



# Choque cultural: COVID-19 y los sectores culturales y creativos

7 de septiembre de 2020

---

Los sectores culturales y creativos son importantes por sus propios méritos en términos de sus impactos económicos y en el empleo. Estos también incentivan la innovación a través de la economía, a la vez que contribuyen a numerosos canales para el impacto social positivo (bienestar y salud, educación, inclusión, regeneración urbana, etc.). Estos se encuentran entre los más afectados por la pandemia, siendo las grandes ciudades las que contienen la mayor cantidad de empleos en riesgo. Las dinámicas varían entre subsectores, las actividades en establecimientos públicos y sus correspondientes cadenas de suministro son las más afectadas. Las políticas para apoyar a las empresas y los trabajadores durante la pandemia pueden estar mal adaptadas para los modelos empresariales y formas de empleo no tradicionales del sector. Además de apoyo a corto plazo a artistas y empresas, tanto del sector privado como del público, las políticas también pueden aprovechar el impacto económico y social de la cultura en sus paquetes de recuperación más amplios y esfuerzos para transformar las economías locales.

---



## Resumen

***Junto al sector turístico, los sectores culturales y creativos (SCC)<sup>1</sup> se encuentran entre los más afectados por la crisis actual, con trabajos en riesgo que abarcan un rango del 0.8 al 5.5% de empleo en toda la OCDE...***

Los sectores basados en establecimientos públicos (como museos, artes escénicas, música en vivo, festivales, cines, etc.) son los más afectados por las medidas de distanciamiento social. La abrupta caída en ingresos pone en riesgo sus sustentabilidades financieras y ha resultado en decrementos a las ganancias salariales y despidos con repercusiones en la cadena de valor de sus proveedores, de sectores creativos y no creativos por igual. Algunos sectores culturales y creativos, como las plataformas de contenido en línea, obtuvieron mayores ingresos por la demanda incrementada de contenido cultural durante el confinamiento, pero los beneficios de esta demanda adicional han sido acumulados por las grandes empresas de la industria.

***...y los efectos serán duraderos debido a la combinación de varios factores***

Los efectos de la crisis en los canales de distribución, y la caída de la inversión en el sector, afectarán la producción de bienes y servicios culturales y su diversidad en los meses y años por venir. En el mediano plazo, se anticipan bajos niveles de turismo doméstico e internacional, la reducción del poder adquisitivo, y recortes al financiamiento público y privado de las artes y la cultura, especialmente al nivel local, lo que puede amplificar esta tendencia negativa incluso más. En la ausencia de apoyo público receptivo, la reducción de tamaño de los sectores culturales y creativos tendrá efectos negativos en ciudades y regiones en términos de trabajos e ingresos, niveles de innovación, bienestar ciudadano y la vitalidad y diversidad de las comunidades.

***La crisis ha puesto de manifiesto la fragilidad estructural de algunos productores en el sector...***

Los sectores culturales y creativos están compuestos en su mayoría por microempresas, organizaciones sin fines de lucro y profesionales creativos, comúnmente operando en los límites de la sustentabilidad financiera. Las grandes instituciones y negocios culturales públicos y privados dependen de este ecosistema cultural dinámico para la provisión de bienes y servicios creativos.

---

<sup>1</sup> Aunque las definiciones de los sectores cultural y creativo varían según los países y continentes, suelen incluir todos los sectores cuyas actividades se basan en valores culturales y/o expresiones artísticas y otras expresiones creativas. Dichas actividades incluyen el desarrollo, la creación, la producción, la difusión y la conservación de bienes y servicios que encarnan expresiones culturales, artísticas u otras expresiones creativas, así como funciones relacionadas como la educación o la gestión (véase, por ejemplo, la definición del [programa Europa Creativa de la CE](#)). Los sectores cultural y creativo incluyen, entre otros, arquitectura, archivos, bibliotecas y museos, artesanía artística, audiovisual (incluidos cine, televisión, videojuegos y multimedia), patrimonio cultural material e inmaterial, diseño, festivales, música, literatura, artes escénicas, edición, radio y artes visuales, y moda. Para más información sobre los enfoques de la definición de los SCC, véase el Anexo 1.A.



### ***...y la insuficiente adecuación de programas de apoyo público mal adaptados para modelos empresariales y formas de empleo de los SCC.***

Los gobiernos nacionales y locales alrededor del mundo han introducido múltiples medidas para apoyar a los trabajadores y las empresas ante el COVID-19. Muchas de ellas, particularmente aquellas no orientadas a los SCC, no son adecuadas para las peculiaridades del sector. Las medidas de apoyo al empleo e ingresos no son siempre accesibles o no están adaptadas a las nuevas y no tradicionales formas de empleo (independiente, intermitente, híbrido –por ejemplo, combinar trabajo asalariado a medio tiempo y trabajo independiente–) que tienden a ser más precarias y son más comunes en los SCC. Las medidas de financiamiento de las PYME también podrían adaptarse mejor a las empresas basadas en activos intangibles. De manera similar, los apoyos a la innovación, destinados en gran medida a las innovaciones tecnológicas, pudieran adaptarse a otras formas de innovación más comunes en los SCC, como innovaciones al formato o contenido, incluyendo a través del uso mixto de diferentes medios, y reconocer que el sector genera innovación mediante habilidades creativas, nuevas formas de trabajar, nuevos modelos de negocios, y nuevas formas de coproducción.

### ***El sector ha innovado rápidamente, sobre todo con la acelerada digitalización...***

La digitalización masiva aunada a las tecnologías emergentes, como las realidades virtuales y aumentadas, puede crear nuevas formas de experiencias culturales, diseminación y nuevos modelos de negocio con potencial de mercado. Con el confinamiento, muchos proveedores públicos y privados movieron su contenido al internet de forma gratuita para mantener audiencias involucradas y satisfacer el considerable incremento en la demanda por contenido cultural. Mientras que el proveer contenido cultural gratuito y digitalizado no es sostenible al paso del tiempo, ha abierto la puerta a muchas futuras innovaciones. Para aprovecharlas, hay la necesidad de atender la escasez de habilidades digitales dentro del sector para mejorar el acceso digital más allá de las grandes áreas metropolitanas, con la consideración adicional de que dicho acceso no reemplaza una experiencia cultural en vivo o todos los trabajos que van con esta.

### ***...y los cruces entre sectores culturales y educativos o de salud pueden impulsar innovación futura***

Partiendo desde el impacto que tuvo la crisis de COVID-19, tanto en el sector educativo como los culturales y creativos, se pueden desarrollar complementariedades estratégicas. Ambos sectores experimentaron digitalización acelerada, que trae nuevas oportunidades para el desarrollo local y regional pero también riesgos de exacerbar desigualdades sin las medidas de acompañamiento. Dichas medidas incluyen, por ejemplo, el desarrollo de metodologías y soluciones tecnológicas para el aprendizaje a distancia y distribuido con acceso mediado digitalmente a recursos y experiencias culturales.

El confinamiento y las medidas de distanciamiento social también han hecho evidente la importancia del arte y la cultura para el bienestar mental de las personas– y posiblemente, a través de los efectos psicosomáticos cada vez más documentados del acceso cultural, también su salud. Este reconocimiento provee nuevas oportunidades para aprovechar el rol de las artes y la cultura en la prevención y tratamiento de enfermedades a lo largo de la vida, contribuyendo a soluciones para los sistemas de bienestar social y salud, como en la reducción de las tasas de hospitalización o medicación.

### ***Las ciudades y las regiones pueden aprovechar el potencial creativo de la cultura en la recuperación pos-COVID-19***

En el futuro, las ciudades y regiones podrán considerar a los sectores culturales y creativos, así como la participación cultural como impulsores del impacto social, por derecho propio y a través de la economía. El sector ya es un motor económico y fuente de innovación. En muchas ciudades y regiones, las



especializaciones en los sectores culturales y creativos están creciendo, y están siendo utilizadas para afrontar retos competitivos y sociales desde nuevas perspectivas,<sup>2</sup> favoreciendo la resiliencia, creación de habilidades y cambios de conductas prosociales. En la recuperación, existe una oportunidad, para las áreas metropolitanas densas y las regiones remotas y rezagadas por igual, para reconsiderar modelos de crecimiento alejándose del turismo a gran escala basado en cultura y optando por modelos que fomentan cruces en la innovación entre SCC y los servicios y manufactura tradicionales (por ejemplo, diseño y creación de muebles) que pueden ser incorporados a programas de turismo creativo. Pueden también aprovechar el rol de la cultura en ayudar a generar consciencia sobre los complejos retos del cambio climático y el envejecimiento de la población. La contribución de la cultura también puede ser importante en otras áreas de desarrollo local, desde reconstruir la confianza ciudadana hasta contribuir al diseño urbano postpandemia adaptado a las reglas de distanciamiento social.

## Recuadro 1. Recomendaciones de políticas para sectores culturales y creativos ante el COVID-19 y sus consecuencias

### En el corto plazo:

- Asegurar que el apoyo público para asistencia por COVID-19 no excluya a las empresas y trabajadores de los sectores culturales y creativos (SCC) debido a sus modelos empresariales y contratos de empleo no tradicionales.
  - Consultar a las organizaciones de la red de los SCC, a los representantes de los profesionales autoempleados, a los pequeños negocios culturales y creativos, y a las organizaciones de empleadores del sector para mejorar la eficacia de las medidas políticas.
  - Atender los vacíos en los planes de apoyo al autoempleo simplificando el criterio de elegibilidad y hacerlos accesibles a formas híbridas de empleo (por ejemplo, aquellos que combinan empleo asalariado a medio tiempo y administrar su propio negocio como personas autoempleadas). Véase la nota abajo.
  - Incluir a las instituciones sin fines de lucro (por ejemplo, museos) en los programas de apoyo diseñados para ayudar a las pequeñas empresas a retener empleados.
- Asegurar que el apoyo a organizaciones culturales llegue a los artistas y otros creativos profesionales.
- En paralelo a las medidas de apoyo al ingreso y a las empresas, invertir en producción cultural para ayudar al sector a recuperarse después de la crisis.
- Considerar incentivos fiscales para donaciones corporativas e individuales para promover inversiones en el sector.
- Promover la movilización del sector privado y sin fines de lucro a apoyar a empresas y trabajadores de los SCC.

<sup>2</sup> Véase, por ejemplo, el informe *2019 Culture and Climate Change* que muestra cómo 14 ciudades del mundo ponen el clima y el medio ambiente en el centro de sus políticas culturales.

([http://www.worldcitiescultureforum.com/assets/others/WCCF\\_Report\\_June\\_28\\_FINAL\\_v4.pdf](http://www.worldcitiescultureforum.com/assets/others/WCCF_Report_June_28_FINAL_v4.pdf) consultado el 26 de agosto de 2020). Otro ejemplo es la inclusión de la cultura en estrategias regionales de innovación más amplias, por ejemplo, como se destaca en *How can cultural and creative industries contribute to economic transformation through smart specialisation?* Grupo de trabajo de expertos de los Estados miembros de la UE (método abierto de coordinación) sobre industrias culturales y creativas, 2012

([https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/documents/20182/84453/120420\\_CCI\\_Policy\\_Handbook\\_%28FINAL%29.pdf/3a645b54-4d8e-4cf9-95f9-bf60658cf5b2](https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/documents/20182/84453/120420_CCI_Policy_Handbook_%28FINAL%29.pdf/3a645b54-4d8e-4cf9-95f9-bf60658cf5b2), (consultado el 26 de agosto de 2020).



### En el mediano y largo plazo:

- Establecer medidas para que la recuperación ayude a los autoempleados y otras pequeñas empresas a adaptarse a cambios estructurales (por ejemplo, cambios en los hábitos del consumidor) y aprovechar nuevas oportunidades, incluyendo herramientas digitales.
- Ampliar las estrategias de innovación y las políticas para medir mejor el papel de los SCC.
- Invertir en infraestructura digital que pueda amplificar los avances en los SCC.
- Promover una mayor complementariedad entre la cultura y otros sectores políticos.
  - La educación puede beneficiarse de los avances en los SCC, especialmente en el uso de nuevas herramientas digitales basadas en las tecnologías del juego y en nuevas formas de contenido cultural.
  - La atención a la salud y servicios sociales pueden beneficiarse de mayores vínculos con los sectores culturales y creativos al mejorar el bienestar, prevenir enfermedades o ralentizar su aparición, favorecer la adopción de hábitos saludables y prevenir el aislamiento social, entre otros.
- Desarrollar nuevas estrategias locales para el turismo cultural que atiendan las prácticas sociales y ambientales insostenibles de centros turísticos intensivos o de gran escala.
- Usar políticas culturales enfocadas en atender temas sociales como el diálogo intercultural o la integración y valoración de las minorías y los inmigrantes.
- Apoyar el emprendimiento cultural y creativo como catalizadores de nuevos modelos económicos y creación de valor social.

Nota: Para una revisión completa de medidas de empleo, véase OECD (2020), OECD Employment Outlook 2020: Worker Security and the COVID-19 Crisis, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/19991266>.

## Impacto de la crisis de COVID-19 en los sectores culturales y creativos y su consecuencia para las ciudades y las regiones

**Al igual que la industria del turismo,<sup>3</sup> la OCDE<sup>4</sup> ha identificado a las artes, el entretenimiento y la recreación entre los sectores en mayor riesgo debido al impacto por las medidas de contención.** Otros sectores en mayor riesgo incluyen la manufactura de equipo de transporte, construcción, comercio mayorista y minorista, transporte aéreo, servicios de hospedaje y alimentos, y servicios de bienes raíces.

**La exposición al riesgo asociada con los SCC es desigual entre regiones.** Mientras que el empleo en los SCC representó en promedio 1.5% del empleo en los países de la OCDE en 2017, el peso de esas industrias en el mercado laboral varía mucho de una región a otra.<sup>5</sup> En 230 (63%) de 367 regiones en países de la OCDE con datos, el porcentaje del empleo regional en los SCC es mayor al 1% (Figuras 1 y 3). En general, la región con el porcentaje más alto es la región de la capital del país. Debe hacerse notar

<sup>3</sup> OECD (2020), [Tourism Policy Responses to the Coronavirus \(COVID-19\). OECD Policy Responses to Coronavirus \(Covid-19\)](#).

<sup>4</sup> OECD (2020), [Evaluating the Initial Impact of COVID-19 Containment Measures on Economic Activity. OECD Policy Responses to Coronavirus \(Covid-19\)](#).

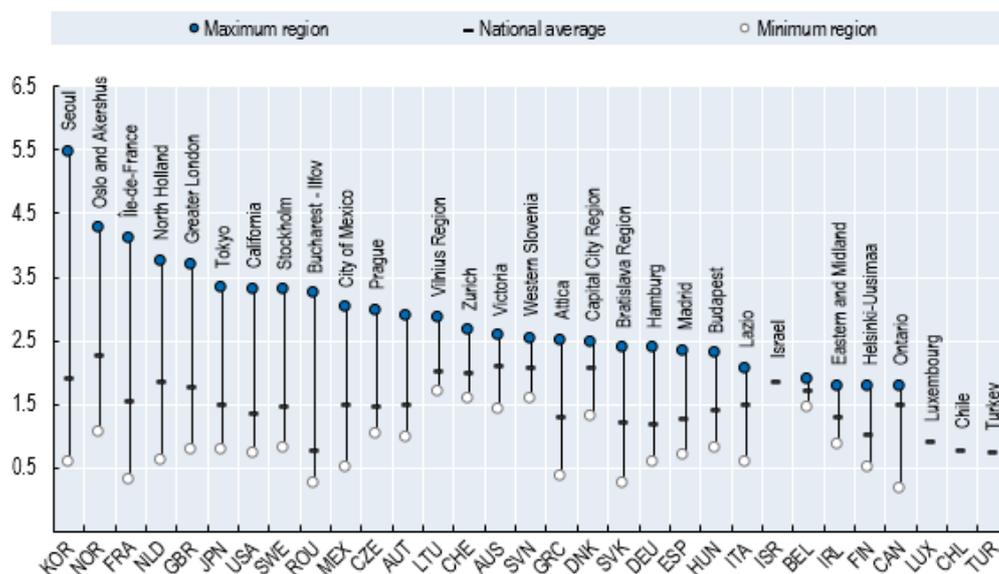
<sup>5</sup> En este documento, los datos regionales se presentan a nivel territorial 2 (TL2). Las regiones dentro de los 37 países de la OCDE se clasifican en niveles territoriales que reflejan la organización administrativa de los países. Las 427 regiones grandes (TL2) de la OCDE representan el primer nivel administrativo del gobierno subnacional (véase la cuadrícula territorial de la OCDE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).



que el empleo cultural suele ser subestimado en las estadísticas oficiales por varias razones (véase el Recuadro 2).

### Figura 1. Diferencias regionales en el porcentaje de empleo en los SCC, regiones TL2

2017 o último año para países de la OCDE con datos más Rumania, en % de empleo regional



Nota: Los círculos representan las proporciones regionales más altas y más bajas de cada país. Los países están clasificados por orden de región con la mayor proporción de empleo en CCS. Para los países donde los datos regionales no están disponibles, se presenta el promedio del país. Datos para regiones TL2, excepto Japón y Corea (regiones pequeñas, TL3). Letonia, Islandia y Eslovaquia no se presentan en la figura debido a la falta de datos de empleo detallados para las divisiones R90 y R91. Las regiones TL2 representan el primer nivel administrativo del gobierno subnacional (véase la cuadrícula territorial de la OCDE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).

Fuente: OECD (2020), Estadísticas regionales de la OCDE. Recopilación de datos ad hoc.

## Recuadro 2. (Sub)estimando el empleo cultural

El empleo cultural es comúnmente subestimado en estadísticas oficiales por varias razones. Al estimar el empleo cultural, es difícil determinar qué proporción de algunas actividades económicas y ocupaciones es genuinamente cultural. Por esta razón, actividades y ocupaciones que tan solo son parcialmente culturales son comúnmente excluidas de estadísticas oficiales sobre empleo cultural. Además, encuestas sobre la fuerza laboral solo incluyen el principal empleo de aquel que responde y no capturan empleos secundarios o empleos voluntarios, que están presentes en los SCC.

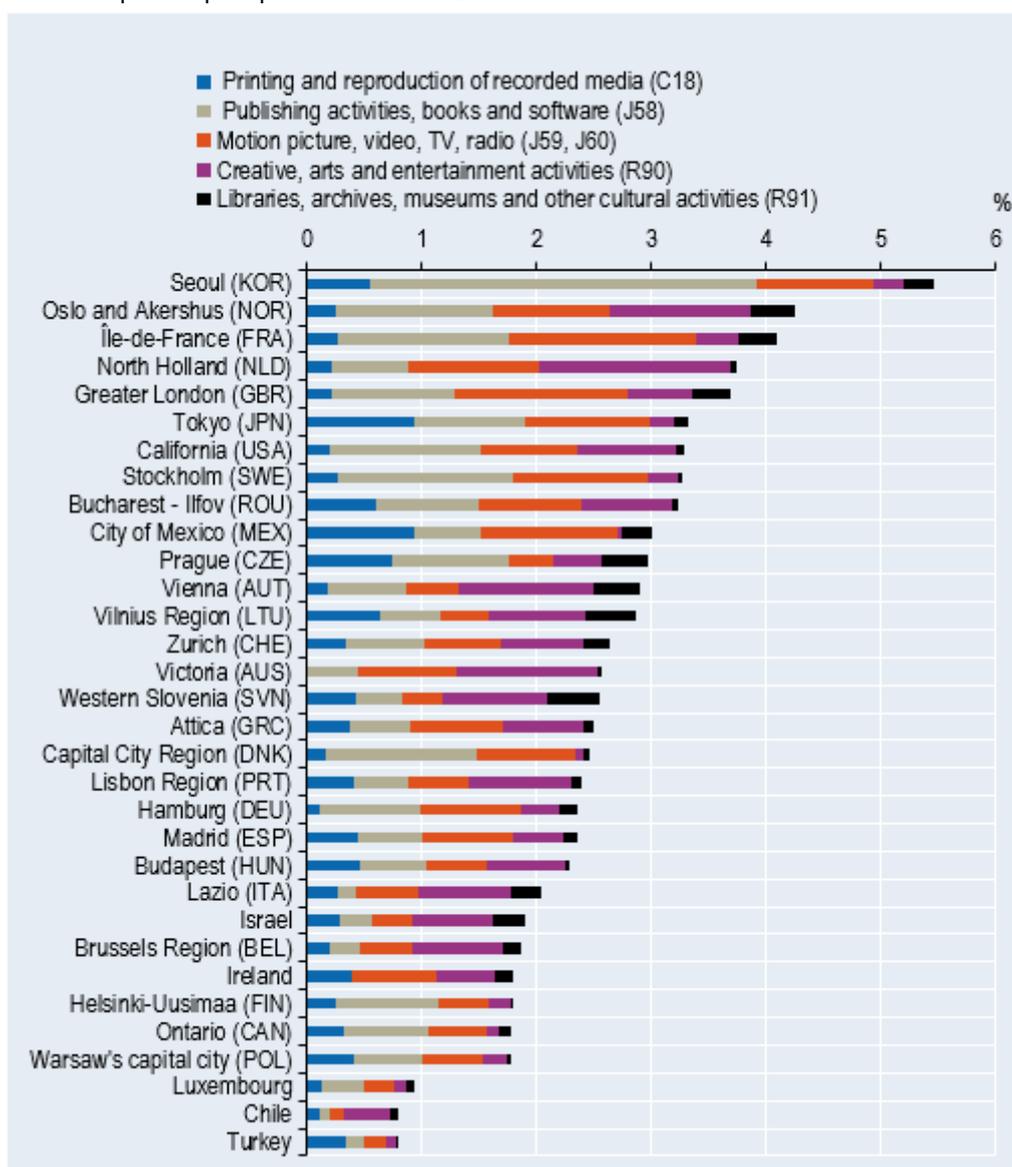
Nota: Adaptada del Eurostat, Culture Statistics – Cultural Employment, [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture\\_statistics\\_-\\_cultural\\_employment](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment) (consultado el 15 de junio 2020).



Las diferencias regionales fueron más grandes en Corea, Noruega y Francia, dado que Seúl, Oslo y Akershus, e Île-de-France, respectivamente, tuvieron la mayor participación entre las regiones de la OCDE en general. En estos países, las regiones más expuestas tuvieron un porcentaje de empleo mayor a dos puntos porcentuales respecto a la segunda región más alta (3.8 pp. mayor en el caso de Corea, entre Seúl [casi 5.5%] y Gyeonggi-do). Este porcentaje particularmente alto es causado mayormente por la industria de publicación de software, que representa más del 60% de los empleos en los SCC en Seúl. (Figura 2).

## Figura 2. Regiones con el mayor porcentaje de empleos en SCC por país, regiones TL2

2017 o último año disponible para países de la OCDE con datos más Rumania



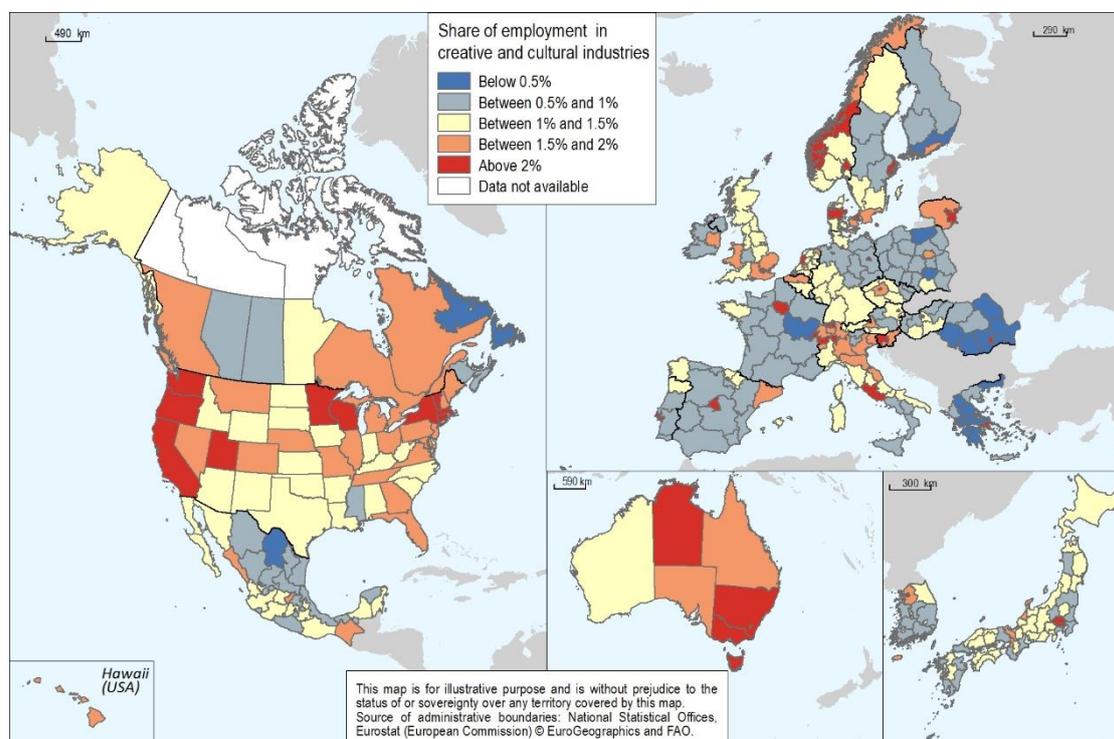
Nota: Letonia, Islandia y Eslovaquia no se presentan en el gráfico debido a la falta de datos de empleo detallados para las divisiones R90 y R91. Las regiones TL2 representan el primer nivel administrativo de gobierno subnacional (véase la cuadrícula territorial de la OCDE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).

