.

En términos geográficos, existe una alta concentración de las empresas culturales y creativas. Un 68.9% de las empresas están ubicadas entre San Juan, Guaynabo, Carolina, Bayamón y Caguas. De ese total, en San Juan se ubican un total de 736 empresas culturales, representando un 43.7% del total. Del total de empresas, solamente un 5.2% estableció que exportaba bienes o servicios culturales y creativos.

Tabla 1

Ubicación de las empresas culturales y creativas		
Pueblo	Cantidad	Por ciento
San Juan	736	43.7%
Guaynabo	139	8.3%
Carolina	111	6.6%
Bayamón	91	5.4%
Caguas	77	4.6%
Ponce	50	3.0%
Mayaguez	22	1.3%
Otros	457	27.2%
TOTALES	1683	100%

Las empresas identificadas fueron clasificadas, a su vez, en los cuatro círculos concéntricos presentados previamente. A partir de esta base de datos, un 46.7% pertenece a las artes, 8.1% al diseño, 35.7% a la producción y 9.4% al segmento de difusión. Bajo esta segmentación se

pueden observar diferencias en el perfil a través de variables como las ventas y el empleo. Por ejemplo, el 71% de las empresas de artes generaron menos de \$100,000 durante el 2013, mientras que en el diseño esa proporción fue del 69%. En los sectores de producción se reduce la proporción a un 64% y en el segmento de difusión sólo el 40% genera menos de \$100,000. El empleo sigue una tendencia similar, ya que gran parte de las grandes empresas están en los sectores de producción y difusión.

Tabla 2

Distribución de ventas por segmento				
Ventas	Artes	Diseño	Producción	Difusión
No reportó ingresos	41%	24%	31%	14%
Hasta \$100,000	30%	45%	33%	25%
Entre \$100,001 y \$500,000	19%	22%	16%	35%
Entre \$500,001 y \$1 millón	5%	6%	8%	13%
Sobre \$1 millón	5%	3%	12%	13%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Censo Económico de los Estados Unidos

El Censo Económico supone una de las fuentes principales para establecer un perfil general de las industrias culturales y creativas en Puerto Rico. La mayoría de los estudios publicados en los últimos años utilizan como base el Censo Económico 2007. *El perfil de la economía creativa en Puerto Rico*, también utiliza como base dicha información, creando estimados para el año 2011 a partir de la productividad por empleado y de los datos de

empleo del *County Business Patterns*. En esta sección se actualizan estos estimados a los datos del año 2012. Este análisis se realiza con los datos agregados a cuatro dígitos para ser presentada de manera más simple. Sin embargo, es importante destacar que ello representa una limitación en términos de la eliminación de algunos sectores para evitar la sobre estimación del impacto.

En términos generales, se observa una reducción de un 17% en los negocios y un 25% en el empleo para este periodo de 5 años. Algunos de los sectores que reflejaron la mayor baja en empleos fueron el sector de librerías (-70%) y los servicios especializados de diseño (-63%).

Tabla 3

Distribución de empleados por segmento				
Empleados	Artes	Diseño	Producción	Difusión
No tiene empleados	78%	61%	63%	40%
Entre 1 y 4 empleados	18%	33%	20%	30%
Entre 5 y 9 empleados	2%	2%	5%	14%
Entre 10 y 50 empleados	2%	4%	8%	13%
Más de 50 empleados	0%	0%	3%	3%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

A pesar de ser un sector pequeño, la industria de editores de software aumentó de 175 a 397 empleos, representando un aumento de 127%.

Si se agrupan las industrias en las cuatro categorías del modelo de industrias culturales y creativas se puede observar la distribución y las tendencias de los últimos cinco años de estos

segmentos de la cadena de valor. En términos de la cantidad de negocios, todos los segmentos reflejan una reducción en el periodo, con los segmentos de difusión (-38%) y diseño (-24%) siendo los más afectados. En relación con los empleos, las artes fue el único segmento con un leve aumento de un 12%. De acuerdo con esta información, las industrias culturales y creativas generaron 10,733 empleos en 718 negocios para el año 2012.

