

# LA INFLUENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LAS INDUSTRIAS DE LA CULTURA RETOS Y OPORTUNIDADES PARA EUROPA

**VÍCTOR M. GONZÁLEZ SÁNCHEZ**

UNED

**SUSANA DE LOS RÍOS SASTRE**

Universidad Pontificia Comillas

En la actualidad parece existir un gran consenso sobre la importancia de la cultura en Europa, tanto desde un punto de vista económico como social. La diversidad cultural y el valioso patrimonio cultural son activos de inestimable valor para Europa. En el entorno de la Unión Europea (UE), los sectores de la cultura y la creación (1) representan un 3,3% del Producto Interior Bruto (PIB)

y dan empleo a 6,7 millones de personas, lo que constituye aproximadamente un 3% del empleo total (Comisión Europea, 2012).

Además, algunos estudios (2) afirman que se trata de un sector de gran dinamismo, con una industria capaz de crear crecimiento y empleo y compuesto por empresas mayoritariamente innovadoras. De hecho, dentro de la Agenda Europea para la Cultura, se reconoce que las industrias culturales constituyen un activo esencial para la competitividad europea, debido a la creatividad que generan, entendiendo que dicha creatividad es la base para la innovación social y tecnológica (Comisión Europea, 2007). Sin embargo, al mismo tiempo se acepta que en el sector cultural europeo hay un gran potencial sin explotar, en parte como consecuencia de las oportunidades que brinda la nueva tecnología. Así, la Comisión Europea plasmó en 2010 su preocupación por este tema en un Libro Verde, en el cual se identificaban como factores clave para impulsar el desarrollo de los sectores culturales: la diversidad cultural, la transición al entorno digital y la globalización (Comisión Europea, 2010a).

La implantación de las nuevas tecnologías y la globalización han provocado una reorientación en los modelos empresariales y las industrias culturales no pueden mantenerse al margen. Desde sus inicios, la Agenda Digital para Europa ha incluido entre sus campos de actuación prioritarios, la promoción de la diversidad cultural y los contenidos creativos y la intención de impulsarlos a través de la implantación generalizada de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) (Comisión Europea, 2010b). Previamente, la iniciativa *i2010* también tuvo en cuenta este aspecto entre sus tres prioridades iniciales, proponiendo apoyarse en el rico patrimonio cultural de Europa para combinar los entornos multiculturales y multilingües con los avances tecnológicos y los nuevos modelos de negocios (Comisión Europea, 2005).

Hasta el momento se han conseguido grandes avances, e incluso sin pretenderlo, el sector europeo de la cultura está inmerso en un periodo de transición hacia un entorno digital, que afecta a todos los eslabones de la cadena de valor. El desarrollo de Internet ha abierto nuevas posibilidades para las empresas del sector de la cultura, ampliando los mercados potenciales. Ahora

bien, Europa necesita el esfuerzo conjunto de todos sus integrantes para superar ciertos obstáculos y convertir los retos tecnológicos en verdaderas oportunidades de crecimiento y empleo (3).

En este artículo se revisan, en concreto, los progresos en la digitalización del patrimonio cultural, los cambios experimentados en la participación cultural y las particularidades del empleo en las industrias culturales, dedicando un breve apunte a las deficiencias de las estadísticas culturales europeas.

## CULTURA Y TECNOLOGÍA EN EUROPA: DIGITALIZACIÓN Y ACCESO ONLINE

La digitalización y la conservación del patrimonio cultural europeo se han convertido en el gran reto del ámbito de la cultura actual. El principal objetivo es garantizar, a las generaciones presentes y futuras, el acceso al patrimonio cultural e intelectual europeo, haciendo uso de las tecnologías de la información. La estrategia de digitalización y acceso en línea al material cultural de Europa cuenta con el apoyo de las instituciones europeas y con el respaldo y trabajo de todos los Estados miembros. De hecho, desde la Comisión Europea se sigue insistiendo en el potencial económico y cultural del patrimonio cultural de Europa accesible a través de Internet (Comisión Europea, 2011). La digitalización que viene realizándose desde hace unos años incluye: publicaciones impresas (libros, revistas y periódicos), fotografías, objetos de museo, documentos de archivo, material audiovisual, monumentos y yacimientos arqueológicos. Aunque son considerables los avances que se han producido, existe una cierta desigualdad entre países de la UE, por lo que se considera imprescindible que se trabaje de una forma más coordinada si quieren obtenerse los beneficios económicos y culturales (4) que la digitalización ofrece.

Actualmente, la digitalización y conservación de la memoria cultural es uno de los aspectos clave en la Agenda Digital para Europa, que desde 2010 viene a tomar el testigo de la iniciativa sobre bibliotecas digitales de la UE incluida en la estrategia *i2010* (Comisión Europea, 2010b). Recordemos que esta iniciativa se lanzó con el objetivo de maximizar el acceso al rico patrimonio cultural y científico europeo, creando versiones electrónicas del material existente en bibliotecas, archivos y museos, para aumentar su difusión y preservarlo para las futuras generaciones. Además, así puede aprovecharse otra de las ventajas de la digitalización, ya que el material en soporte digital puede reutilizarse en otros campos como pueden ser la educación o el turismo.

El avance se va produciendo y las diferentes actuaciones europeas en este campo permitieron, por ejemplo, lanzar a finales de 2008 *Europeana*. Se trata de una plataforma que permite acceder a los fondos digitales de bibliotecas, archivos y museos de toda Europa. Es una herramienta de fácil manejo que, a finales de 2011, facilitaba el acceso a más de 19

millones de objetos digitalizados repartidos por diferentes países de Europa y que en su plan estratégico fija el objetivo de 30 millones de objetos para 2015, de los cuales dos millones deben ser objetos audiovisuales o de audio. Para poder aprovechar las oportunidades que ofrece esta biblioteca digital, desde la Comisión Europea se insiste en la necesidad de intensificar los esfuerzos por parte de los Estados miembros, puesto que no todos han evolucionado por igual.