Fuente: OECD (2020), Estadísticas regionales de la OCDE. Recopilación de datos ad hoc.



### Figura 3. Porcentaje de empleo en los sectores culturales y creativos, regiones TL2

2017 o último año disponible para países de la OCDE con datos más Rumania



Nota: Letonia, Islandia y Eslovaquia no se presentan en la figura debido a la falta de datos de empleo detallados para las divisiones R90 y R91. Las regiones TL2 representan el primer nivel administrativo de gobierno subnacional (véase la cuadrícula territorial de la OCDE, <http://www.oecd.org/fr/regional>).

Fuente: OECD (2020), Estadísticas regionales de la OCDE. Recopilación de datos ad hoc.

**Estudios del sector en lugares específicos revelan el peso económico e importancia de los SCC para las economías locales.** Las megaciudades como Londres o Nueva York, con altas concentraciones de trabajos y diversos negocios creativos, han sido muy afectadas. Por ejemplo, en 2017 la economía creativa de Londres representó GBP 52 mil millones, uno de cada seis trabajos, y GBP 40 mil millones adicionales en una cadena de suministro que apoya el núcleo de la economía creativa<sup>6</sup> (Recuadro 3).

<sup>6</sup> Greater London Authority (2019), *The Creative Supply Chains Study*.



### Recuadro 3. El impacto económico de los SCC en ciudades y regiones seleccionadas

**Londres:** Según “The Creative Supply Chains Study” de 2019, las industrias creativas contribuyen con GBP 52 mil millones a la economía de Londres, y gastan un aproximado de GBP 40 mil millones dentro de su cadena de suministro en Londres – impulsando un amplio rango de otros sectores. El sector creativo de Londres también genera actividades de negocios en todo el Reino Unido. Estudios de casos de ocho organizaciones con base en Londres demuestran que 40% de sus proveedores se encuentran fuera de esa ciudad. El empleo en industrias creativas estaba creciendo cuatro veces la tasa de otras áreas de la economía. En total, 267 500 personas trabajaron en las industrias creativas de Londres en 2017, con 203 200 empleados en la cadena de suministros creativos –más que en los sectores legales y contable combinados.

**Nueva York:** Alrededor de 15 000 empresas e instituciones proveyeron empleo a más de 231 000 personas en el sector creativo de la Ciudad de Nueva York en 2017. De los cuales, más de 62 000 trabajadores son autoempleados –un número que ha crecido a casi el doble de la tasa de crecimiento de aquellos empleados en un negocio o una organización sin fines de lucro. En conjunto, el sector creativo de la Ciudad de Nueva York representa cerca del 5.4% del empleo privado en la ciudad, y 6.7% de los salarios pagados. El sector creativo representa 13% de la producción económica total. Es decir, uno de cada ocho dólares de la actividad económica de la ciudad –USD 110 mil millones en 2017– pueden ser atribuidos directa o indirectamente al sector.

Fuente: Greater London Authority (2019), The Creative Supply Chains Study; New York City Comptroller (n.d.). The Creative Economy: Art, Culture, and Creativity in New York City. <https://comptroller.nyc.gov/reports/the-creative-economy/> (consultado el 5 de junio de 2020).

#### ***Las características específicas de los SCC y los ecosistemas culturales locales son puntos importantes que considerar para políticas de apoyo en general, y particularmente a la luz de los impactos del COVID-19***

**Los sectores culturales y creativos están estructurados de una manera única en comparación con otros sectores.** Las instituciones culturales públicas y los grandes actores privados dependen por igual de una red interconectada e interdependiente de trabajadores independientes y microempresas que proveen contenido, bienes y servicios creativos. Este “ecosistema” es vital para el sector y ahora enfrenta la bancarrota debido a la repentina y masiva pérdida de oportunidades de ingresos.

**Los sectores culturales y creativos se caracterizan por una elevada proporción de formas de trabajo atípicas.** El uso de contratos no estándar ha sido una característica común de los trabajos creativos antes de su uso más extenso en otras industrias. En su mayoría, los profesionales de estos sectores están organizados como trabajadores independientes autoempleados o como microempresas. Por ejemplo, según el Eurostat,<sup>7</sup> en Europa el porcentaje de autoempleo en empleos culturales es al menos el doble del observado en el empleo general, y en algunos países el autoempleo representa casi la mitad de todos los empleos culturales (por ejemplo, 48% en Países Bajos y 46% en Italia en 2018). La región de Île-de-France en Francia (cercana a París) alberga 36% de los establecimientos culturales en Francia. De los 161 000 establecimientos principalmente vinculados con las actividades culturales de la región, el 90% de ellas no tenía empleados en 2016 (comparado a tres de cada cuatro en todos los

<sup>7</sup> Eurostat, Culture Statistics – Cultural Employment, [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture\\_statistics\\_-\\_cultural\\_employment#Self-employment](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/Culture_statistics_-_cultural_employment#Self-employment) (consultado el 2 de julio).



sectores económicos). Esto significa que la mayoría de aquellos empleados en los SCC (artistas, emprendedores individuales o profesionales con licencia) son autoempleados.<sup>8</sup>

**Los empleos creativos comúnmente adoptan formas de empleo precarias, y la crisis de COVID-19 ha resaltado como esos trabajos típicamente son descuidados en términos de apoyo público.**

Comúnmente, para ganarse la vida a lo largo del año, un creativo profesional (artista, escritor, periodista, músico, etc.) tendrá varios contratos por proyectos como autoempleado o independiente, a veces en combinación con un trabajo asalariado de medio tiempo, o la combinación de un trabajo asalariado principal (usualmente en un sector no creativo) con un trabajo creativo “secundario”. Sin embargo, la diferencia básica con respecto a los empleos precarios típicos en la economía gig es que los empleos creativos y culturales son por lo general altamente calificados y especializados, lo que requiere de altos niveles de inversión en capital humano específico, y su productividad es como más difícil de medir que aquella de un conductor de automóvil o de un repartidor. Por otra parte, esos trabajadores no solo necesitan ganarse la vida sino mantener y cultivar sus redes interpersonales para asegurar la viabilidad en el futuro de su negocio.

**Debido a sus características tan específicas, dichas formas de empleo muestran varias problemáticas.** *Primero*, el acceso a las medidas de apoyo al ingreso, al autoempleo o a la empresa es un desafío, pues los programas son inadecuados para estas formas híbridas de empleo. Los autoempleados en general no tienen acceso a beneficios de reemplazo de ingresos.<sup>9</sup> Además, el apoyo gubernamental al sector cultural está canalizado a instituciones. *Segundo*, es común que profesionales creativos autoempleados carezcan de acceso a redes de seguridad, lo que reduce su resiliencia a choques financieros u económicos de otro tipo. *Tercero*, las estadísticas oficiales en su forma actual no detectan los trabajos secundarios o voluntarios también muy presentes en los SCC, por lo que no muestran el verdadero tamaño del empleo cultural y la importancia del sector (véase el Recuadro 2). En resumen, estas formas atípicas del empleo necesitan de respuestas políticas específicas para asegurar la protección social, desarrollo de carrera y alternativas para la mejora de las habilidades de los trabajadores creativos en lo general, y en particular de frente a una crisis como la de COVID-19.

**Los trabajos creativos son comúnmente precarios.** Alrededor de una tercera parte de los actores basados en la ciudad de Nueva York no tenían empleo activo en 2017, así como el 21% de los músicos. El trabajo a medio tiempo también es prevalente: más de la mitad de los actores y casi la mitad de los músicos y bailarines y artistas reportaron trabajar a medio tiempo. Asimismo, el 36% de los trabajadores creativos basados en la ciudad de Nueva York eran autoempleados en 2017, en comparación a solo el 10% de la fuerza laboral total de la ciudad.<sup>10</sup> Estos trabajadores no tienen acceso a los beneficios y protecciones disponibles para empleados, como seguros de salud asequibles o seguros para el desempleo.

**Los SCC tienen modelos de negocios específicos a cada sector y altamente variados que las políticas gubernamentales no reconocen apropiadamente.** Por ejemplo, los modelos de negocios de los SCC van desde los que no tienen fines de lucro y las instituciones públicas (por ejemplo, museos y bibliotecas) hasta las grandes empresas participantes (por ejemplo, Netflix y Spotify). Lo que es típico para una gran parte de los profesionales creativos o microempresas en los SCC es que el crecimiento económico o generación de ganancias no son siempre las metas centrales, pero es fundamental para mantenerse en el negocio creativo, que es la meta primordial. Para muchos de ellos, la motivación intrínseca y satisfacción personal del completar sus tareas creativas son impulsores adicionales importantes de su trabajo. Muchos negocios creativos están basados en activos intangibles, como formas

<sup>8</sup> INSEE - Institut National de la Statistique et des Études Économiques (2018). *L'Île-de-France, première région française de l'économie culturelle*. <http://www.insee.fr/fr/statistiques/3535510> (consultado el 5 de julio de 2020)

<sup>9</sup> OECD (2020), [Supporting livelihoods during the COVID-19 crisis: Closing the gaps in safety nets](#).

<sup>10</sup> New York City Comptroller (n.d.). *The Creative Economy: Art, Culture, and Creativity in New York City*. <https://comptroller.nyc.gov/reports/the-creative-economy/> (consultado el 5 de junio de 2020)



de habilidad y experiencia altamente específicas, redes de relaciones sociales, o reputación y reconocimiento en comunidades creativas específicas. Estos activos intangibles les dificultan el acceso a los apoyos para empresas y a los créditos, pues las instituciones que otorgan préstamos no suelen darles créditos debido a dificultades para valorar sus activos intangibles.

**De forma similar, muchas empresas de los SCC tienen dificultades para acceder a apoyos para la innovación a pesar del hecho de que los SCC son generadores de innovación.** Esto lo hacen a través de nuevas maneras de trabajar (trabajar con audiencias, trabajo en plataformas, y trabajo basado en proyectos), nuevos modelos de negocios, nuevas formas de alcanzar audiencias y nuevas formas de coproducción. También son importantes proveedores de ideas para otros sectores a través de cruces tecnológicos y vínculos negocio-a-negocio (por ejemplo, los así llamados “juegos serios”, que construyen sobre formatos y herramientas desarrolladas en el campo de los SCC: la ludificación de los procesos de aprendizaje, como en entrenamiento de pilotos de aerolíneas o cirujanos, o de las estrategias terapéuticas como un apoyo para pacientes con Alzheimer). Ya que la innovación es comúnmente percibida como innovación tecnológica, los sectores culturales y creativos suelen ser ignorados o excluidos de iniciativas diseñadas para promover la innovación.

**Los “ecosistemas” culturales reúnen diferentes elementos de las industrias culturales y creativas y de otros sectores para reforzar mutuamente sus desempeños.** La división de las artes y la cultura en sectores claramente separados –como son comercial, tercer sector, aficionado y subsidiado– ignora la relación entre ellos, y las maneras en que el sector comercial está conectado al resto creando un ecosistema.<sup>11</sup> El enfoque de ecosistema se conecta con el trabajo en clústeres y colectivos y subraya los vínculos de empresa a empresa entre las partes comerciales de los sectores creativos y otras empresas que pueden impulsar la innovación a nivel local. Un ejemplo son las empresas digitales, tecnológicas y creativas “fusionadas” que combinan las habilidades creativas de arte y diseño con la experiencia tecnológica y, a menudo, están vinculadas a un mayor crecimiento.<sup>12</sup> También están los vínculos entre las partes sin fines de lucro y la comercial de los SCC. El sector cultural sin fines de lucro actúa como un laboratorio de investigación y desarrollo para negocios comerciales, con el financiamiento público permitiéndoles tomar riesgos con contenido creativo e ideas.<sup>13</sup> Un ejemplo es el rol de las artes visuales de última generación y cine experimental en la generación de innovaciones rápidamente adoptadas en la publicidad, el cine tradicional y entretenimiento, o el diseño de los espacios comerciales en tiendas. El porcentaje decreciente de las partes del sector no comerciales debido a la actual crisis y las esperadas reducciones en financiamiento público a mediano plazo, pueden afectar estas dinámicas colaborativas.

## Efectos a largo plazo del COVID-19 en los SCC

**Más allá del impacto inmediato en el empleo y los ingresos, la actual crisis y las medidas de distanciamiento social pueden tener efectos duraderos en los SCC.** La combinación de los choques en la inversión y la demanda, así como una reducción anticipada de financiamiento público y privado, pueden causar la desaparición o reducción importante de actividades que apoyan al sector de empresas por demás viables y valiosas. El resultado sería la pérdida de habilidades en aquellos profesionales creativos que tendrían que abandonar sus actividades creativas y buscar otros empleos para ganarse la vida. El empobrecimiento y reducción de los sectores culturales y creativos tendría un impacto negativo

<sup>11</sup> Crossick, G. and P. Kaszynska (2016), *Understanding the Value of Arts and Culture*, Arts and Humanities Research Council.

<sup>12</sup> Sapsed, J. and P. Nightingale (2013), *The Brighton Fuse*, <http://www.brightonfuse.com/wp-content/uploads/2013/10/The-Brighton-Fuse-Final-Report.pdf>.

<sup>13</sup> Crossick, G. and P. Kaszynska (2016), *Understanding the Value of Arts and Culture*, Arts and Humanities Research Council.



en ciudades y regiones no solo en los aspectos económico directo y social, sino también en términos de bienestar, de la vitalidad de las ciudades y sus comunidades, y de la diversidad cultural.

**Un impacto en la inversión podría resultar en niveles reducidos de producción cultural.** Según una encuesta realizada por German Network Promoting Creative Industries y The National Association Creatives Germany,<sup>14</sup> las empresas creativas y los profesionales anticipan una caída en la inversión que impactará la producción cultural en los meses por venir. La cancelación de festivales, ferias comerciales u otros eventos similares donde artistas, escritores, cineastas, diseñadores de software, etc., puedan vender su trabajo y cerrar tratos para futuras producciones significa que el efecto de esta pérdida de inversión no solo se sentirá en los meses por venir. Un choque en la inversión también afectará a los profesionales creativos y a los negocios que comercian con derechos legales (industrias de copyright, por ejemplo, música y cine). Los artistas que sean incapaces de vender sus producciones debido a la cancelación de eventos no recibirán ingresos por copyright en el año por venir y por lo tanto verán sus recursos reducidos para invertir en nuevas producciones.

**Es probable que haya también un impacto en la demanda al reducirse el consumo de los bienes y servicios de los sectores culturales y creativos, particularmente aquellos no accesibles digitalmente.** Es probable que el distanciamiento social dure un tiempo largo, y el turismo doméstico e internacional podría no regresar a niveles previos a la crisis incluso en el mediano o largo plazo. Estos factores, junto con la probable reducción del poder adquisitivo de muchos consumidores, significa que partes del sector basadas en visitantes seguirán perdiendo ingresos con repercusiones en el ecosistema de empresas y profesionales creativos. Además, probablemente habrá una disminución en la demanda de otros sectores de negocios de servicios creativos, especialmente en el campo de la mercadotecnia, desarrollo de productos e innovación, como se observó durante la crisis económica y financiera de 2008.

**Quizá se verá una reducción en el financiamiento público para los SCC.** Tras la ola de fondos masivos de emergencia y de recuperación, las principales fuentes de financiamiento privado y público para las artes y la cultura podrían verse reducidas, sobre todo a nivel local. El financiamiento público para las artes y la cultura puede experimentar una presión significativa en el presupuesto a mediano plazo, lo que podría tener un impacto en las partes subvencionadas del sector (por ejemplo, museos públicos, bibliotecas, galerías y artes escénicas). En la OCDE, el gasto de los gobiernos subnacionales en “cultura, recreación y religión” representó tan solo 3% de su gasto en 2017. Sin embargo, los gobiernos subnacionales en la OCDE representan, en promedio, alrededor de 60% del gasto público en esta área (Figura 4). Las finanzas de los gobiernos subnacionales serán fuertemente afectadas, con una gran presión en el gasto y los ingresos reducidos, aumentando así los déficits y la deuda.<sup>15</sup> Mientras que la crisis ya ha puesto presión a corto plazo en el gasto social y de salud y en categorías de ingreso subnacional, pero el impacto más fuerte se espera a mediano plazo.

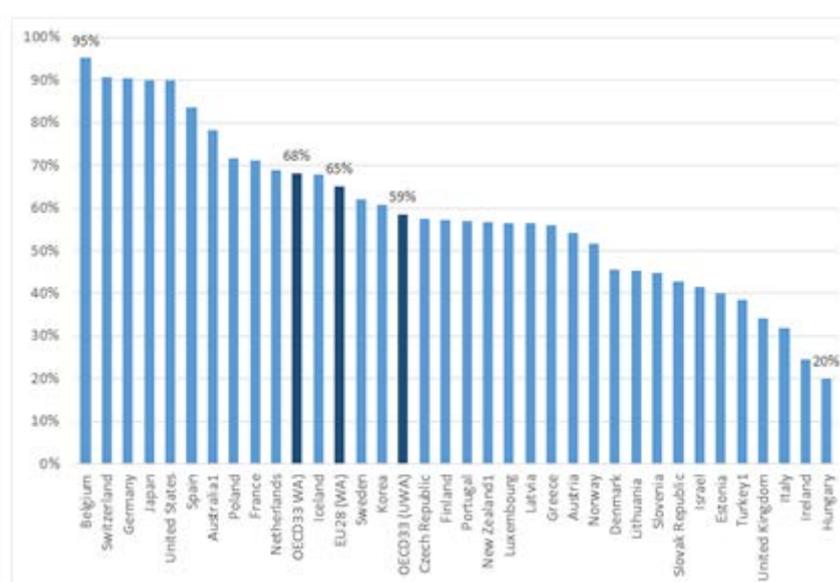
<sup>14</sup> German Network Promoting Creative Industries and The National Association Creatives Germany (2020) *PCI: Promoting Creative Industries - Corona pandemic: it affects the cultural and*

*Creative industries in three waves.* [https://drive.google.com/file/d/12fj\\_XLe7OX1blZsaM7owNUXAUh1BVVnd/view](https://drive.google.com/file/d/12fj_XLe7OX1blZsaM7owNUXAUh1BVVnd/view).

<sup>15</sup> OECD (2020), *The Territorial Impact of COVID-19: Managing the Crisis Across Levels of Government. OECD Policy Responses to Coronavirus (COVID-19).*



**Figura 4. Gasto de gobiernos subnacionales en “recreación, cultura y religión” como un % del gasto público total en la categoría (2017)**



Nota: \* COFOG: Clasificación de las funciones de gobierno

\*\* El gasto en protección social incluye tanto el gasto de capital como el gasto corriente.

1. Australia, Nueva Zelanda y Turquía: estimaciones de las Estadísticas de las finanzas públicas del FMI. WA: promedio ponderado; UWA: promedio no ponderado. El total del gasto de las administraciones públicas no está consolidado. No hay datos para Canadá, Chile y México.

Fuente: OECD (2020) Subnational governments in OECD countries: key data

### **La disponibilidad de financiamiento privado para los SCC también podría verse reducida en los meses por venir.**

A través de donaciones, patrocinios corporativos, becas de fundaciones, patronato y entrega filantrópica, el sector privado siempre ha complementado el apoyo otorgado por gobiernos subnacionales y nacionales a los SCC. En algunos países como los Estados Unidos, la entrega corporativa y de fundaciones representa alrededor de otro 20% de sus ingresos.<sup>16</sup> En Europa, los institutos de artes y cultura dependen más de apoyo público que de contribuciones privadas. Sin embargo, las fundaciones están creciendo en número en Europa y alrededor de 60% de ellas han apoyado proyectos de arte y cultura en el pasado.<sup>17</sup> Si bien hay ejemplos de apoyos estratégicos masivos para los SCC provistos por fundaciones en los últimos meses (véanse los ejemplos en la sección dedicada abajo), muchas fundaciones tuvieron que enfrentar decisiones difíciles entre cambiar las prioridades de financiamiento para satisfacer las necesidades de emergencia de las comunidades en riesgo o apoyar institutos de artes y cultura sin fines de lucro para asegurar su sustentabilidad económica. Estas decisiones pueden volverse más difíciles en el futuro cuando la crisis económica afecte también a las finanzas de las fundaciones. Los patrocinios corporativos también podrán verse reducidos conforme las corporaciones reevalúen sus presupuestos de mercadotecnia en respuesta a la caída de los ingresos de las empresas. Las contribuciones por caridad no son distintas. Por ejemplo, ya en marzo 2020, la Alianza Americana de Museos anticipó que los museos esperarían un declive en contribuciones de caridad según los donantes reevaluaran sus capacidades para dar debido a la volatilidad del mercado bursátil.<sup>18</sup>

<sup>16</sup> National Endowment for the Arts, US (2013), How the US Funds the Arts.

<sup>17</sup> European Foundation Centre (2008), *Foundations Facts*.

<sup>18</sup> American Alliance of Museums (n.d.), *American Alliance of Museums Urges US Congress to Include \$4 Billion for Nonprofit Museums in COVID-19 Economic Relief Legislation*, <https://www.aam-us.org/2020/03/19/american-alliance->



Algunas organizaciones sin fines de lucro, que apoyan de manera directa a los trabajadores y empresas de los SCC, pueden haber experimentado un incremento en sus aportaciones desde el inicio de la crisis, sin embargo es incierto si esta tendencia continuará a mediano plazo.

## Impactos por subsector de los SCC

Los impactos son desiguales entre los SCC, siendo los sectores basados en establecimientos para audiencias los más afectados por las medidas de distanciamiento social. Esta suspensión repentina de actividades pone en riesgo no solo su propia sustentabilidad financiera (como en el caso de los museos, teatros, cines o festivales) sino también la cadena auxiliar de valor de sus proveedores, de sectores creativos y no-creativos por igual. En cuanto a otros sectores culturales y creativos, se pudiera haber esperado que los sectores que ofrecen productos y servicios digitales se hayan beneficiado del incremento de la demanda de soluciones digitales. Sin embargo, la realidad es más compleja. Mientras que algunos sectores que ofrecen productos y servicios digitales se han beneficiado, muchas microempresas de desarrollo de software o diseño de productos aun así ven disminuir la demanda de sus servicios cuando sus clientes ponen proyectos ya programados en pausa o recortan presupuestos de mercadotecnia debido a problemas de liquidez. Algunos otros sectores como las plataformas de contenido en línea también se han beneficiado por el incremento en la demanda de contenido en streaming durante el confinamiento, pero los beneficios de esta demanda extra han sido recolectados mayormente por los principales participantes de la industria. Datos del mercado laboral alemán provee información interesante sobre esta variación por subsector (Recuadro 4).

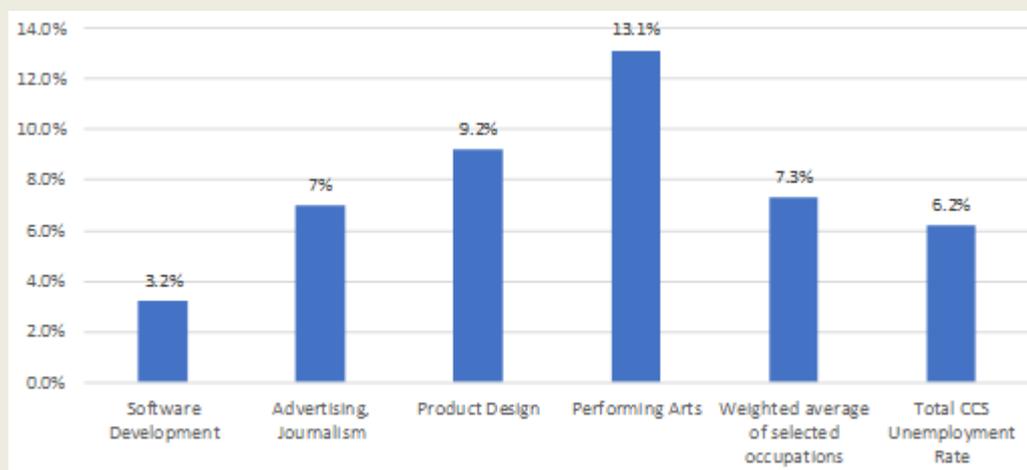
### Recuadro 4. Impacto de la crisis en los SCC en Alemania

Estimaciones recientes muestran que las empresas de los SCC están aumentando el despido de empleados debido a problemas de insolvencia. La tasa general de desempleo en los SCC, de 6.2% en junio de 2020, es mayor que la tasa de desempleo en la economía total (5.2%), y ha ido aumentando gradualmente de 63 696 en marzo a 85 661 desempleados en junio de 2020. Hay variaciones notorias entre subsectores de los SCC (Figura 5). Mientras que los desarrolladores de software tienen una tasa de desempleo de 3.2%, las tasas de desempleo para diseñadores de producto y visuales son más altas (9.20% y 10.6% respectivamente), e incluso más para las artes escénicas (13.10%), destacando las condiciones atípicas del empleo cultural en estos sectores.

