



## La dificultad de medir la cultura y la diversidad. Comparación de tres modelos internacionales de medición cultural: MEC-2009, ESSnet-2012 y CAB-2015

Marta Fuertes<sup>1</sup>; Ángel Badillo<sup>2</sup>

Recibido: 25 de febrero de 2016 / Aceptado: 15 de mayo de 2016

**Resumen.** El creciente interés por cuantificar las industrias culturales y creativas, por visibilizar la contribución económica de las actividades ligadas a la cultura, necesita previamente de la construcción de marcos de análisis homologables y comparables internacionalmente. En la actualidad existen tres grandes referentes que abordan esta cuestión y cuyo estudio comparado es el eje central de este artículo: el Marco de Estadísticas Culturales de la UNESCO (MEC-2009), el Marco Europeo de Estadísticas de Cultura de EUROSTAT (ESSnet-Culture 2012), y el Manual Metodológico del Convenio Andrés Bello para la elaboración de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica (CAB-2015). Las mediciones del sector cultural arrojan información necesaria para una correcta planificación de las políticas culturales que a su vez desembocan en el sostenimiento de las industrias y en el fomento de la diversidad cultural. El texto identifica las diferencias existentes en los tres modelos y en tres niveles de análisis, los sectores y las actividades culturales, y los criterios que cada uno utiliza para determinar el reparto de las actividades por sector. El resultado final es la imposibilidad de comparar estadísticas culturales de países que aplican los diferentes marcos de referencia.

**Palabras clave:** Industrias culturales y creativas; Métrica cultural; Política pública de cultura; Cuenta Satélite de Cultura.

[en] The difficulty of measuring culture and diversity. Comparison of three international models of cultural measurement: FCS-2009, ESSnet-2012 and CAB-2015

**Abstract.** The growing interest in quantifying the cultural and creative industries, visualize the economic contribution of activities related to culture demands first of all the construction of internationally comparable analysis frameworks. Currently there are three major bodies which address this issue and whose comparative study is the focus of this article: the UNESCO Framework for Cultural Statistics (FCS-2009), the European Framework for Cultural Statistics (ESSnet-Culture 2012) and the methodological resource of the “Convenio Andrés Bello” group for working with the

<sup>1</sup> Marta Fuertes. Universidad de Salamanca e Instituto de Iberoamérica. Directora del grupo de investigación GRIC (Grupo de Investigación Interdisciplinar en Industrias Creativas, Culturales y de la Comunicación, <http://gric.usal.es>) (España)  
Email: [mfuertes@usal.es](mailto:mfuertes@usal.es)

<sup>2</sup> Ángel Badillo. Universidad de Salamanca e Instituto de Iberoamérica. Investigador Principal de Lengua y Cultura del Real Instituto Elcano. Miembro del GRIC (Grupo de Investigación Interdisciplinar en Industrias Creativas, Culturales y de la Comunicación, <http://gric.usal.es>) (España)  
Email: [abadillo@usal.es](mailto:abadillo@usal.es)

Satellite Accounts on Culture in Ibero-America (CAB-2015). Cultural sector measurements provide the information necessary for correct planning of cultural policies which in turn leads to sustaining industries and promoting cultural diversity.

The text identifies the existing differences in the three models and three levels of analysis, the sectors, the cultural activities and the criteria that each one uses in order to determine the distribution of the activities by sector. The end result leaves the impossibility of comparing cultural statistics of countries that implement different frameworks.

**Keywords:** Cultural and Creative Industries; Culture Metrics; Cultural Policy; Satellite Accounts on Culture.

**Sumario.** 1. Estado de la cuestión para el estudio de la métrica cultural. 2. Las Cuentas Satélites de Cultura y los estadísticos sobre actividades económicas. 3. Metodología y contexto para un análisis comparado de tres modelos de medición de la cultura. 4. Comparativa de tres modelos de medición de la cultura: aproximación de sus semejanzas y diferencias. 5. Conclusiones. Referencias

**Cómo citar:** Fuertes, M.; Badillo, A. (2016) La dificultad de medir la cultura y la diversidad. Comparación de tres modelos internacionales de medición cultural: MEC-2009, ESSnet-2012 y CAB-2015, en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 21, 63-95.

Los estudios de métrica relativos a las industrias culturales y creativas (ICC) son clave en la elaboración de políticas públicas culturales que colaboren en el fomento de la diversidad cultural. Así lo manifiesta Naciones Unidas en su primer gran informe sobre las industrias creativas: “Un objetivo futuro es la generación de un sistema de clasificación robusto que no se encuentre determinado por la conveniencia o la disponibilidad de estadísticas, sino que se base en el conocimiento sobre cuál es la evidencia necesaria para el diseño de políticas públicas” (2008a). En la misma línea se pronuncian otros informes publicados recientemente: “avanzar hacia mecanismos de medición más armonizados y rigurosos para asegurar respuestas políticas acordes con las necesidades y oportunidades del sector” (BID *et al.*, 2013).

Desde que en la década de los setenta la UNESCO promueve las primeras reflexiones sobre la medición cultural hasta hoy en día, cada vez se identifica un mayor consenso sobre la posibilidad de agrupar estas actividades en conjuntos identificables, pero como se comprobará en este artículo sigue encontrándose una gran falta de acuerdo en el diseño metodológico de los modelos analizados. Con el tiempo, y según han evolucionado las distintas versiones de estos modelos, sus planteamientos se han ido acercando y por tanto las áreas comunes son muchas, pero aún perduran diferencias sustanciales en determinados puntos que imposibilitan mediciones internacionales equiparables.

## 1. Estado de la cuestión para el estudio de la métrica cultural

El concepto clave de análisis que subyace a todo el estudio es el de industria cultural, idea compleja y en constante evolución. Desde que en los cuarenta Adorno y Horkheimer (1972) criticaron los efectos de la industrialización en la cultura, pasando por los setenta, cuando “la noción de industrias culturales rompe con la idea de la cultura y la economía como campos separados” (Fuertes y Mastrini, 2014), abundante ha sido la literatura en torno a la construcción del

término. El concepto ha pasado por definiciones variadas; se mencionan las más oportunas desde el campo de la economía política de la cultura (Garnham, 1983; Zallo, 1988; Mosco, 1996; Bouquillion *et al.*, 2010; Bustamante, 2011).

Hito importante en el desarrollo conceptual fue la ampliación del término de industrias culturales a creativas planteada en Australia en los ochenta y que el Ministerio de Cultura, Medios de Comunicación y Deporte del Reino Unido afianzó en los noventa definiendo las industrias creativas como las “actividades que tienen su origen en la creatividad, habilidad o talento individual, y que tienen el potencial para crear riqueza y empleo mediante la generación y explotación de la propiedad intelectual” (DCMS, 1998).

Algunos autores actuales sugieren nuevas expresiones, como la de “economía naranja” propuesta por Buitrago y Duque (2013), libro poco convencional desde el punto de vista académico donde se repasan los distintos términos y corrientes de las ICC con la mirada puesta en la riqueza que todas ellas representan para una sociedad, así como en la importancia de la herencia cultural que transmiten. Proponen aglutinar dentro de la denominación “naranja” las industrias culturales, las creativas, las de derechos de autor y de contenidos y definen la “economía naranja” como “el conjunto de actividades que de manera encadenada permiten que las ideas se transformen en bienes y servicios culturales, cuyo valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual”.

Además de los tres modelos analizados existe una gran variedad de informes sobre las ICC, que no actúan como marcos de referencia como es el caso de los tres analizados en este texto, pero que si ponen el foco en la medición de las ICC. Algunos crean su propia estructura y otros dicen basarse en el MEC-2009, pero no son ni siquiera similares entre ellos. Se relacionan los cinco estudios que se han considerado más relevantes después de los tres analizados para dar al lector una visión general de otros informes que también trabajan la medición cultural.

En su momento, Piedras y Rojón (2005) realizaron una descripción de los estudios existentes, abarcando áreas geográficas tan distintas como EE.UU., MERCOSUR, Australia, España o México.

Desde 2008, Naciones Unidas (2008a) presenta una perspectiva del efecto de la economía creativa en el desarrollo económico, tecnológico, social y cultural, y a su vez elabora un modelo que llama Clasificación de la UNTACD<sup>3</sup> para las industrias creativas; dice estar estructurado sobre el modelo MEC-2009 pero en la práctica es muy diferente (Naciones Unidas, 2010).