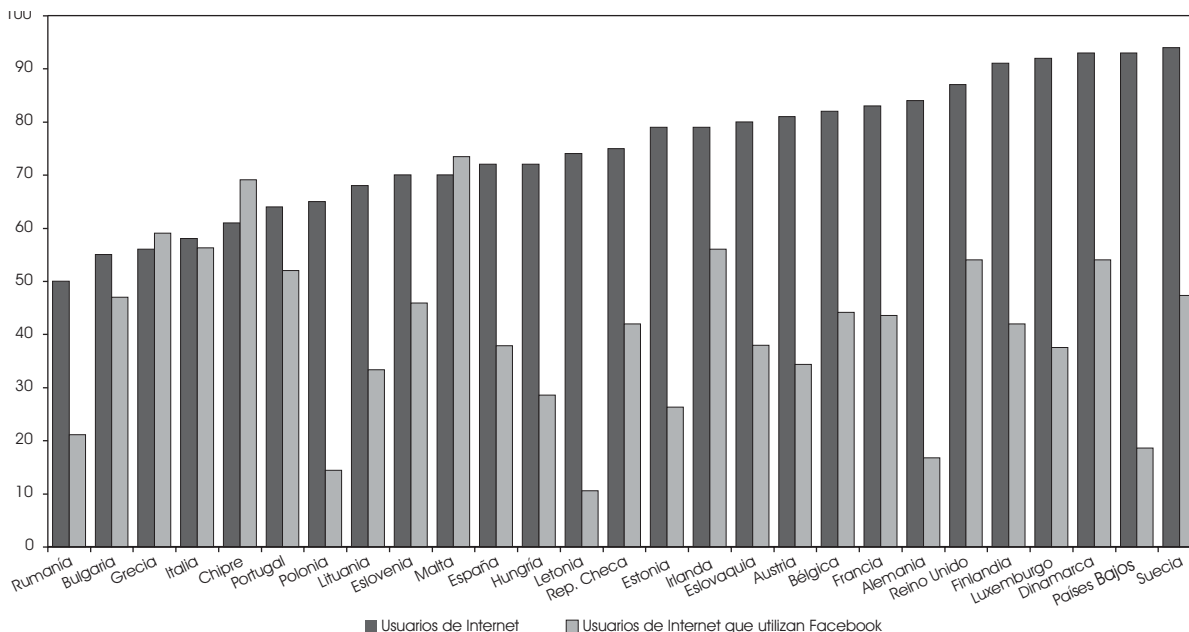
En este sentido, buscando un reparto más equitativo en el contenido de *Europeana* se han fijado unos objetivos de la contribución mínima de contenidos para cada Estado miembro (Comisión Europea, 2011). Se prevé que el potencial de esta plataforma no afecte sólo al sector cultural, sino que también pueda ofrecer aplicaciones y contenido digital dirigidos al turismo o a la educación (Comisión Europea, 2012).

Una de las vertientes complicadas de la digitalización es su financiación. De hecho, la digitalización del amplio patrimonio cultural europeo está suponiendo un coste elevado para los organismos responsables y la realidad muestra que, aunque se encuentre gestionado por instituciones públicas, no será posible cubrirlo únicamente con financiación pública. Desde las instituciones comunitarias se anima a los Estados miembros a fomentar la participación de entidades privadas en las actividades de digitalización y a la creación de asociaciones entre los sectores público y privado para conseguir la financiación necesaria.

Por otra parte, si Europa quiere aprovechar el gran potencial de las TIC, es preciso que adapte el marco legal europeo a los cambios provocados por dichas tecnologías y logre una armonización jurídica entre los Estados miembros. En este campo destacan los esfuerzos realizados por las instituciones comunitarias en lo relativo a los derechos de propiedad intelectual. El desarrollo de la tecnología ha cambiado el entorno en cuanto a la creación, circulación y difusión del conocimiento. En la actualidad una gran cantidad de información está disponible en formato electrónico y las aplicaciones Web 2.0 han facilitado la creación y difusión de contenidos para cualquier clase de usuario (sea profesional o aficionado). Hace tiempo que la Comisión Europea reconoció que la política de derechos de autor debería estar orientada a la satisfacción de las exigencias de la economía del conocimiento basada en Internet, ya que una correcta protección de los derechos de propiedad intelectual es decisiva para estimular la innovación (Comisión Europea, 2009b).

No obstante, hay que tener en cuenta que sobre este tema se mantienen dos posturas bastante diferentes: por un lado, las bibliotecas, los archivos y las universidades (o centros de investigación) abogan por un sistema de derechos de autor más permisivo y, por otro lado, los editores y autores quieren que los contratos se adapten a las nuevas tecnologías y muestran cierto recelo a los proyectos de digitalización masiva y a la difusión online de sus obras. Podría

**GRÁFICO 1**  
**USUARIOS DE INTERNET EN 2012 Y USUARIOS DE INTERNET QUE UTILIZAN FACEBOOK EN 2011**  
**EN PORCENTAJE**



FUENTE: Elaboración propia a partir de Eurostat (2013) y ERICarts (2012).

decirse que la tecnología ha venido a reavivar las diferencias que ya existían entre estos dos grupos de interés. La propia Comisión planteó hace más de tres años como un reto para Europa la consecución de un equilibrio entre los distintos intereses, pero a pesar de los progresos todavía queda trabajo por realizar en este sentido. De hecho, entre las siete nuevas prioridades para 2013-2014 establecidas en el ámbito de la Agenda Digital para Europa se ha incluido de nuevo la actualización del marco de la UE en materia de derechos de autor.

Ahora bien, si la digitalización de contenido es una clara consecuencia de la aplicación de las innovaciones tecnológicas a la cultura, también lo son las nuevas formas de acceso y participación cultural. Hoy en día casi todas las organizaciones culturales disponen, al menos, de una página Web a través de la cual ofrecen información sobre eventos pasados y futuros. Además, como ocurre en otros ámbitos, se va extendiendo el uso de las redes sociales para compartir e intercambiar información u opiniones sobre hechos y actividades relacionadas con la cultura. Parece que los avances tecnológicos han proporcionado una nueva dimensión al concepto de participación cultural, tal y como se expone en el siguiente apartado.

### LAS TIC Y LA PARTICIPACIÓN CULTURAL ↓

El uso generalizado de Internet y la digitalización de la información facilitan el acceso al contenido cultural europeo. Además, el hecho de que mejoren las habilidades digitales de la población también influye de forma positiva en el aumento de la participación virtual en la

cultura. En principio, las TIC tienen capacidad para influir en cualquiera de las dimensiones de la participación cultural, es decir, pueden modificar los modos de conseguir o difundir información sobre hechos culturales, la forma de acceder al contenido cultural o de realizar transacciones en el sector de la cultura.