[of-museums-urges-us-congress-to-include-4-billion-for-nonprofit-museums-in-covid-19-economic-relief-legislation/](#)  
(consultado el 30 de marzo de 2020).



**Figura 5. Tasa de desempleo en los sectores culturales y creativos, ocupaciones seleccionadas, junio de 2020**



Nota: Profesiones seleccionadas: diseño, desarrollo de software, publicidad, periodismo, artes escénicas. Además de las industrias culturales y creativas, el término cultura / sector creativo también incluye a los empleados del sector cultural público / sin fines de lucro. El cálculo de la tasa de desempleo de las profesiones culturales y creativas es igual a la proporción de la tasa de desempleo en junio de 2020 en relación con el número de empleados sujetos a cotizaciones a la seguridad social en septiembre de 2019. Desempleo total 6.2% (junio 2020).

Fuente: Oficina de Investigación en Economía Cultural (Büro für Kulturwirtschaftsforschung), Colonia, julio de 2020; Agencia Federal de Empleo, 1.7.2020. Statista (2020). Tasa media anual de desempleo en Alemania 2004-2020. <https://www.statista.com/statistics/227005/unemployment-rate-in-germany/> (consultado el 16 de julio de 2020). Oficina de Investigación en Economía Cultural (Büro für Kulturwirtschaftsforschung), Zur Arbeitslosigkeit im Kultur-/Kreativsektor, Nr. 03, <https://kulturwirtschaft.de/zur-arbeitslosigkeit-im-kultur-kreativsektor-nr-03/> (consultado el 9 de julio de 2020).

## **Museos y sitios patrimoniales**

**Las preocupaciones sanitarias de la pandemia llevaron a cierres sin precedentes de museos y sitios patrimoniales.** Alrededor del 90% de los museos a nivel global (más de 85 000 instituciones alrededor del mundo) han cerrado temporalmente durante la crisis, y el restante 10% pueden no volver a abrir debido a considerables dificultades económicas.<sup>19</sup> La reducción abrupta de ingresos (3 de cada 5 museos en el reporte europeo NEMO reportaron pérdidas promedio de 20 300 euros a la semana debido a los cierres y la suspensión de los viajes),<sup>20</sup> las contribuciones por caridad y patrocinios para museos públicos y privados por igual ponen en riesgo la sustentabilidad financiera de museos, especialmente museos pequeños. Esto ha resultado en reducción de salarios y despidos para un rango de trabajadores<sup>21</sup> (empleados temporales, contratos externos que incluyen mediadores,<sup>22</sup> trabajadores temporales, trabajos relacionados a exhibiciones, publicación de catálogos, materiales educativos y de exhibición, eventos y

<sup>19</sup> UNESCO (May 2020). *UNESCO Report: Museums around the world in the face of COVID-19*. UNESCO, Paris, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373530>.

<sup>20</sup> Network of European Museum Organizations, Survey on the impact of the COVID-19 situation on museum in Europe. Final Report. [https://www.networkofmuseumorganizations.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO\\_documents/NEMO\\_COVID19\\_Report\\_12.05.2020.pdf](https://www.networkofmuseumorganizations.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Report_12.05.2020.pdf).

<sup>21</sup> <https://nonprofitquarterly.org/museums-layoffs-continue-amid-ongoing-covid-19-shutdowns/>.

<sup>22</sup> Los intermediarios entre los artistas, sus obras y el público en general.



otras actividades comerciales). De acuerdo con un estudio realizado por el Consejo Internacional de Museos, el 6% del personal temporal de museos no renovaron su contrato o este fue rescindido, mientras que el 16.1% de los profesionales independientes de museos fueron despedidos.<sup>23</sup> En el mediano plazo, si continúan las medidas de distanciamiento, las ganancias en taquillas y programación serán lentas para regresar a sus niveles previos a la crisis. Alguna futura caída en ingresos llevará a la reducción en investigación y actividades culturales en museos. Esto representa una amenaza estructural para la supervivencia de las empresas e independientes que operan en el ecosistema de museos, lo que a su vez afectará otros sectores culturales y creativos que también dependan de estos profesionales por su contenido creativo. Durante los periodos de encierro por COVID-19, y dependiendo de los contextos de cada país, es importante que se considere incluir a las instituciones sin fines de lucro (como muchos museos) en estrategias diseñadas para la retención del empleo para ayudar a pequeños negocios a mantener los trabajos. También es útil considerar incentivos fiscales específicos, y a la medida, para las donaciones y la entrega caritativa para apoyar a la inversión en sector (por ejemplo, para apoyar específicamente a profesionales creativos jóvenes en subsectores relativamente más frágiles como las artes visuales o escénicas).

**En el mediano plazo, los museos tendrán menos recursos y capacidades para contribuir al desarrollo social y económico de las comunidades locales.** Durante las décadas pasadas, los museos se convirtieron en motores del desarrollo local y en instituciones centrales para muchas comunidades. Incrementan el atractivo de sus ciudades, pueblos o comunidades como lugares para visitar, habitar e invertir y son considerados puntos de encuentro vitales para las comunidades en el centro de los esfuerzos para la regeneración urbana (véase más sobre el rol social y económico en [OECD-ICOM Guide for Local Governments, Communities and Museums](#)).<sup>24</sup> Las medidas de confinamiento llevaron a un retiro abrupto de los museos de los proyectos de desarrollo local así como a la cancelación de programas culturales, de inclusión social, de bienestar y educativos, siendo reemplazados solo de forma parcial por nuevas ofertas digitales. Por ejemplo, las exhibiciones y actividades en museos comúnmente abordan temáticas complejas como diálogos interculturales o la integración de minorías y migrantes, lo que puede ser más difícil para implementar digitalmente. En el mediano plazo, los museos tendrán una menor capacidad para contribuir a proyectos de desarrollo local. Existe un riesgo de que los museos reduzcan el alcance de su misión, por encima y más allá de la caída en los niveles de actividad.

## **Festivales**

**Los festivales tienen requerimientos de infraestructura extensos, desde escenarios, carpas y hasta servicios de alimentos, y la cadena de suministro alcanza muchas otras empresas, generando grandes beneficios económicos (Recuadro 5).** La lista de festivales que han sido cancelados alrededor del mundo debido a la crisis de la pandemia es impresionante, desde festivales y carnavales internacionales de cine, música, religión y diseño reconocidos a nivel mundial hasta eventos más locales que celebran tradiciones.<sup>25</sup> La crisis ha resultado en una grave pérdida de empleos, una caída en ventas de bienes y servicios y la compra de insumos intermedios. Por ejemplo, tan solo la pérdida de ingresos reportada tras la cancelación del Festival SXSW en Austin, Texas asciende hasta alrededor de USD 4.3.<sup>26</sup> Los patrocinadores de festivales que usualmente pagan alimentos y bebidas, transporte y boletos de

<sup>23</sup> ICOM – International Council of Museums (2020). *Museums, museum professionals, and COVID-19* <https://icom.museum/wp-content/uploads/2020/05/Report-Museums-and-COVID-19.pdf>.

<sup>24</sup> OECD-ICOM (2019), *Culture and Local Development: Maximising the Impact, A Guide for Local Governments, Communities and Museums*, <https://doi.org/10.1787/9a855be5-en>.

<sup>25</sup> Una lista actualizada de eventos musicales cancelados, incluidos los festivales de música: <https://www.billboard.com/articles/business/touring/9323647/concerts-canceled-coronavirus-list>.

<sup>26</sup> I Lost My Gig (2020) Website. [www.ilostmygig.com](http://www.ilostmygig.com) (consultado el 16 de junio de 2020).



admisión pueden no tener una capacidad similar en el futuro debido a las reducciones en sus propios ingresos afectados por la crisis. El patrocinio en efectivo de los festivales será congelado hasta que los eventos regresen, y es poco probable que los festivales puedan alcanzar las metas de los patrocinios en futuras ediciones de frente a las probables reducciones en asistencia debido a las regulaciones para el distanciamiento social o cambios en el comportamiento del consumidor. Además, la programación de los festivales se define con mucha antelación, y la crisis actual ha interrumpido el ciclo de programación y causado una profunda incertidumbre sobre el tiempo de una futura recuperación. Esto resultará en un ajuste en las ambiciones de los programas, la limitación de sus intenciones de contratación de personal en los años subsecuentes y una caída en la inversión en innovación y desarrollo. Las relaciones entre donantes (quienes apoyan sin expectativas de recibir algo material a cambio), patrocinadores y los festivales probablemente se verán afectadas en el largo plazo. Mientras tanto, los patrocinadores podrían buscar alternativas de publicidad y mercadotecnia, con el riesgo de sufrir cambios permanentes en la inversión hacia otras áreas prioritarias para actividades de patrocinio.

## Recuadro 5. Impacto económico de los festivales en ciudades y regiones seleccionadas

- **Quebec (Canadá):** En 2016-2017 los 17 festivales más grandes (miembros de Rémi - *Regroupement des Événements Majeure Internationales*), generaron un acumulado de CAD 290.8 millones en beneficios económicos/valor añadido para la economía de Quebec; CAD 66.6 millones de en ingresos fiscales para gobiernos; y generaron 4 606 empleos creados o apoyados por los eventos.
- **Edimburgo (Escocia, R.U.):** En 2015, el impacto económico de los festivales de Edimburgo fue estimado en GBP 280 millones en Edimburgo y GBP 313 millones en Escocia. Los festivales crearon el equivalente a 5 606 empleos de tiempo completo en Edimburgo y 6 021 en Escocia, con un incremento constante desde 2010.
- **Adelaida (Australia):** El informe de Impacto Económico 2018 destaca el efecto de los festivales de Adelaida en la escena, los 11 principales festivales de Adelaida generaron más de AUD 109 millones adicionales para la economía estatal, 27.7% más que el año anterior.
- **Austin (Texas, E.U):** En 2019, el evento anual *SXSW Conference and Festivals* recaudó USD 355.9 millones en ingresos para la ciudad de Austin, más que los USD 350.8 millones en 2018 y USD 317.2 millones en 2015. Esto incluye el impacto de asistencia (dinero gastado en eventos oficiales por poseedores de boletos y gafetes), el impacto operacional del festival (gastos corrientes para la organización SXSW) y el impacto del consumidor (gastos por poseedores de pases de visitante y representantes oficiales).

Fuente: KPMG (2018). Beneficios económicos consolidados de 17 miembros de la RÉMI. [http://fame-feem.ca/2018/wp-content/uploads/2018/06/Retombées-économiques-consolidées-RÉMI\\_Format-rapport\\_18-mai-2018ENG.pdf](http://fame-feem.ca/2018/wp-content/uploads/2018/06/Retombées-économiques-consolidées-RÉMI_Format-rapport_18-mai-2018ENG.pdf) (consultado el 5 de julio de 2020); BOP Consulting (2016); BOP Consulting (2016), Edinburgh Festivals 2015 Impact Study. [www.edinburghfestivalcity.com/assets/000/001/964/Edinburgh\\_Festivals\\_-\\_2015\\_Impact\\_Study\\_Final\\_Report\\_original.pdf?1469537463](http://www.edinburghfestivalcity.com/assets/000/001/964/Edinburgh_Festivals_-_2015_Impact_Study_Final_Report_original.pdf?1469537463) (consultado el 5 de julio de 2020); Government of South Australia (2019). Adelaide festivals inject over \$100 million into SA economy. [www.dpc.sa.gov.au/responsibilities/arts-and-culture/news/adelaide-festivals-inject-over-\\$100-million-into-sa-economy](http://www.dpc.sa.gov.au/responsibilities/arts-and-culture/news/adelaide-festivals-inject-over-$100-million-into-sa-economy) (consultado el 5 de julio de 2020); Fundada en 1987 en Austin, Texas, South by Southwest (SXSW) es mejor conocida por sus principales conferencias y festivales que celebran la convergencia de las industrias interactivas, cinematográficas y musicales; Impacto económico de SXSW para la ciudad de Austin, comunicado de prensa, <https://www.sxsw.com/wp-content/uploads/2019/11/Press-Release-SXSW-Economic-Impact-2019.pdf> (consultado el 5 de julio de 2020).



De acuerdo con el Festival City Network,<sup>27</sup> los festivales están tomando medidas para identificar nuevos modelos digitales que pudieran adoptar (Recuadro 6). Una prioridad clave es dar apoyo a artistas para generar ingresos de su contenido en línea. Muchos festivales están buscando cómo pueden aprovechar los festivales como plataformas coordinadas con este propósito. Esto trae la oportunidad para la proliferación a corto plazo de los medios digitales, pero también surge la pregunta sobre los efectos a largo plazo de la innovación digital en los modelos de negocio del sector y en la longevidad del trabajo producido. Los festivales están esforzándose por reutilizar de manera creativa sus archivos de contenido para desarrollar nuevas formas de programación y participación de audiencias, así como incrementar sus conexiones con programas educativos, por ejemplo, al proveer materiales nuevos y de alta calidad que pueden involucrar a estudiantes y ampliar la circulación de producciones previas, así como crear oportunidades para nuevas formas de producción. A pesar de que esta crisis amenaza la supervivencia de muchos festivales incluyendo a los más grandes, es probable que las innovaciones traigan una nueva ola de economía de experiencias mediadas digitalmente.

## Recuadro 6. Las ciudades anfitrionas de festivales están atendiendo las vulnerabilidades del sector

Las ciudades anfitrionas de festivales alrededor de todo el mundo están atendiendo las vulnerabilidades del sector. De acuerdo con el Festival City Network, hay 6 prioridades para seguir adelante:

- Identificar iniciativas de I+D.
- Impulsar las oportunidades de desarrollo profesional entre el personal.
- Impulsar las oportunidades de desarrollo profesional entre el personal.
- Incentivar innovaciones, especialmente aquellas que requieran colaboraciones con otras áreas de crecimiento prioritario como agricultura, educación internacional, salud, bienestar y turismo.
- Aumentar el acceso a la tecnología y las soluciones digitales para atender la gran discrepancia en esta área, especialmente entre ciudades y regiones remotas, explorando como estas soluciones digitales serán extensiones y mejoras de la experiencia de festival.
- Aprovechar redes internacionales de festivales para crear más plataformas para que los artistas puedan llevar su trabajo a nuevas audiencias y generar ingresos de ello, basándose en el hecho de que el sector de festivales es un circuito global que depende de alianzas para la movilidad.

Fuente: OECD webinar Coronavirus (COVID-19) and Cultural and Creative Sectors: Impact, Policy Responses and Opportunities to Rebound after the Crisis, realizado el 17 de abril de 2020, <https://youtu.be/nlmafdlZ7Tc>.

<sup>27</sup> El Festival City Network reúne a Edimburgo, Cracovia, Montreal, Adelaida y Singapur.



## Música

**La pandemia de coronavirus ha interrumpido la industria musical global a pesar de un incremento en la demanda de servicios de transmisión para música (por ejemplo, Spotify, Apple Music, Deezer, etc.) durante los periodos de confinamiento.** Con ventas estimadas superiores a USD 50 000 millones a nivel global, la fuente de ingreso anual de la industria musical se divide entre los sectores de música en vivo y grabada, cada una representando el 50% del ingreso total.<sup>28</sup> Estimaciones muestran que en 2020, los sectores cultural y musical ya habían perdido GBP 50 millones en el Reino Unido<sup>29</sup> (de febrero a marzo de 2020) y USD 10.2 miles de millones en Estados Unidos (desde el principio del año hasta agosto 2020).<sup>30</sup>

**Debido a que las medidas del confinamiento prohíben reuniones masivas, el ingreso del sector de la música en vivo es casi cero y podría no regresar a los niveles previos a la crisis por un buen tiempo.** La cancelación de eventos musicales como festivales, tours y conciertos implica una pérdida de ingresos de ventas de boletos y mercancías, así como un decremento en los patrocinios. Dicha pérdida en la industria en general se predice en un total de USD 10 000 millones en el mundo en 2020.<sup>31</sup> El confinamiento no solo afecta a los artistas musicales, sino también a los trabajadores auxiliares que construyen, administran y operan locales de música en vivo. Dichos trabajos van desde aquellos encargados de la iluminación, sonido, ingeniería, mantenimiento y seguridad hasta promotores, administradores y los agentes que coordinan los conciertos, tours y venta de boletos. De manera relevante, la cancelación de festivales musicales significa menos inversión a futuro pues comúnmente son plataformas para los músicos donde no solo son para presentar su trabajo sino también para cerrar tratos para el siguiente año. La cancelación de presentaciones en vivo representa una pérdida también para las ciudades, pues se benefician de manera importante de toda la actividad económica indirecta causada por el sector de la música en vivo y es común usar grandes eventos de música en vivo para promover la ciudad.

<sup>28</sup> World Economic Forum (2020), *This is how COVID-19 is affecting the music industry*, <http://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/> (accessed 16 June 2020).

<sup>29</sup> Music Business Worldwide (2020), *UK Artists and Managers Have Already Lost Over \$60M Due to Coronavirus Lockdown*, webpage, [www.musicbusinessworldwide.com/artists-and-managers-have-lost-over-60m-due-to-coronavirus-lockdown-in-the-uk-so-far/](http://www.musicbusinessworldwide.com/artists-and-managers-have-lost-over-60m-due-to-coronavirus-lockdown-in-the-uk-so-far/) (accessed 16 June 2020).

<sup>30</sup> Americans for the Arts (2020), *The Economic Impact of Coronavirus (COVID-19) on the Arts and Cultural Sector*, [www.americansforthearts.org/by-topic/disaster-preparedness/the-economic-impact-of-coronavirus-on-the-arts-and-culture-sector](http://www.americansforthearts.org/by-topic/disaster-preparedness/the-economic-impact-of-coronavirus-on-the-arts-and-culture-sector) (accessed 18 June 2020).

<sup>31</sup> World Economic Forum (2020).



**Para mitigar los efectos de los confinamientos por COVID-19, la industria de la música en vivo ha adoptado la transmisión en vivo.** One World: Together At Home –un evento de música en vivo global televisado y transmitido en línea, preparado en colaboración con Lady Gaga, fue organizado el 18 de abril para celebrar los esfuerzos de los trabajadores de la salud alrededor del mundo y recaudar fondos para el Fondo de Respuesta Solidaria a la COVID-19 impulsado por la OMS. El evento recaudó USD 127 millones en donaciones filantrópicas y de corporaciones. La plataforma de videojuegos online Fornite hospedó un concierto virtual de 10 minutos del rapero estadounidense Travis Scott, que reunió exitosamente 12 millones de espectadores alrededor del mundo. Se estima que muchos más vieron el concierto a través de plataformas como Twitter y YouTube, remarcando el potencial de las colaboraciones innovadoras entre industrias creativas y culturales como las industrias de la música y los videojuegos.<sup>32</sup> De forma similar, el festival virtual The Live From Out There ofreció cuatro semanas de música accesible por suscripción y pago por evento. Los festivales se extendieron del 15 de mayo al 7 de junio y recaudaron más de USD 400 000 para la comunidad musical a través de su Sweet Relief COVID-19 Fund.<sup>33</sup>

**La música grabada ha estado incrementándose como un porcentaje del total de ingresos de la industria musical durante la última década, puesto que incluye ingresos de ventas físicas tanto como de descarga continua ‘streaming’, descargas digitales y licencias musicales.**<sup>34</sup> Con la llegada de archivos digitales como principal forma de acceso, y su uso en el archivado de contenido musical, se ha vuelto más difícil para los artistas el depender de las ventas directas de su música como su principal fuente de ingreso. La proliferación de las plataformas de streaming de música solo ha resuelto el problema de forma parcial debido a los márgenes tan pequeños que le quedan al artista por la reproducción de su música mientras que al mismo tiempo desalienta la compra de música por los consumidores. Los confinamientos han llevado al cierre de tiendas de discos, causando una mayor caída en las ventas físicas de música en comparación a las digitales. Los canales de distribución también han cambiado, puesto que varios artistas han decidido posponer la salida de sus álbumes. El número de suscriptores a servicios de streaming ha estado incrementándose, por ejemplo, Spotify ganó 6 millones de suscriptores de paga en el primer trimestre de 2020.<sup>35</sup> Sin embargo, algunos clientes pueden optar por modelos gratuitos financiados por anuncios, afectando aún más la pérdida de ingresos de profesionales en la música. Estas tendencias pueden resultar también en mayores concentraciones de mercado y en pequeños sellos musicales incapaces de mantenerse en el mercado, mismos que son comprados por los grandes participantes, financieramente más sólidos y con mucha mejor flexibilidad en flujo de efectivo. Si esto ocurre, se reduciría la diversidad cultural y las oportunidades para nuevos talentos emergentes. Incluso cuando nuevos artistas evitan sellos musicales y se van directo en línea, la viabilidad financiera usualmente requiere del apoyo en mercadotecnia de un sello musical.

<sup>32</sup> BBC (2020). *Fortnite's Travis Scott virtual concert watched by millions*. [www.bbc.com/news/technology-52410647](http://www.bbc.com/news/technology-52410647) (accessed 15 July 2020).

<sup>33</sup> NYS Music (2020). *Live From Out There Announces Virtual Festival*. <https://nysmusic.com/2020/05/14/live-from-out-there-announces-virtual-festival/> (accessed 15 July 2020).

<sup>34</sup> World Economic Forum (2020), *This is how COVID-19 is affecting the music industry*, <http://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/> (accessed 21 August 2020).

<sup>35</sup> BBC (2020). *Spotify hits 130 million subscribers amid Covid-19*. <https://bbc.com/news/technology-52478708> (accessed 20 August 2020).



## **Mercado de arte**

**El mercado de arte depende fuertemente de un denso calendario mundial de eventos, en particular ferias de arte, eventos “bienales” (por ejemplo, Venecia) y grandes exhibiciones en galerías.** La crisis actual ha llevado a la cancelación de la mayoría de estas actividades, y la gran reducción en la movilidad global en el corto y mediano plazo. Estas tendencias harán poco probable que la agenda global del arte se recupere rápidamente. En abril 2020, la casa de subastas Sotheby's suspendió a 200 empleados, alrededor del 12% de su personal, debido a la COVID-19.<sup>36</sup> Una encuesta generada por el Comité profesional des galleries d'art revela el daño económico realizado al mercado de arte francés, sus miembros estiman una pérdida total de EUR 184 millones en el segundo trimestre de 2020. Una tercera parte de las galerías de arte francés podrían ser obligadas a cerrar antes del fin de 2020.<sup>37</sup>

**Muchas galerías y museos están experimentando actualmente con exhibiciones digitales e invitaciones eventos exclusivos online.** Estos esfuerzos incluyen un despliegue masivo de tecnologías sofisticadas que mejoran la calidad de acceso digital al arte. Es un debate abierto en qué medida los artistas se adaptarán a la nueva condición y si desarrollarían nuevas estrategias de compra que dependen en gran medida del acceso digital. Para las galerías más grandes, la estrategia en los años recientes ha sido abrir nuevas sucursales en las ciudades más dinámicas y prometedoras alrededor del mundo. Un cambio masivo hacia lo digital podría hacer que esta estrategia sea repentinamente menos viable y podría forzar reorientaciones importantes de sus modelos de negocio, reduciendo los beneficios para estos puntos críticos del mercado mundial del arte (por ejemplo, las ciudades emergentes de mercado de arte como Hong Kong, Singapur, Dubái, etc.).

## **Cultura de comunidades de base**

**La crisis ha puesto en grave riesgo muchos locales culturales de comunidades de base en las ciudades.** La cultura de comunidad de base es cultura popular no institucionalizada y se accede a ella regularmente en pequeños establecimientos musicales, de LGBT+, clubes nocturnos, espacios de trabajo de artistas, espacios de trabajo de arte independiente y estudios. Por ejemplo, Londres predice que 90% de los locales de comunidades de base están enfrentando cierres permanentes debido a las medidas de distanciamiento social.<sup>38</sup> La crisis ha amplificado una tendencia preexistente en muchas ciudades, puesto que por años estos establecimientos han estado en declive y operando en los márgenes de la sustentabilidad. Si estos establecimientos culturales de comunidades de base no nutren la innovación, experimentación y frescura del contenido creativo, otros sectores de la industria cultural pueden estar en riesgo de encerrarse a sí mismos en formatos e ideas ya establecidos.