El documento *Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica*, presentado por la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), en colaboración con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), analiza el impacto de la cultura en el desarrollo socioeconómico de los países de la región, en dimensiones como el empleo cultural, el comercio de bienes y servicios culturales, la cooperación cultural o el consumo digital (OEI y CEPAL, 2012, 2014).

Otro modelo que coexiste con los analizados es el de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) que tiene su núcleo en las industrias que

---

<sup>3</sup> En la XI Conferencia Ministerial de la UNCTAD (Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo), 2004, se asume el concepto de “industrias creativas” bajo las recomendaciones del Grupo de Alto Nivel sobre Industrias Creativas y Desarrollo.

participan del derecho de autor, siendo las principales “aquellas que se dedican íntegramente a la creación, producción y fabricación, interpretación o ejecución, radiodifusión, comunicación y exhibición, o distribución y venta de obras y otro material protegido” (OMPI, 2003). Recientemente, la OMPI ha publicado un manual con indicadores para evaluar el impacto económico, social y cultural del derecho de autor en la economía de creativa (OMPI, 2013)<sup>4</sup>.

El informe de 2013 *El impacto económico de las industrias creativas en las América* (BID *et al.*, 2013) plantea un estudio que abarca 44 países, incluidos 34 de América y 10 países de referencia de otras regiones del mundo; además ofrece una matriz de consulta pública con datos de 2011. El texto propone una estructura cultural propia: publicidad, artesanía, audiovisual/cine, patrimonio cultural, diseño, programas informáticos de entretenimiento incluyendo los videojuegos, moda, música, edición y artes escénicas y visuales.

El Proyecto de Indicadores UNESCO de Cultura y Desarrollo (IUCD) (2014) contiene una detallada propuesta metodológica que permite, a través de la reunión de datos empíricos, clarificar la función de la cultura como motor y catalizador de procesos de desarrollo sostenible y de diversidad cultural, contribuyendo al desarrollo social inclusivo, al diálogo y al entendimiento entre los pueblos. Es una guía para medir el impacto social de la cultura ofreciendo indicadores que permiten “iniciar una transformación beneficiosa para las comunidades y la economía local” (UNESCO, 2014). La primera dimensión de análisis del IUCD es la económica, y aunque su estructura está basada en el MEC-2009, su análisis revela que las diferencias entre los dos son importantes.

## **2. Las Cuentas Satélite de Cultura y los estadísticos sobre actividades económicas**

Las métricas culturales que los países realizan en la actualidad se establecen sobre una Cuenta Satélite de Cultura (CSC), que a su vez está basada en el Sistema de Cuentas Nacionales (SCN), que es la herramienta que ordena las transacciones económicas bajo criterios internacionales que hacen que puedan ser comparadas. “El SCN mide lo que ocurre en la economía, entre qué agentes y para qué fines” (Naciones Unidas, 2008b). Su núcleo es la producción, venta y consumo de bienes y servicios que se producen en un mercado a través de alguna forma de pago. El sistema internacional de cuentas ha sido auspiciado en sus dos versiones, la de 1993 y la vigente desde 2009, por las mismas cinco organizaciones: Naciones Unidas, Comisión Europea, Organización de Cooperación y el Desarrollo Económico, Fondo Monetario Internacional y Banco Mundial.

Las Cuentas Satélite se crean en paralelo al SCN cuando hay actividades que requieren de marcos específicos de medición por su peso en la economía. La utilidad de una cuenta satélite es que “permite dimensionar un sector de particular importancia (política, económica, estratégica, de planeación) desde diversos ángulos,

---

<sup>4</sup> La OMPI (WIPO en inglés, World Intellectual Property Organization) cuenta con un espacio on-line donde se puede acceder a informes sobre el tamaño de las industrias de derechos de autor, a estudios sobre temas sectoriales, y a estudios por países: <http://www.wipo.int/copyright/es/performance/>.

a partir de la flexibilidad metodológica que su elaboración permite, ampliando la frontera de producción, utilizando clasificadores funcionales y estableciendo nuevos mecanismos de valoración económica” (Figuroa Díaz, 2012).

Aunque las CSC realizan una medición de la cultura asociada a la economía, no se debe olvidar que instituciones como el CAB parten de Bourdieu (1977, 1988) para definir el objeto de estudio de las mismas, entendiéndolo como “aquellas actividades humanas y sus manifestaciones cuya razón de ser consiste en la creación, producción, difusión, transmisión, consumo y apropiación de contenidos simbólicos relacionados a las artes y el patrimonio. Las cuales son posibles a través de la función esencial de la educación cultural”.

Como el SCN, las CSC se apoyan en macro estadísticos internacionales normalizados. En esta materia existe consenso pues los tres modelos mencionados proponen elaborar sus mediciones con el macro estadístico de actividades económicas, y en un nivel de mayor detalle proponen el uso de la clasificación de productos y de ocupaciones, utilizando cada uno la herramienta diseñada para su zona geográfica.

Las clasificaciones de actividades económicas tienen como finalidad ser un marco de referencia de las actividades productivas (bienes y servicios) y su propósito principal es ofrecer una clasificación (o conjunto de categorías de actividad) que pueda ser utilizada para el acopio y difusión de datos estadísticos en todos los niveles, local, nacional y/o internacional. Su función es ofrecer información rápida y flexible; “estadísticas fiables y comparables son necesarias para permitir que las empresas puedan evaluar su competitividad, y también sirven a las instituciones comunitarias para evitar distorsiones de competencia” (Parlamento y Consejo Europeo, 2006). A este estudio le interesan dos clasificaciones<sup>5</sup>:

(1) MEC-2009 y CAB-2015 utilizan la International Standard Industrial Classification of all Economic Activities (ISIC), CIU Revisión 4 en español, elaborada por las Naciones Unidas (2009), que en su versión vigente fue lanzada oficialmente el 11 de agosto de 2008<sup>6</sup>. La versión original de esta clasificación es de 1948.

(2) ESSnet-2012 usa la Statistical Classification of Economic Activities in the European Community, NACE Rev.2<sup>7</sup>, elaborada por la Unión Europea y utilizada a partir del 1 de enero de 2008 siguiendo las recomendaciones adoptadas CIU Rev.4, adaptándolas a la realidad europea (Eurostat, 2008).

---

<sup>5</sup> Una vez establecidas estas clasificaciones internacionales, los países las adaptan a sus sistemas estadísticos. Por ejemplo, España utiliza la “Clasificación Nacional de Actividades Económicas” (CNAE 2009) basada en la NACE Rev.2. Además, existen otras clasificaciones como la “North American Industry Classification System” (NAICS) que es la utilizada en Canadá, EE.UU. y México, y que tiene su primera versión de 1997 y la última en 2012. Por ejemplo, México la adapta bajo el nombre de “Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte” (SCIAN 2013). La de Australia y Nueva Zelanda se denomina Australian and New Zealand Standard Industrial Classification, ANZSIC.

<sup>6</sup> Aprobada por la Comisión de Estadística en su 37º período de sesiones celebrado en marzo de 2006. Documentos oficiales del Consejo Económico y Social, 2006, Suplemento N° 4 (E/2006/24), cap. I, párr. 3, 37/105a.

<sup>7</sup> Se pone en marcha a través del Reglamento (CE) n° 1893/2006 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de diciembre de 2006, por el que se establece la nomenclatura estadística de actividades económicas NACE Revisión 2 y por el que se modifica el Reglamento (CEE) no 3037/90 del Consejo y determinados Reglamentos de la CE sobre aspectos estadísticos específicos. Diario Oficial de la UE de 30.12.2006.

Las dos clasificaciones se estructuran de la misma forma quedando divididas en cuatro niveles de categorías excluyentes. Las categorías del nivel superior de la clasificación se denominan “Sector” o “Sección” y se nombran a través de un código alfabético, de la “A” a la “U”; esta estructura primaria cuenta con 21 sectores en los dos estadísticos. A partir de aquí, las siguientes divisiones se realizan con códigos numéricos, de dos cifras para el “Subsector” o “División”, de tres cifras para la “Rama de actividad” o “Grupo”, y de cuatro cifras para la “Clase” o “Actividad”; para estos tres niveles del esqueleto de la clasificación se utilizan dígitos correlativos (Tabla 1).

El nivel de Actividad es el utilizado en las tres metodologías analizadas y en él las dos clasificaciones cuentan con un número diferente de elementos, siendo la NACE Rev.2 la más detallada al llegar a las 618 actividades mientras que la CIU Rev.4 se queda en 419, por tanto, las dos clasificaciones, aunque muy parecidas, no son equivalentes<sup>8</sup>.