Tabla 4

Negocios por segmento (2007-2012)							
Descripción	2007	2008	2009	2010	2011	2012	% Δ (2007-2012)
Artes	84	88	76	78	76	79	-6%
Diseño	105	96	94	85	73	80	-24%
Producción	435	436	458	426	414	408	-6%
Difusión	244	249	217	209	197	151	-38%
TOTAL	868	869	845	798	760	718	-17%

En términos del volumen de negocio, utilizando la productividad por empleado del Censo Económico de 2007, se estima que el impacto económico directo de las industrias culturales y creativas pudo haber sido de \$930,298,794. Los principales sectores son los editores de periódicos, libros y revistas con \$401,891,656 y difusoras de radio y televisión con \$202,598,468. La industria cinematográfica y de video aportó \$115,234,826.

De acuerdo con la información disponible, las artes generaron aproximadamente \$91 millones, mientras que el diseño generó un estimado de \$26 millones. Cuando se observa la distribución del volumen de negocio entre los cuatro segmentos surge la preocupación de la brecha entre creación y producción. Esto sugiere una realidad del trabajo cultural en Puerto Rico en el

que la mayoría de los contenidos que se consumen son importados.

Es importante destacar que los datos a partir del Censo Económico y el *County Business Patterns* tienen la limitación de que no incluyen el trabajo por cuenta propia. Se podría estimar que esto no tiene un efecto significativo en los sectores de producción y difusión, en los cuales gran parte de la actividad está concentrada en empresas pequeñas y medianas con algún grado de formalidad. Sin embargo, en

los sectores de creación, incluyendo artes y diseño, el trabajo por cuenta propia representa una proporción grande de la actividad cultural como se verá más adelante. Por lo tanto, es necesario identificar otras fuentes de información que atiendan esta limitación.

Datos contributivos del sector cultural y creativo

Las bases de datos contributivos del Departamento de Hacienda representan un punto de partida importante para el Sistema de Información Cultural (SIC).

Información relacionada con el impuesto de ventas y uso (IVU) y las planillas de contribución sobre ingresos de individuos y corporaciones permite establecer un perfil de la

producción cultural en Puerto Rico mucho más preciso. Contrario a la información del Censo Económico, el Departamento de Hacienda recopila información tanto de corporaciones como de individuos. De igual forma, la información permite establecer los recaudos a partir del impuesto de ventas y uso (IVU) y de la contribución sobre ingresos individual.

Estos datos se basan en los códigos NAICS que los contribuyentes identifican en sus planillas. Para algunos años no existen datos de algunas industrias, por lo que los totales podrían estar subestimados. Para simplificar el análisis, se presentan los datos agrupados en los cuatro segmentos de la definición propuesta de industrias culturales y creativas.

De esta forma, se puede establecer una tendencia entre los recaudos y la inversión pública en cultura.

Tabla 5

Empleos por segmento (2007-2012)							
Descripción	2007	2008	2009	2010	2011	2012	% Δ (2007-2012)
Artes	630	771	661	647	638	705	12%
Diseño	824	738	385	315	231	304	63%
Producción	9,142	9,119	7,864	7,632	7,475	7,588	17%
Difusión	3,338	3,264	2,857	2,517	2,440	2,136	36%
TOTAL	13,934	13,892	11,767	11,111	10,784	10,733	23%

Tabla 6

Volumen de negocio estimado de 2007-2012						
Segmento (millones)	2007	2008	2009	2010	2011	2012
Artes	\$79,7	\$100,7	\$75,5	\$75,6	\$78,5	\$91,3
Diseño	\$70,7	\$63,3	\$33,0	\$27,0	\$6,2	\$26,0
Producción	\$741,5	\$760,5	\$575,0	\$581,1	\$549,5	\$569,3
Difusión	\$381,1	\$372,7	\$326,1	\$287,2	\$278,3	\$243,4
TOTAL	\$1,273	\$1,297	\$1,009	\$971,1	\$912,7	\$930,2

Total de contribuyentes

Para el año 2012, el Departamento de Hacienda identificó un total de 12,106 contribuyentes de las industrias culturales y creativas. De ese total, 1,624 fueron corporaciones y 10,482 individuos. La siguiente tabla presenta un desglose del total de contribuyentes desde el 2008 al 2012:

Del total de contribuyentes, las artes representan un 62%, el diseño y la producción un 18% cada uno y el segmento de difusión un 2%. Desde el 2008, la cantidad de contribuyentes aumentó en un 12%, siendo los segmentos de difusión y artes los del crecimiento más alto con 33% y 15%, respectivamente.

Ingreso bruto de las industrias culturales y creativas

La información agregada permite establecer algunas tendencias en los ingresos que generan las industrias culturales y creativas. El primer análisis parte de los individuos, que para el año 2012 reportaron \$269,079,120 como ingreso bruto.