## **Film industry**

**La industria cinematográfica está condicionada fuertemente por los ingresos de taquilla, y más generalmente en los ingresos de producciones de películas a través de todo su ciclo de distribución.** A mediados de marzo 2020, la pérdida global de taquilla se encontraba alrededor de USD

<sup>36</sup> The Wall Street Journal (2020). Action House Sotheby's Furloughs Workers. [www.wsj.com/livecoverage/coronavirus-2020-04-01/card/4T92Z0FHJaKYDv03SRD9](http://www.wsj.com/livecoverage/coronavirus-2020-04-01/card/4T92Z0FHJaKYDv03SRD9) (accessed 5 July 2020).

<sup>37</sup> Comité professionnel des galleries d'art (2020). *Résultat De L'étude D'impact De La Crise Sanitaire COVID-19 Sur L'économie Des Galeries D'art*. [www.comitedesgalleriesdart.com/actualites/resultat-de-letude-dimpact-de-la-crise-sanitaire-covid-19-sur-leconomie-des-galleries-dart](http://www.comitedesgalleriesdart.com/actualites/resultat-de-letude-dimpact-de-la-crise-sanitaire-covid-19-sur-leconomie-des-galleries-dart) (accessed 5 July 2020).

<sup>38</sup> OECD webinar [Coronavirus \(COVID-19\) and Cultural and Creative Sectors: Impact, Policy Responses and Opportunities to Rebound after the Crisis](#), held 17 April, 2020.



5 mil millones, de acuerdo con el Hollywood Reporter,<sup>39</sup> debido en parte a los 70 000 cines que se cerraron en China. Mientras que el virus se esparció, este estimado creció y para finales de mayo había alcanzado tanto como USD 17 mil millones.<sup>40</sup> En agosto de 2020, datos de taquilla en Estados Unidos revelaron un decremento del 75.9% en ingresos en comparación con 2019.<sup>41</sup> La crisis ha afectado a la industria tanto en la producción como en la distribución. La filmación y producción de películas depende en estrictos calendarios que generalmente se agendan con meses e incluso años de antelación, y la actual crisis ha interrumpido la mayor parte de ello, con costos fijos sustanciales (ahora irre recuperables). La distribución de películas también se ha paralizado por los confinamientos e incluso después de la reapertura parcial de las actividades económicas, la preocupación por el distanciamiento social limita de manera importante la capacidad permitida de audiencias. Otras formas de distribución, como en línea o transmisión televisiva, han sido mucho menos afectadas (incluso favorecidas) por la pandemia, pero sin la primera distribución a salas de cine, entonces falla un componente sustancial de todo el modelo de negocio y no puede ser reemplazado con facilidad en el corto y mediano plazo.

### **Publicación de libros**

**La crisis también está golpeando al sector editorial y poniendo en grave riesgo a un grupo de empresas más pequeñas y profesionales creativos** (Recuadro 7). El sector de publicación de libros incluye tres principales asociados: editoriales, autores y vendedores (incluye librerías independientes), quienes trabajan en colaboración cercana con bibliotecas, instituciones y comunidades educativas (incluye ferias de libros). Al estar las librerías cerradas o con acceso restringido, se espera que el mercado de las editoriales de libros disminuya de USD 92 800 millones en 2019 a 85 900 millones en 2020.<sup>42</sup> El aumento de las ventas en línea, particularmente de literatura educativa necesaria para el aprendizaje en casa, ha compensado solo parcialmente la pérdida de ingresos. La cancelación o postergación de ferias de libros ha afectado el lanzamiento de nuevos libros afectando los ingresos de los autores y las editoriales.

*“La diversidad de libros permite el pluralismo de ideas y ofrece una mayor libertad de elecciones para el consumidor. Esta capacidad no solo depende en la tecnología sino también en la habilidad de profesionales para innovar a través de “aprender al hacer” Un ejemplo de esto son los libros infantiles desarrollados en Italia durante los últimos años gracias a la creatividad de pequeñas casas editoriales, librerías y bibliotecarios. Esto ha ayudado a crecer a una nueva generación de escritores e ilustradores, entre los más vitales de Europa”.*<sup>43</sup>  
Giuseppe Laterza, Editor

<sup>39</sup> Hollywood Reporter (2020). Global Film Industry Facing \$5 Billion Loss Amid Coronavirus Outbreak. [www.hollywoodreporter.com/news/film-industry-facing-5-billion-loss-coronavirus-outbreak-1282038](http://www.hollywoodreporter.com/news/film-industry-facing-5-billion-loss-coronavirus-outbreak-1282038) (accessed 5 July 2020).

<sup>40</sup> World Economic Forum, 4 May 2020, *This is how coronavirus has changed the film and TV industry*, <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/covid-19-coronavirus-tv-film-industry/> (accessed 22 July).

<sup>41</sup> Box Office Mojo (2020). *Domestic yearly box office*. <https://boxofficemojo.com/year/ytd/> (consultado el 20 de Agosto de 2020) <https://boxofficemojo.com/year/ytd/> (consultado el 20 de Agosto de 2020).

<sup>42</sup> The Business Research Company. *Book Publishers Global Market Report 2020-30: COVID-19 Impact and Recovery*, <http://www.thebusinessresearchcompany.com/report/book-publishers-global-market-report-2020-30-covid-19-impact-and-recovery> (accessed 5 July 2020).

<sup>43</sup> OECD webinar Coronavirus (COVID-19) and Cultural and Creative Sectors: Impact, Policy Responses and Opportunities to Rebound after the Crisis (realizado el 17 de abril, 2020) <https://youtu.be/nlmafDIz7Tc>.



## Recuadro 7. Estimaciones del impacto al sector editorial de libros en países seleccionados

- **Dinamarca:** La Asociación Danesa de Editoriales realizó un estudio sobre como la pandemia de coronavirus ha afectado a las editoriales. Este encontró que el 85% experimentó una disminución en ventas de libros impresos, mientras que el 52.5% vio aumentos en sus ventas en línea. Sin embargo, este incremento no puede compensar la disminución de las ventas físicas (-80%). Aquellos encuestados declararon que el incremento en ventas digitales solo compensa alrededor del 0 al 20% de las pérdidas en ventas físicas.
- **Canadá:** El porcentaje de las ventas en línea ha aumentado, pero no lo suficiente para compensar las pérdidas de librerías independientes, de acuerdo con la *Association Nationale des Editeurs de Livres*. En abril de 2020, las ventas totales de libros –incluyendo aquellas en línea– cayeron 65.3%, según Gaspard, *Banque de titres de langue française*.

Source: International Publishers Associations (2020). COVID-19 Reaction. [www.internationalpublishers.org/covid-reaction/168-covid-19/966-publishers-act-amid-covid19-pandemic](http://www.internationalpublishers.org/covid-reaction/168-covid-19/966-publishers-act-amid-covid19-pandemic) (consultado el 5 de julio de 2020).

**Un resultado positivo de la crisis ha sido el fortalecimiento en la cooperación con el sector educativo.** En muchos países, las editoriales educativas en cooperación con escuelas han diseñado materiales de aprendizaje y también provisto de acceso gratuito a materiales de aprendizaje para profesores, niños y padres durante los cierres de escuelas. También han provisto de acceso gratuito a contenidos de revistas científicas que tengan que ver con investigación en el tratamiento y prevención de la COVID-19.

### **Industria de los videojuegos**

**La industria de los videojuegos se ha beneficiado de la crisis de pandemia, pues el confinamiento y el distanciamiento social han incrementado la demanda de entretenimiento en el hogar (Recuadro 8).** El atractivo de los videojuegos se ha incrementado tanto para jugadores expertos como nuevos. Aún es incierto si esta tendencia persistirá después del lento regreso a la vida social, pero la crisis ha impulsado claramente a un sector que incluso antes de la crisis se encontraba en una trayectoria de crecimiento a largo plazo.



## Recuadro 8. Estimaciones seleccionadas de los impactos en la industria de los videojuegos

- En marzo de 2020, El NPD Group reportó que las ventas de videojuegos en Norte América subieron 34% desde marzo de 2019, y aumento 63% las ventas del hardware para videojuegos (por ejemplo, se vendieron más del doble de unidades de consolas Nintendo Switch). El gasto neto del primer trimestre de 2020 en los Estados Unidos alcanzó los USD 10 900 millones, 9% más en comparación con 2019. Tal incremento a este punto, cerca del final planeado de la octava generación de consolas de videojuegos, es inusual y se atribuye al efecto de la pandemia.
- Steam, la principal tienda digital de videojuegos para computadoras personales, experimentó más de 23 millones de jugadores concurrentes durante 2020, superando todos los récords previos.
- El servicio de streaming Twitch tuvo más de 3 mil millones de horas de contenido vistas durante el primer trimestre de 2020, un incremento del 20% desde 2019.
- Microsoft reportó un aumento sustancial en la cantidad de usuarios del servicio Xbox Game Pass en los meses de marzo y abril 2020 resultando en más de 10 millones de suscriptores.

Fuente: Bloomberg (2020). Los videojuegos establecieron un récord de ventas trimestrales. [www.bloomberg.com/news/articles/2020-05-15/video-games-hit-quarterly-sales-record-amid-virus-driven-surge](http://www.bloomberg.com/news/articles/2020-05-15/video-games-hit-quarterly-sales-record-amid-virus-driven-surge) (consultado el 5 de julio de 2020); Video Games Chronicle (2020). Steam ha batido su récord de jugadores activos. [www.videogameschronicle.com/news/steam-has-now-broken-its-active-player-record/](http://www.videogameschronicle.com/news/steam-has-now-broken-its-active-player-record/) (consultado el 5 de julio de 2020); GameSpot (2020). Twitch tiene un trimestre récord en medio del confinamiento del coronavirus. [www.gamespot.com/articles/twitch-has-record-setting-quarter-amid-coronavirus/1100-6475610/](http://www.gamespot.com/articles/twitch-has-record-setting-quarter-amid-coronavirus/1100-6475610/) (consultado el 5 de julio de 2020); The Guardian (2020). La suscripción a Xbox Game Pass alcanza los 10 millones. [www.theguardian.com/games/2020/apr/30/xbox-game-pass-subscriptions-hit-10-million](http://www.theguardian.com/games/2020/apr/30/xbox-game-pass-subscriptions-hit-10-million) (consultado el 5 de julio de 2020).

### Radio y televisión

**De forma similar a la industria de los videojuegos, la radio y televisión se han beneficiado del confinamiento, con un repentino incremento en grupos de audiencia, incluso durante horas del día.** Esto es debido al hecho de que las personas no solo buscaban la más reciente información mediante programas de noticias, sino que en gran medida la programación de entretenimiento (por ejemplo, programas de entrevistas) se ha convertido en plataforma para información en tiempo real sobre la evolución de la pandemia así como la presentación de opiniones y consejos de médicos expertos, con obvios beneficios en términos de valor para los anunciantes. Ahora existe incertidumbre sobre cómo reaccionarán las audiencias en términos de comportamiento de los espectadores y el regreso a la vida social. Sin embargo, al igual que en la industria del cine, la pandemia ha retrasado hasta 60% de la programación de televisión con guion (es decir, escritura de guiones terminada) a nivel mundial que estaban programados para salir al aire a finales de este año, y es probable que se cancele hasta 10% de los dramas y comedias planeados.<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Deadline. Coronavirus Shutdown Will Delay 60% Of U.S. & Global Drama As Scripted Hangover Set To Extend Well In 2021, Data Shows. <https://deadline.com/2020/05/covid-19-shutdown-delay-international-drama-1202938005/> (consultado el 5 de julio de 2020).



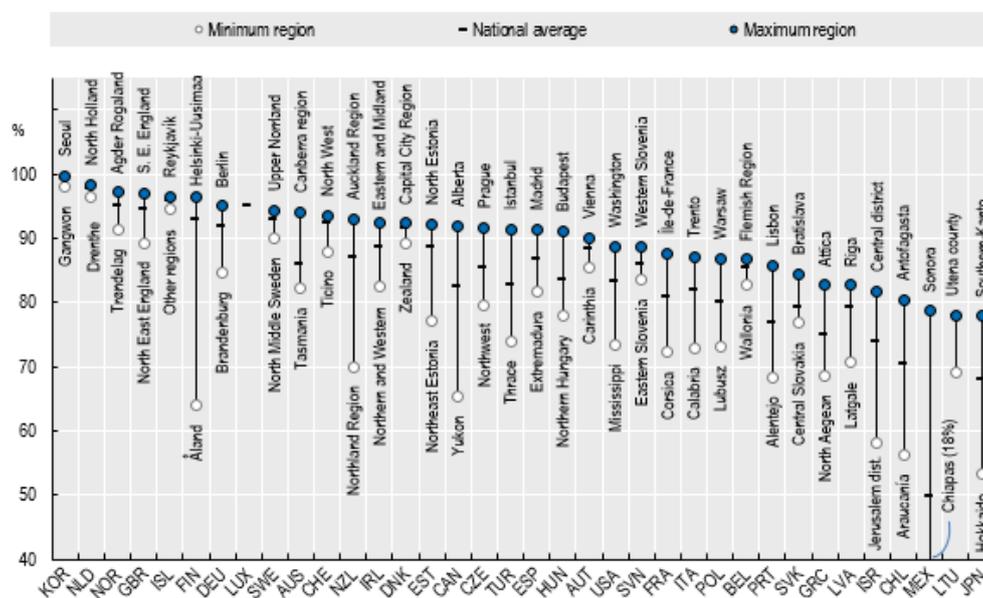
## Oportunidades emergentes dentro de los SCC

### Impulso a la innovación a través de la digitalización

La digitalización masiva en meses recientes en los sectores culturales y creativos es claramente no temporal y pudiera crear nuevas formas de modelos de experiencias y negocios con potencial de mercado. Hay una oportunidad para un avance prominente en la innovación en términos de la implementación de tecnologías de punta que permitan la “presencia a la distancia” (inteligencia artificial, realidad virtual y enriquecida, el Internet de las Cosas, etc.) para construir una nueva “economía de experiencias”. Nuevas formas mediadas digitalmente de producciones creativas descentralizadas permiten la interacción con comunidades más grandes y diversas, no solo en el lado receptor sino también en la producción de contenido. Esta tendencia podría llevar a formas más inclusivas e innovadoras de producción de contenido creativo colectivo.

Existen oportunidades para iniciativas del sector público para apoyar estos procesos y crear nuevas plataformas para la disseminación de contenido creativo, pero esto requiere de infraestructura digital. El apoyo público puede ser dirigido a aquellas iniciativas que están más allá del alcance de las actividades comerciales de los SCC, por ejemplo, en las áreas de la educación, representación de minorías, experimentación cultural, archivado digital de artes y cultura, y demás. El resultado de estos cambios puede ayudar a rediseñar globalmente el ecosistema de los SCC. Para lograr esto, existe la necesidad de cerrar brechas en la conectividad digital tanto para el lado de la oferta como de la demanda en sectores creativos y culturales, con especial énfasis en regiones rezagadas y áreas geográficamente marginadas. De hecho, la crisis de COVID-19 ha resaltado las grandes desigualdades territoriales en el acceso a Internet y a las tecnologías de información y comunicación. Datos de la OCDE muestran que las diferencias regionales en acceso del hogar a banda ancha son significativas, con variaciones entre las regiones capitales y otras regiones alcanzando más de 30 puntos porcentuales en algunos países (véase la Figura 6).

Figura 6. Porcentaje de hogares con acceso a banda ancha, regiones TL2, 2019 o último año disponible



Nota: Regiones TL2, excepto regiones EST, LVA, LTU: TL3. 2019, o último año disponible, 2018: EST, ISL, ISR, JPN, KOR, LVA, MEX, NZL, USA; 2017: AUS, CAN, CHL.

Fuente: OECD (2020), OECD Regional Statistics (base de datos), <http://dx.doi.org/10.1787/region-data-en>.



### **Fortalecer la integración dentro de los SCC y auxiliares con otras áreas de políticas**

**Otra oportunidad emergente es una colaboración más fuerte entre las industrias de los SCC privadas e instituciones culturales públicas o casi públicas.** Construir más vínculos entre las actividades comerciales y las entidades como los museos, teatros, bibliotecas también puede potenciar la sustentabilidad de las partes no comerciales del sector que dependen del financiamiento público.

**Hay nuevas oportunidades para construir complementariedades estratégicas (alimentación cruzada) entre cultura y educación.**

El impacto del COVID-19 en sectores culturales y educativos incluyó tanto la digitalización acelerada como riesgos de exacerbar las desigualdades. Con avances en ambos sectores, existen más oportunidades para el desarrollo local y nacional en términos de intercambio digital innovador entre ambos sectores. Hay una clara complementariedad estratégica en términos de tecnología, formatos y habilidades entre el desarrollo de metodologías y soluciones tecnológicas para el aprendizaje a distancia y distribuido y acceso mediado digitalmente a recursos y experiencias culturales. Un esfuerzo coordinado por las partes pública y privada de la economía de plataformas globales de contenido podría llevar a la creación de un ecosistema educativo-cultural incluyente que acelere la alfabetización digital y el desarrollo de una nueva generación de emprendedores creativos. De nuevo se encuentra la clara necesidad de cerrar las brechas en la conectividad digital para la oferta y demanda de los sectores culturales y educativos.

**Pueden buscarse nuevas complementariedades estratégicas adicionales entre la cultura y las políticas para promover la salud y el bienestar.** El confinamiento ha hecho evidente la importancia de la cultura para el bienestar y la salud mental de las personas. Incluso, el vínculo emergente entre la producción y participación de artes y cultura con la salud y bienestar pueden proveer a los sistemas de salud de oportunidades para la prevención y tratamiento de enfermedades. Como fue identificado por la OMS en el reciente informe que analizó los resultados de más de 3 000 estudios, las artes juegan un rol importante en la prevención de enfermedades, la promoción de la salud y la administración y tratamiento de enfermedades a lo largo de la vida.<sup>45</sup> La efectividad documentada de la participación en artes y cultura en promover la salud y bienestar de las personas de la tercera edad puede ser la base para un nuevo enfoque al envejecimiento activo que podría contribuir a la disminución en las tasas de hospitalización y medicación, así como prevenir o retrasar la aparición de problemas de salud relacionados con la edad. Las economías resultantes reducirían los costos de salud, así también, liberarían capacidad y recursos para el tratamiento de otras condiciones. Además, la participación en artes y cultura ayuda a mejorar el desarrollo neurocognitivo y afectivo en niños.<sup>46</sup> Estas complementariedades pueden llevar a la aparición de nuevas profesiones y perfiles en el sector cultural.

<sup>45</sup> Fancourt, D. and S. Finn (2019), *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*.

<sup>46</sup> Véase, por ejemplo, White, E.J.; Hutka, S.A.; Williams, L.J.; Moreno, S., *Learning, neural plasticity and sensitive periods: implications for language acquisition, music training and transfer across the lifespan*, *Frontiers in System Neuroscience*, 20 de noviembre de 2013; *Inclusion, Play and Empathy: Neuroaffective Development in Children's Groups*, Susan Hart, S.; Jessica Kingsley Publishers, 2017.



## Respuestas de políticas nacionales y subnacionales, así como medidas de organizaciones privadas, sin fines de lucro y filantrópicas para apoyar los SCC<sup>47</sup>

**Las autoridades locales y nacionales, así como las organizaciones filantrópicas y otros actores privados, han adoptado un amplio rango de medidas para apoyar a los sectores culturales y creativos en la crisis de COVID-19.** Específicamente, varios países han puesto en marcha iniciativas de financiamiento público para proveer de liquidez a corto plazo que reimpulse a las empresas y apoye a los trabajadores. Las empresas y trabajadores de los SCC son elegibles en políticas generales con el objetivo de aliviar parte de la presión financiera causada por la pandemia de COVID-19.<sup>48</sup> Por ejemplo, en muchos países, las empresas y trabajadores se benefician de provisiones de préstamos y esquemas de garantías fortalecidas, apoyo al ingreso y mecanismos flexibles liberándolos de obligaciones administrativas y económicas. Mientras que estas políticas han contribuido a proteger a los trabajadores culturales y creativos y a las empresas de la crisis económica inducida por la clausura de establecimientos culturales, la mayoría de ellos son parte de esquemas más completos de recuperación económica dirigidos a empresas y trabajadores autoempleados.

**Solo unas pocas de estas políticas generales de apoyo están adaptadas a las especificidades del sector, sin hablar de los muchos subsectores que lo componen.** Las políticas estructurales que crean los cimientos para el crecimiento a largo plazo e innovación en los SCC se han utilizado de forma moderada, centradas en la digitalización, entrenamiento de trabajadores creativos y sensibilización. Las políticas nacionales para apoyar estos sectores pueden parecer uniformes, pero tendrán impactos diferentes basados en la escala de los sectores creativos y culturales en los diferentes contextos locales. Muchas ciudades están tomando medidas activas para apoyar a los trabajadores de los sectores culturales y creativos (Recuadro 9). Véase el anexo 1.B. para un rango más amplio de medidas políticas y ejemplos de países y autoridades locales que las proponen.

---

<sup>47</sup> Esta sección proporciona una primera visión comparativa de las medidas políticas dirigidas al apoyo y la recuperación del sector cultural y creativo. Dado que la situación evoluciona constantemente, este resumen no es exhaustivo. Las respuestas políticas son específicas al contexto económico nacional, a la importancia del sector cultural y creativo, y a la etapa del brote en países específicos. No se ha realizado ninguna evaluación o juicio en esta etapa sobre la eficacia de tales medidas.

<sup>48</sup> Para más información sobre los efectos del COVID-19 en las Pyme y las respuestas de políticas relacionadas, véase OECD (2020), [Coronavirus \(COVID-19\): SME Policy Responses](#).



## Recuadro 9. Ciudades a la vanguardia del apoyo a sectores culturales y creativos

- **Suspensión de las obligaciones contractuales de objetivos de desempeño.** Debido a que sectores basados en establecimientos (teatros, óperas, etc.) tuvieron que cancelar sus presentaciones debido a las medidas de distanciamiento social, ciudades en el Reino Unido junto con otras ciudades como Ámsterdam y Helsinki han liberado a las instituciones culturales de los compromisos adquiridos, pero manteniendo las aportaciones económicas para garantizar su supervivencia.
- **Emplear y entrenar trabajadores creativos.** San Paulo en Brasil está buscando el empleo directo de trabajadores creativos a través de un programa para emplear autónomos y autoempleados para generar contenido en línea dirigido por la ciudad. En Singapur, existe el programa de fondeo denominado 'Pago para Entrenar' para que los autoempleados asistan a programas de entrenamiento para construir capacidad en el sector y generar ingresos.
- **Mejor evidencia para impulsar el cambio de políticas.** Por ejemplo, Ámsterdam, Londres, San Francisco, y Nueva York han comisionado un análisis de impacto económico a gran escala de los SCC, el cual ayudará a construir la base de evidencias para apoyar la recuperación y generar el cambio de políticas. Las encuestas han enfatizado el daño económico a los sectores culturales de las ciudades, que se calcula será de EUR 173 millones para Ámsterdam y USD 73 millones para el Área de la Bahía, y mostraron que las profesiones autoempleadas de los SCC se encuentran en mayor riesgo durante la crisis.

Fuente: City of Amsterdam (2020). Measures to Support the City. [www.amsterdam.nl/en/coronavirus/overview/arts-culture/](http://www.amsterdam.nl/en/coronavirus/overview/arts-culture/) (consultado el 20 de Agosto de 2020); CAST Community Arts Stabilisation Trust (2020). Artists and Art Groups COVID-19 Impact Survey. [https://cast-sf.org/wp-content/uploads/2020/07/CAST\\_Survey\\_Results\\_7.31-1.pdf](https://cast-sf.org/wp-content/uploads/2020/07/CAST_Survey_Results_7.31-1.pdf); World Culture Cities Forum, OECD webinar Coronavirus (COVID-19) and Cultural and Creative Sectors: Impact, Policy Responses and Opportunities to Rebound after the Crisis, realizado el 17 de abril de 2020, <https://youtu.be/nlmafdlZ7Tc>.