En este sentido, sirva como primera aproximación los resultados del estudio realizado por De Haan y van den Broek (2012) siguiendo el denominado *ICET-model* de participación cultural, es decir, revisando cuatro tipos de participación: Información, Comunicación, Entretenimiento y Transacción. En lo que se refiere a la información (búsqueda y difusión), dichos autores reiteran la importancia de Internet como fuente de información, tanto para conseguir información práctica (por ejemplo, las horas de apertura de un museo), como sobre contenido (información sobre música o sobre una película). Según los resultados de su estudio, este medio se utiliza en la actualidad unas veces como medio de información complementario (añadido a los datos disponibles en un periódico, por ejemplo) y otras como fuente alternativa de información, siendo los jóvenes quienes utilizan este medio con más frecuencia.

Al analizar el segundo componente del modelo, reconocen que Internet se ha convertido en una gran plataforma de comunicación, sobre todo para la denominada cultura popular. Se han abierto grandes posibilidades para compartir música, videos o fotos (a través de plataformas como, por ejemplo: [www.myspace.com](http://www.myspace.com), [www.youtube.com](http://www.youtube.com) o [www.flickr.com](http://www.flickr.com)) y es posible crear contenido o utilizar el disponible con cierta

CUADRO 1  
HOGARES CON ACCESO A INTERNET EN CASA. 2012

Inferior al 60%	Del 60% al 74%	Del 75% al 90%	Superior al 90%
Grecia 54%	Eslovenia 74%	Finlandia 87%	Países Bajos 94%(*)
Rumania 54%	Polonia 70%	Reino Unido 87%	Luxemburgo 93%
Bulgaria 51%	Letonia 69%	Alemania 85%	Suecia 92%
	Hungría 69%	Irlanda 81%	Dinamarca 90%(*)
	España 68%	Francia 80%	
	Rep. Checa 67% (*)	Austria 79%	
	Italia 63%	Bélgica 78%	
	Chipre 62%	Malta 77%	
	Lituania 62%	Estonia 75%	
	Portugal 61%	Eslovaquia 75%	

(\*) Los datos para Dinamarca, Países Bajos y República Checa son de 2011.

FUENTE: Elaboración propia a partir de Eurostat (2013).

facilidad (por ejemplo: escribir blogs o crear una página Web).

En la vertiente entretenimiento, parece que aún no se han explotado las oportunidades que Internet ofrece para acceder a la calificada como cultura tradicional: realizar una visita virtual a un museo o escuchar un concierto de música clásica *online*, por ejemplo. Sin embargo, va aumentando el uso de Internet para disfrutar de la cultura popular, como puede ser la descarga de música o películas o el acercamiento a lo que podría llamarse «cultura urbana» (por ejemplo, demostraciones de *street dance* o *hip-hop*). Por último, los datos muestran un incremento en la compra/venta de objetos o entradas para eventos culturales, aunque las compras de arte, tickets o contenido (libros, discos, etc.) a través de Internet son más comunes en la cultura popular. Poco a poco aumenta la oferta de clases *online* para aprender a tocar un instrumento musical o para pintar, pero todavía no son muchos los seguidores.

A continuación veremos con más detalle cómo Internet abre un abanico de oportunidades para que los países de la Unión Europea mejoren la participación cultural de sus ciudadanos. Así, como ocurre en otras zonas del mundo, en el entorno de la UE cada vez es mayor el uso de Internet como herramienta de comunicación. No obstante, hay considerables desigualdades entre países. En 2012, el volumen de usuarios de Internet se situaba alrededor del 75% de la población de la UE. En el gráfico 1 puede observarse por países como destacan las altas cifras de Suecia, Dinamarca, Países Bajos, Luxemburgo y Finlandia que superan el 90%, seguidas en un segundo grupo por Reino Unido (87%), Alemania (84%), Francia (83%), Bélgica (82%), Austria (81%) y Eslovaquia (80%); mientras que en el grupo más rezagado se encuentran Bulgaria, Grecia, Italia y Rumania (por debajo del 60%). Además, por tener una primera referencia del uso que los ciudadanos europeos hacen de su conexión a Internet, se muestra en el mismo gráfico el porcentaje de usuarios de Internet que utiliza Facebook como red social. En este caso, la pauta parece ser la opuesta, puesto que las tasas más altas en el uso de Facebook corresponden a países como Chipre, Dinamarca, Grecia, Irlanda, Italia y Por-

tugal que, con la excepción de la población danesa, ocupan los últimos puestos en porcentaje de usuarios de Internet.

Una de las alternativas que posibilita la nueva tecnología es el acceso a la cultura desde casa, para lo cual Internet se ha convertido en una herramienta esencial. Según los datos disponibles, en 2012 el 75% de los hogares de la Unión Europea tenían conexión a Internet. Cada vez es superior el número de hogares que dispone de Internet, si bien permanecen las desigualdades entre Estados miembros. En el cuadro 1 se muestran los resultados por país distribuidos en cuatro grupos, dos de ellos inferiores al promedio UE-27 y dos superiores a dicha cifra. Pueden observarse las diferencias existentes entre el grupo de cabeza, con cifras que superan el 90% y los menos avanzados, cuyos porcentajes de conexión a Internet rondan el 50%.

Independientemente de los diferentes hábitos culturales nacionales, o incluso locales, de la población europea, es requisito imprescindible que los ciudadanos dispongan de una tecnología mínima que les permita experimentar nuevas formas de participación cultural. Por tanto, es preciso que se intensifiquen los esfuerzos y las inversiones en este campo para que Europa pueda avanzar de forma conjunta y puedan reducirse las distancias entre países.

Los usos que los ciudadanos europeos hacen de Internet como medio de acceso a la cultura también son diferentes entre unos y otros países. Según Eurostat (2013), en el año 2012 un 44% de los usuarios de Internet lo utilizó para leer o descargar periódicos o noticias, un 32% para escuchar la radio o ver la televisión y un 34% para descargar imágenes, juegos, películas o música. En el cuadro 2 se ha resumido sólo la información disponible para el año 2012, pero al compararla con datos de años anteriores la evolución ha sido muy favorable en todos los Estados miembros. Los datos reflejan la diferencia en el comportamiento de los distintos países (5) respecto al uso de Internet, siendo pioneros en las distintas actividades Finlandia, Suecia y Luxemburgo. En concreto, en esos tres países el porcentaje de individuos que utiliza Internet para descargar contenido re-