De este total, el segmento de artistas generó el 49%, además de registrar un aumento de un 5% entre 2008 y 2012. El segmento de diseño reportó una reducción de 27% en el mismo periodo.

La distribución del ingreso bruto total para las industrias culturales y creativas permite identificar la forma en que se gestiona el trabajo en los distintos segmentos.

Mientras las artes y el diseño se gestionan a nivel individual a través del autoempleo, los segmentos de producción y difusión se organizan a nivel corporativo.

Finalmente, se presentan los totales de ingreso bruto para individuos y corporaciones. Según los datos provistos por el Departamento de Hacienda, las industrias culturales y creativas reportaron durante el 2012 un ingreso bruto total de \$4.48 billones.

Tabla 7

Total de contribuyentes (2008-2012)					
Segmento	2008	2009	2010	2011	2012
Artes	6,574	6,462	6,858	7,234	7,542
Diseño	2,043	2,009	2,069	2,127	2,195
Producción	2,006	2,000	2,147	2,267	2,175
Difusión	146	118	172	204	194
TOTAL	10,769	10,589	11,246	11,832	12,106

Si se analizan las ventas netas para el año 2012, el total para individuos y corporaciones fue de \$1,306,995,136. Este total es equivalente a un 1.90% del Producto Nacional Bruto (PNB) revisado para el mismo año.

Contribución a través de impuestos

A través de la información sobre datos contributivos para las industrias culturales y creativas provista por el Departamento de Hacienda, se puede establecer la contribución económica que estos sectores hacen al gobierno central. Este análisis parte de tres fuentes: el impuesto de ventas y uso (IVU), las contribuciones de los individuos y las contribuciones de las corporaciones. En total, para el año 2012, el gobierno recibió aproximadamente \$81,059,231 de dichas fuentes.

Este total se desglosa entre un 30% proveniente del IVU, un 53% de contribuciones de individuos y un 18% de corporaciones. Los totales disponibles para las planillas de corporaciones

Tabla 8

Ingreso bruto de las industrias culturales y creativas (2008-2012)					
Segmento (millones)	2008	2009	2010	2011	2012
Artes	\$286	\$244	\$258	\$295	\$220
Diseño	\$526	\$440	\$394	\$420	\$361
Producción	\$3,597	\$3,802	\$4,135	\$1,811	\$1,607
Difusión	\$1,061	\$1,245	\$2,528	\$2,576	\$2,299
TOTAL	5,472	5,733	7,317	5,104	4,489

para el año 2012 están subestimadas. La razón principal es que hay varios sectores cuya información no está disponible o procesada.

Para compensar esa limitación, se analizó también la contribución determinada para el año 2011. En este caso, el total fue de \$120,583,588. La distribución para ese año fue 34% del IVU, 32% de los individuos y 34% de las corporaciones. Las siguientes tablas desglosan la contribución determinada por cada una de las fuentes para los años 2008 al 2012.

El impacto económico descrito supone una aportación significativa al erario producida por las industrias culturales y creativas. Este panorama debe ser tomado en consideración a la hora de ponderar la inversión pública a estos sectores, así como en el diseño de una política pública atemperada a nuestra realidad, oportunidades y retos.

El gasto cultural en los hogares

Un análisis de la *Canasta Vigente* para el consumo de bienes y servicios de las familias, revisada en el año 2006, permite establecer una

proporción del gasto cultural en relación al total. La categoría R, conocida como *grupo principal de entretenimiento*, se compone de varias categorías asociadas con la producción cultural. Estas categorías incluyen soportes de video y audio, fotografía, admisión a eventos culturales y publicaciones, entre otros.

En términos generales, el gasto de entretenimiento supone un 3.3% del gasto total de los individuos. Este total podría dividirse en tres categorías: bienes y servicios culturales (40.1%), equipos electrónicos (34.4%) y otros servicios de entretenimiento no relacionados directamente con la producción cultural (25.5%). Eliminando los soportes electrónicos para el consumo cultural, el gasto en bienes y servicios culturales directos representa un 1.31% del gasto total de los individuos. Con la información disponible para el año 2006, esa cantidad es de aproximadamente \$417 millones.

Otra aproximación al gasto en bienes y servicios culturales proviene de los datos de impuesto de ventas y uso (IVU) provisto por el Departamento de Hacienda. Utilizando la definición de CODECU para las industrias culturales y creativas, para el año 2012 se reportaron ventas totales por \$1,029,522,963.