Tabla 1. Estructura de las clasificaciones de actividades económicas.

Nombre de la estructura	Nivel	Nº de elementos		Ejemplo	
		CIU Rev.4	NACE Rev.2	CIU Rev.4	
<b>Sector</b>	Letra	21	21 (sección)	J	Información y comunicaciones
<b>Subsector</b>	Dos cifras	88	88 (división)	58	Actividades de edición
<b>Rama de actividad</b>	Tres cifras	238	272 (grupo)	581	Edición de libros y publicaciones periódicas y otras actividades de edición
<b>Clase o actividad</b>	Cuatro cifras	419	618	58.11	Edición de libros
<b>Subclase</b>	Cinco cifras	No desarrollada	No desarrollada		

Fuente. Elaboración propia con información de las dos clasificaciones.

En las versiones actuales de los estadísticos se han creado dos secciones nuevas que afectan al ámbito de estudio de este trabajo, la “J. Información y comunicaciones” que recoge todas las actividades relacionadas con las tecnologías de la información y las comunicaciones, y la “R. Actividades artísticas, recreativas y de entretenimiento”. Estas dos secciones engloban actividades antes dispersas por lo que su reunión ayuda a un análisis más claro de las ICC. De las 20 secciones que existen los marcos de referencia culturales utilizan actividades de ocho de ellas.

<sup>8</sup> Naciones Unidas ha construido una herramienta donde se pueden encontrar las correspondencias entre clasificaciones en sus distintas versiones: <http://unstats.un.org/unsd/cr/registry/regot.asp?Lg=3>.

### **3. Metodología y contexto para un análisis comparado de tres modelos de medición de la cultura**

Este artículo plantea una comparación de tres modelos de medición de la cultura desde una perspectiva descriptiva que pone el énfasis en las principales similitudes y diferencias presentadas por los tres marcos de referencia en estudio con el objetivo de poder determinar entre qué países se puede realizar una comparación de las estadísticas culturales que arrojan sus Cuentas Satélite de Cultura (CSC).

El texto analiza los tres modelos de medición cultural más importantes que existen en la actualidad. Todos cuentan con una influencia geográfica amplia y los tres están siendo utilizados por distintos países para la elaboración de sus CSC. El más antiguo es el MEC-2009, el Marco de Estadísticas Culturales de la UNESCO, considerado como un referente sobre el que se estructuran los otros dos. El siguiente temporalmente es el ESSnet-2012, European Statistical System Network on Culture, cuyo ámbito geográfico es la Unión Europea. Y por último, el CAB-2015, Manual Metodológico del Convenio Andrés Bello para la elaboración de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica, es el que cuenta con la versión más actual y su ámbito de influencia es Latinoamérica.

#### **3.1. Antecedente del Marco de Estadísticas Culturales de la UNESCO**

La primera llamada para reflexionar sobre la medición de la cultura de la UNESCO es de 1972 y se centró en el consumo y el gasto de los hogares. Este estudio concluye en una batería de indicadores cuantitativos (libros en biblioteca por habitante, entradas de cine vendidas por habitante...) con el objetivo de cuantificar el gasto en cultura.

Después de las conferencias sobre comunicación (México, 1980) y sobre indicadores culturales (Austria, 1982) la UNESCO emprende el proyecto de elaborar el 'Framework for Culture Statistics' o Marco de estadísticas culturales, que ve la luz en 1986 (UNESCO, 1986) y que se convierte en la herramienta clave para organizar las estadísticas culturales a nivel nacional e internacional. En la revisión realizada para su versión actual, MEC-2009, incorpora el debate creativo y cultural, el efecto de la globalización y los temas relacionados con la propiedad intelectual. Además, de gran relevancia es que el MEC plantea la adopción del modelo conceptual de "ciclo cultural" adoptado por los demás, como se explica más abajo.

#### **3.2. Antecedente del European Statistical System Network on Culture, ESSnet-Culture-2012**

En 1997 la Comisión Europea crea el grupo de trabajo LEG (Grupo Líder en Estadísticas de Cultura), coordinado por Eurostat<sup>9</sup>, para elaborar recomendaciones que todos sus miembros deberían adoptar con el fin de medir el sector. Entre 2009 y 2011 se mantienen cuatro grupos de trabajo para el diseño de un nuevo marco de

---

<sup>9</sup> Eurostat, Statistical Office of the European Communities, es la oficina estadística de la Comisión Europea cuyo cometido es el de producir datos sobre la Unión Europea y garantizar la coordinación de estadísticas de los estados miembros.

referencia que da como resultado el informe “ESSnet-Culture. European Statistical System Network on Culture” de 2012, cuyo objetivo es garantizar el flujo continuo de estadísticas culturales coordinadas en el ámbito de la Unión Europea.

### 3.3. Antecedente del Manual Metodológico del Convenio Andrés Bello para la elaboración de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica

La puesta en marcha de un marco común para la medición de la cultura en Iberoamérica tiene sus orígenes a principios de la década de dos mil con seminarios y publicaciones auspiciados por el CAB que se concretan en 2009 con la publicación del primer manual para la medición de la cultura (Convenio Andrés Bello, 2009), que contó con el apoyo del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y la Agencia Española de Cooperación al Desarrollo (AECID). Para responder a las necesidades surgidas después de los primeros años de aplicación, el CAB plantea en 2013 una actualización de esta metodología que es la que se analiza en este documento (Convenio Andrés Bello, 2015) y que ha sido validada por 15 países de la región.

### 3.4. El ciclo cultural para la medición de la cultura

El MEC-2009, como modelo más antiguo y sobre el que construyen sus cimientos los otros dos, adopta del modelo conceptual de “ciclo cultural” (cadena de valor o hilera) que es el asumido posteriormente por el resto y que permite entender las actividades culturales que deben ser objeto de medición económica al incluir todas las prácticas que transforman las ideas en bienes y servicios culturales para que después puedan ser disfrutados por las personas

Gráfico 1. Ciclo cultural planteado por la UNESCO en el modelo MEC-2009



Fuente. Elaboración propia según modelo MEC-2009.



El análisis descriptivo comprado que se plantea y que centra su atención en las semejanzas y diferencias de los tres marcos de referencia con el objetivo de determinar la comparabilidad de los datos de los países que utilizan los distintos marcos de análisis cultura a debate, se estructura de lo general a lo particular. De este modo, la lógica de la comparación se basa en el análisis de tres cuestiones fundamentales.

1. En su nivel más alto, la identificación de sectores o dominios culturales considerados por cada modelo como parte integrante de las ICC.
2. Seguimiento del reconocimiento de las actividades que cada uno decide integrar dentro de cada sector así como con la elaboración de la guía de sus códigos según las clasificaciones estadísticas, como se verá más adelante.
3. Para acabar con la definición de los criterios que cada modelo utiliza en el momento de repartir las mismas en los sectores culturales, explicando qué modelos duplican actividades según sectores y las repercusiones que esto tiene en la medición final.

La definición de sector o dominio cultural es clave para una buena organización interna del análisis de las industrias culturales. Se entiende por sector el compartimento principal de toda la estructura cultural donde se agrupan varias industrias y por tanto varias actividades, bienes y servicios culturales relacionados entre sí; por ejemplo, las tareas necesarias para la edición de libros y de publicaciones periódicas están en un mismo dominio.

Las actividades que se recogen son las que incorporan los estadísticos que se analizan a continuación y que en muchas ocasiones adolecen de concreción en el terreno cultural. Dentro de éstas se encuentran actividades nucleares, cien por cien culturales, y las denominadas conexas, que son las necesarias para el desarrollo de las primeras pero que no tienen un carácter puramente cultural. En la edición de un libro el trabajo de escritura estaría en las primeras y las labores de impresión en las segundas.

El tercer nivel propone establecer un consenso una vez que la actividad ha sido incluida en un sector con el fin de no duplicar información; para esto se encuentra una gran dificultad en los macro estadísticos actuales, como se verá más adelante.