CUADRO 2  
DIFERENCIAS DE USO DE INTERNET EN EUROPA  
EN PORCENTAJE

	Descargar: juegos, imágenes, películas o música	Leer-descargar: periódicos o noticias	Crear: páginas web o blogs	Escuchar: radio o ver TV	Participar: redes sociales	Participar: redes sociales o profesionales
	2012	2012	2012	2012	2011	2011
UE-27	34	44	6	32	38	40
Alemania	40	55	6	31	42	44
Austria	32	46	8	26	35	39
Bélgica	51	43	6	27	40	41
Bulgaria	30	36	4	26	30	31
Chipre	37	45	3	29	33	34
Dinamarca	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	55	58
Eslovaquia	32	48	5	28	48	48
Eslovenia	34	47	5	40	32	33
España	35	53	9	35	35	37
Estonia	44	71	10	39	37	40
Finlandia	58	80	7	52	45	50
Francia	33	31	6	34	36	38
Grecia	28	43	6	31	28	29
Hungría	36	61	11	30	52	53
Irlanda	17	33	4	32	40	43
Italia	22	30	3	21	26	27
Letonia	39	64	6	32	55	55
Lituania	32	62	4	31	36	37
Luxemburgo	49	69	10	48	46	50
Malta	36	52	5	33	45	46
Países Bajos	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	46	51
Polonia	28	30	3	29	36	37
Portugal	29	40	7	32	32	32
Reino Unido	43	51	7	41	50	53
República Checa	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.	27	28
Rumania	22	34	4	21	25	25
Suecia	56	80	10	63	54	56

FUENTE: Elaboración propia a partir de Eurostat (2013).

lacionado con las actividades culturales es el doble que en países como Bulgaria, Grecia, Italia, Polonia y Rumania. Sorprenden las cifras de Francia e Irlanda, ya que parecen demasiado bajas si se tiene en cuenta su disponibilidad tecnológica.

Por otra parte, en ese mismo año tan solo un 6% se sirvió de Internet para crear blogs o páginas Web, mientras que alrededor de un 40% de los usuarios participó en redes sociales o profesionales. Al analizar los datos por país en esta última variable, puede comprobarse que, una vez más, la participación es mayoritaria en Dinamarca (58%), Suecia (56%), Países Bajos (51%), Finlandia (50%) y Luxemburgo (50%). Sin embargo, en este caso también sobresalen las cifras de Letonia (55%) y Hungría (53%), que son países con un acceso a Internet desde casa y un porcentaje de usuarios de Internet bastante moderado.

Las transacciones a través de Internet van popularizándose, aunque su evolución es lenta. Dentro de la UE, tal y como se muestra en el cuadro 3, en página siguiente, esta forma de comprar es más frecuente en Alemania, Dinamarca, Luxemburgo, Finlandia, Suecia y Reino Unido. Si se comparan los datos disponibles más recientes, correspondientes al año 2011, con las

cifras de cinco años atrás no se observan cambios espectaculares; si bien la tendencia general es positiva, sobre todo en aquellos países con una marcada inclinación a las compras *online*. En 2011 el promedio de la UE-27 en lo relativo a compras de películas y música fue de un 17%, mientras que las compras de libros, revistas y material para el aprendizaje online ascendió a un 22%. Las compras online de entradas para eventos culturales también alcanzó una media del 22% en ese mismo año. En el desglose por país, se observa que la diferencia entre países es superior a treinta puntos porcentuales en varios casos. De hecho, en algunos Estados miembros este tipo de compras no llegan ni al cinco por ciento (Bulgaria, Grecia o Letonia, entre otros).

En general, parece que entre los ciudadanos europeos se amplía el uso de Internet como una nueva forma de acceder a la información o de comunicarse, pero los avances son lentos en lo que se refiere a transacciones a través de la red.

La distribución digital de contenido cultural permite a las industrias culturales llegar a audiencias más amplias y de una forma más rápida y, en ocasiones, más barata. Sin embargo, parte del sector de la cultura

**CUADRO 3**  
**PORCENTAJE DE USUARIOS DE INTERNET QUE REALIZAN COMPRAS EN LA RED**

	Música / Películas		Libros / Revistas / Material e-learning		Entradas para eventos	
	2006	2011	2006	2011	2006	2011
UE-27	16	17	18	22	14	22
Alemania	24	27	36	35	22	31
Austria	13	15	23	28	11	20
Bélgica	6	11	7	13	9	20
Bulgaria	3	1	4	3	1	2
Chipre	4	3	9	7	1	3
Dinamarca	19	32	19	30	28	52
Eslovaquia	4	7	6	12	4	12
Eslovenia	5	8	8	14	4	14
España	5	4	7	9	11	16
Estonia	1	2	3	7	4	14
Finlandia	10	25	13	27	11	40
Francia	12	14	12	19	11	19
Grecia	4	3	5	7	2	7
Hungría	3	5	6	14	4	9
Irlanda	16	19	16	20	20	35
Italia	5	5	6	8	4	6
Letonia	2	1	2	2	3	12
Lituania	2	3	4	5	3	9
Luxemburgo	22	34	34	47	26	39
Malta	14	14	15	23	4	13
Países Bajos	14	18	20	33	18	33
Polonia	7	7	10	15	2	7
Portugal	4	5	7	9	4	7
Reino Unido	35	39	25	36	24	34
República Checa	3	3	8	8	8	14
Rumania	2	4	3	7	1	3
Suecia	16	26	17	35	12	39

FUENTE: Elaboración propia a partir de Eurostat (2013).

parece tener limitadas sus oportunidades de negocio en la medida en que desarrollar servicios *online* implica costes adicionales, tanto por las inversiones en infraestructuras como en capital humano. La adaptación a las TIC, no sólo implica cambios técnicos, sino que requiere una capacitación adecuada de las personas que trabajan en el sector. En este sentido, en el siguiente apartado se resumen algunas particularidades del empleo en el sector de la cultura europea.

#### EL EMPLEO EN EL SECTOR DE LA CULTURA †

Según Eurostat (2013), en el año 2011, las industrias de la cultura (6) daban empleo aproximadamente a 3,5 millones de personas en el ámbito de la UE, lo que representaba un 1,6% del empleo total. Conforme a la información disponible, las tasas más altas de empleo correspondían a Finlandia, Suecia, Dinamarca y Países Bajos, mientras que Rumania y Portugal tuvieron las más bajas. Las diferencias también se evidencian al examinar la información por rama de actividad.