Esto incluye la venta de bienes, servicios y derechos de admisión. De este total, los sectores de mayor recaudo fueron las imprentas (31%), los servicios de diseño (15%), las salas de cine (11%) y los promotores de eventos(13%). Toda esa actividad representó un recaudo de \$23,930,780 en el impuesto de ventas y uso.

Es importante señalar que los ingresos reportados a través del IVU para el año 2007 fueron de \$469 millones, muy cercano a la cifra de la *Canasta Vigente de 2006*. En comparación con el año 2011, se reportó una reducción de un 34% en las ventas de las industrias culturales y creativas.

Tabla 9

Contribución determinada para las industrias culturales y creativas (Total)[En miles de \$]					
Segmento	2008	2009	2010	2011	2012
Artes	\$28,690	\$27,728	\$33,412	\$22,666	\$25,449
Diseño	\$33,320	\$37,685	\$30,188	\$25,242	\$19,120
Producción	\$115,922	\$97,084	\$101,686	\$42,734	\$26,282
Difusión	\$20,302	\$20,894	\$24,825	\$29,940	\$10,206
TOTAL	\$198,236	\$183,393	\$190,113	\$120,583	\$81,059

Tabla 10

Distribución del gasto de entretenimiento a partir de la Canasta Vigente (actualizada 2006)		
	Total 2006	Por ciento
Bienes Culturales	\$417,036,498	40.1%
Soportes Culturales	\$357,643,435	34.4%
Otros gastos de entretenimiento	\$264,462,606	25.5%
TOTAL	\$1,039,142,539	100.0%

Hallazgos principales y retos del Sistema de Información Cultural

Contribuciones

- El objetivo de este estudio ha sido presentar la importancia de crear y mantener un Sistema de Información Cultural en Puerto Rico. La complejidad del campo cultural y sus impactos de dimensiones múltiples requieren una batería de indicadores que apoyen la toma de decisiones de política pública y de las empresas.

Este informe se concentra en la dimensión económica, al presentar un perfil de la contribución económica y las características de la producción cultural y a establecer las bases para su desarrollo.

- A pesar de los intentos recientes por definir el alcance de las industrias culturales y creativas, no existe una definición operacional para estimar el impacto de estos sectores. Este informe presenta una definición operacional para las industrias culturales y creativas en

Puerto Rico. Dicha definición está fundamentada en los códigos industriales (NAICS), con el fin de facilitar el uso de información oficial. La definición agrupa las industrias en cuatro categorías que representan distintos segmentos de la cadena de valor. El sector de creación se subdivide entre las artes y el diseño, ya que ambas tienen dinámicas de producción distintas. Las dos restantes son la producción y la difusión.

- El informe presenta una aproximación al impacto económico de la actividad cultural y creativa según las fuentes de información disponibles. Las industrias culturales y creativas podrían representar entre un 1.5% y un 2% del PIB de Puerto Rico. No puede ofrecerse un total exacto por las diferencias entre las fuentes evaluadas. En términos del empleo cultural y creativo, este puede representar un 1.76% del empleo total en Puerto Rico. A nivel de recaudo, las industrias culturales y creativas generaron al erario público \$81 millones en 2012 y \$120 millones en 2011. Estos ingresos provienen del impuesto de ventas y usos, las contribuciones de individuos y las contribuciones de corporaciones.
- Utilizando la canasta de bienes y servicios, actualizada en el año 2006, se puede estimar que el gasto en bienes y servicios culturales representa aproximadamente un 1.31% del gasto total de los hogares. El gasto cultural forma parte de la partida de entretenimiento y representa un 3.3% del gasto de los individuos. De ese total, un 40.1% son bienes y servicios culturales. Utilizando las ventas totales reportadas en bienes y servicios culturales a través del impuesto de ventas y uso (IVU), para el año 2012 el gasto fue de \$1,029,522,963.