### Respuestas políticas

#### *Medidas de financiamiento público*

**Las medidas de financiamiento público están enfocadas típicamente en proveer de liquidez a corto plazo a las empresas de los SCC.** Estas políticas incluyen becas y subsidios para empresas culturales o artistas individuales, formas de reembolso para compensar la pérdida de ingresos debido al confinamiento por coronavirus, provisión de garantías de préstamos y préstamos directos, y la introducción de incentivos para promover inversiones en producciones y empresas culturales (véase los ejemplos en el Recuadro 10). Estas medidas están enfocadas a empresas y trabajadores de los sectores económicos para evitar fluctuaciones disruptivas del mercado. Si bien ayudan a mantener a los trabajadores de los SCC empleados y apoyan a muchos de los autoempleados en el corto plazo, no sugieren enfoques a mediano y largo plazo para la recuperación de los sectores culturales y creativos. Más aún, debido a que el empleo cultural y creativo puede tomar formas diversas y atípicas, estos trabajadores de los SCC con frecuencia son excluidos de recibir beneficios a menos que se hagan adaptaciones para estas formas no tradicionales y sean parte del paquete general.



## Becas y subvenciones para los sectores culturales y creativos

Varios países, regiones y ciudades han proporcionado apoyo económico directo a las empresas culturales y creativas como parte de sus medidas de apoyo a las Pyme, y en ocasiones también para las organizaciones sin fines de lucro.<sup>49</sup> Las políticas han sido implementadas, por ejemplo, por Australia, Luxemburgo, la provincia canadiense de Quebec y la región belga de Valonia.<sup>50</sup> Estos pagos proveen liquidez que permite a las empresas seguir operando y conservar a sus empleados.

**El financiamiento dirigido específicamente a sectores culturales y creativos se incluye regularmente en los paquetes de ayuda en emergencias de los países.** Mientras que algunos gobiernos asignan un presupuesto para todo el sector cultural, otros designan montos específicos que serán otorgados a subsectores, como la industria musical, los museos y las editoriales. Las regiones y ciudades también han asignado presupuestos específicos a sus sectores culturales, como en la Región Bruselas-Capital y la Región de Flandes, así como las ciudades de Brujas y Gante en Bélgica, Gales y Escocia en el Reino Unido, Montreal en Canadá, París en Francia, Seúl en Corea, Ámsterdam en los Países Bajos, Londres en el Reino Unido y Boston en Estados Unidos. Por ejemplo, el Departamento de Cultura de Cataluña (España) entregó por adelantado a bibliotecas casi EUR 4 millones para compras de libros para ayudar a minimizar el impacto del COVID-19 en el sector editorial.<sup>51</sup>

## Becas y subvenciones para artistas individuales

**En vez de asignar recursos a las empresas, algunos gobiernos prefieren proporcionar apoyo directo a trabajadores con subvenciones y becas.** El objetivo es apoyar el sustento de los trabajadores en las artes para continuar su práctica y operaciones durante el brote del virus. Debido a que los sectores culturales y creativos se caracterizan por su fragmentación y gran porcentaje de trabajos precarios, estas medidas pueden ser beneficiosas para independientes que administran contenido, bienes y servicios creativos.

**La mayoría de las políticas buscan apoyar a los profesionales autoempleados y a las microempresas a través de diferentes sectores, incluyendo los SCC, mediante una beca mensual o única.** Sin embargo, otros países han establecido formas de compensación con el objetivo de proveer de incentivos para la creación artística. El gobierno lituano ha instaurado becas de tres meses de duración para artistas y creadores culturales (EUR 1 800 cada una).<sup>52</sup> Nueva Zelanda, a través de la Beca de Continuidad de las Artes, apoya el desarrollo de creativos y profesionales, y la creación, fomento y distribución de nuevos trabajos con hasta NZD 50 000.<sup>53</sup>

<sup>49</sup> Para obtener más información sobre los impactos de COVID-19 en las pymes y las respuestas políticas relacionadas, véase OECD (2020), [Coronavirus \(COVID-19\): SME Policy Responses](#).

<sup>50</sup> KEA European Affairs (2020) *Worldwide Policy Response to COVID-19 in support of the CCS*. <https://keanet.eu/worldwide-policy-response-to-covid-19-in-support-for-the-ccs/> (consultado el 11 de junio de 2020).

<sup>51</sup> Department of Culture of the Catalan Government (2020) *Financial Planning of the Rescue Plan*. [http://www.catalanarts.cat/web/sites/default/files/cultural\\_sector\\_rescue\\_plan.pdf](http://www.catalanarts.cat/web/sites/default/files/cultural_sector_rescue_plan.pdf) (consultado el 21 de julio de 2020).

<sup>52</sup> KEA European Affairs (2020) *Worldwide Policy Response to COVID-19 in support of the CCS*. <https://keanet.eu/worldwide-policy-response-to-covid-19-in-support-for-the-ccs/> (consultado el 11 de junio de 2020).

<sup>53</sup> Creative New Zealand (2020) *Creative New Zealand response to COVID-19*. <https://www.creativenz.govt.nz/news/covid-19-cnz-response> (consultado el 12 de junio de 2020).



### Indemnización de pérdidas

Varios países han puesto en marcha una serie de medidas para compensar las pérdidas actuales o potenciales en que las empresas de los SCC puedan incurrir debido a los confinamientos por COVID-19. Hay programas de reembolso dirigidos específicamente a sectores culturales y creativos e individuos que han perdido ingresos debido a actividades canceladas. Otras medidas incluyen la renuncia a reembolso de proyectos financiados por el gobierno que se hayan cancelado y/o honrar subsidios para eventos cancelados o pospuestos. en algunos otros casos, los gobiernos beneficiaron simultáneamente a consumidores y empresas de los SCC al proveer cupones para reembolsos o reemplazos de tickets vendidos de cines, museos, teatros y conciertos. De esta forma, han aliviado a los establecimientos culturales de los gastos que el reembolso de espectáculos cancelados hubiera significado.

### Provisión de préstamos y garantías

Muchos gobiernos han introducido, extendido o simplificado la oferta de garantías de préstamos y recurrido al préstamo directo para aumentar la liquidez de las empresas. Incluso si la mayoría de estas políticas son aplicables a individuos y empresas en los SCC, muy pocos se dirigen específicamente a artistas y trabajadores culturales. Es esta materia, España<sup>54</sup> y Corea<sup>55</sup> han anunciado, respectivamente, USD 11 millones y USD 2.5 millones en créditos de interés bajo con acceso preferencial para artistas.

### Incentivos a la inversión

Algunos países han establecido programas para incentivar la inversión privada y pública en empresas con dificultades debidas a la pandemia de COVID-19. Mientras que la mayoría de las iniciativas son transversales a muchos sectores económicos, como es el caso del Fondo para la Inversión Estratégica de la UE, algunas son dirigidas a las industrias culturales, como el Acuerdo de Refugio Fiscal de Bélgica.

---

<sup>54</sup> The Compendium of Cultural Policies and Trends (2020), COVID-19 – Country Reports. [www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/](http://www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/) (consultado el 12 de junio de 2020).

<sup>55</sup> Gobierno de Corea (2020)



## Recuadro 10: Medidas de financiamiento público que impactan a los SCC

### Becas y subvenciones para los sectores culturales y creativos

- La **Comisión Europea** introdujo una iniciativa REACT-EU bajo su Marco Financiero Multianual (MFM) para otorgar apoyo a los Estados Miembros a través de los sectores económicos, incluyendo los sectores en dificultades de turismo y el cultural  
The European Commission introduced a REACT-EU initiative under its Multiannual Financial Framework (MFF) to provide support to Member States across economic sectors, including the struggling tourism and culture sectors.
- En **Corea**, el programa de apoyo del gobierno a sectores específicos incluye subsidios para sustentar los costos de mercadotecnia de 20 películas selectas que tuvieron que cancelar sus estrenos debido al confinamiento por coronavirus. Este también incluyó financiamiento directo para 20 producciones de películas que detuvieron sus filmaciones debido al brote.

### Becas y subvenciones para artistas individuales

- En el nivel subnacional, la **Región Bruselas-Capital** ha implementado un fondo de emergencia de EUR 8.4 millones dirigido específicamente al sector cultural. Este también ha asignado un fondo de EUR 5 millones para entregar 1 500 EUR a trabajadores culturales individuales que no pueden beneficiarse de otras formas de apoyo.
- La ciudad de **Seúl (Corea)** ha dirigido apoyo específicamente a los trabajadores y artistas de los SCC a través de la creación de tres diferentes fondos de Apoyo de Emergencia para las Artes. Estos se destinan a artistas, empresas de arte, planificadores, educadores de arte e independientes. De esta manera, la ciudad enfoca el apoyo económico para los trabajadores de los SCC para superar la naturaleza diversa y atípica del empleo en estos sectores.

### Indemnización de pérdidas

- En **Austria**, el gobierno federal ha otorgado EUR 25 millones para producciones audiovisuales que se suspendieron debido al brote del virus. A productores de películas les entregarán becas a fondo perdido de hasta 75% de los gastos por impago contraídos desde el 16 de marzo de 2020.
- En el **Reino Unido**, para asegurarse de que el financiamiento va a quienes más lo necesitan, el Consejo de las Artes del Reino Unido ha suspendido los objetivos de entrega de organizaciones de arte y confirmó becas sobre la condición de que estas organizaciones arte continúen honrando sus acuerdos con los artistas.
- La **Región Bruselas-Capital** ha mantenido los subsidios dirigidos a todos los eventos culturales pospuestos en 2020 y ha permitido el uso de los subsidios para eventos que se cancelaron como pago por los gastos ya incurridos.
- **Corea** ha entregado a taquillas 3 millones de cupones, ofreciendo a clientes un descuento de KRW 6 000 por boleto como un incentivo para visitar establecimientos culturales.

### Provisión de préstamos y garantías

- La **región italiana de Liguria** ha establecido un fondo revolving para préstamos subsidiados a empresas y otras entidades que operan en el sector cultural.



### Incentivos a la inversión

- **El Acuerdo de Refugio Fiscal de Bélgica** tiene por objetivo el promover la inversión privada en los sectores de las artes escénicas y audiovisuales. Las condiciones de los acuerdos de Refugio Fiscal han sido relajadas para ayudar a productores a salvar distancias en gastos para promover la inversión privada en los sectores de las artes escénicas y audiovisuales. Bajo el acuerdo modificado, el trabajo que no fue producido en los sectores de las artes escénicas y audiovisuales puede ser reemplazado por otro trabajo en el acuerdo inversionista-productor, sin consecuencias fiscales adversas.
- **“Portugal entra em Cena”** (Portugal entra en escena) promovido por el Ministerio de Cultura Portugués, tiene por objetivo conectar a empresas privadas con proyectos de artistas y agentes culturales para promover la inversión directa en los SCC.

Fuente y notas: Comisión Europea (2020) Propuesta de Reglamento del Parlamento Europeo y del Consejo por el que se modifica el Reglamento (UE) n.º 1303/2013 en lo que respecta a los recursos adicionales excepcionales y las disposiciones de ejecución en el marco del objetivo de Inversión para el crecimiento y el empleo a fin de proporcionar asistencia para fomentar la reparación de crisis en el contexto de la pandemia de COVID-19 y preparar una recuperación verde, digital y resiliente de la economía (REACT-EU) COM(2020) 451 final, [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/com\\_2020\\_451\\_act\\_v8.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/com_2020_451_act_v8.pdf); Government of Korea (2020) Korea's policy responses to COVID-19: Building resilience for culture, sports, and tourism. <http://m.korea.net/english/Government/Current-Affairs/National-Affairs/list?affairId=2034&subId=6> (consultado el 14 de junio de 2020); The Compendium of Cultural Policies and Trends (2020) COVID-19 – Country Reports. [www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/](http://www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/) (consultado el 12 de junio de 2020); Seoul Foundation for Arts and Culture (2020) Arts Support. [http://www.sfac.or.kr/site/SFAC\\_ENG/06/1060100000002019111801.jsp](http://www.sfac.or.kr/site/SFAC_ENG/06/1060100000002019111801.jsp) (consultado el 25 de junio de 2020); Regione Liguria. Fondo Strategico: Circolante Cultura e Spettacolo Emergenza COVID-19. <https://www.filse.it/servizi/agevolazioni/publiccompetition/186-cultura-e-spettacolo.html?view=publiccompetition&id=186:cultura-e-spettacolo> (consultado el 17 de junio de 2020); Portugal #entraemcena (2020) Website [www.portugalentraemcena.pt](http://www.portugalentraemcena.pt) (consultado el 15 de junio de 2020).

**Tras los paquetes inmediatos de rescate, los países han empezado a introducir medidas para ayudar a reiniciar los sectores culturales y creativos mientras que se recuperan de los impactos del COVID-19.** Australia es uno de los países que ha introducido un conjunto de medidas extensas para apoyar la producción cultural, estimular la creación de empleos, apoyar organizaciones importantes de artes y cultura, y ha instaurado una fuerza de trabajo dedicada para impulsar la implementación de estas medidas (Recuadro 11).



## Recuadro 11: Medidas para “reiniciar” los sectores culturales y creativos en la recuperación

- En junio 2020, fue anunciado un plan **Creador de Empleos para reiniciar la economía creativa de Australia** por un monto de AUD 250 millones que incluye:
  - **Inversiones semilla para reactivar las producciones y giras** –AUD 75 millones en becas competitivas en 2020-2021 a través del Fondo de reinicio de inversiones para sostener y expandir (RISE). Este programa proveerá capital para ayudar a empresas de producción y eventos a organizar nuevos festivales, conciertos, giras y eventos según se relajan las restricciones de distanciamiento social, incluyendo la operación innovadora y modelos de entrega digital. Estarán disponibles becas de diversos montos, desde AUD 75 000 hasta 2 millones.
  - **Préstamos para iniciar el espectáculo** –AUD 90 millones en préstamos concesionales para apoyar empresas de la economía creativa a financiar nuevas producciones y eventos que estimulen la creación de empleos y actividad económica. El programa de préstamos complementará el Fondo RISE y será entregado mediante bancos comerciales, respaldado con una garantía de la Mancomunidad de Naciones del 100%.
  - **Poniendo en marcha las producciones en las pantallas locales** –AUD 50 millones para un Fondo de Interrupción Temporal, que será administrado por Screen Australia, que apoyará a productoras locales de cine y televisión para asegurar financiamiento y empezar filmaciones de nuevo, apoyando a miles de trabajos en el sector. La filmación de nuevas producciones se ha detenido en su mayor parte pues las aseguradoras no proveen cobertura contra la COVID-19.
  - **Apoyando la sustentabilidad de organizaciones importantes en el sector** –AUD 35 millones para proveer asistencia financiera directa para apoyar organizaciones importantes de arte y cultura financiadas por la Mancomunidad que enfrenta peligros para su viabilidad debido al COVID-19, que puede incluir organizaciones en rubros como teatro, danza, circo, música y otros. El gobierno se unirá con el Consejo Australiano para entregar este financiamiento.
  - **Fuerza de trabajo de economía creativa** –el establecimiento de una fuerza de trabajo ministerial para unirse con el gobierno y el Consejo Australiano para implementar el plan Creador de Empleos para la economía creativa.
- El **gobierno alemán** otorgó EUR 1 000 millones al sector cultural a través de la iniciativa ‘Neu Start’. El programa lo componen cuatro partes principales: inversiones relacionadas con la pandemia en instituciones culturales para adecuarlas para su reapertura (EUR 250 millones); mantenimiento y fortalecimiento de infraestructura cultural y apoyo de emergencia (EUR 450 millones); promoción de ofertas alternativas (por ejemplo, digitales) (EUR 150 millones); y compensación relacionada con la pandemia por pérdidas de ingreso y gastos adicionales (EUR 100 millones).

Fuente: Nota de prensa del 25 de junio de 2020, Prime Minister, Minister for Communications, Cyber Safety, and the Arts, <https://www.pm.gov.au/media/250-million-jobmaker-plan-restart-australias-creative-economy> (consultado el 29 de julio 2020); Neu Start (2020), <https://neustartkultur.de> (consultado el 15 de julio de 2020).



### *Medidas de apoyo individuales y al empleo*

**Los gobiernos del mundo han destinado un importante financiamiento para las medidas de apoyo al empleo e ingreso.**<sup>56</sup> Estas políticas buscan asistir a los trabajadores y a las empresas que los emplean, a los trabajadores independientes, así como a las personas que hayan perdido su trabajo debido a la pandemia. La aplicación de estas medidas es importante puesto que los sectores culturales y creativos están entre los más afectados por las medidas de confinamiento puestas en marcha para contener la propagación de la COVID-19.

#### **Medidas de retención del trabajo y apoyo al ingreso**

**Distintos esquemas de retención del trabajo están siendo ofrecidos a las empresas para salvaguardarlas el empleo.** Las políticas están relacionadas usualmente con salvar el financiamiento, formas de seguridad social y financiamiento directo adicional a empleadores o empleados a través de beneficios expandidos del desempleo, como apoyo al ingreso, mientras conservan su empleo. Las empresas de los SCC están enfrentando retos importantes para pagar sueldos y, cuando es necesario, baja por enfermedad. El financiamiento directo gubernamental puede permitirles seguir pagando sueldos y evitar despidos. El trabajo a corto plazo y la reducción de las horas laborales también son soluciones comunes, algunos países están implantando medidas para que también aumenten los beneficios de los empleados en turnos reducidos.

**La mayoría de estas políticas son aplicables a los empleados de los diversos sectores económicos y pocas están dirigidas específicamente a los SCC.** Sin embargo, las empresas de los SCC y los autoempleados regularmente tienen necesidades específicas relacionadas con sus formas poco convencionales de trabajo a las que las medidas gubernamentales pueden responder de mejor manera. En este contexto, el Fondo COVID-19 para Artistas y Educadores Culturales de Austria es un ejemplo. Esta política incrementó el ya existente Fondo de Seguridad Social para Artistas en EUR 5 millones para reembolsar las pérdidas de ingresos de trabajadores de los SCC debido a las cancelaciones. La beca puede ser de hasta EUR 2000 por un periodo máximo de 3 meses. Los artistas independientes y autoempleados pueden acceder a un fondo puente de EUR 90 millones, que provee a 15 000 artistas con 1000 EUR mensuales por hasta 6 meses.<sup>57</sup>

#### **Beneficios de desempleo**

**Varios países han puesto en marcha esquemas temporales de desempleo para apoyar a los buscadores de trabajo y a aquellos que lo perdieron durante el brote del virus, y algunas pocas de estas iniciativas se dirigen a trabajadores de los SCC.** Estos esquemas son importantes puesto que reconocen contratos a corto plazo, usados regularmente por artistas, para recibir beneficios de desempleo. Por ejemplo, bajo los esquemas temporales de desempleo de Bélgica, los artistas y trabajadores temporales de eventos culturales pueden recibir, bajo ciertas condiciones, beneficios al presentar evidencias de un trato con un empleador en lugar de un contrato firmado.

<sup>56</sup> OECD (2020), *OECD Employment Outlook 2020: Worker Security and the COVID-19 Crisis*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/19991266>; OECD (2020), *OECD Economic Outlook*, Volume 2020, Issue 1, OECD Publishing, Paris <https://doi.org/10.1787/16097408>.

<sup>57</sup> International Federation of Arts Councils and Culture Agencies. *Austrian Government Establishes 90 Million Euro Fund for Freelance Artists*. <https://ifacca.org/en/news/2020/06/02/austrian-government-establishes-90-million-euro-fu/> (consultado el 17 de junio de 2020).



### *Aplazamiento de pagos y simplificación de trámites administrativos*

Estas medidas que aplazan las fechas de pagos y simplifican las condiciones administrativas para recibir financiamiento de instituciones gubernamentales son creadas para ayudar a aliviar las limitaciones de liquidez de los SCC.

#### **Ayuda anticipada**

**Algunos gobiernos han provisto a organizaciones culturales con pagos por adelantado de becas y subsidios, así como reembolsos por devolución de impuestos y regalías.** Por ejemplo, la región italiana de Emilia Romagna ha adelantado el pago de apoyos anuales regionales al sector cultural provisto por las leyes regionales de cultura.<sup>58</sup> Dicha clase de medida otorgará a las organizaciones culturales y locales mayor liquidez para compensar las cancelaciones debido a la COVID-19.

#### **Aplazamiento de pagos**

**La mayoría de los países de la OCDE han puesto en marcha medidas para permitir a empresas y organizaciones de los SCC aplazar el pago de impuestos para poder mantener liquidez.** Esto incluye posponer pagos de impuestos al ingreso y corporativo, pagos a seguridad social, contribuciones a pensiones e impuestos al valor añadido. Algunas de estas medidas gubernamentales tienen un enfoque en organizaciones y trabajadores culturales y creativos. Como ejemplo, Italia ha suspendido pagos a seguridad social, contribuciones a seguridad, impuesto al valor añadido y otros adeudos a museos, teatros, locales de conciertos y otras organizaciones culturales.<sup>59</sup>

#### **Reducción de impuestos**

**En algunos países, la reducción de impuestos corporativos, al ingreso y valor añadido también ha sido concedida.** Comúnmente, estas políticas conllevan una reducción en el monto de adeudos específicos para operadores autónomos y para organizaciones, incluyendo aquellos en el campo de la cultura. Francia se enfocó en empresas y trabajadores de SCC directamente al exentar a artistas y autores de contribuciones a seguridad social durante cuatro meses.<sup>60</sup>

#### **Flexibilidad de procedimientos**

**Esta categoría de políticas engloba todas las políticas que facilitan los procedimientos administrativos y suspenden o modifican obligaciones contractuales.** Estas medidas comúnmente se dirigen a empresas los SCC (por ejemplo, en sectores basados en establecimientos subsidiados que no pueden cumplir sus obligaciones contractuales debido a las medidas de distanciamiento social), puesto que regularmente deben cumplir con sus obligaciones o realizar complejos procedimientos burocráticos para acceder a financiamiento o préstamos.

<sup>58</sup> Regione Emilia Romagna (2020). *Coronavirus: le misure in Emilia Romagna*. <https://www.regione.emilia-romagna.it/coronavirus> (consultado el 16 de junio de 2020).

<sup>59</sup> Governo Italiano (2020) *#CuraItalia, misure a sostegno di famiglie, lavoratori e imprese*. <http://www.governo.it/it/curaitalia-misure-economiche> (consultado el 17 de junio 2020).

<sup>60</sup> Gouvernement - Le portail de l'Économie, des Finances, de l'Actions et des Comptes publics (2020) *Mesures de soutien en faveur des secteurs de la restauration, du tourisme, de l'événementiel, du sport et de la culture*. [www.economie.gouv.fr/covid19-soutien-entreprises/mesures-soutien-secteurs-restauration-tourisme-culture-sport](http://www.economie.gouv.fr/covid19-soutien-entreprises/mesures-soutien-secteurs-restauration-tourisme-culture-sport) (consultado el 15 de junio 2020).



### *Políticas de cambio estructural*

**Las políticas de cambio estructural se enfocan en soluciones a largo plazo para los sectores culturales y creativos, comúnmente ofreciendo incentivos a la innovación.** Estas medidas son específicas para los sectores culturales, pero son menos numerosas que las medidas que proveen soluciones a corto plazo para los diversos sectores económicos. Estas políticas buscan fortalecer la resiliencia de los SCC ante futuras crisis y apoyar su crecimiento, por ejemplo, al incentivar la digitalización del arte y la infraestructura cultural. Son de particular importancia puesto que permiten a las industrias creativas retar otras tendencias preexistentes que debilitan la fuerza, resiliencia e importancia de los sectores culturales y creativos.

#### **Capacitación y empleo de los trabajadores creativos**

**Existen iniciativas dirigidas a emplear a los trabajadores creativos y ofrecer incentivos para la producción creativa durante y después de la pandemia de COVID-19.** Por ejemplo, Andalucía (España), Dinamarca, Francia, Grecia y Nueva Zelanda han creado fondos para comisión y compra de trabajos por artistas nacionales con el objetivo de emplear trabajadores de los SCC que han sufrido por la cancelación de eventos. En particular, Nueva Zelanda apoyará al redespliegue de personas al sector creativo y trabajo sostenibles a través de un fondo de NZD 7.9 millones.<sup>61</sup> Previo a la crisis, algunos países han estado promoviendo programas para capacitar y desarrollar habilidades de trabajadores en los SCC, lo que constituye una importante inversión del gobierno en el campo de la cultura.

#### **Sensibilización**

**Existen iniciativas dirigidas a emplear a los trabajadores creativos y ofrecer incentivos para la producción creativa durante y después de la pandemia de COVID-19.** Por ejemplo, Andalucía (España), Dinamarca, Francia, Grecia y Nueva Zelanda han creado fondos para comisión y compra de trabajos por artistas nacionales con el objetivo de emplear trabajadores de los SCC que han sufrido por la cancelación de eventos. En particular, Nueva Zelanda apoyará al redespliegue de personas al sector creativo y trabajo sostenibles a través de un fondo de NZD 7.9 millones.<sup>62</sup> Previo a la crisis, algunos países han estado promoviendo programas para capacitar y desarrollar habilidades de trabajadores en los SCC, lo que constituye una importante inversión del gobierno en el campo de la cultura.