En la primera columna del cuadro 4 se recoge, a modo de referencia, la evolución del empleo en el conjunto de la economía entre 2008 y 2011. Al coincidir con un período de crisis económica, se aprecia que en la

mayor parte de los países el empleo ha evolucionado negativamente. De hecho, sólo en nueve de los veintisiete países considerados el empleo muestra tasas positivas y en el conjunto de la UE ha descendido en el 2,1%. En los subsectores culturales, el comportamiento del empleo presenta importantes disparidades entre países. El apartado de "Edición" es el que más se ha visto afectado por la reciente crisis, puesto que ha perdido alrededor del 8,1% de los empleos. Este comportamiento es especialmente preocupante al tratarse del sector cultural en el que más europeos trabajan: 5,3 de cada mil empleados de la UE-27. España es el cuarto país en el que más empleo se ha destruido en este sector y el sexto si se toma en consideración el empleo en todos los apartados culturales.

«Creación, arte y espectáculos» es el siguiente apartado cultural más importante en Europa desde el punto de vista del empleo. En este caso, la evolución ha sido también negativa entre 2008 y 2011, aunque la destrucción de empleo ha sido mucho más moderada y es mayor el número de países en los que el empleo ha crecido en tiempos de crisis: en Bélgica y Eslovaquia especialmente. El empleo se ha comportado procíclicamente también en «Programación y emisión de radio y TV» en la UE y en la mayor parte de los países. Mientras que en el resto de los apartados el empleo ha crecido en el conjunto de la UE a

CUADRO 4  
EL EMPLEO EN LOS SUBSECTORES CULTURALES DURANTE 2011 Y EL PERIODO 2008-2011  
EN PORCENTAJE

	Total		Edición		Cine, vídeo, TV y grabación y edición musical		Programación y emisión de radio y TV		Creación, arte y espectáculos		Bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales	
	2008/2011	2011	2008/2011	2011	2008/2011	2011	2008/2011	2011	2008/2011	2011	2008/2011	
UE-27	-2,1	5,3	-8,1	2,1	6,9	1,6	-7,1	4,6	-0,7	2,7	0,7	
UE-15	-2,0	5,9	-7,9	2,4	6,6	1,5	-7,8	4,8	-0,4	2,6	4,2	
Alemania	2,8	9,8	-7,5	1,8	18,0	1,4	-14,1	5,6	11,6	1,8	-3,4	
Austria	1,2	3,0	-3,2	1,8	-1,3	1,5	-33,7	5,4	-12,0	2,8	12,7	
Bélgica	1,3	2,9	-20,6	2,0	30,0	1,4	-5,9	5,5	38,4	3,6	35,9	
Bulgaria	-11,5	2,5	-20,0			4,0	-4,8	3,6	-27,3	3,0	-12,0	
Chipre	4,1	3,1	140,0			3,4	-35,0	3,1	20,0	2,1		
Dinamarca	-5,8	7,4	-9,3	2,8	34,5	2,5	-22,6	4,5	-10,6	6,1	-9,1	
Eslovaquia	-3,5	3,6	9,1			1,6	46,2	3,2	35,7	2,0	0,0	
Eslovenia	-6,2	3,9	-44,6			4,2	-7,3	5,0	0,0	6,4	9,3	
España	-10,7	3,1	-30,0	2,1	-8,4	2,3	-15,9	2,7	-12,3	2,0	-2,7	
Estonia	-7,2	5,4	-11,1					4,1	0,0	8,3	19,5	
Finlandia	-2,8	8,7	19,9	2,3	0,0	2,3	7,5	7,5	15,8	5,3	18,5	
Francia	-0,7	5,0	2,7	2,4	15,6	1,3	6,0	5,6	-2,7	2,4	40,8	
Grecia	-10,2	2,9	48,1	1,2	9,3	2,3	-26,6	2,5	-17,5	1,9	-42,0	
Hungría	-1,8	4,4	-16,9	1,8	26,4	1,5	-25,7	6,2	-4,1	4,8	7,0	
Irlanda	-12,2	2,3	-16,3	2,4	63,0	2,5	18,4	6,8	-12,1	2,0	-5,3	
Italia	-1,9	3,1	-21,9	2,1	52,9	0,6	23,6	3,5	3,1	1,9	1,9	
Letonia	-21,9	3,8	-30,4			3,2	22,7	4,6	-41,8	5,6	-35,6	
Lituania	-17,6	3,8	-35,6					5,3	-1,5	5,6	-23,3	
Luxemburgo	10,2	6,3	75,0	2,7				3,6	-20,0	4,0	80,0	
Malta	4,5	4,2	75,0					3,0		2,4	-50,0	
Países Bajos	-2,8	5,8	-27,8	3,4	38,6			7,7	9,5	3,5	12,2	
Polonia	2,1	3,0	1,3	1,2	16,0	1,3	-12,3	4,2	4,8	3,6	-12,4	
Portugal	-6,5	2,6	-24,7			1,3	-24,1	2,7	-13,5	2,3	55,1	
Reino Unido	-1,6	6,5	6,7	3,7	-16,2	2,1	-2,1	4,4	-15,3	3,6	-3,0	
República Checa	-2,1	4,1	-1,5	1,7	15,9	1,4	-15,9	5,1	2,1	3,8	-12,0	
Rumania	-1,5	2,0	-14,8			2,3	21,5	1,5	-10,1	1,4	0,0	
Suecia	0,1	8,0	-11,4	3,0	3,9	1,9	21,4	6,0	1,5	4,4	-7,9	

FUENTE: Elaboración propia a partir de Eurostat (2013).

pesar de estar en pleno período de crisis. Así, salvo en Austria, España y Reino Unido, el aumento del empleo en «Cine, vídeo, TV y grabación y edición musical» se ha producido en todos los países en los que es posible comparar los datos de 2008 y 2011 y en el conjunto de la UE. Del mismo modo, el sector de «Bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales» ha creado empleo neto sobre todo en la UE-15. Este sector es el que muestra más diferencias de comportamiento conjuntas entre los países de más reciente adhesión a la UE y el resto. De hecho, sólo Eslovaquia, Eslovenia, Estonia y Hungría han aumentado el empleo en este apartado entre los países adheridos a la UE en el siglo XXI.

En el Libro Verde sobre el potencial de las industrias culturales y creativas se puso de manifiesto la dificultad que muchas empresas del sector tendrán para mantener en funcionamiento un modelo empresarial tradicional y, al mismo tiempo, ir desarrollando nuevos modelos adaptados al entorno digital. Por una parte, los beneficios generados gracias a la implantación de nuevas tecnologías no suelen conseguirse de forma inmediata y, por otra parte, la capacidad de adaptación de las empre-

sas a los cambios estructurales está influida por el tamaño y su poder de negociación en el mercado. El tejido empresarial europeo del sector de la cultura está formado por un gran número de empresas de pequeño tamaño, que son mayoritariamente microempresas. Este reducido tamaño puede justificar la lentitud en el proceso de adaptación a las TIC de muchas de estas empresas, mientras que las grandes compañías (por ejemplo, de telecomunicaciones) van reforzando su posición en el mercado (Comisión Europea, 2010a).