Retos del Sistema de Información Cultural

- Los códigos NAICS representan la principal fuente de clasificación para las industrias culturales y creativas. Sin embargo, las industrias culturales y creativas no están clasificadas bajo un mismo grupo, sino que atraviesan códigos como manufactura, ventas al detal, información, servicios profesionales y técnicos y artes, recreación y entretenimiento. En casos más específicos, existen códigos a 6 dígitos que incluyen actividad artística, recreativa y deportes bajo una misma clasificación. Por esta razón, es necesario desarrollar instrumentos de investigación que permitan estimar la proporción de las actividades en estos códigos para lograr mejores aproximaciones al impacto económico de las industrias culturales y creativas. La creación de una cuenta satélite de cultura permitirá estructurar estos mecanismos de manera coordinada y continua.
- La información disponible para Puerto Rico presenta unos retos en la recopilación de información que es necesario resolver. El Censo Económico que realiza el gobierno de los Estados Unidos cada cinco años es una de las principales fuentes de información sobre las empresas. Sin embargo, esta fuente no incluye la información del autoempleo, estudio conocido como el *Nonemployer Statistics*. La importancia que tiene el autoempleo en los sectores culturales y creativos provoca que los datos estén subestimados. Por esta razón, hay que recurrir a otras fuentes para complementar ese perfil, lo cual afecta la metodología y las estimaciones. Sería importante que el Gobierno de Puerto Rico haga las gestiones necesarias para el desarrollo de esta fuente de información.

- Puerto Rico necesita mayor integración a organismos internacionales que trabajen el tema de economía y cultura. Organismos como el Convenio Andrés Bello generan espacios de colaboración, formación y gestión de las cuentas satélite de cultura. En esta etapa es importante que Puerto Rico se integre a estos esfuerzos para facilitar el

desarrollo del *Sistema de Información Cultural*. De igual forma, la recién creada *Cuenta satélite de la producción artística y cultural de Estados Unidos* presenta otra oportunidad de colaboración para el desarrollo de la dimensión económica del sistema de información cultural.

Bibliografía consultada

Convenio Andrés Bello. (2009). *Cuentas satélites de cultura*. 9 de diciembre, 2014, de Convenio Andrés Bello. Sitio web: <http://cuentasatelitecultura.go.cr/wp-content/uploads/ManualCAB.pdf>

Cunningham, S., Higgs, P., Freebody S., and Anderson, P. (2010). *What's your other job? A census analysis of arts employment in Australia*. 9 de diciembre de 2014, de The Australia Council for the Arts, Sydney. Sitio web: http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2013/11/ENPCC_2012.pdf

Hernández, J. (2014). *Cultural Employment in Puerto Rico: Differences among Sub-sectors and the rest of the Labor Market*. Artículo presentado en la 40ma Conferencia “*Social Theory, Politics and the Arts*”, Ottawa, Canadá, octubre, 2014.

Hernández, J. (2013). *Perfil de la Economía Creativa en Puerto Rico*. diciembre 9, 2014, de Inversión Cultural. Sitio web: <http://inversioncultural.com/wp-content/uploads/2013/11/Perfil-de-la-Economia-Creativa-para-Puerto-Rico-Javier-Hernandez.pdf>

Instituto Nacional de Estadística y Censo de Argentina. (2009). *La Cuenta Satélite de Cultura (CSC)*. 9 de diciembre, 2014, de Instituto Nacional de Estadística y Censo. Sitio web: http://www.indec.mecon.ar/nuevaweb/cuadros/17/csc_06_09.pdf

Junta de Planificación. (2013). *Apéndice estadístico: Informe económico al Gobernador y a la asamblea legislativa*. Gobierno de Puerto Rico.

Naciones Unidas. (2010). *Creative Economy: A Feasible Development Option*. 9 de diciembre, 2014, de United Nations. Sitio web: http://unctad.org/en/Docs/ditctab20103_en.pdf

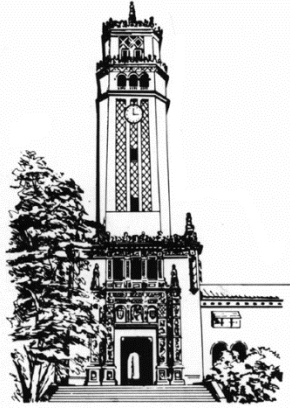
National Endowment for the Arts. (2013). *NEA Guide to the U.S. Arts and Cultural Production Satellite Account*. 9 de diciembre, 2014, de National Endowment for the Arts. Sitio web: http://arts.gov/sites/default/files/nea_guide_white_paper.pdf

National Endowment for the Arts. (2011). *Artists and Arts Workers in the United States: Findings from the American Community Survey (2005-2009) and the Quarterly Census of Employment and Wages (2010)*. diciembre 9, 2014, de National Endowment for the Arts. Sitio web: <http://arts.gov/sites/default/files/105.pdf>

National Endowment for the Arts. (2008). *Artists in the Workforce 1990-2005*. diciembre 9, 2014, de National Endowment for the Arts. Sitio web: <http://arts.gov/sites/default/files/ArtistsInWorkforce.pdf>

PNUD. (2004). *Informe sobre desarrollo humano 2004. La libertad cultural en el mundo diverso de hoy*. Ediciones Mundi-Prensa.