En los tres marcos analizados ninguna de estas grandes líneas de la columna vertebral del análisis de las ICC se corresponde totalmente. Con objeto de preservar las diferencias culturales, el marco de análisis de cada país debe construirse sobre un modelo flexible que no dañe la robustez de la estructura inicial pero que pueda adaptarse a las condiciones y necesidades particulares y haga que los datos sean comparables sin perder de vista que, las actividades culturales, además de su valor económico producen beneficios sociales tan necesarios como la cohesión social o el fortalecimiento de la diversidad cultural. Este planteamiento es similar al que realiza el CAB-2015 en el manual que acaba de publicar: “avanzar en la formulación de una metodología común para la medición económica de la cultura, que acorde con las particularidades y necesidades propias del contexto latinoamericano, permitiera establecer líneas de base, series históricas y puntos de referencia para el diseño, la ejecución y la evaluación de políticas culturales, bajo

los mismos estándares de medición de otros sectores económicos tradicionales” (Convenio Andrés Bello, 2015).

#### 4. Comparativa de tres modelos de medición de la cultura: aproximación a sus semejanzas y diferencias

Este apartado recoge el análisis descriptivo comparado de los tres modelos estudiados, del más reciente al más antiguo, planteando las diferencias más significativas entre los sectores y actividades que cada uno implementa hasta los criterios que utilizan para incluirlas o excluirlas.

Los tres modelos analizados se estructuran sobre actividades agrupadas en sectores pero en muy pocas ocasiones se encuentra una correspondencia para un análisis comparado de los datos finales.

Una de las grandes diferencias, es que para UNESCO (2009) dentro de un sector se encuentran las actividades sociales e informales, así como todas las actividades conexas, sean de naturaleza económica o social. Aunque cada vez se avanza más en el diseño de un método para el estudio de las actividades informales éstas requieren de una metodología distinta a las de naturaleza económica que es la que aquí se estudia. Por otro lado, CAB-2015 incluye, al igual que MEC-2009, las actividades conexas en los dominios culturales, pero ESSnet-2012 abre un sector específico para ellas. En la Tabla 2 se plantea un análisis comparado en detalle de los modelos, sectores y grupos de actividades que cada uno incluye.

Tabla 2. Comparativa de las actividades según dominio cultural en: CAB-2015, ESSnet-2012 y MEC-2009.

ID	CAB-2015	ID	ESSnet-2012	ID	UNESCO-2009
<b>1</b>	<b>Creación</b>				
<b>Derechos de autor</b>	Derechos de explotación de escritores y músicos.				
<b>11</b>	<b>Patrimonio material</b>	<b>1</b>	<b>Patrimonio</b>	<b>A</b>	<b>Patrimonio cultural y natural</b>
<b>Patrimonio</b>	Archivos.				
	Museos.		Museos.		Museos.
	Lugares y edificios históricos.		Lugares y edificios histórico.		Lugares y edificios históricos.
	Zonas arqueológicas.		Zonas arqueológicas.		Zonas arqueológicas.
	Conservación.		Conservación.		
					Patrimonio natural.
					Actividades creativas.

<b>2 Archivos y Bibliotecas</b>			
<b>Archivos y bibliotecas</b>	Archivos en Patrimonio, 11.	Archivos.	En Libros y Prensa, D.
	Bibliotecas en Libros, 08.	Bibliotecas.	En Libros y Prensa, D.
<b>8 Libros y publicaciones</b>	<b>3 Libro y Prensa</b>	<b>D Libros y prensa</b>	
<b>Publicaciones</b>	Libros.	Libros.	Libros.
	Periódicos y revistas.	Periódicos y revistas.	Periódicos y revistas.
	Ambos, papel y digitales.	Ambos, papel y digitales.	Ambos, papel y digitales.
	Venta al por menor.	Venta al por menor.	Venta al por menor.
		Agencias noticias, todas.	Agencias noticias para prensa.
	Edición otras publicaciones como catálogos, postales.		Edición otras publicaciones como catálogos, postales.
	Bibliotecas.		Archivos y bibliotecas.
	Impresión.		
		Traducción e interpretación.	
			Venta al por mayor.
		Actividades de autores.	
<b>5 Artes plásticas y visuales</b>	<b>4 Artes visuales</b>	<b>C Artes visuales y artesanías</b>	
<b>Artes plásticas</b>	Bellas artes.	Bellas artes.	Bellas artes.
	Fotografía.	Fotografía.	Fotografía y edición de imágenes.
	Actividad de los autores relacionados con el sector.	Actividades de autores, todos.	Actividad de los autores relacionados con el sector.
	Restauración fotográfica.		
	Artes gráficas e ilustradores.		
	Edición otras publicaciones como catálogos, postales.		Edición otras publicaciones como catálogos, postales.
		Diseño.	
			Artesanía: joyas.

Investigación y desarrollo.			
<b>4</b>	<b>Artes escénicas y espectáculos artísticos</b>	<b>5</b>	<b>Artes escénicas</b>
<b>B</b>	<b>Presentaciones artísticas y celebraciones</b>		
<b>Espectáculo en vivo</b>	Producción y promoción de: música, danza, teatro...	Producción y promoción de: música, danza, teatro...	Producción y promoción de: música, danza, teatro...
	Actividad de intérpretes.	Actividad de intérpretes.	Actividad de intérpretes.
	Gestión de salas de espectáculos.	Gestión de salas de espectáculos.	
			Música grabada, edición musical y de partituras.
			Fabricación de instrumentos musicales.
<b>7</b>	<b>Audiovisual y radio</b>	<b>6</b>	<b>Audiovisual y multimedia</b>
<b>E</b>	<b>Medios audiovisuales e interactivos</b>		
<b>Audiovisual</b>	Cine y vídeo.	Cine y vídeo.	Cine y vídeo.
	Radio y televisión.	Radio y televisión.	Radio y televisión.
	Videojuegos.	Videojuegos.	Videojuegos.
	Música grabada solo para audiovisuales.	Música grabada.	Grabación de música.
	Agencias de noticias, todas.		Agencias de noticias para audiovisual.
		Venta al por menor.	Venta al por menor.
		Alquiler.	Alquiler.
			Portales web.
			Venta de tiempo publicitario.
<b>6</b>	<b>Producción y edición musical</b>		
<b>Música</b>	Música en vivo.		
	Grabada.		
	Soportes físicos y digitales.		
<b>2</b>	<b>Diseño</b>	<b>F</b>	<b>Diseño y servicios creativos</b>

<b>Diseño</b>	Arquitectura.	Dominio independiente.	Arquitectura.
	Diseño gráfico.		Diseño gráfico.
	Textil.		
	Moda.		Moda.
	Joyas.		
			De interior y paisajismo.
	Publicidad.	Dominio independiente.	Publicidad.
	Páginas web.		
Diseño de productos.			
<b>7 Arquitectura</b>			
<b>Arquitectura</b>	Incluida en Diseño, 2.	Las actividades de diseño arquitectónico.	Incluida en Diseño, F.
<b>8 Publicidad</b>			
<b>Publicidad</b>	Incluida en Diseño, 2.	Las fases creativas de la publicidad.	Incluida en Diseño, F.
<b>12 Patrimonio inmaterial</b>		<b>Artesanías</b>	
<b>Artesanía</b>	Creación de productos originales.	Creación de productos originales.	Incluida en Artes visuales, C.
	No incluido en la recogida de datos del marco de referencia.	No incluido en la recogida de datos del marco de referencia.	
<b>3 Juegos y juguetería</b>			
<b>Juegos</b>	Juegos y juguetería.		
<b>9 Educación cultural</b>		<b>9 Formación</b>	
<b>T Educación y capacitación</b>			
<b>Educación</b>	Formación cultural no reglada.	Formación cultural no reglada. Ciclo cultural.	Formación cultural no reglada.
	Formación artística primaria y secundaria.		Formación artística primaria y secundaria.
	Formación artística en universidad.		Formación artística en universidad.
		<b>10 Actividades relacionadas con la cultura</b>	
		<b>Equipamiento y materiales de apoyo</b>	

<b>Actividades relacionadas</b>	Impresión.	Impresión.
	Reproducción de soportes grabados.	Reproducción de soportes grabados.
	Fabricación de instrumentos musicales.	
		Fabricación de materiales y e equipamiento.
		Diseño de software, redes, etcétera.
		Telecomunicaciones, hosting, procesamiento de datos.
		Venta por menor equipo audiovisual; por mayor informático y grabaciones.
		Reparación de equipo informático.

Fuente. Elaboración propia con información del Convenio Andrés Bello (2015), Eurostat (2012) y UNESCO (2009).