Como se ha comentado, una de las características de las empresas culturales europeas es su reducido tamaño, siendo la mayoría empresas de menos de cinco empleados, y el alto porcentaje de autónomos que desarrolla su actividad en este campo, muchos de ellos como *freelance*.

En el cuadro 5, en página siguiente, se presenta el porcentaje de autónomos trabajando en las industrias culturales y el porcentaje que representan en el empleo total de la Unión Europea. Según la información disponible, en el año 2009, en la mayor parte de los países de la UE el porcentaje de autónomos

en el sector de la cultura superaba el existente en el total del empleo. Destacan las altas cifras de Italia (37,8%), Países Bajos (32%), Irlanda (31,9%) y Austria (31%), frente a los bajos porcentajes de Letonia (7,1%) y Bulgaria (11,6%).

En general, las desigualdades entre países y la alta proporción de trabajadores por cuenta propia en el sector de la cultura se han venido manteniendo a lo largo de los últimos años (7), aunque los datos muestran una evolución algo inestable debida muy probablemente al efecto de la crisis económica actual.

Otra de las características específicas del sector de la cultura es el porcentaje de empleados que realiza su trabajo desde casa. En el gráfico 2 se muestra la proporción de personas, que habitualmente o de manera ocasional, realizan su trabajo desde casa en el ámbito de la UE. Como puede verse, no hay un patrón de comportamiento claro entre el grado de desarrollo de un país (medido a través del PIB per cápita) y la propensión de los trabajadores a realizar su tarea desde casa. Más bien parece que hay un componente geográfico por cuanto los cuatro países que se encuentran a la cola son periféricos y, en general, con una climatología más suave, entre ellos España.

El trabajo realizado desde el propio domicilio en los sectores culturales es claramente superior al del conjunto de la economía en todos los países. De hecho, salvo en Dinamarca y Bélgica, las diferencias son superiores al 40% a favor del empleo en las industrias culturales. Las disparidades crecen a medida que desciende el porcentaje de personas que trabajan desde casa en un país, llegando en once casos a situarse por encima del doble. Esta peculiaridad del empleo en la industria cultural europea debería facilitar el uso intensivo de las TIC en mayor medida que en el conjunto de la economía.

Conforme se ha expuesto, el sector de la cultura progresa en su adaptación a los cambios tecnológicos. No obstante, para poder conocer la dimensión real de dichos cambios en el conjunto de Europa, sería preciso disponer de datos específicos sobre cada tipo de actividad dentro del sector de la cultura y que la información disponible fuese realmente comparable (Eurostat, 2012). En el siguiente apartado se revisan algunos avances significativos y retos pendientes en el ámbito de las estadísticas culturales europeas.

### MARCO ESTADÍSTICO EUROPEO PARA EL SECTOR DE LA CULTURA †

El sector europeo de la cultura, en su sentido más amplio, presenta una debilidad considerada fundamental y es la ausencia de datos armonizados y comparables para la totalidad de los Estados miembros. La principal razón que lo justifica radica en los diferentes criterios y metodología en la recogida de la información, que la mayoría de las veces se lleva a cabo en el ámbito nacional o local. A pesar de existir directrices comunitarias que sirven como marco para las estadísticas culturales, la realidad muestra la heterogeneidad

**CUADRO 5**  
**AUTOEMPLEO EN EL SECTOR DE LA CULTURA. 2009**  
**EN PORCENTAJE**

	Autoempleados en las industrias de la cultura	Autoempleados en el empleo total
Alemania	24,86	11,49
Austria	30,70	13,38
Bélgica	13,69	14,80
Bulgaria	11,64	12,48
Dinamarca	12,89	9,16
Eslovaquia	17,77	15,67
Eslovenia	10,23	16,19
España	19,69	16,92
Estonia	0,00	8,14
Finlandia	20,20	13,61
Francia	16,96	10,92
Grecia	17,97	35,72
Hungría	15,52	12,48
Irlanda	31,90	17,57
Italia	37,79	24,97
Letonia	7,12	11,39
Lituania	0,00	12,08
Malta	0,00	13,51
Países Bajos	32,04	13,52
Polonia	14,57	22,74
Portugal	24,92	23,71
Reino Unido	26,99	13,58
Rumania	0,00	32,78
Suecia	23,21	10,69

FUENTE: Elaboración propia a partir de ERICarts (2012).

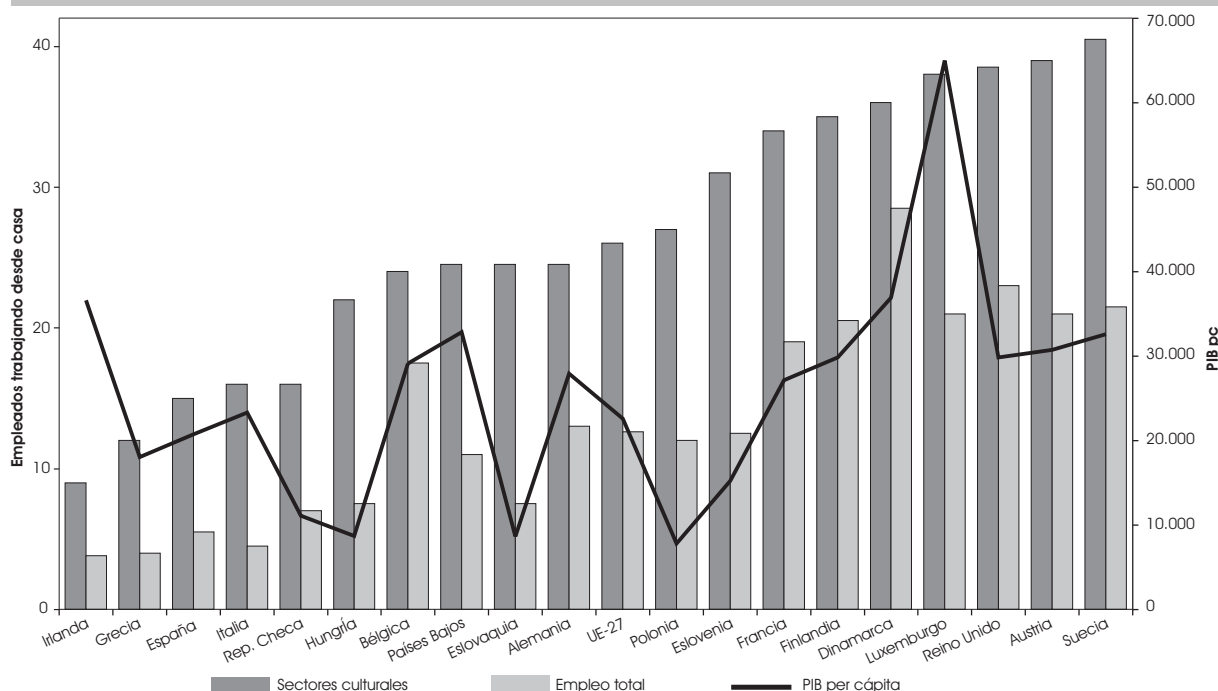
en las características de los datos recopilados o incluso en los organismos responsables. Así, si no hay información armonizada, no será posible evaluar completamente el impacto económico del sector de la cultura, ni su contribución al desarrollo de la sociedad del conocimiento (Eurostat, 2012).