#### **Digitalización**

**Algunas iniciativas proveen incentivos para la creación de arte digital, infraestructura digital o la adopción de plataformas en línea para promover cultura y alcanzar a un público más amplio.** Ejemplos incluyen el apoyo de Grecia y Nueva Zelanda para crear alianzas intersectoriales para promover actividades del sector cultural con un enfoque en la exportación de arte digital y servicios culturales y creativos.

<sup>61</sup> New Zealand Manatū Taonga, Ministry for Culture and Heritage (2020) *Regenerating Arts, Culture, and Heritage*. <https://mch.govt.nz/regenerating-arts-culture-and-heritage-sector> (consultado el 12 de junio de 2020).

<sup>62</sup> The Compendium of Cultural Policies and Trends (2020) COVID-19 – Country Reports. [www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/](http://www.culturalpolicies.net/covid-19/country-reports/) (consultado el 12 de junio de 2020).



## Innovación

**Las medidas bajo esta categoría buscan apoyar la capacidad de innovación de los sectores culturales y creativos.** El “proyecto para fortalecer la capacidad de ganancias de instalaciones culturales”<sup>63</sup> de Japón de JPY 1.4 mil millones busca promover nuevos modelos de empresas para sectores culturales donde nuevas tecnologías puedan mejorar el acceso a la cultura mientras que también incrementan la sostenibilidad financiera de las instituciones culturales (por ejemplo, reproducción en directo en alta definición de contenidos artístico teatral o video de exhibiciones de museos).

## Licencias de derechos de autor

**Los ingresos obtenidos de licencias de derechos de autor son una importante contribución económica de los SCC a la actividad del sector económico de un país.** Por lo tanto, algunos países han decidido dedicar sus ingresos por gravámenes de regalías al desarrollo de artistas y apoyo a empresas de los SCC. Por ejemplo, Italia apartó el 10% de los ingresos del canon por copia privada para apoyar a artistas e intérpretes.<sup>64</sup>

## Respuestas del sector privado, sin fines de lucro y filantrópico

**El sector privado, las organizaciones sin fines de lucro y filantrópicas también participan en el proceso de recuperación de los SCC.** Estos actores comúnmente ofrecen liquidez al financiar empresas y proveer becas a artistas y trabajadores culturales. Estas medidas son usualmente dirigidas específicamente a los SCC. Por lo tanto, es importante el proveer un repaso de estas medidas para entender el contexto completo de apoyo al sector y enfocar acciones futuras para atender las brechas. El apoyo de estos actores es fundamental para los SCC pues son flexibles y conocen bien las necesidades del sector y pueden beneficiar a trabajadores que de otra manera quedarían excluidos de las acciones gubernamentales. El rango de actores, además del sector público, incluye organizaciones de gestión colectiva, empresas dentro y fuera de los SCC y organizaciones sin fines de lucro y filantrópicas.

### Organizaciones de gestión colectiva

**Las organizaciones que gestionan las licencias y protección de derechos de autor están al frente de la respuesta de los SCC a la pandemia de COVID-19.** Las organizaciones de gestión colectiva (OGC) incluyen organizaciones que representan a los propietarios de derechos de todos los campos creativos y culturales, como músicos, compositores, fotógrafos, artistas visuales, presentadores, escritores y editoriales. El grado de supervisión gubernamental y regulación varía entre país y país, por lo tanto, las OGC deberían ser analizadas como una categoría por su cuenta. (Recuadro 12). Como una de sus tareas es recolectar y distribuir la remuneración a dueños de derechos de autor, estas medidas han incluido principalmente una redistribución de las ganancias hacia fondos que proveen apoyo financiero directo a sus clientes. Proveer flexibilidad en lo que refiere a distribución y recolección de deudas también es una medida común. Por supuesto estas respuestas pueden beneficiar solo un segmento de la comunidad creativa, pues solo afectan aquellos creadores cuyo trabajo está protegido por derechos de autor. Por lo tanto, trabajadores que no estén involucrados directamente con la creación artística pero que son necesarios para los sectores culturales y creativos, son excluidos de estas medidas.

<sup>63</sup> Prime Minister of Japan and His Cabinet (2020) *Government Responses on the Coronavirus Disease 2019*. <http://japan.kantei.go.jp/ongoingtopics/00013.html> (consultado el 17 de junio de 2020).

<sup>64</sup> Governo Italiano (2020) *#CuraItalia, misure a sostegno di famiglie, lavoratori e imprese*.



### Medidas de financiamiento

**La medida más común adoptada por organizaciones de gestión colectiva es el establecimiento de fondos de emergencia para proveer liquidez a corto plazo para artistas.** Estas respuestas suelen beneficiar a clientes y miembros de las OGC. El tamaño de las becas individuales puede variar. Los ingresos de copias privadas son usualmente los medios principales de financiamiento de estas acciones. Mientras que algunos fondos no son específicos a ciertos sectores, otros apuntan a trabajadores creativos en campos culturales en particular.

**Otras medidas de financiamiento toman la forma de reembolsos y compensaciones por los ingresos perdidos debido a la cancelación de eventos durante el confinamiento causado por la pandemia.** Por ejemplo, las OGC (AKM y Austro<sup>65</sup>) en Austria, (Phonographic Performance Limited<sup>66</sup>) en el Reino Unido, y (SENA<sup>67</sup>) en los Países Bajos han entregado reembolsos a sus clientes.

### Abordar los problemas de liquidez a corto plazo

**Diversas OGC han introducido cambios a prácticas administrativas y procedimientos para incrementar la liquidez a corto plazo de sus miembros.** Una práctica común para estas organizaciones es el pago adelantado de las regalías cobradas. Otras también ofrecen recursos basados en futuras regalías. En Australia, la Phonographic Performance Company (PPCA)<sup>68</sup> calculó pagos adelantados para los artistas australianos registrados con bases en el promedio de las ganancias previas de la PPCA. Además, la Australia Performing Right Association/Australian Mechanical Copyright Owners Society (APRA AMCOS) también ha realizado pagos de regalías de noviembre a mayo 2020.<sup>69</sup>

**Gramex y TEOSTO<sup>70</sup> en Finlandia y SENA en los Países Bajos han aplazado pagos y cobro de deudas.** Gramex y TEOSTO también han otorgado otros tipos de alivio y flexibilidad. Por ejemplo, la primera fue suspender contratos con empresas en dificultades para evitar la terminación de los mismos, mientras la segunda ha mostrado que no requiere de nuevas licencias para transmisión en línea pues ya son cubiertos por otras existentes. Estas medidas reflejan los esfuerzos de las OGC para adaptarse a las dificultades que las industrias creativa y cultural están enfrentando, así como los nuevos medios mediante los cuales las interpretaciones artísticas se muestran y consumen.

<sup>65</sup> AKM (Autoren, Komponisten und Musikverleger), y austro mechana son Organizaciones de Gestión Colectiva. AKM administra los derechos de ejecución, radiodifusión y puesta a disposición, mientras que austro mechana administra los derechos de reproducción y distribución de obras musicales de compositores, autores y editores de música en Austria.

<sup>66</sup> PPL (Phonographic Performance Limited) es una empresa británica que concede licencias de música grabada cuando se reproduce en público o se emite por televisión o radio en el Reino Unido. También recauda regalías para los intérpretes.

<sup>67</sup> Sena es una OCM neerlandesa sin fines de lucro que gestiona los derechos de artistas y productores.

<sup>68</sup> PPCA es una organización nacional, no gubernamental y sin fines de lucro que representa los intereses de las compañías discográficas y los artistas discográficos australianos.

<sup>69</sup> APRA AMCOS, News 2020, March, Live Performance Report Royalties to be Paid Early. <https://apraamcos.com.au/news/2020/march/live-performance-report-royalties-to-be-paid-early/> (consultado el 29 de julio).

<sup>70</sup> Gramex es una sociedad finlandesa de derechos de autor para artistas intérpretes y productores de fonogramas. Teosto (Composers' Copyright Society) es una organización sin fines de lucro que administra y protege los derechos de los compositores y editores de música en Finlandia.



## Apoyar la producción cultural

Algunas OGC ofrecen medidas para para apoyar la producción cultural durante el confinamiento, aunque estas medidas no son frecuentes. Estas medidas complementan adecuadamente el apoyo al ingreso para fomentar una rápida recuperación tras la crisis así como construir capacidades dentro del sector.

### Recuadro 12: Medidas de apoyo a los SCC por las organizaciones de gestión colectiva (OGC)

#### Medidas de financiamiento

- En **Francia**, varias medidas han sido puestas en marcha:
  - Adami, una organización de servicios de presentaciones que atiende la gestión de derechos, financiamiento de proyectos, defensoría y orientación profesional ha establecido un fondo de EUR 11.3 millones para artistas y organizaciones culturales.
  - La sociedad francesa de guionistas y compositores (SACD) ha establecido un fondo de EUR 500 000 dirigido a autores sin un ingreso fijo que han sido afectados por cancelaciones durante el confinamiento. En cooperación con el Instituto Francés de Cine, también han lanzado un fondo específicamente para autores en los sectores audiovisuales, web, animación y de presentaciones.
  - SACEM, the French Society of Authors, Composers, and Music Publishers, will provide its focus group grants up to EUR 1 500, EUR 3 000, or EUR 5 000 by drawing upon a EUR 6 million fund.
- En **Alemania**, GEMA, la organización alemana para derechos de interpretación ha instaurado un fondo de emergencia de EUR 40 millones para escritores y compositores musicales.
- En **Italia**, SIAE instauró un fondo de emergencia de EUR 60 millones para escritores y compositores musicales.
- En **Polonia**, ZaiKS ha establecido un fondo de préstamos de PLN 9 500 (alrededor de EUR 2 100) por persona.

#### Atender los problemas de liquidez a corto plazo

- En los **Países Bajos**, la sociedad de recaudación Buma/Stemra ha adelantado pagos de ingresos por derechos de autor de productos de TV y radio. Gracias a esta medida, alrededor de EUR 38 millones fueron pagados anticipadamente en junio de 2020 en vez de septiembre de 2020.
- LaIPA en **Letonia** ha provisto a sus miembros de un adelanto del 30% de regalías cobradas en 2019. Además, han incrementado flexibilidad al negociar con el gobierno de Letonia un cambio a los criterios para entregar beneficios del confinamiento para que también incluya estos pagos de regalías.
- En **Canadá**, SOCAN ha creado un fondo de emergencia de CAD 2 millones para asignarse con base en el historial de ingresos y necesidades de sus miembros.



### Apoyar la producción cultural

- El Consejo de Artes Pro-Helvetia de **Suiza** ha lanzado una convocatoria para proyectos de formatos innovadores que permitan la producción artística y su entrega durante el periodo de restricciones de eventos públicos. Su objetivo es estimular con becas de hasta CHF 50 000 la creación o intensificación de las colaboraciones o conexiones entre trabajadores de los SCC e instituciones con audiencias.

Notas: **GEMA** - Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (Sociedad de Derechos de Interpretación Musical y Reproducción Mecánica) es una organización de gestión colectiva autorizada por el gobierno para representar y administrar los derechos de autor por el uso de obras musicales. **SIAE** - Società Italiana degli Autori ed Editori (Sociedad Italiana de Autores y Editores) es la agencia italiana de recaudación de derechos de autor; **ZaiKS** - Związek Autorów i Kompozytorów Sceniczych (Sociedad Polaca de Autores y Compositores) es una organización polaca que representa a artistas, compositores y escritores y defiende sus intereses creativos y derechos de autor; **LaIPA** - La Asociación de Productores y Artistas Intérpretes o Ejecutantes de Letonia es una sociedad de gestión colectiva para artistas intérpretes o ejecutantes y productores fonográficos.; **SOCAN** - La Sociedad de Compositores, Autores y Editores de Música de Canadá representa y administra los derechos de interpretación de compositores y editores musicales en Canadá. Fuentes: Adami (2020) Covid-19: Mesures exceptionnelles de l'Adami: 11.3 millions d'euros supplémentaires consacrés aux artistes. [www.adami.fr/wp-content/uploads/2020/04/CP-Adami-15-Avril-20-Covid-19-Mesures-exceptionnelles-11-3-millions-euros-supplementaires-consacres-aux-artistes.pdf](http://www.adami.fr/wp-content/uploads/2020/04/CP-Adami-15-Avril-20-Covid-19-Mesures-exceptionnelles-11-3-millions-euros-supplementaires-consacres-aux-artistes.pdf) (consultado el 23 de junio de 2020); KEA European Affairs (2020) Support Measures Map <https://keanet.eu/research/c19m/> (consultado el 24 de junio de 2020); IFPI (2020) Global Music Industry COVID-19 Response Tracker <https://musicresponsecovid-19.ifpi.org> (consultado el 23 de junio de 2020).

### *Respuestas de los SCC y de otros sectores privados*

**Las empresas privadas en los sectores culturales y creativos han estado apoyando directamente a los trabajadores y a las organizaciones del ramo.** Generalmente, las medidas privadas se enfocan en proveer liquidez a corto plazo y financiamiento a artistas y trabajadores culturales a través de becas y subsidios, préstamos y apoyo al ingreso. También se pueden encontrar medidas que otorgan flexibilidad en la gestión administrativa y económica. La principal diferencia con las medidas gubernamentales es el enfoque exclusivo en trabajadores de los SCC con el objetivo de atender las formas diversas y atípicas de empleo y modelos de negocio en el sector. Algunas de estas iniciativas son de empresas en el sector (como Netflix y Spotify), así como otras empresas (bancos) interesados en apoyar al sector (Recuadro 13).

**Las respuestas de financiamiento buscan dar liquidez a artistas y trabajadores culturales a través de fondos y becas.** El establecimiento de, o donación a, fondos que proveen apoyo de emergencia para artistas de empresas privadas es el tipo más común de medida. Además, algunas empresas movilizan a sus clientes y audiencias al adoptar estrategias innovadoras para recaudar fondos para apoyar a los trabajadores de los SCC. Algunas empresas han puesto a la venta mercancía y productos artísticos, como grabaciones de obras musicales y canciones, para generar estos apoyos. Eventos y servicios digitales también fueron utilizados para recaudar apoyo. Muchas de estas iniciativas, como el apoyo al ingreso para los propios empleados de las empresas de los SCC, no solo atienden el financiamiento para artistas sino también para los trabajadores auxiliares de la industria.

**Además, algunas empresas están siendo flexibles en términos de obligaciones fiscales (por ejemplo, pago adelantado de becas, renunciar a su parte de los ingresos) e invirtiendo en el desarrollo de habilidades.** Están haciendo esto a través de sesiones de entrenamiento con artistas y trabajadores creativos, a la vez que invierten en la investigación y desarrollo de empresas culturales y creativas.



## Recuadro 13: Medidas de apoyo de las empresas privadas de los SCC

### Medidas de financiamiento

- **Netflix** creó un fondo de alivio por COVID-19 de USD 100 millones para trabajadores de la industria del cine y TV. La empresa dedicó el fondo especialmente a aquellos que son pagados por proyecto o pagados por hora. Más aún, se comprometía con proveer al elenco y personal de sus producciones con dos semanas de paga durante el confinamiento.
- **La compañía Live Nation Entertainment** enfocó su financiamiento a trabajadores que, como personales de giras y locales, no ganan un sueldo regular, sino que dependen en eventos culturales. Live Nation distribuyó becas con un valor de USD 10 millones a través de fondo Crew Nation, al asignar inicialmente USD 5 millones y luego igualando cada dólar donado, reuniendo otros USD 5 millones.
- **Spotify** recaudó donaciones con obsequios equivalentes hasta alcanzar su compromiso de USD 10 millones.
- **Sony/ATV** donó USD 500 000 a la Asociación Internacional de Compositores de Nashville (NSAI) y Compositores de Norte America (SONA) para apoyar a los compositores.
- **Bandcamp** renunció a su parte de los ingresos de mercancía a favor de artistas y sellos musicales el 20 de marzo de 2020 y subsecuentemente en el primer viernes del mes de mayo, junio y julio de 2020. El 20 de marzo, un monto de USD 4.3 millones de mercancía fueron comprados –1.5 veces la cantidad normal–.
- La compañía de gestión y mercancía de **Universal Music Group**, Bravado, vendió mascarillas con artistas de UMG a través de la iniciativa “We’ve Got You Covered”. Las ganancias de las ventas serán donadas a caridades musicales.
- Amazon Music, Facebook, Pandora, Sirius XM, Sony, Spotify, Tidal, TikTok, el Universal Music Group, y YouTube son algunas de las grandes corporaciones de los SCC que donaron al fondo de Alivio COVID-19 **Recording Academy’s MusiCares Foundation**.
- El **Soho Theatre** de Londres en conjunto con **Amazon Prime Video** recaudaron fondos para organizaciones benéficas con sede en el Reino Unido que combaten la pandemia de COVID-19 y para apoyar a los independientes que trabajan en la industria teatral del Reino Unido, a través de los ingresos provenientes de la renta de la producción de teatro filmada de Fleabag.
- **Beatstream** lanzó una aplicación de transmisión en vivo de música que permite la venta de escuchas únicas de eventos en vivo a través de plataformas de boletos regulares.
- No son solo las empresas culturales y creativas las que están participando en los esfuerzos de financiamiento para trabajadores de los SCC. El grupo bancario francés **Société Générale** creó un fondo de emergencia para apoyar a músicos y grupos musicales. El fondo cubre tres acciones: adelantar el pago de becas a 25 grupos y proyectos musicales que son apoyados por el grupo bancario, apoyar para continuar las actividades de grupos independientes y becas de emergencia para estudiantes en los Conservatorios Nacionales de París y Lyon. Además, en Rumania, el grupo donó EUR 70 000 y llamó a la creación de una red solidaria con otros patrocinadores privados y fundaciones para apoyar al sector cultural independiente.

### Apoyando la distribución

- **SoundCloud** otorgó un descuento del 50% en suscripciones a SoundCloud Pro Unlimited para permitir a artistas distribuir su música con más efectividad.



### Desarrollo de capacidades y apoyo a la producción cultural

- El incubador de tecnología musical del **Abbey Road Studio**, Abbey Road Red, ha lanzado sesiones de mentoría en línea para ofrecer orientación a las nuevas empresas de tecnología musical.
- De forma similar, **SoundCloud** publica en línea una “Guía para Mantener la Música en Marcha” que presenta recursos para apoyar la carrera.
- El **Universal Music Group** ha establecido una plataforma que conecta artistas con fans para compensar las giras y presentaciones canceladas.
- **Rbhu**, es una empresa de ingeniería especializada en trabajos artísticos monumentales y diseño de estructuras, ofrece hasta USD 30 000 en servicios de ingeniería para artistas a través de su Programa de Alivio a Artistas por COVID-19. Esta política única permite a empresas de los SCC desarrollar su capacidad a largo plazo.

Fuente: KEA European Affairs (2020) Worldwide Policy Response to COVID-19 in support of the CCS. <https://keanet.eu/worldwide-policy-response-to-covid-19-in-support-for-the-ccs/> (consultado el 11 de junio de 2020); Live Nation Entertainment (2020) Crew Nation: Global Relief Fund for Live Venues Crews. [www.livenationentertainment.com/crewnation/](http://www.livenationentertainment.com/crewnation/) (consultado el 23 de junio de 2020); KEA European Affairs (2020) Worldwide Policy Response to COVID-19 in support of the CCS. <https://keanet.eu/worldwide-policy-response-to-covid-19-in-support-for-the-ccs/> (consultado el 11 de junio de 2020); IFPI (2020) Global Music Industry COVID-19 Response Tracker <https://musicresponsecovid-19.ifpi.org> (consultado el 23 de junio de 2020); Bandcamp (2020) This Friday, Support Artists Impacted by the COVID-19 Pandemic. <https://daily.bandcamp.com/features/bandcamp-covid-19-fundraiser> (consultado el 29 de junio de 2020); Recording Academy MusiCares (2020), [www.grammy.com/musicares](http://www.grammy.com/musicares) (consultado el 22 de junio de 2020); Soho Theatre on Demand (2020) If You're here for Fleabag, you're in the right place <https://ondemand.sohotheatre.com> (consultado el 23 de junio de 2020); Société Générale soutient la musique classique face au COVID-19, <https://www.carenews.com/fr/news/societe-generale-soutient-la-musique-classique-face-au-covid-19> (consultado el 15 de julio de 2020); Californians for the Arts, Covid-19 Artist Relief Program — RBHU, <https://www.californiansforthearts.org/covid19/2020/5/27/covid-19-artist-relief-program-rbhu> (consultado el 20 de julio de 2020).

### *Asociaciones filantrópicas, otras organizaciones sin fines de lucro y donaciones individuales*

La mayoría de las medidas tomadas por las fundaciones y otras organizaciones sin fines de lucro se enfocan en fondos de apoyo de emergencia para los trabajadores de los sectores culturales y creativos. También han provisto de inversión a producciones culturales. Dado que las fundaciones y las organizaciones sin fines de lucro alrededor del mundo han otorgado apoyos, y lo siguen haciendo, a trabajadores de todos los sectores e industrias culturales, el Recuadro 14 presenta solo una pequeña muestra del amplio rango de intervenciones que estas organizaciones están realizando.

## Recuadro 14: Medidas de apoyo a los SCC por fundaciones filantrópicas y organizaciones sin fines de lucro

### La filantropía toma un enfoque más estratégico

- **Bloomberg Philanthropies** reunió un amplio grupo de organizaciones filantrópicas para juntar un fondo de USD 95 millones y colabora con la Ciudad de Nueva York para atender las necesidades de inversión más estratégicas y llenar los vacíos.



## Funding measures Medidas de financiamiento

- El programa **Adolph and Esther Gottlieb Emergency Grant Programme** apoya a pintores, impresores y escultores de todo el mundo con becas de hasta USD 15 000.
- El fondo **Craft Futures Fund** apoya la artesanía en los Estados Unidos con becas de USD 5 000.
- El fondo **J. Paul Getty Trust** creó un fondo de USD 10 millones para apoyar museos sin fines de lucro y organizaciones de artes visuales en el condado de Los Ángeles.
- **SuisseCulture Social** ha establecido un fondo de CHF 280 millones para artes y cultura destinado a pagar los costos de vida de los artistas durante el brote del virus.
- La **Fundación Kone** en Finlandia organizará, durante el otoño de 2020, una ronda adicional de financiamiento para proyectos y artistas que ya han recibido ayuda por la fundación, pero que han visto su trabajo detenido por la pandemia de COVID-19. El formato de solicitud debe explicar como el trabajo o las finanzas de la persona o proyecto se han afectado por el COVID-19.
- Algunas iniciativas de financiamiento fueron comenzadas por **diferentes empresas con y sin fines de lucro** y se suman las donaciones de otros. **Artist Relief** es organizado por la Academia de Poetas Americanos, Artadia, Creative Capital, la Fundación por las Artes Contemporáneas, la Fundación MAP, la Fundación Nacional de Artes Jóvenes, la Fundación Ford, la Fundación Andy Warhol por las Artes Visuales, y muchas más. La iniciativa busca distribuir becas de USD 5 000 a artistas en dificultades por el COVID-19.
- **Los donadores también son personas:** el Fondo de Repuesta al Impacto del COVID-19 de Nueva York fue creado por la comunidad de Nueva York para entregar becas y préstamos a organizaciones sin fines de lucro en Nueva York. Las contribuciones individuales de los ciudadanos fueron fundamentales para distribuir alrededor de USD 70 millones en ayuda.

## Apoyar la producción cultural

**I Lost My Gig** es una plataforma en línea para recolectar información sobre ingresos perdidos por artistas o proveerlos de apoyo financiero. Al cuantificar las pérdidas sufridas en las industrias culturales y creativas, se puede ofrecer una imagen clara del estado de la industria en las ciudades para orientar mejor la asistencia. Al cuantificar pérdidas y sus causas, se muestra la naturaleza diversa y atípica del empleo en los SCC. También permite orientar mejor las donaciones a aquellos específicamente en necesidad. Fue diseñado por los residentes de Austin, Texas que habían perdido ingresos debido a la cancelación del festival SXSW, pero la iniciativa se ha expandido a varias ciudades a nivel global.

- La **Fundación Amplificador** buscaba emplear trabajadores creativos a través de la Convocatoria Global Abierta por el Arte que ofrece USD 1 000 por una pieza a 60 artistas. Los trabajos serán distribuidos en línea y físicamente para permitir a los artistas ampliar su plataforma y audiencias.