En la equivalencia de sectores entre los tres modelos aparecen las primeras diferencias. A la hora de determinar qué categorías, qué industrias y qué tipo de actividades se integran en los dominios se encuentran planteamientos distintos en todos los marcos de referencia analizados.

Tabla 3. Recuento de dominios y actividades entre los tres marcos culturales.

	<b>CAB-2015</b>	<b>ESSnet-2012</b>	<b>MEC-2009</b>
<b>Nº dominios teóricos</b>	12	10	10+2 relacionados
<b>Nº dominios reales</b>	11	9	9+2 relacionados
<b>Nº de actividades</b>	34	33	56

Fuente. Elaboración propia.

En el resumen de la Tabla 3 se encuentra la diferencia cuantitativa, y en la Tabla 4 se ha elaborado una comparativa de dominios en los tres marcos donde se distingue que las representaciones artísticas y las actividades audiovisuales (filas 6 y 7) son los sectores más similares, pero aún con todo, en el análisis contiguo se anotará la disparidad. Se llama la atención sobre Patrimonio y Libros, que existiendo en todos los modelos, cuentan con diferencias tan significativas que hacen que no se puedan plantear como sectores comparables.

Tabla 4. Comparativa de los sectores culturales en los tres marcos de análisis cultural.

Nº	Dominios	CAB-2015	ESSnet-2012	MEC-2009
1	Creación	x		
2	Patrimonio material o cultural	x	x	x
3	Archivos	En Patrimonio	x	En Libro y prensa
3	Bibliotecas	En Libro	x	En Libro y prensa
4	Libros y publicaciones	x	x	x
5	Artes plásticas y visuales	x	x	x y artesanía
6	Artes escénicas y espectáculos artísticos	x	x	x
7	Audiovisual y radio	x	x	x
8	Diseño	x	En Visuales	x
9	Arquitectura	En Diseño	x	En Diseño
10	Publicidad	En Diseño	x	En Diseño
11	Artesanía	x	x	En Visuales
12	Juegos y juguetería	x		
13	Educación cultural	x	x	x
14	Producción y edición musical	x	En Audiovisual	En Presentaciones y en Audiovisual
15	Gestión cultural	x		
16	Archivística y preservación			x
17	Turismo			x
18	Deportes y recreación			x
19	Equipamiento y materiales de apoyo		x	x

Fuente. Elaboración propia con información del Convenio Andrés Bello (2015), Eurostat (2012) y UNESCO (2009).

#### 4.1. Análisis de los sectores culturales en CAB-2015

En la edición publicada en 2015 de la Guía metodológica del CAB se encuentran importantes diferencias con respecto a los otros modelos analizados. El CAB diseña 12 sectores culturales que en la práctica estadística quedan en 11 porque el Patrimonio inmaterial no se contempla para la medición:

1. Creación (derechos de autor)
2. Diseño
3. Juegos y juguetería
4. Artes escénicas y espectáculos artísticos
5. Artes plásticas y visuales
6. Producción y edición musical
7. Audiovisual y radio
8. Libros y publicaciones
9. Educación cultural
10. Gestión cultural
11. Patrimonio material  
Patrimonio inmaterial

El CAB-2015 utiliza el estadístico CIU Rev.4 en el nivel de clase (cuatro dígitos) repitiendo muchas de ellas en distintos sectores, por lo que se hace totalmente necesaria la utilización de una segunda herramienta estadística, la CPC Rev.2 (Clasificación Central de Productos) para no duplicar parte de las actividades a lo largo de los distintos sectores. En la Tabla 5 se recoge el resumen de todas las actividades con código de este modelo.

CAB-2015 es el único modelo de análisis que implementa el sector de Creación donde recoge la cesión de los derechos de explotación de los escritores de novelas, guiones y libretos, y de los compositores musicales, por lo que es transversal al campo de edición, música, teatro y audiovisual. Otros derechos de autor como los de los cantantes, ilustradores, actrices, o productores, se contemplan en el sector relativo a las actividades que realizan.

El sector **Diseño** incluye las actividades y los productos que transmiten contenidos simbólicos de las artes y del patrimonio; es necesario aclarar que es un sector cultural particular ya que los productos derivados de su actividad no son estrictamente culturales. Le atañen actividades de diseño arquitectónico, gráfico, textil, moda, joyas, publicitario, páginas web y diseño de productos (no incluye el diseño funcional). Este sector tampoco contempla el diseño de productos que se encuentran en otras magnitudes del modelo; por ejemplo, el diseño de libros se coloca en el sector Libros y publicaciones.

También es el único marco que diseña un dominio específico para Juegos y juguetería que contiene una única actividad que es la fabricación de los mismos; se excluye la edición de videojuegos para consolas pero si contempla la edición de juegos en línea, aunque ésta también se encuentra en el sector audiovisual.

El sector **Artes escénicas y espectáculos artísticos** es uno de los tradicionales en el análisis cultural y hace referencia a las manifestaciones socioculturales representadas en vivo como un espectáculo de danza, teatro, o circo, junto con toda



la estructura que conlleva su representación: directores artísticos, técnicos, iluminación, escenografía, montaje, así como las instalaciones, salas de conciertos o teatros.

En el sector de las **Artes plásticas y visuales** se encuentran las actividades de pintores, grabadores, dibujantes, escultores, pero también las de los fotógrafos y las artes gráficas e ilustración. Parte de los objetos generados por las actividades de este sector poseen una gran diferencia comparados con los productos del resto de dominios porque son bienes duraderos que no generan economías de escala al constituir objetos únicos depositarios de gran valor.

El sector de la **Producción y edición musical** como sección independiente se recoge exclusivamente en este modelo congregando “las actividades de producción y edición musical a través de las cuales los contenidos musicales se pueden interpretar en vivo o grabar en soportes fonográficos” físicos o digitales (Convenio Andrés Bello, 2015). Con la explicación aportada no queda claro qué parte de la actividad musical se incorpora al sector de espectáculos en vivo y cuál a este; además, se debe añadir que en audiovisual también hay una parte de música grabada –la relacionadas con las producciones audiovisuales–, y que los derechos de autor de los compositores están en el sector de creación. El resultado es que la música queda totalmente desagregada y se valora difícil su medición y aún más complicado no someter este sector a duplicaciones.

El sector llamado **Audiovisual y Radio** es como en todos los modelos el más amplio englobando actividades de cine, televisión, radio y videojuegos en todas las partes de la cadena de valor, desde la producción y postproducción, pasando por la distribución y hasta la exhibición o transmisión de programas. Incluye la venta del espacio publicitario, las suscripciones de abonados a los distintos medios y las agencias de noticias tanto para medios audiovisuales como para escritos.

El sector de **Libros y publicaciones** hace referencia a las actividades de creación, edición, impresión, y comercialización de contenidos literarios que generan elementos físicos o digitales como libros, periódicos y revistas, la venta al por menor de los mismos y las actividades de bibliotecas.

La **Educación cultural** se recoge como otro sector en el que se engloba la educación artística tanto no formal como la formal que está presente en todo el ciclo educacional de la persona, desde la primaria hasta la universitaria.

Este es el único modelo que contempla la **Gestión cultural** como sector. Comprende las actividades de regulación de organismos que promueven el bienestar social y también el patrocinio de actividades recreativas y culturales, las actividades de asociaciones empresariales (excluyendo los sindicatos), de asociaciones profesionales y otros tipos de agrupaciones culturales. Regula las actividades sobre industrias culturales, algo necesario para la diversidad, y define los derechos de propiedad intelectual. La inclusión de la palabra ‘management’ ha permitido la entrada en el estudio de las organizaciones privadas que cada vez cobran más peso en el campo cultural (Eurostat, 2012).

En **Patrimonio material** este modelo incluye los servicios de archivos, de museos y lugares históricos, así como las actividades de educación, divulgación y conservación que en ellos se realizan, todas ellas actividades fuera de la frontera de la producción. Abarca lo que se denomina patrimonio mueble, los bienes que pueden trasladarse como libros, pinturas, etcétera, y el patrimonio inmueble que

considera todas las edificaciones y monumentos históricos. No incluye el patrimonio natural, por lo que no resulta comparable con el mismo dominio MEC-2009, además de por ser el único modelo que incorpora los archivos a este grupo.