- Proyecto de Industrias Culturales de Cali.
(2013). *Análisis de las cadenas de valor de cuatro sectores en las industrias culturales de Cali*. Industrias Culturales de Cali, 1 ed., pp.1-91
- Ruiz, A. (1991). *El impacto económico de la actividad cultural en Puerto Rico*. Facultad de Economía, Universidad de Puerto Rico. Serie de ensayos, 61.
- Ruiz, José L. (2009). *Creación de Empresas en Ámbito Cultural*. España: Iberautor Promociones Culturales.
- Throsby, D. (2010). *The Economics of Cultural Policy*. Inglaterra: Cambridge University Press.
- Throsby, D. (2001). *Economics and Culture*. Inglaterra: Cambridge University Press.
- UNESCO. (2013). *2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics*. Quebec: UNESCO Institute of Statistics.
- UNESCO. (2013). *Creative Economy Report*. 9 de diciembre, 2014, de United Nations. Sitio web:
<http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013.pdf>
- Utrecht School of the Arts. (diciembre, 2010). *The Entrepreneurial Dimension of the Cultural and Creative Industries*. diciembre 9, 2014, de Utrecht School of the Arts. Sitio web:
http://www.creativwirtschaft.at/document/11_StudyontheEntrepreneurialDimensionoftheCulturalandCreativeIndustries.pdf



Departamento de Economía
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad de Puerto Rico
Apartado 23345
San Juan PR 00931-3345

Teléfono: 1 (787) 764-0000
Extensiones: 87500, 87534

<http://economia.uprrp.edu/economiaupr@yahoo.com>

Maestría en Economía

El Programa Graduado de Economía fomenta el estudio de los problemas fundamentales del pensamiento y la metodología económica y ofrece un currículo variado para que el estudiante pueda orientar sus cursos electivos al área de su interés. Se ofrecen cursos en teoría económica; sector público; desarrollo económico; economía monetaria y financiera y econometría y análisis cuantitativo.

Los egresados del Programa ocupan puestos en el gobierno, la banca, compañías de consultoría, centros de investigación, y en universidades, tanto en el área administrativa como docente. Además, otros prosiguen estudios doctorales en los campos de economía y finanzas, entre otros.

El Programa de Maestría en Economía ofrece un número limitado de ayudantías de cátedra que conlleva una exención de matrícula y un estipendio mensual. Además, la Oficina de Asistencia Económica del Recinto de Río Piedras gestiona préstamos federales para estudiantes.

Se aceptan estudiantes para comenzar estudios en ambos semestres académicos. La fecha límite para radicar la solicitud de admisión al Departamento de Economía para la sesión de agosto, es la segunda semana de febrero y para la sesión de enero, es el 15 de octubre.

Facultad del Programa de Economía

Benson Arias, Jaime, Ph.D.
University of Massachusetts, 1992
Catedrático

De Jesús Collazo, Ida P., M.A.
New School for Social Research, 1979
Catedrática Asociada

Del Valle Caballero, Jaime, Ph.D.
University of Manchester, Inglaterra, 1992
Catedrático

Laborde Rivera, José E., Ph.D.
State University of New York at Stony Brook,
2008
Catedrático Asociado

Lara Fontánez, Juan, Ph.D.
State University of New York at Stony Brook,
1981
Catedrático

Luciano Montalvo, Indira, Ph.D
Universidad Nacional Autónoma de México, 2005
Catedrática Asociada

Quiñones Pérez, Argeo T., M.A.
University of Massachusetts, 1982
Candidato al Ph.D.
Catedrático

Rodríguez Castro, Alicia, M.A.
Stanford University, 1978
Candidata al Ph.D.
Catedrática Asociada

Rodríguez Ramos, Carlos A., Ph.D
Universidad Nacional Autónoma de México, 2001
Catedrático

Segarra Alméstica, Eileen, Ph.D.
University of California at Berkeley, 1998
Catedrática

Toledo Rodríguez, Wilfredo, Ph.D.
Florida State University, 1990
Catedrático Asociado

Vogel Beckert, Joseph Henry, Ph.D.
Rutgers University, 1987
Catedrático