La cultura es un ámbito difícil de medir, puesto que existe diversidad de enfoques hasta en su definición y más cuando se trata de un espacio heterogéneo como puede ser la Unión Europea. No obstante, las propias instituciones europeas reconocen la necesidad urgente de series de datos homogéneos y actualizados sobre la cultura. Entre otros, el Consejo de la Unión Europea incluyó la mejora de las estadísticas culturales como una de las áreas prioritarias tanto en el Plan de Trabajo para la Cultura 2008-2010, como en el correspondiente a 2011-2014 (Consejo, 2008 y 2010 respectivamente) (8). En la propia estrategia *Europa 2020* también se puso de manifiesto la necesidad de una mayor medición de los hechos para poder comprobar el avance en las distintas metas marcadas.

El desarrollo de estadísticas europeas en el campo de la cultura ha tenido su mayor impulso a partir de 1995 con la primera resolución del Consejo de Ministros de Cultura sobre la promoción de estadísticas sobre cultura (Consejo, 1995). Durante el periodo 1997-2004 fue mejorándose la metodología e incrementándose el volumen de información sobre el sector cultural gracias al trabajo del llamado *Leadership Group*



**GRÁFICO 2**  
**PERSONAS QUE TRABAJAN DESDE CASA HABITUAL U OCASIONALMENTE EN 2009**  
**EN PORCENTAJE**



FUENTE: Elaboración propia a partir de Eurostat (2011).

on *Cultural Statistics* (9) y de las aportaciones del grupo de trabajo creado por Eurostat (10). Las conclusiones obtenidas por ambos grupos de trabajo permitieron establecer el primer marco europeo sobre estadísticas europeas. Posteriormente, en septiembre de 2009, se creó un nuevo grupo de trabajo denominado *European Statistical System network on Culture* (11), que ha propuesto el actual nuevo marco metodológico teniendo en cuenta las aportaciones del *LEG-Culture* y buscando la compatibilidad con el marco estadístico adoptado por la UNESCO en 2009.

En concreto, ha desarrollado su actividad durante dos años con cuatro objetivos esenciales: 1. Relanzamiento de la cooperación entre los Estados miembros y revisión del marco metodológico diseñado por el *LEG-Culture*; 2. Mejora de la base metodológica existente para desarrollar nuevas estadísticas culturales en la UE; 3. Definición de indicadores y variables que permitan describir y estudiar el sector cultural; y 4. Proporcionar experiencias nacionales que permitan un análisis de los datos más amplio y detallado.

A mediados de 2012, se publicó un informe final con las principales conclusiones de los trabajos realizados y con las recomendaciones concretas para la recogida de información y elaboración de estadísticas en el ámbito europeo a partir de ese momento (Eurostat, 2012). Por tanto, los primeros pasos están dados, aunque todavía no ha transcurrido el tiempo suficiente para disponer de información completa y armonizada sobre las industrias culturales y sus ramas de actividad para todos los países.

## CONCLUSIONES

La riqueza cultural europea, unida al contexto digital actual, están proporcionando grandes oportunidades y, al mismo tiempo, nuevos retos a las organizaciones culturales europeas. Para construir modelos operativos sostenibles, el sector de la cultura necesita desarrollar estrategias que integren como partes de un todo las nuevas actividades *online* y las que se realizan fuera de la red. Además, Europa requiere una rápida reacción, ya que la competencia en un mundo globalizado y digitalizado como el actual es ardua (Niggemann *et al.*, 2011).

En los últimos años han ido modificándose ciertas actividades que afectan tanto a la vertiente de producción como a las prácticas culturales, llegando en ocasiones a mezclar el papel de los creadores y consumidores de cultura o incluso la participación de profesionales y aficionados. La UE evoluciona favorablemente en el uso de la tecnología, tanto en la digitalización del patrimonio cultural europeo como en el acceso a la cultura a través de Internet. No obstante, aún hay un potencial sin explotar y existen desigualdades importantes entre países. Estas diferencias pueden deberse en parte a los diferentes hábitos y tradiciones culturales de cada país, aunque también parecen estar ligadas al distinto grado de desarrollo de la sociedad de la información.

Por otra parte, en la vertiente de financiación, la Comisión Europea se propone movilizar un amplio abanico de ayudas financieras para apoyar el desarrollo del

sector de la cultura y reforzar así su potencial contribución al crecimiento y el empleo europeos. Entre ellas, por ejemplo, la iniciativa *Horizonte 2020* tiene por objetivo reforzar la competitividad de sectores emergentes, entre los que se encuentra el sector de la cultura, apoyando los avances tecnológicos y la innovación. En este tipo de industria, servirá de apoyo en el desarrollo de tecnologías innovadoras para la creación y utilización de contenidos creativos (Comisión Europea, 2012).

Quizá uno de los aspectos más preocupantes sea el que los retos actuales relacionados con las nuevas tecnologías en el sector de la cultura son muy similares a los que se marcaron hace varios años en el seno de la UE. Dicho con otras palabras, parece que Europa sabe hacia dónde debe caminar, pero el paso está siendo más lento de lo previsto.