El **Patrimonio inmaterial** está ligado a las tradiciones y a las expresiones orales, a las fiestas, rituales, y a las artesanías tradicionales. El modelo plantea la imposibilidad de medición de las prácticas sociales y en términos de valoración económica solo incluye las artesanías, aunque añade la dificultad de separar la artesanía de la manufactura en los distintos estadísticos. Para comprender esto es importante reflejar la definición que hace de artesanía, “productos realizados predominantemente a mano, o con herramientas o maquinarias relativamente simples, de forma individual por un artesano o de forma colectiva por una unidad productora de artesanías” (Convenio Andrés Bello, 2015).

Tabla 5. Dominios y actividades en el modelo cultural CAB-2015.

ID	Dominio	Clases CIU Rev2.	Descripción
01	Creación (derechos de autor)	7740 (P)	Arrendamiento de propiedad intelectual y productos similares, excepto obras protegidas por derechos de autor.
		9000 (P)	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
02	Diseño	5820 (P)	Edición de programas informáticos
		7110 (P)	Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas de consultoría técnica
		7310 (P)	Publicidad
		7410	Actividades especializadas de diseño
		6201 (P)	Actividades de programación informática
		9000 (P)	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
03	Juegos y juguetería	3240	Fabricación de juegos y juguetes
04	Artes escénicas y espectáculos artísticos	9000 (P)	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
05	Artes plásticas y visuales	7420	Actividades de fotografía
		5819 (P)	Otras publicaciones/Otras actividades de edición
		9000 (P)	Actividades de arte y entretenimiento y creatividad
06	Producción y edición musical	5920	Actividades de grabación de sonido y edición de música de grabaciones sonoras
		9000 (P)	Actividades de arte y entretenimiento y creatividad

	4762	Ventas al por menor de grabaciones musicales y videográficas en almacenes especializados
<b>07 Audiovisual y radio</b>	5911	Actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión
	6312	Portales web
	5819 (P)	Otras actividades de edición
	6010	Transmisiones de radio
	5920 (P)	Actividades de grabación de sonido y edición de música
	6391	Actividades de agencias de noticias
	6020	Programación y transmisiones de televisión
	6110	Actividades de telecomunicaciones por cable
	5912	Actividades de postproducción de películas, videocintas y programas de televisión
	5913	Actividades de distribución de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión
	5914	Actividades de exhibición de películas cinematográficas y cintas de vídeo
<b>08 Libros y publicaciones</b>	5811	Publicación de libros/Edición de libros
	5813	Publicación de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicas
	5819 (P)	Otras publicaciones/Otras actividades de edición
	1811 (P)	Impresión
	4761	Venta al por menor de libros, periódicos y artículos de papelería en comercios especializados
	9101 (P)	Actividades de bibliotecas y archivos
<b>09 Educación cultural</b>	8510 (P)	Enseñanza preescolar y primaria
	8521 (P)	Enseñanza secundaria de formación general
	8530 (P)	Enseñanza superior
	8542	Enseñanza cultural
<b>10 Gestión cultural</b>	8412 (P)	Regulación de las actividades de organismos que prestan servicios sanitarios, educativos, culturales y otros servicios sociales, excepto servicios de seguridad social
	9411 (P)	Actividades de asociaciones empresariales y de empleadores

		9412 (P)	Actividades de asociaciones profesionales
		9499 (P)	Actividades de otras asociaciones culturales y recreativas
<b>11</b>	<b>Patrimonio material</b>	9101 (P)	Actividades de bibliotecas y archivos
		9102 (P)	Actividades de museos y preservación de lugares históricos
<b>12</b>	<b>Patrimonio inmaterial</b>	Artesanías	Imposible identificarlas en las clasificaciones estadísticas.

Fuente. Elaboración propia en base a los datos de Convenio Andrés Bello (2015) y Naciones Unidas (2009). (P) Significa parcial, que no todas las actividades de la clase están incluidas.

#### 4.2. Análisis de los dominios culturales en ESSnet-2012

ESSnet-2012 diseña su marco de referencia cultural con el estadístico NACE Rev.2 en su desagregado de cuatro dígitos (clase) y la decisión metodológica que adopta es la de no repetir en ningún dominio la misma clase NACE, por lo que se convierte en el único modelo que asegura que no existan duplicaciones. El modelo decide en qué sector sitúa cada grupo de actividades con el inconveniente de que actividades afines a un grupo quedan recogidas en otro debido a la rigidez de los macro estadísticos. Es una estrategia válida mientras los estadísticos de actividades no se modifiquen pues evita doble contabilidad.

ESSnet-2012 establece 11 dominios culturales aunque en la práctica son 10 ante la imposibilidad de acopio de información del sector de la artesanía. En la Tabla 6 se expone el resumen de todas las actividades por dominio de este modelo. Las decisiones para la ubicación de actividades culturales en este marco de referencia se han tomado en base a un enfoque de mínimos pero realista en lo referente al acopio de información (Eurostat, 2012).

##### **Dominios culturales**

1. Patrimonio
2. Archivos y Bibliotecas
3. Libro y prensa
4. Artes visuales
5. Representaciones en vivo
6. Audiovisual y multimedia
7. Arquitectura
8. Publicidad
9. Formación.
- Artesanía

##### **Dominio relacionado**

10. Actividades relacionadas con la cultura.

El dominio **Patrimonio** incluye las actividades de los museos, lugares históricos y zonas arqueológicas, y la explotación y conservación de lugares y edificios

históricos<sup>10</sup>. No incluye el patrimonio natural por lo que se acercaría al CAB-2015 si no fuera porque éste suma a este sector las actividades de archivos.

Por estructura de la NACE Rev.2 los **Archivos** se unen con las **Bibliotecas** e incluyen todas las actividades de estos dos sectores como grupo independiente: documentación, catalogación, préstamo, recuperación, etcétera. Este sector es único en este modelo, los demás derivan estos servicios culturales hacia libro y patrimonio.

En el dominio **Libro y prensa** se encuentran las actividades de edición de libros, periódicos, revistas, así como la venta al por menor de estas publicaciones. También están en este dominio las actividades de las agencias de noticias y las actividades de traducción e interpretación, estas últimas exclusivas de este modelo. Con el nivel CPA se podría incluir la venta de libros de segunda mano.

En el dominio **Artes visuales** se encuentran las artes plásticas (pintura, escultura, etcétera), la fotografía y el diseño, así como las actividades de autores individuales que participan en la creación cultural, no sólo de los campos de las bellas artes, sino también los restauradores de obras de arte, los escritores, guionistas y periodistas. Estos tres últimos estarían mejor ubicados en otros dominios, pero a nivel estadístico sería imposible determinar qué porcentaje de actividades de este código (90.03) podrían estar en un dominio o en otro, por lo que repetir la clase supondría desvirtuar el resultado final al duplicar información.

En el dominio **Representaciones en vivo** se hallan todas las actividades necesarias para la consecución de espectáculos en vivo relacionados con la música, la danza, el teatro, o el circo. Además de la gestión de las salas de espectáculos y las actividades de los artistas individuales que participan en actuaciones como actores, bailarines y músicos. Con el nivel CPA se podría incluir la venta de entradas y los espectáculos de fuegos artificiales.

El dominio **Audiovisual y multimedia** incluye la cinematografía, el vídeo, la música grabada, la radio, la televisión, y los videojuegos, desde la producción y hasta la llegada del producto al público, incluyendo la venta al por menor y el alquiler de las producciones obtenidas con estas actividades.

El dominio **Arquitectura** se crea para incorporar las actividades de diseño arquitectónico, la parte de la arquitectura que tiene relación con la creación, quedando excluidas las actividades de construcción. Y **Publicidad** también se incorpora en la última revisión del modelo en lo correspondiente a la parte creativa del proceso publicitario. ESSnet-2012 es el único modelo que abre apartado independiente para estos sectores, los demás los recogen en Artes visuales.

En **Formación** este marco contempla únicamente la educación cultural no reglada, dejando fuera el resto de enseñanzas artísticas regladas en cualquiera de sus niveles. En un primer planteamiento, estas actividades se marcan como dominio pero en el análisis final quedan incluidas dentro del ciclo cultural de tal forma que puedan ser transversales a todos los sectores.

La **Artesanía** es incorporada al considerarla un elemento importante del patrimonio tradicional y muy unido al patrimonio intangible, definiéndola como la creación de productos originales, proceso alejado de la manufactura de productos

---

<sup>10</sup> Bajando al nivel de la CPA 2008 (Clasificación de Productos por Actividad) se podría llegar a incluir la venta al por menor de sellos y similares, los objetos de arte y las antigüedades, y la autenticación de obras de arte.

similares. Estas actividades se incorporan como dominio cultural en el terreno metodológico para posteriormente eliminarlas del diseño real por falta de herramientas para la recogida de datos. El patrimonio cultural inmaterial<sup>11</sup>, que abarca las lenguas y todas las expresiones de vida y tradiciones, también queda excluido por la dificultad de su medición (Eurostat, 2012).