Fuente: OECD webinar Coronavirus (COVID-19) and Cultural and Creative Sectors: impact, policy responses and opportunities to rebound after the crisis held on 17 April, 2020, <https://youtu.be/nlmafdlZ7Tc>; Adolph and Esther Gottlieb Foundation (2020). The Adolph and Esther Gottlieb Emergency Grant [www.gottliebfoundation.org/emergency-grant](http://www.gottliebfoundation.org/emergency-grant) (consultado el 23 de junio de 2020); Center for Craft (2020). Craft Futures Fund. [www.centerforcraft.org/grants-and-fellowships/craft-futures-fund](http://www.centerforcraft.org/grants-and-fellowships/craft-futures-fund) (consultado el 23 de junio de 2020); The Getty Foundation (2020) LA Artists COVID-19 Relief Fund [www.getty.edu/foundation/initiatives/current/la\\_covid\\_fund.html](http://www.getty.edu/foundation/initiatives/current/la_covid_fund.html) (consultado el 23 de junio de 2020); International Federation of Arts Councils and Culture Agencies (2020b). ACORNS 398: Arts and culture sectors worldwide respond in times of crisis. <https://ifacca.org/en/news/2020/04/17/acorns-398-arts-and-culture-sectors-worldwide-resp/> (consultado el 22 de junio de 2020); Kone Foundation (2020). For Residency Applicants. <https://koneensaatio.fi/en/saari-residence/residency-applicants/> (consultado el 24 de junio de 2020); Artist Relief (2020). Website. [www.artistrelief.org](http://www.artistrelief.org) (consultado el 22 de junio de 2020); The New York Community Trust (2020). About the NYC COVID-19 Response & Impact Fund. [www.nycommunitytrust.org/covid19/](http://www.nycommunitytrust.org/covid19/) (consultado el 29 de junio de 2020); I Lost My Gig (2020) Website. [www.ilostmygig.com](http://www.ilostmygig.com) (consultado el 16 de junio de 2020); Amplifier (2020). Global Open Call for Art. <https://community.amplifier.org/campaign/global-open-call-for-art/> (consultado el 24 de junio de 2020).



## Aprovechar el potencial de la cultura en la recuperación: abordar los desafíos y maximizar las oportunidades

En adelante, las ciudades y regiones podrían considerar los sectores culturales y creativos, así como la participación cultural, como un impulsor del impacto económico y social por derecho propio y en toda la economía. El COVID-19 está causando que muchas comunidades, sean áreas metropolitanas o regiones rurales, reconsideren sus modelos de crecimiento para ser más inclusivos y sustentables,<sup>71</sup> y la cultura puede desempeñar un papel incluso más grande en estas nuevas visiones locales. Para que su potencial sea explotado, es importante atender varios retos, incluyendo la viabilidad de muchas empresas de los SCC y trabajadores para sobrevivir a la crisis y sus impactos, y aprovechar las oportunidades que han emergido. Expandir la base de evidencia cuantitativa, así como los aprendizajes documentados de la experimentación e innovación ayudarán a lograr estos beneficios adicionales.

### Atender las fallas en políticas de apoyo a los autoempleados para mejorar el acceso de trabajadores de los SCC

Muchos países han aplicado medidas para apoyar el autoempleo durante la crisis relacionada al COVID-19. Estos esquemas, sin embargo, suelen ser complejos con criterios de elegibilidad que excluyen algunos trabajadores de los SCC. Los esquemas no suelen cubrir a los recientemente autoempleados (por ejemplo, se necesita ya estar en el sistema para obtener derecho a ser elegido en el programa). Además, los esquemas de autoempleo no están bien adaptados para nuevas prácticas de empleo, trabajo de portafolios y las formas híbridas para mantener varios trabajos con varias cualificaciones de estado de empleo, lo que es más común en profesionales de los SCC, pero también cada vez más común en otros sectores. Los esquemas suelen no proveer reemplazo del ingreso completo para aquellos profesionales que son empleados de sus propias empresas incorporadas, el cual es el caso para muchos profesionales creativos. En algunos casos, estos profesionales tampoco declaran sus ganancias a través del impuesto sobre la renta sino a través de dividendos.

La OCDE ha subrayado que, en términos más generales, esta crisis ha puesto de manifiesto la necesidad de permitir que los trabajadores independientes acumulen derechos a los tipos de ayuda por desempleo disponibles para los empleados dependientes. En el pasado, varios países han logrado establecer políticas bien diseñadas que se adaptan a sus circunstancias.<sup>72</sup>

En el futuro, lo siguiente puede ser considerado para adaptar mejor los esquemas de apoyo al autoempleo a las necesidades de los SCC:

- Consultar con los autoempleados y las organizaciones empleadoras del sector para mejorar la eficacia de las medidas.
- Asegurar que los esquemas de autoempleo puedan atender varios tipos de trabajadores autoempleados, incluyendo independientes y formas híbridas de empleo.
- Introducir medidas para la recuperación para ayudar a los autoempleados a adaptarse a los cambios estructurales (por ejemplo, cambios en los hábitos del consumidor) y aprovechar nuevas oportunidades. Esto probablemente involucrará una combinación de apoyo financiero y no financiero para promover nuevos modelos de negocio y nuevas habilidades entre los autoempleados.

<sup>71</sup> OECD (2020) [Coronavirus \(COVID-19\) From Pandemic to Recovery: Local Economic and Employment Responses](#).

<sup>72</sup> OECD (2020), *OECD Employment Outlook 2020: Worker Security and the COVID-19 Crisis*, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/19991266>; OECD (2019), *OECD Employment Outlook 2019: The Future of Work*, OECD Publishing, Paris, <https://dx.doi.org/10.1787/9ee00155-en>.



## ***Adaptar las medidas de apoyo a la innovación a las necesidades de los SCC***

**Los SCC pueden desempeñar un papel muy importante en la innovación de la economía.** El sector produce nuevos productos y servicios y es también un proveedor de ideas y nuevos enfoques para que otras empresas. En particular, algo de este potencial de innovación está asociado con sectores que están menos expuestos a presiones del mercado y debido a esto pueden interactuar con formas de experimentación más radicales, como artes visuales o escénicas. Otra justificación para el apoyo público a estos sectores es su potencial para contribuir a la innovación tanto para otras partes de los SCC (como el cine, videojuegos, moda, publicidad o diseño) como para otros sectores.

**Sin embargo, los SCC típicamente tienen dificultades para ser reconocidos como un sector innovador y al acceder a medidas públicas de apoyo a la innovación, notablemente en I+D.** Esto es debido a que los programas públicos suelen ser diseñados para formas más tecnológicas de innovación. Mientras que muchas innovaciones en los SCC incluyen tecnología –particularmente a la luz de las nuevas tendencias de digitalización– hay otras formas de innovación basada en el contenido creativo que es quizás poco reconocido en programas públicos. Mucho se puede hacer en los niveles de ciudad y regionales mediante políticas regionales de innovación más amplias lo que puede reconocer mejor el valor y las características de los sectores culturales y creativos.

**La propiedad intelectual es otra área importante para apoyar a los actores de los SCC en la recuperación de la crisis y en adelante.** Intentos de relajar las restricciones de derechos de autor a través de mecanismos legales pueden perjudicar los modelos de negocios para muchos justo en el momento en que necesitan apoyo. Los poseedores de derechos pueden ayudar también. Por ejemplo, durante el periodo de confinamiento, Skribble hizo su biblioteca de materiales de lectura gratuita por un mes. Microsoft también facilitó el acceso a la plataforma de aprendizaje *Minecraft education*. Otras opciones más radicales pueden incluir la gestión del gobierno para obtener licencias a contenido cultural de los creadores en representación del público para servir tanto como un mecanismo de apoyo a los negocios creativos como apoyo para los hogares.

## ***Apoyar los ecosistemas culturales***

**El apoyo público y privado a los SCC es más eficaz cuando se tienen en cuenta las interrelaciones estratégicas entre los subsectores que se unen en un "ecosistema".** En el ecosistema de los SCC, son de especial importancia los sectores que proporcionan habilidades y contenidos para otros sectores. Por ejemplo, la música y el diseño multimedia son proveedores de contenido para prácticamente todos los demás subsectores de los SCC. Los subsectores que son impulsores de la innovación radical, como las artes visuales y escénicas, desempeñan un papel clave en el ecosistema y son particularmente frágiles debido a sus formas organizativas no industriales que dependen en gran medida de microempresas e independientes. También es importante tener en cuenta aquellas partes de los SCC que se pasan por alto fácilmente pero que tienen un importante potencial sin explotar, como las actividades artesanales que pueden beneficiarse de una hibridación sustancial con las tecnologías digitales y la inteligencia artificial, también como fuente de experimentación y nuevas ideas.

## ***Aprovechar las nuevas oportunidades entre los SCC y otros sectores***

**La relación entre los SCC y el sistema educativo probablemente se verá fortalecida por la aceleración de los procesos de digitalización en ambas esferas.** Esta relación fortalecida probablemente generará conocimiento importante y transferencias de tecnología entre las dos esferas y puede que sea particularmente beneficiosa para inversiones enfocadas en tecnología, desarrollo de habilidades, nuevos productos y servicios donde los componentes culturales y educativos se refuerzan el uno al otro (por ejemplo, en el campo del aprendizaje continuo). El confinamiento ha potenciado el desarrollo de nuevas plataformas educativas digitales y una aceleración en la innovación Ed-Tech, y esto



probablemente será un cambio permanente que podría revolucionar el sector educativo en un periodo relativamente corto. Las complementariedades estratégicas entre los SCC y el sector educativo no solo serán esenciales para el desarrollo de nuevas formas de “edutenimiento” (por ejemplo, en el campo de juegos educativos serios), sino también para desarrollar nuevos conceptos de plataformas y formatos que integren varios elementos (posiblemente ludificados) de aprendizaje interactivo, cambios de grupos y coautoría de contenido, selección digital avanzada de contenido cultural y educativo, y más. La industria “de juegos serios” puede, en consecuencia, convertirse en un colaborador para el gobierno, escuelas, compañías de tecnología, entre otros (ya lo es a pequeña escala).

**Otras dimensiones del intercambio de conocimiento son aquellas entre los SCC y las universidades.** Estos intercambios con instituciones de educación superior no solo conciernen la enseñanza en habilidades creativas y emprendimiento, sino también a la investigación. Existen varias nuevas áreas prometedoras como las artes/cultura y salud, o artes/cultura y cohesión social. Técnicas basadas en arte y metodologías (como modelos experimentales de interacción humano-IA en sectores como los automóviles autónomos,<sup>73</sup> <https://ars.electronica.art/futurelab/en/project/kommunikation-mit-roboerautos/> o la exploración del papel de los drones en redefinir las nociones sobre el espacio privado/público, vigilancia y seguridad<sup>74</sup>) podría abrir nuevos programas de investigación con importantes impactos económicos y sociales.

**La relación entre las artes y cultura con la salud también está abriendo nuevas perspectivas en el sector del “bienestar cultural”.** Este sector ha sido reconocido por la Organización Mundial de la Salud en una reciente revisión a este campo emergente de investigación y experimentación de políticas. Trae una oportunidad de diseñar políticas innovadoras en campos de salud pública como el envejecimiento activo, salud mejorada (como se define en la Nueva Agenda Europea por la Cultura de la UE), combatir el aislamiento social, prevención de la salud mediante hábitos saludables y otras experimentaciones en progreso en un número de campos clínicos. Este nuevo campo también necesitaría un nuevo entrenamiento profesional para combinar habilidades culturales con aquellas de enfermería, medicina o servicio social.

**Los avances en la infraestructura y herramientas de digitalización también traerán nuevas innovaciones que facilitarán un rol más grande para la cultura en empresas e interacciones sociales en lo general.** Como lo hecho notar la OCDE, durante los últimos años, la aparición de nuevas tecnologías digitales ha permitido la producción masiva de contenido y su difusión instantánea a través de plataformas abiertas (por ejemplo, Wikipedia), nuevos distribuidores de medios (por ejemplo, Netflix), redes sociales y comunidades de contenido (por ejemplo, Youtube).<sup>75</sup> Esto ha transformado las maneras en que los bienes y servicios culturales son producidos y consumidos, así como las formas de participación cultural. La separación entre productores y audiencia se reemplaza gradualmente por una continuidad difusa de participación activa/pasiva. En este contexto, las instituciones culturales (por ejemplo, museos) evolucionan de satisfacer una audiencia pasiva a convertirse en plataformas participativas que permiten varias formas de interacción directa y coautoría. Esta tendencia se puede beneficiar mucho de las mejoras al ancho de banda.

**Estas nuevas tecnologías y tendencias pueden llevar a un consumo de contenido cultural y creativo en un rango más amplio de aspectos de la vida diaria.** Esto incluye ambientes de trabajo y educativos, así como actividades recreativas o de salud, entre otras. Un escenario probable en un mundo 5G+ es la “culturización” de la economía y la sociedad con el uso generalizado de contenido por parte de “prosumidores” que producen y consumen contenido cultural y creativo. Todas las empresas,

<sup>73</sup> <https://ars.electronica.art/futurelab/en/project/kommunikation-mit-roboerautos/>.

<sup>74</sup> <https://ars.electronica.art/futurelab/en/project/drone-lab/>.

<sup>75</sup> OECD-ICOM (2019), *Culture and Local Development: Maximising the Impact, A Guide for Local Governments, Communities and Museums*, <https://doi.org/10.1787/9a855be5-en>.



administraciones públicas y organizaciones sin fines de lucro pueden aprovechar estas tendencias en nuevas maneras de interactuar con ciudadanos, consumidores y audiencias.<sup>76</sup>

**Además, los SCC son el campo predilecto para el desarrollo y experimentación de tecnologías emergentes como la realidad aumentada y enriquecida, el Internet de las Cosas e inteligencia artificial.** Estas tecnologías incrementarán dramáticamente la posibilidad de la “presencialidad a la distancia” en entornos inmersivos y construirá experiencias híbridas donde humanos y agentes artificiales interactúan y crean de manera conjunta nuevo contenido. La consecuencia probable será una ampliación extensa del alcance de los SCC con el desarrollo de nuevos subsectores e industrias dependientes en nuevas formas de medios. El potencial de mercado de estos desarrollos probablemente será relevante y habrá claras ventajas para las empresas líderes de innovación en el campo. Sin embargo, explotar por completo estas oportunidades requiere no solo inversiones masivas en infraestructura digital, sino también atender la falta de habilidades digitales en el sector, tanto a niveles de empresa como individuales. Asimismo, una estrategia de apoyo para la digitalización avanzada de las micro, pequeñas y medianas empresas.

### ***Turismo cultural y creativo sostenible***

**Muchos lugares afectados particularmente por la crisis incluyen aquellos con turismo a gran escala basado en cultura.** Hay una oportunidad para nuevos modelos de turismo cultural sustentable. Diferentes ciudades y regiones pueden actuar al cambiar por modelos de negocio que se enfoquen en estadías más largas y repetidas en vez de altos volúmenes de visitas cortas, incluyendo el turismo creativo. También pueden limitar la expansión de turismo a gran escala en lugares donde los activos culturales están bajo presión (por ejemplo, a través de la limitación de licencias comerciales en áreas urbanas críticas para ventas minoristas que sirven mayormente a turistas, a favor de ventas minoristas que sirvan a los residentes).<sup>77</sup>

**El turismo creativo difiere de modelos tradicionales de turismo cultural, principalmente al promover actividades y experiencias de más alto valor añadido.** Los sectores creativos como diseño, moda, videojuegos, artesanía fina, cine y animación y la industria del sabor pueden incrementar considerablemente el atractivo de los destinos y la interacción con visitantes. Hay un cambio en dirección a redes de valor y un enfoque de creación en coautoría de experiencias turísticas con los consumidores. Hay evidencia de que estos nuevos modelos de turismo creativo pueden entregar un valor añadido considerable, incrementar la demanda turística y diversificar la oferta turística.<sup>78</sup>

**La crisis de la pandemia también cambiará el sector turístico, con una caída esperada de 60 a 80% de turistas internacionales en 2020.** Se espera que el turismo doméstico impulse la recuperación, aunque en muchos destinos no compensará la caída del turismo internacional y aquí también las tecnologías digitales pueden jugar un papel en liderar la transformación.<sup>79</sup> Por ejemplo, el despliegue completo de técnicas de realidad aumentada con mayores anchos de banda podría permitir a usuarios

<sup>76</sup> Véase, por ejemplo, Alves, H.; Fernandes, C.; Raposo, M.; “Value co-creation: Concept and contexts of application and study”, *Journal of Business Research*, Volume 69, Issue 5, May 2016, Elsevier Inc. Esta investigación muestra que la lógica de la cocreación como motor de la innovación empresarial, el desarrollo de nuevos productos y servicios, y la experiencia de los consumidores de marca son particularmente prominentes junto a la cocreación como base para las relaciones de mercado.

<sup>77</sup> Véanse, por ejemplo, las reflexiones sobre el replanteamiento de Venecia “tourism monoculture”, [Venice Tourism May Never Be the Same. It Could Be Better](#). *The New York Times* (consultado el 16 de julio de 2020).

<sup>78</sup> OECD (2014), *Tourism and the Creative Economy*, OECD Publishing, <https://doi.org/10.1787/9789264207875-en>.

<sup>79</sup> Para obtener más información sobre los impactos de COVID-19 en el sector turístico, véase OECD (2020) [Tourism Policy Responses to the coronavirus \(COVID-19\)](#).



experimentar representaciones realistas, detalladas y altamente inmersivas de sitios culturales o patrimoniales. El valor de la experiencia de la visita del usuario estará menos ligado a visitar unos pocos lugares saturados y reconocidos, sino incrementará el vínculo con el descubrimiento de sitios menos conocidos y mejor repartidos en un área local. Esto puede ser complementado con experiencias en casa, previas al viaje que le permitan llegar al visitante a un sitio con cierta familiaridad previa. Estos enfoques favorecerán una forma más sustentable de turismo, gracias también a la posibilidad de descentralizar al menos parte de las visitas, como las visitas virtuales para mostrar al visitante digital no solo atracciones locales, sino también aspectos culturales y sociales del día a día del lugar.

**Esta nueva tendencia requerirá de inversiones adicionales en destinos turísticos.** Estas inversiones incluyen esfuerzos adicionales para expandir la naturaleza de las experiencias culturales, el entrenamiento digital de guías locales y proveedores de servicios, y la creación de narrativas digitales que complementen las experiencias físicas tradicionales. Las ciudades patrimoniales se convertirán, en cierto modo, en productoras multimedia para atraer visitantes físicos. Este es un mercado enorme, especialmente en continentes como Europa donde la identificación de destinos patrimoniales y cultura es particularmente fuerte. Al mismo tiempo, la cultura es un propulsor clave del turismo en países de la OCDE y un importante elemento del gasto turístico. Antes de la crisis, la cultura representaba el 2%, en promedio, del gasto turístico total.<sup>80</sup> Las inversiones en la mejora de la conectividad para alcanzar los destinos culturales e históricos pueden apoyar la competitividad de los destinos en el largo plazo.

### **Apoyar la transición verde**

**La cultura y el patrimonio pueden favorecer la difusión de comportamientos más responsables con el medio ambiente.** La importancia de la participación cultural en favorecer un mejor reciclaje de desechos se ha documentado empíricamente.<sup>81</sup> Además, las artes y la cultura pueden promover la reutilización creativa de objetos y bienes ya existentes, y puede inducir a los consumidores a cambiar la orientación de sus hábitos de consumo de bienes materiales a experiencias, favoreciendo la aparición de una economía circular.

**La expresión cultural y artística puede hacer mucho para convencer a las audiencias de la necesidad de comportamientos más responsables, en pro de lo social y lo medioambiental.** Esto lo hace al ofrecer narrativas emocionalmente impactantes y mejorando el entendimiento de la audiencia sobre las consecuencias de los grandes riesgos ambientales.<sup>82</sup> Además, la expresión cultural y artística puede promover un enfoque a la naturaleza más responsable y empático, favoreciendo la aparición de enfoques integrados naturaleza-cultura.<sup>83</sup> La potencial contribución de los SCC a los retos ambientales se ignora casi por completo y esta perspectiva abre un campo que debe desarrollarse en su totalidad.

<sup>80</sup> OECD Tourism Database, Tourism consumption dataset, [https://stats.oecd.org/Index.aspx?ThemeTreeId=10&DatasetCode=tourism\\_rec\\_exp](https://stats.oecd.org/Index.aspx?ThemeTreeId=10&DatasetCode=tourism_rec_exp)

<sup>81</sup> Véase, por ejemplo, Crociata, A.; Agovino, M.; Sacco, P., "[Recycling waste: Does culture matter?](#)" Esta investigación explora la relación entre la cultura y el reciclaje de residuos, e indica que la participación cultural es un factor determinante del comportamiento de reciclaje de los hogares dentro del metatema de la sostenibilidad. Los hallazgos pueden ser de utilidad para políticas preventivas de conductas proambientales

<sup>82</sup> Véase, por ejemplo, [Can Hollywood Movies About Climate Change Make a Difference?](#), The New York Times, Oct. 2, 2017 (consultado el 16 de julio de 2020).

<sup>83</sup> Véase, por ejemplo, [Can Virtual Nature Be Good Substitute for the Great Outdoors? The Science Says Yes](#), The Washington Post, April 28, 2020 (consultado el 16 de julio de 2020).



### ***Mejor evidencia para un mayor impacto***

**Para configurar mejores políticas, los gobiernos nacionales y subnacionales necesitan más y mejor evidencia de los impactos económicos y sociales de los sectores culturales y creativos.** A pesar de una mayor consciencia del papel de la cultura y la creatividad en el desarrollo (local), aún hay mucho por hacer para mejorar e integrar todas las áreas de política. Se necesita un mejor entendimiento de cómo exactamente la innovación cultural y regional, la creación de empleos, el emprendimiento y el bienestar interactúan y se fortalecen mutuamente. Con demasiada frecuencia, la cultura es considerada no como un activo sino un pasivo, “lo último para invertir, lo primero en recortar” en los presupuestos. Las fuerzas de trabajo para la recuperación nacional post-COVID-19, incluso en países con un amplio patrimonio cultural o prominencia internacional en subsectores creativos específicos, no han reconocido del todo el poder de la cultura para la recuperación. Datos robustos y evidencia pueden generar consciencia del valor de los sectores culturales y creativos entre los responsables de políticas, ciudadanos, proveedores de entrenamiento y educación, otras empresas en la cadena de valor e inversionistas públicos y privados.



## Anexo 1.A. Fuentes de datos para los sectores cultural y creativo

No existe una definición única de los sectores culturales y creativos. A los efectos de este análisis, la principal fuente de datos son las estadísticas estructurales de las empresas, en las que los datos sectoriales están generalmente disponibles a nivel de dos dígitos (división). Para los países europeos, las tablas de Eurostat no incluyen la sección R, por lo que se han recopilado datos a través de las oficinas nacionales de estadística y se han realizado estimaciones adicionales para complementar la fuente principal. Para más información, véase a continuación la descripción de determinadas industrias de la Clasificación Industrial Internacional Uniforme (CIIU) para medir los SCC. Además, cuando no se proporciona el empleo en el total de la economía, el empleo total procedente de las cuentas de rama de actividad se ha utilizado como denominador común para calcular los porcentajes.