## NOTAS †

- [1] Es una forma amplia de referirse al sector de la cultura que incluye tanto industrias culturales como creativas y que abarca los siguientes ámbitos: patrimonio cultural, archivos, bibliotecas, arquitectura, sector audiovisual, música, artesanía artística, artes escénicas y visuales, diseño (moda incluida), edición y radio (Comisión Europea, 2012).
- [2] Entre otros el documento de trabajo de la Comisión Europea titulado «Challenges for EU support to innovation in services-Fostering new markets and jobs through innovation» (Comisión Europea, 2009a) o el estudio realizado por KEA European Affairs para la Comisión Europea publicado bajo el título «The economy of culture in Europe» (KEA, 2006).
- [3] Sobre este aspecto, resulta interesante el debate mantenido en el seno del *European Culture Forum*, celebrado en octubre de 2011 en Bruselas, principalmente en el panel 1 titulado «Digitisation - How to fully exploit opportunities».
- [4] Sobre éste y otros aspectos de la digitalización resulta interesante el informe titulado «El nuevo Renacimiento», publicado en enero de 2011, con las principales aportaciones del denominado Comité de Sabios (grupo de reflexión) sobre la digitalización del patrimonio cultural europeo (Niggemann *et al.*, 2011).
- [5] Al no estar disponibles los datos desglosados de Dinamarca y Países Bajos, no es posible determinar su posición actual en el uso de Internet, si bien la información correspondiente a años anteriores hace pensar que se encuentran en posiciones destacadas dentro de la UE-27.
- [6] Las últimas recomendaciones metodológicas aconsejan una medición del empleo cruzando actividades económicas y tipo de ocupación de los trabajadores (Eurostat, 2012). No obstante, debido a las limitaciones en la información disponible y realmente comparable, que se encuentra publicada en la actualidad, la información sobre las industrias culturales que se analiza a continuación corresponde a las siguientes ramas de actividad económica, siguiendo la clasificación NACE rev.2 de 2008: 58 (Edición), 59 (Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de televisión, grabación de sonido y edición musical), 60 (Actividades de programación y emisión de radio y televisión), 90 (Actividades de creación, artísticas y espectáculos) y 91 (Actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales).
- [7] Véanse a este respecto los resultados del estudio realizado por KEA (2006), con datos del empleo europeo de 2003. En general, hay una gran coincidencia con los datos expuestos en este artículo, tanto en los países con altos porcentajes de autoempleo como en los que ocupan las últimas posiciones.
- [8] El Plan de Trabajo de 2008-2010 plantea cinco prioridades de actuación, siendo la tercera enunciada como «Desarrollar datos, estadísticas y metodologías en el sector cultural y mejorar

su comparabilidad». En el Plan de Trabajo de 2011-2014, prioridad F, se insiste en la búsqueda de una mejora en la metodología y en la producción de estadísticas culturales.

- [9] Más conocido bajo el acrónimo *LEG-Culture*, fue creado como un grupo de trabajo piloto y su actividad se ha desarrollado desde 1997 hasta 2000. Entre los resultados destaca el consenso respecto a la definición de un marco base para el sector cultural organizado en ocho ámbitos (patrimonio cultural, archivos, bibliotecas, libros y prensa, artes visuales, arquitectura, artes escénicas, medios y multimedia de sonido y audiovisuales) y seis funciones (preservación, creación, producción, difusión, comercio/ventas y educación) (Eurostat, 2012).
- [10] Hasta el momento se han publicado dos trabajos, en 2007 y 2011, con estadísticas europeas sobre cultura dentro de su colección *Pocketbooks*. La información contenida en ambas publicaciones, a pesar de sus limitaciones debidas en parte a la heterogeneidad en la recogida de los datos a nivel nacional, resulta interesante (Eurostat 2007 y 2011).
- [11] Se trata de una red compuesta por varias organizaciones pertenecientes al sistema estadístico europeo (ESS-European Statistical System).

## BIBLIOGRAFÍA †

- COMISIÓN EUROPEA (2012): *Promover los sectores de la cultura y la creación para el crecimiento y el empleo en la UE*, COM (2012) 537 final.
- COMISIÓN EUROPEA (2011): *Recomendación de la Comisión sobre la digitalización y accesibilidad en línea del material cultural y la conservación digital*, DOUE 2011/7111/UE.
- COMISIÓN EUROPEA (2010a): *Liberar el potencial de las industrias culturales y creativas*, COM (2010) 183 final.
- COMISIÓN EUROPEA (2010b): *Una Agenda Digital para Europa*, COM (2010) 245 final.
- COMISIÓN EUROPEA (2009a): *Challenges for EU support to innovation in services-Fostering new markets and jobs through innovation*, PRO INNO Europe nº 12, Luxembourg.
- COMISIÓN EUROPEA (2009b): *Los derechos de autor en la economía del conocimiento*, COM (2009) 532 final.
- COMISIÓN EUROPEA (2007): *Comunicación sobre una Agenda Europea para la Cultura en un mundo en vías de globalización*, COM (2007) 242 final.
- COMISIÓN EUROPEA (2005): *i2010 - Una sociedad de la información europea para el crecimiento y el empleo*, COM (2005) 229 final.
- CONSEJO (2010): *Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros reunidos en el seno del Consejo, sobre el plan de trabajo en materia de cultura (2011-2014)*, DOUE 2010/C 325/01.
- CONSEJO (1995): *Council resolution of 20 November 1995 on the promotion of statistics on culture and economic growth*, OJEC 95/C 327/01.
- DE HAAN, J. Y VAN DEN BROEK, A. (2012): «Nowadays cultural participation: an update of what to look for and where to look for it», en EUROSTAT (2012): *European Statistical System Network on Culture (ESSnet-Culture) Final Report*.
- ERICARTS (2012): *Compendium of Cultural Policies and Trends in Europe-13th edition*, Council of Europe/ERICarts. Disponible en <http://www.culturalpolicies.net>.
- EUROSTAT (2013): *Statistics by theme*. Disponible en <http://epp.eurostat.ec.europa.eu> (Acceso el 28 de febrero de 2013).
- EUROSTAT (2012): *European Statistical System Network on Culture (ESSnet-Culture) Final Report*, Luxembourg.
- EUROSTAT (2011): *Cultural Statistics*, Eurostat Pocketbooks, Luxembourg.
- EUROSTAT (2007): *Cultural Statistics*, Eurostat Pocketbooks, Luxembourg.
- KEA (2006): *The economy of culture in Europe*, KEA European Affairs, Brussels.
- NIGGEMANN, E., DE DECKER, J. Y LÉVY, M. (2011): *The new Renaissance*, Report of the «Comité des Sages» on bringing Europe's cultural heritage online, Luxembourg.