El actual marco de análisis cultural europeo establece un compartimento denominado **Actividades relacionadas con la cultura** en el que se incluyen las actividades que no tienen un contenido propiamente cultural pero que ayudan en la producción de cultura. El argumento para limitar la entrada de nuevos elementos en el análisis viene dado porque el objetivo principal del marco es delimitar las actividades culturales y no construir un sistema de contabilidad global. Por tanto, quedan como relacionadas las actividades de impresión, la reproducción de soportes grabados a partir de grabaciones originales, y la fabricación de instrumentos musicales. Esta es una de las principales divergencias con los otros modelos que las diseminan en distintos sectores. Además, la decisión de mínimos en la inclusión de actividades choca de lleno con los otros dos marcos, pero sobre todo con el MEC-2009.

Todo lo relacionado con la industria manufacturera queda excluido porque no es una actividad cultural en sí misma sino industrial que obtiene beneficios de otras muchas actividades que sí son culturales. Se excluye tanto la fabricación de productos que son necesarios para la creación/producción (papel, tintes...) como la de equipamiento técnico en general (ordenadores, cámaras...). De este modo, la edición de videojuegos y su venta al público están dentro del marco, pero la fabricación y venta de las consolas queda fuera (Eurostat, 2012).

A su vez, Eurostat propone dejar fuera de la estadística los siguientes grupos de actividades por no responder totalmente a la definición de actividad cultural (expresiones artísticas, culturales, y valores). Son actividades que pueden tener un carácter cultural pero su componente principal no es tal. Las actividades descartadas cercanas a las industrias culturales son (Eurostat, 2012):

- El desarrollo de software general y de aplicaciones es un sector de gran importancia económica pero que no debe ser tratado como sector cultural.
- Las telecomunicaciones tampoco se incluyen aunque su importancia económica es enorme y son necesarias para la difusión y el consumo de producciones culturales.
- Las actividades relacionadas con el ocio tampoco se incorporan porque raramente tienen contenidos artísticos o culturales: los juegos de azar, los juguetes, y también los parques de atracciones.
- El turismo cultural queda fuera porque aunque tiene relación con actividades que sí están dentro del marco cultural, como la visita a museos o la asistencia a espectáculos, no tienen definición ni estadísticas claras.
- Las reservas naturales, zoos y jardines botánicos, tienen relación con la preservación de la fauna y flora y por tanto están muy lejos de la creación cultural.

---

<sup>11</sup> Intangible Cultural Heritage (ICH). Patrimonio cultural inmaterial (PCI).

- Y las manufacturas de productos ornamentales, como joyas o cerámicas tampoco se incluyen porque solamente las artesanía como creación de productos originales están dentro del ámbito cultural.

Tabla 6. Dominios y actividades en el modelo cultural ESSnet-2012.

ID	Dominio	Clase NACE Rev.2	Descripción NACE Rev.2
1	Patrimonio	91.02	Actividades de museos
		91.03	Gestión de lugares y edificios históricos
2	Archivos y bibliotecas	91.01	Actividades de bibliotecas y archivos
3	Libro y prensa	58.11	Edición de libros
		58.13	Edición de periódicos
		58.14	Edición de revistas
		63.91	Actividades de las agencias de noticias
		47.61	Comercio al por menor de libros en establecimientos especializados
		47.62	Comercio al por menor de periódicos y artículos de papelería en establecimientos especializados
		74.30	Actividades de traducción e interpretación
4	Artes visuales	90.03	Creación artística y literaria
		74.20	Actividades de fotografía
		74.10	Actividades de diseño especializado
5	Representaciones en vivo	90.01	Artes escénicas
		90.02	Actividades auxiliares a las artes escénicas
		90.04	Gestión de salas de espectáculos
6	Audiovisual y multimedia	59.11	Actividades de producción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
		59.12	Actividades de postproducción cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
		59.13	Actividades de distribución cinematográfica, de vídeo y de programas de televisión
		59.14	Actividades de exhibición cinematográfica

	58.21	Edición de videojuegos
	59.20	Actividades de grabación de sonido y edición musical
	60.10	Actividades de radiodifusión
	60.20	Actividades de programación y emisión de televisión
	47.63	Comercio al por menor de grabaciones de música y vídeo en establecimientos especializados
	77.22	Alquiler de cintas de vídeo y discos
<b>7</b>	<b>Arquitectura</b>	71.11 Servicios técnicos de arquitectura
<b>8</b>	<b>Publicidad</b>	73.11 Agencias de publicidad
<b>9</b>	<b>Formación</b>	85.52 Formación cultural no formal
<b>10</b>	<b>Relacionado</b>	18.11 Impresión de periódicos
		18.12 Otras actividades de impresión y artes gráficas
		18.20 Reproducción de soportes grabados
		32.20 Fabricación de instrumentos musicales

Fuente. Elaboración propia con información de Eurostat (2012) y (2008).

### 4.3. Análisis de los dominios culturales en el MEC-2009

Este apartado analiza el MEC-2009, el modelo más antiguo y del que parten los dos ya analizados. La comparativa arroja un importante alejamiento del modelo UNESCO respecto a los otros dos, tanto en el nivel alto de definición, los sectores, como en las actividades y servicios que se incluyen en cada apartado.

El MEC-2009 organiza una estructura jerárquica y excluyente de tres categorías, los dominios culturales, los relacionados y los transversales. Los dominios culturales incluyen las actividades, los bienes y servicios presentes en todas las etapas del ciclo cultural. Los relacionados son los que tienen una fuerte entidad y muchos elementos de los tradicionalmente considerados culturales, pero son sectores que los otros marcos no contemplan, “representan actividades que pueden tener un carácter cultural aunque su principal componente no sea cultural” (UNESCO, 2009). Y los transversales que son los que engloban elementos que se necesitan en cualquiera de los otros dominios teniendo en todo caso un papel clave en la producción y transmisión de la cultura. El MEC plantea seis dominios culturales, dos relacionados y cuatro transversales. En la Tabla 7 se encuentra el resumen de las actividades por dominio:



**Dominios culturales**

- A. Patrimonio cultural y natural
- B. Presentaciones artísticas y celebraciones
- C. Artes visuales y artesanías
- D. Libro y prensa
- E. Medios audiovisual e interactivos
- F. Diseño y servicios creativos

**Dominios relacionados**

- G. Turismo
- H. Deportes y recreación

**Dominios transversales**

1. Archivística y preservación
2. Educación y capacitación
3. Equipamiento y materiales de apoyo
4. Patrimonio cultural e inmaterial

El dominio **Patrimonio cultural y natural** incluye museos, lugares históricos y conservación, y también los paisajes naturales como reservas, zoológicos, acuarios y jardines botánicos, parajes que el marco europeo y latinoamericano excluyen. La propuesta de inclusión del comercio al por menor de bienes de segunda mano y de antigüedades se plantea de forma similar en todos los marcos, siempre que sea posible distinguir entre actividades culturales y no culturales.

El MEC-2009 no tiene un dominio propio para bibliotecas y archivos sino que pasan a Libros y prensa. Por otro lado, UNESCO abre un dominio transversal de **Archivística y preservación**: un manuscrito, la primera representación de una obra, la restauración de un filme..., materiales que son un punto de referencia primordial para la inspiración de nuevas creaciones. Los dos modelos analizados previamente incluyen estas actividades como conservación en el dominio de Patrimonio.

El dominio **Presentaciones artísticas y celebraciones** incluye todo tipo de eventos culturales en vivo: teatro, danza, ópera, títeres, etcétera, así como el trabajo de los artistas que ejecutan estos espectáculos. También se encuentran aquí las actividades relacionadas con la música grabada, la edición musical y de partituras, la música digital y la venta al por menor de la misma (física y on-line), así como la fabricación de instrumentos musicales.

El dominio **Artes visuales y artesanías** tiene una propuesta metodológica completamente diferente de las planteadas hasta ahora. En la parte común se encuentran las actividades de las bellas artes como pintura o escultura, pero también la fotografía y las galerías comerciales destinadas a la exhibición de estas obras, así como la investigación y desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades.