Las divisiones específicas de la industria manufacturera (sección C), los servicios de información y comunicación (sección J) y el arte, el entretenimiento y la recreación (sección R) se consideran parte de los sectores cultural y creativo:

- División C18: Impresión y reproducción de soportes grabados
- División J58: Actividades editoriales
- División J59: Producción de películas, vídeo y programas de televisión, grabación de sonido y edición musical
- División J60: Actividades de programación y radiodifusión
- División R90: Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
- División R91: Bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales

### Anexo Tabla 1.A.1. Fuentes de datos y años de referencia

| País   | Año de Referencia | Fuente  | Nota/Vínculo   |
|--|-------------------|---|--|
| EU countries, NACE rev2 divisions C118,J58,J59,J60 | 2017              | Eurostat - Regional Structural Business Statistics (table sbs_r_nuts06_r2)                    |  |
| Australia  | 2019              | OECD estimates based on ABS, Employment by industry: 6291.0.55.003 - Labour Force, Australia. | Industries have been converted into two-digit ISIC rev.4 using the correspondance table published by the ABS: <a href="https://www.abs.gov.au/AUSSTATS/abs@.nsf/DetailsPage/1292.0.55.0052008?OpenDocument">https://www.abs.gov.au/AUSSTATS/abs@.nsf/DetailsPage/1292.0.55.0052008?OpenDocument</a> . The correspondance table provide one-to-one conversion from ANZSIC 2006 four-digit into wo-digit ISIC rev.4. |
| Austria  | 2017              | Statistics Austria Business Census  | <a href="https://statcube.at/statistik.at/ext/statcube/openinfopage?id=deregz_rzaz_astbesch">https://statcube.at/statistik.at/ext/statcube/openinfopage?id=deregz_rzaz_astbesch</a>  |
| Canadá   | 2018              | Statistics Canada. CANSIM database. Table 14-10-0202-01                                       | <a href="https://www150.statcan.gc.ca/t1/tbl1/en/tv.action?pid=1410020201">https://www150.statcan.gc.ca/t1/tbl1/en/tv.action?pid=1410020201</a>  |
| Colombia   | ..                | ...   | ..   |



|                 |      |   |   |
|-----------------|------|---|---|
| República Checa | 2017 | CZSO  | Divisions R90 and R91 estimated based on national employment in R90 and R91 and share of establishments by region.<br><a href="https://www.czso.cz/csu/czso/statistical-yearbook-of-the-czech-republic-2018">https://www.czso.cz/csu/czso/statistical-yearbook-of-the-czech-republic-2018</a>   |
| Estonia         | 2017 | Statistics Estonia, Labour Force Survey. Employed persons by economic activity (EMTAK 2008), table TT0200   | Divisions R90 and R91:<br><a href="http://andmebaas.stat.ee/Index.aspx?DataSetCode=TT0200">http://andmebaas.stat.ee/Index.aspx?DataSetCode=TT0200</a>   |
| Finlandia       | 2018 | Finland - Statistics Finland, Regional statistics on entrepreneurial activity. Table 11db, Establishments of enterprises by industry and region.                                  | Divisions R90 and R91:<br><a href="http://pxnet2.stat.fi/PXWeb/pxweb/en/StatFin/StatFin_yri_alyr/statfin_alyr_pxt_11db.px/">http://pxnet2.stat.fi/PXWeb/pxweb/en/StatFin/StatFin_yri_alyr/statfin_alyr_pxt_11db.px/</a>   |
| Francia         | 2017 | INSEE, Statistiques structurelles d'entreprises. Emplois et rémunérations (données d'établissements)  | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://www.insee.fr/fr/statistiques/series/105404315?DPT_ALISSE=105301045%2B105301046%2B105301047&amp;NAF2_ALISSE=105300923&amp;qserie=cr%C3%A9ative">https://www.insee.fr/fr/statistiques/series/105404315?DPT_ALISSE=105301045%2B105301046%2B105301047&amp;NAF2_ALISSE=105300923&amp;qserie=cr%C3%A9ative</a>   |
| Alemania        | 2017 | German Federal Office of Statistics, Business register (Statistisches Unternehmensregister)   | Divisions R90 and R91 estimated at regional level based on country value for R90 and R91, and regional distribution of employment in other CCI sectors  |
| Grecia          | 2017 | Greece - Hellenic Statistical Authority. Statistical Business register.   | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://www.statistics.gr/en/statistics/-/publication/SBR01/">https://www.statistics.gr/en/statistics/-/publication/SBR01/</a>   |
| Hungría         | 2017 | Hungary - HCSO, Hungarian Central Statistical Office. SBS regional data. Table YE3031_W - Enterprises classified in national economic sections A to J, L to N, P to S.            | Divisions R90 and R91:<br><a href="http://statinfo.ksh.hu/Statinfo/haViewer.jsp">http://statinfo.ksh.hu/Statinfo/haViewer.jsp</a>   |
| Islandia        | ..   | ..  | No data for divisions R90,R91;<br><a href="https://px.hagstofa.is/pxen/pxweb/en/Atvinnuvegir/Atvinnuvegir_fyrirtaeki_fjoldi_launagreidundur/FYR01203_px/table/tableViewLayout1/?rxid=ce329007-2dd2-48e7-bee9-89037db0b5b0">https://px.hagstofa.is/pxen/pxweb/en/Atvinnuvegir/Atvinnuvegir_fyrirtaeki_fjoldi_launagreidundur/FYR01203_px/table/tableViewLayout1/?rxid=ce329007-2dd2-48e7-bee9-89037db0b5b0</a> |
| Irlanda         | 2017 | CSO. Business Demography by Activity, County, statistical indicator and Year  | Employment in divisions J58 and J59 estimated based on the share of employment by region in J and national employment in J59 and J60.<br><a href="http://www.cso.ie/en/methods/multisectoral/businessdemography">http://www.cso.ie/en/methods/multisectoral/businessdemography</a>  |
| Israel          | 2018 | CBS, 2018 Labour force survey   | Ad-hoc data collection  |
| Italia          | 2017 | Italy - Istat, Enterprises and persons employed, dataset DICA_ASIAUE1P  | Divisions R90 and R91:<br><a href="http://dati.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DICA_ASIAUE1P">http://dati.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DICA_ASIAUE1P</a>   |
| Japón           | 2016 | Japan - Statistics Bureau, 2016 Economic Census for Business Activity.  | <a href="https://www.e-stat.go.jp/en/stat-search/files?page=1&amp;toukei=00200553&amp;tstat=000001095895">https://www.e-stat.go.jp/en/stat-search/files?page=1&amp;toukei=00200553&amp;tstat=000001095895</a>   |
| Corea           | 2018 | Statistics Korea, Korean Statistical Information Service. Number of establishments, workers by province, industry.  | Data in KSIC converted in ISIC based on the conversion table:<br><a href="http://kssc.kostat.go.kr/ksscNew_web/ekssc/main/main.do">http://kssc.kostat.go.kr/ksscNew_web/ekssc/main/main.do</a>  |
| Letonia         | ..   | Total R: NPV020. Number of employees, value added and production value generated by local kind of activity units in cities under state jurisdiction, counties, towns and parishes | <a href="https://data1.csb.gov.lv/pxweb/en/uzn/uzn_terrad/NPV020.px">https://data1.csb.gov.lv/pxweb/en/uzn/uzn_terrad/NPV020.px</a>   |
| Lituania        | 2017 | Statistics Lithuania, Business Statistics. Number of local units by place of activity in non-financial enterprises.   | Divisions R90 and R91 estimated at regional level based on country value for R90 and R91, and regional distribution of employment in sectors S to R.<br><a href="https://osp.stat.gov.lt/statistiniu-rodikliu-analize/">https://osp.stat.gov.lt/statistiniu-rodikliu-analize/</a>   |
| Luxemburgo      | 2017 | Emploi salarié par secteur d'activité détaillé (2 positions) et type de contrat (non-intérimaires, intérimaires), 2017  | <a href="https://adem.public.lu/dam-assets/fr/marche-emploi-luxembourg/faits-et-chiffres/statistiques/igss/Tableaux-interactifs-stock-emploi/Salaries-sectAct2Pos.xlsx">https://adem.public.lu/dam-assets/fr/marche-emploi-luxembourg/faits-et-chiffres/statistiques/igss/Tableaux-interactifs-stock-emploi/Salaries-sectAct2Pos.xlsx</a>   |



|                |      |  |   |
|----------------|------|--|---|
| México         | 2013 | INEGI. Censos Económicos 2014  | In division R91, have been added the employment from 'Public management on heritage' which includes among other public historical sites, museum, libraries, etc. These data are only available at national level, and therefore have been allocated at regional level following the regional breakdown of private activities in R91.<br><a href="https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2014/">https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2014/</a> |
| Países Bajos   | 2017 | CBS, Branches of companies; industry, region   | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/81578NED/table?ts=1590181484118">https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/81578NED/table?ts=1590181484118</a>   |
| Noruega        | 2017 | Statistics Norway. Statbank - employment register based  | <a href="https://www.ssb.no/en/statbank/table/08536/tableViewLayout2/?loadedQueryId=10036445&amp;timeType=from&amp;timeValue=2008">https://www.ssb.no/en/statbank/table/08536/tableViewLayout2/?loadedQueryId=10036445&amp;timeType=from&amp;timeValue=2008</a>   |
| Polonia        | 2017 | Statistics Poland  | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://bdl.stat.gov.pl/BDL/dane/podgrup/teryt">https://bdl.stat.gov.pl/BDL/dane/podgrup/teryt</a>   |
| Portugal       | 2018 | Portugal - Statistics Portugal, Persons employed (No.) in Enterprises by Geographic localization.                                  | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&amp;xpgid=ine_indicadores&amp;contecto=pi&amp;indOcorrCod=0008467&amp;selTab=tab0">https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&amp;xpgid=ine_indicadores&amp;contecto=pi&amp;indOcorrCod=0008467&amp;selTab=tab0</a>   |
| Eslovenia      | 2017 | Slovenia - SURS Enterprises by activities (NACE Rev. 2) and size class by number of persons employed, Slovenia, annually.          | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://pxweb.stat.si/SiStatDb/pxweb/en/20_Ekonomsko/20_Ekonomsko_14_poslovni_subjekti_01_14188_podjetja/1418801S.px/table/tableViewLayout2/">https://pxweb.stat.si/SiStatDb/pxweb/en/20_Ekonomsko/20_Ekonomsko_14_poslovni_subjekti_01_14188_podjetja/1418801S.px/table/tableViewLayout2/</a>   |
| España         | 2017 | National Statistics Institute, Main figures according to main activity (CNAE-2009 to 1, 2, 3 and 4 digits), tabla-28366 and 28375. | Divisions R90 and R91 estimated at regional level based on country value for R90 and R91, and regional distribution of employment in other CCI sectors  |
| Suecia         | 2017 | SCB, Statistical database. Structural business statistics  | Divisions R90 and R91:<br><a href="http://www.statistikdatabasen.scb.se/pxweb/en/ssd/STAT_NV_NV0109_NV0109L/RegionalBasf07/table/tableViewLayout1/">http://www.statistikdatabasen.scb.se/pxweb/en/ssd/STAT_NV_NV0109_NV0109L/RegionalBasf07/table/tableViewLayout1/</a>   |
| Suiza          | 2017 | Switzerland - Federal Statistical Office of Switzerland (FSO). Structural business statistics (STATENT)                            | <a href="https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/actualites/quoi-de-neuf.assetdetail.9366291.html">https://www.bfs.admin.ch/bfs/fr/home/actualites/quoi-de-neuf.assetdetail.9366291.html</a>   |
| Reino Unido    | 2017 | United Kingdom - Office for National Statistics, ONS. Nomis - Business Register and Employment Survey.                             | Divisions R90 and R91:<br><a href="https://www.nomisweb.co.uk/query/construct/submit.asp?forward=yes&amp;menuopt=201&amp;subcomp=">https://www.nomisweb.co.uk/query/construct/submit.asp?forward=yes&amp;menuopt=201&amp;subcomp=</a>   |
| Estados Unidos | 2017 | US Census Bureau. SUSB Annual Data Tables by Establishment Industry and Non-employer Statistics (NES).                             | <a href="https://www.census.gov/data/datasets/2016/econ/susb/2016-susb.html">https://www.census.gov/data/datasets/2016/econ/susb/2016-susb.html</a> ,<br><a href="https://www.census.gov/data/datasets/2017/econ/nonemployer-statistics/2017-ns.html">https://www.census.gov/data/datasets/2017/econ/nonemployer-statistics/2017-ns.html</a> .  |



# Anexo 1.B. Panorama general de las respuestas de política

## Anexo Tabla 1.B.1. Panorama general de las respuestas de política

|                         | Financiación pública                           |  |                          |                                    |                           | Apoyo al empleo                        |                          |                   | Aplazamiento de pagos y flexibilización de los procedimientos administrativos |                  |                             |   | Políticas estructurales                             |                |            |                                |  |
|-------------------------|--|--|--------------------------|------------------------------------|---------------------------|--|--------------------------|-------------------|---|------------------|-----------------------------|---|---|----------------|------------|--------------------------------|--|
|                         | Becas y subsidios para los sectores culturales | Becas y subsidios para los artistas independientes | Compensación de pérdidas | Provisión de préstamos y garantías | Incentivos a la inversión | Retención de empleo / apoyo al ingreso | Beneficios por desempleo | Adelanto de ayuda | Aplazamiento de las cuotas  | Alivio de cuotas | Flexibilidad administrativa | Capacitación y empleo de los trabajadores creativos | Movilización de conocimientos y análisis de impacto | Digitalización | Innovación | Licencias de derechos de autor |  |
| <b>Australia</b>        | ✓  | ✓  | ✓                        | ✓                                  | ✓                         | ✓                                      | ✓                        |                   | ✓   |                  | ✓                           | ✓   |   |                |            |                                |  |
| Melbourne               |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Sydney                  | ✓  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| <b>Austria</b>          | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           | ✓                                      |                          | ✓                 | ✓   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Vienna                  |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| <b>Belgium</b>          |  |  |                          |                                    | ✓                         | ✓                                      | ✓                        |                   | ✓   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Bruges                  | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Brussels-Capital Region | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           |  |                          |                   | ✓   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Flanders                | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  |                           | ✓                                      |                          |                   | ✓   |                  | ✓                           |   |   |                |            |                                |  |
| Ghent                   | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Wallonia                | ✓  |  |                          | ✓                                  |                           |  |                          |                   | ✓   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| <b>Canada</b>           | ✓  |  |                          | ✓                                  |                           | ✓                                      | ✓                        | ✓                 | ✓   | ✓                |                             |   | ✓   |                |            |                                |  |
| Quebec                  | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  |                           |  | ✓                        | ✓                 | ✓   |                  |                             | ✓   |   |                |            |                                |  |
| Montreal                | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |                   | ✓   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| <b>Chile</b>            | ✓  |  |                          | ✓                                  |                           |  | ✓                        | ✓                 |   |                  |                             | ✓   |   |                |            |                                |  |
| <b>Colombia</b>         | ✓  | ✓  |                          |                                    | ✓                         | ✓                                      |                          |                   | ✓   |                  | ✓                           | ✓   |   |                |            |                                |  |
| <b>República Checa</b>  | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           | ✓                                      |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |
| Praga                   | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |                   |   |                  |                             |   |   |                |            |                                |  |

CHOQUE CULTURAL: COVID-19 Y LOS SECTORES CULTURALES Y CREATIVOS © OCDE 2020



|                           | Financiación pública                           |  |                          |                                    |                           | Apoyo al empleo                        |                          | Aplazamiento de pagos y flexibilización de los procedimientos administrativos |                            |                  |                             | Políticas estructurales                             |   |                |            |                                |
|---------------------------|--|--|--------------------------|------------------------------------|---------------------------|--|--------------------------|---|----------------------------|------------------|-----------------------------|---|---|----------------|------------|--------------------------------|
|                           | Becas y subsidios para los sectores culturales | Becas y subsidios para los artistas independientes | Compensación de pérdidas | Provisión de préstamos y garantías | Incentivos a la inversión | Retención de empleo / apoyo al ingreso | Beneficios por desempleo | Adelanto de ayuda   | Aplazamiento de las cuotas | Alivio de cuotas | Flexibilidad administrativa | Capacitación y empleo de los trabajadores creativos | Movilización de conocimientos y análisis de impacto | Digitalización | Innovación | Licencias de derechos de autor |
| <b>Dinamarca</b>          | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           | ✓                                      |                          |   | ✓                          |                  |                             | ✓   |   |                |            |                                |
| <b>Estonia</b>            | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           | ✓                                      | ✓                        |   |                            |                  | ✓                           |   |   |                |            |                                |
| <b>Unión Europea</b>      | ✓  |  |                          | ✓                                  | ✓                         |  | ✓                        |   |                            |                  |                             |   | ✓   |                |            |                                |
| <b>Finlandia</b>          | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           | ✓                                      |                          |   |                            | ✓                |                             |   |   |                |            |                                |
| Helsinki                  |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  | ✓                           |   |   |                |            |                                |
| <b>Francia</b>            | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    | ✓                         | ✓                                      | ✓                        |   | ✓                          | ✓                |                             | ✓   |   |                |            |                                |
| Grand Est                 | ✓  |  |                          |                                    |                           |  | ✓                        |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Países de Loira           | ✓  | ✓  | ✓                        | ✓                                  |                           |  |                          |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| París                     | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Alemania</b>           |  | ✓  | ✓                        | ✓                                  |                           | ✓                                      | ✓                        | ✓   | ✓                          | ✓                |                             |   | ✓   | ✓              |            |                                |
| Baden-Wurtemberg          | ✓  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Bavaria                   |  |  |                          | ✓                                  |                           | ✓                                      |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Berlín                    |  | ✓  |                          | ✓                                  |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Bremen                    |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Colonia                   | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Hamburgo                  | ✓  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Norte de Rhine-Westphalia | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Grecia</b>             | ✓  |  |                          |                                    |                           | ✓                                      |                          |   |                            | ✓                |                             | ✓   | ✓   | ✓              |            |                                |
| <b>Hungría</b>            |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Islandia</b>           |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Irlanda</b>            | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           | ✓                                      | ✓                        |   |                            |                  |                             | ✓   |   | ✓              |            |                                |
| Dublín                    |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Israel</b>             |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |



|                           | Financiación pública                           |  |                          |                                    |                           | Apoyo al empleo                        |                          | Aplazamiento de pagos y flexibilización de los procedimientos administrativos |                            |                  |                             | Políticas estructurales                             |   |                |            |                                |
|---------------------------|--|--|--------------------------|------------------------------------|---------------------------|--|--------------------------|---|----------------------------|------------------|-----------------------------|---|---|----------------|------------|--------------------------------|
|                           | Becas y subsidios para los sectores culturales | Becas y subsidios para los artistas independientes | Compensación de pérdidas | Provisión de préstamos y garantías | Incentivos a la inversión | Retención de empleo / apoyo al ingreso | Beneficios por desempleo | Adelanto de ayuda   | Aplazamiento de las cuotas | Alivio de cuotas | Flexibilidad administrativa | Capacitación y empleo de los trabajadores creativos | Movilización de conocimientos y análisis de impacto | Digitalización | Innovación | Licencias de derechos de autor |
| <b>Italia</b>             | ✓  | ✓  | ✓                        | ✓                                  |                           | ✓                                      | ✓                        | ✓   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            | ✓                              |
| Emilia Romagna            |  |  |                          |                                    |                           |  |                          | ✓   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Liguria                   |  |  |                          | ✓                                  |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Puglia                    |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   | ✓                          | ✓                |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Japón</b>              | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  |                           |  |                          |   |                            |                  | ✓                           | ✓   | ✓   | ✓              |            |                                |
| <b>Corea</b>              | ✓  | ✓  | ✓                        | ✓                                  |                           |  | ✓                        |   | ✓                          |                  | ✓                           |   |   |                |            |                                |
| Seúl                      | ✓  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Letonia</b>            | ✓  |  | ✓                        | ✓                                  |                           |  | ✓                        | ✓   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Lituania</b>           | ✓  | ✓  |                          |                                    |                           | ✓                                      | ✓                        |   |                            |                  |                             |   | ✓   |                |            | ✓                              |
| <b>Luxemburgo</b>         | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           |  | ✓                        | ✓   |                            | ✓                |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>México</b>             |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                | ✓          |                                |
| Ciudad de México          |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             | ✓   |   |                |            |                                |
| <b>Países Bajos</b>       | ✓  | ✓  | ✓                        | ✓                                  |                           | ✓                                      |                          |   | ✓                          |                  |                             |   | ✓   |                |            |                                |
| Ámsterdam                 | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            | ✓                |                             | ✓   |   |                |            |                                |
| <b>Nueva Zelanda</b>      | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  | ✓                         |  |                          |   |                            |                  | ✓                           |   | ✓   |                |            |                                |
| <b>Noruega</b>            | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           |  | ✓                        |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Polonia</b>            |  | ✓  |                          |                                    |                           |  | ✓                        |   |                            | ✓                |                             |   | ✓   |                |            |                                |
| Cracovia                  |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Varsovia                  |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Portugal</b>           | ✓  |  | ✓                        |                                    | ✓                         |  |                          |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>República Eslovaca</b> |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Eslovenia</b>          |  |  |                          |                                    |                           | ✓                                      |                          |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>España</b>             | ✓  |  |                          | ✓                                  |                           | ✓                                      | ✓                        |   | ✓                          |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Andalucía                 |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  | ✓                           |   |   |                |            |                                |



|                       | Financiación pública                           |  |                          |                                    |                           | Apoyo al empleo                        |                          | Aplazamiento de pagos y flexibilización de los procedimientos administrativos |                            |                  |                             | Políticas estructurales                             |   |                |            |                                |
|-----------------------|--|--|--------------------------|------------------------------------|---------------------------|--|--------------------------|---|----------------------------|------------------|-----------------------------|---|---|----------------|------------|--------------------------------|
|                       | Becas y subsidios para los sectores culturales | Becas y subsidios para los artistas independientes | Compensación de pérdidas | Provisión de préstamos y garantías | Incentivos a la inversión | Retención de empleo / apoyo al ingreso | Beneficios por desempleo | Adelanto de ayuda   | Aplazamiento de las cuotas | Alivio de cuotas | Flexibilidad administrativa | Capacitación y empleo de los trabajadores creativos | Movilización de conocimientos y análisis de impacto | Digitalización | Innovación | Licencias de derechos de autor |
| Islas Canarias        |  | ✓  | ✓                        |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Cataluña              | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Suecia</b>         | ✓  |  |                          | ✓                                  |                           |  |                          | ✓   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Suiza</b>          | ✓  | ✓  | ✓                        | ✓                                  |                           | ✓                                      |                          | ✓   | ✓                          |                  |                             |   | ✓   |                |            |                                |
| Zúrich                | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            | ✓                |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Turquía</b>        |  |  |                          |                                    |                           |  |                          | ✓   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| <b>Reino Unido</b>    | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  |                           | ✓                                      | ✓                        | ✓   | ✓                          | ✓                |                             |   |   |                |            |                                |
| Liverpool             | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Londres               | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            | ✓                |                             | ✓   |   |                |            |                                |
| Escocia               | ✓  | ✓  |                          |                                    |                           | ✓                                      | ✓                        |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Gales                 | ✓  | ✓  | ✓                        |                                    |                           |  |                          | ✓   | ✓                          |                  | ✓                           |   | ✓   |                |            |                                |
| <b>Estados Unidos</b> | ✓  | ✓  |                          | ✓                                  |                           | ✓                                      | ✓                        |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Boston                | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Columbus              |  | ✓  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Connecticut           | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Los Ángeles           | ✓  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   |                            |                  |                             |   |   |                |            |                                |
| Ciudad de Nueva York  |  |  |                          | ✓                                  |                           |  |                          |   |                            |                  |                             | ✓   |   |                |            |                                |
| San Francisco         |  |  |                          |                                    |                           |  |                          |   | ✓                          |                  |                             | ✓   |   |                |            |                                |

Nota: Este cuadro se ha preparado sobre la base de fuentes oficiales y los informes de los medios de comunicación. Dada la rápida evolución de los acontecimientos y las medidas (incluidas sus fechas de inicio y finalización), la información que figura en el cuadro puede no ser exhaustiva o no estar totalmente actualizada.



## Agradecimientos

Esta nota fue escrita por Ekaterina Travkina y Pier Luigi Sacco con aportes sustanciales de Benedetta Morari. Se agradecen los comentarios y la orientación recibidos de Karen Maguire.

## Contactos

Ekaterina TRAVKINA (✉ [Ekaterina.Travkina@oecd.org](mailto:Ekaterina.Travkina@oecd.org))

Pierluigi SACCO (✉ [Pierluigi.Sacco@oecd.org](mailto:Pierluigi.Sacco@oecd.org))

---

El presente trabajo se publica bajo la responsabilidad del Secretario General de la OCDE. Las opiniones expresadas y los argumentos utilizados en el mismo no reflejan necesariamente el punto de vista oficial de los Países miembros de la OCDE.

Tanto este documento, así como cualquier dato y cualquier mapa que se incluya en él, se entenderán sin perjuicio respecto al estatus o la soberanía de cualquier territorio, a la delimitación de fronteras y límites internacionales, ni al nombre de cualquier territorio, ciudad o área.

Los datos estadísticos para Israel son suministrados por y bajo la responsabilidad de las autoridades israelíes competentes. El uso de estos datos por la OCDE es sin perjuicio del estatuto de los Altos del Golán, Jerusalén Este y los asentamientos israelíes en Cisjordania bajo los términos del derecho internacional.

**Publicado originalmente por la OCDE en inglés con el título:** OECD (2020), "Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors", *OECD Policy Responses to Coronavirus (COVID-19)*, OECD Publishing, París, <https://doi.org/10.1787/08da9e0e-en>.

Traducido por el **Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA)** de la Universidad de Guadalajara, México.

Las únicas versiones oficiales son los textos en inglés y/o francés. La calidad de la traducción y su coherencia con el texto original son responsabilidad exclusiva del CUCEA.

Traducido al español con el apoyo del **Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA)**

Coordinación de traducción: **Traci Teresa Capris Tarquino**

Traducido por: **Gerardo López Olvera**

Revisado por: **Mariana Vargas Reynaga**

Gestión general del proyecto en español: **Centro de la OCDE para América Latina**

El uso del contenido del presente trabajo, tanto en formato digital como impreso, se rige por los términos y condiciones que se encuentran disponibles en: <http://www.oecd.org/termsandconditions>.