La otra gran diferencia en este dominio es la inclusión de las **artesanías**. Se utiliza la definición de productos artesanales del Centro de Comercio Internacional que los describe como "productos producidos por artesanos, ya sea totalmente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente

más importante del producto terminado”. Al mismo tiempo plantea la dificultad de los marcos estadísticos para cuantificar estas actividades dado que no diferencian el método de producción, artesanal o industrial, y solo el tipo de material con el que se elaboran, por lo que se deja fuera del análisis cualquier categoría que no sea clara a este respecto. Divide la artesanía en seis grandes bloques: cestería, textiles, alfarería, madera metal y cuero, e incluye otras categorías derivadas de la combinación de materiales (joyas, juguetes, instrumentos musicales...) (UNESCO, 2009). Finalmente solo propone medir una actividad relacionada con la fabricación de joyas y artículos conexos.

El dominio **Libros y prensa**, además de la edición de todo tipo de libros, periódicos y revistas, tanto en papel como digitales, incluye el trabajo de los autores, así como las actividades de bibliotecas y archivos, las agencias de noticias para prensa y la venta al por menor de publicaciones. La venta al por mayor de las mismas solo si se puede acceder a la CPC-2.

En el dominio **Medios audiovisuales e interactivos** se encuentran las actividades de cine, radio, televisión, producción, postproducción, distribución, exhibición, difusión, venta y alquiler de contenidos audiovisuales y videojuegos, y las agencias de noticias para los medios audiovisuales. Pero también una propuesta más amplia en las actividades relacionadas con las tecnologías, al incluir, por ejemplo, los portales web. Es interesante que este dominio abre un apartado para la venta al por menor por correo y por Internet, aunque se ciñe a equipos de radio, televisión y a discos y cintas.

Y por último, una dificultad en el desarrollo del modelo pues se incluyen aquí determinadas actividades de grabación de sonido, campo de actividades que también se encuentra en el dominio de representaciones en vivo. En este caso, son las tareas musicales relacionadas con la imagen, la producción de soportes con sonidos variados y la de contenidos de audio para ‘streaming’; las tres se pueden diferenciar únicamente a través de la CPC-2. Otra demostración de que este modelo solo se puede implementar con el uso de los dos estadísticos, el de actividades más el de productos.

En el dominio **Diseño y servicios creativos** se encuentra el diseño creativo, artístico y estético de objetos (moda, diseño gráfico, interiores), arquitectura, paisajismo, y publicidad. Dada la dificultad de concretar las actividades culturales en estas áreas, especifica que con el fin de no duplicar actividades en distintos dominios todas las edificaciones que forman parte del patrimonio se incluirán en su dominio, y el diseño de los medios interactivos estará en audiovisual; y que de arquitectura y la publicidad solo entra la parte de los servicios creativos.

Los dos dominios relacionados solo se encuentran en este modelo. El **Turismo cultural** (cultural, espiritual y ecológico) queda justificado por la importancia que las actividades culturales tienen a la hora de atraer visitantes. La UNESCO (2009) define el turismo como las “excursiones personalizadas a otras culturas y lugares con el fin de aprender sobre su gente, estilos de vida, patrimonio y arte de manera informada, que represente en forma genuina sus contextos y valores históricos incluyendo experimentar aquello que es diferente”. El MEC-2009 especifica que para no duplicar información, las visitas a un museo o la asistencia a un concierto, deben incluirse en el dominio cultural correspondiente.

El dominio de **Deportes y entretenimiento** ha sido ampliado respecto a la edición anterior e incluye el deporte profesional y el de aficionados, el organizado en competición, y el acondicionamiento y el bienestar físico, los parques temáticos y los juegos de azar. Se justifica esta presencia por el peso que estas actividades tienen en cada país y porque en algunos países, como el Reino Unido, representan una de las principales fuentes de financiación de la cultura.

Entre los transversales se encuentra un dominio plenamente cultural, el **Patrimonio cultural inmaterial** –que no se desarrolla por lo que en la práctica queda excluido–, y los otros tres grupos se califican como parcialmente culturales: **Educación y capacitación** donde se incluye la educación formal y no formal, el ya mencionado de Archivística y preservación y **Equipamiento y materiales de apoyo**.

Este último es transversal a todos menos al de Patrimonio. Incluye la fabricación de materiales necesarios para el desarrollo de las actividades (como material fotográfico virgen), de los aparatos/instrumentos necesarios para su ejecución (como cámaras de fotos), así como la venta de estos equipos y una amplia gama de actividades relacionadas con la informática y el software, entre otras. En lo relacionado con la venta, está presente la venta al por menor, pero en algunos productos también la venta al por mayor.

Tabla 7. Dominios y actividades en el modelo cultural MEC-2009.

ID	Dominio	Clases CIU Rev.4	Descripción CIU Rev.4
A	Patrimonio cultural y natural	9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
		9102	Actividades de museos y gestión de lugares y edificios históricos
		9103	Actividades de jardines botánicos y zoológicos y reservas naturales
		4774	Venta al por menor de artículos de segunda mano
B	Presentaciones artísticas	9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
		3220	Fabricación de instrumentos musicales
		5920	Actividades de grabación de sonido y edición de música
		4762	Venta al por menor de grabaciones de música y de video en comercios especializados
		<b>1820</b>	Reproducción de grabaciones
		<b>3290*</b>	Otras industrias manufactureras no clasificadas en otra parte
<b>2640*</b>	Fabricación de aparatos electrónicos de consumo		
C	Artes visuales y artesanías	9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
		7420	Actividades de fotografía

	5819	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicos	
	3211	Fabricación de joyas y artículos conexos	
	7220	Investigaciones y desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades	
	<b>2022*</b>	Fabricación de pinturas, barnices y productos de revestimiento similares, tintas de imprenta y masillas	
	<b>2670*</b>	Fabricación de instrumentos ópticos y equipo fotográfico	
	<b>2029*</b>	Fabricación de otros productos químicos no clasificados en otra parte	
<b>D</b>	Libros y prensa	9101	Actividades de bibliotecas y archivos
		5811	Edición de libros
		5813	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicos
		5819	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicos
		4761	Venta al por menor de libros, periódicos y artículos de papelería en comercios especializados
		6391	Actividades de agencias de noticias
		6399	Otras actividades de servicios de información no clasificadas en otra parte
		4649*	Venta al por mayor de otros enseres domésticos
		9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento
		<b>5813</b>	Edición de periódicos, revistas y otras publicaciones periódicos
		<b>1811</b>	Actividades de impresión
		<b>1812</b>	Actividades de servicios relacionados con la impresión
		<b>2829*</b>	Fabricación de otros tipos de maquinaria de uso especial
<b>E</b>	Medios audiovisuales e interactivos	5820 (1)	Edición de programas informáticos
		5911	Actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión
		5912	Actividades de postproducción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión
		5913	Actividades de distribución de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión
		5920	Actividades de grabación de sonido y edición de música

5914	Actividades de exhibición de películas cinematográficas y cintas de vídeo
6010	Transmisiones de radio
6020 (1)	Programación y transmisiones de televisión
6312 (1)	Portales web
7722	Alquiler de cintas de vídeo y discos
6391	Actividades de agencias de noticias
4762	Venta al por menor de grabaciones de música y de vídeo en comercios especializados
4791	Venta al por menor por correo y por Internet
<b>2610*</b>	Fabricación de componentes y tableros electrónicos
<b>2620</b>	Fabricación de ordenadores y equipo periférico
<b>2630</b>	Fabricación de equipo de comunicaciones
<b>2640*</b>	Fabricación de aparatos electrónicos de consumo
<b>2670*</b>	Fabricación de instrumentos ópticos y equipo fotográfico
<b>2680*</b>	Fabricación de soportes magnéticos y ópticos
<b>3290*</b>	Otras industrias manufactureras no clasificadas en otra parte
<b>6201</b>	Actividades de programación informática
<b>6202</b>	Consultoría de informática y gestión de instalaciones informáticas
<b>6110</b>	Actividades de telecomunicaciones alámbrica
<b>6120</b>	Actividades de telecomunicaciones inalámbricas
<b>6311*</b>	Procesamiento de datos, hospedaje y actividades conexas
<b>7730*</b>	Alquiler y arrendamiento de otros tipos de maquinaria, equipos y bienes tangibles
<b>4742</b>	Venta al por menor de equipo de sonido y vídeo en comercios especializados
<b>4651</b>	Venta de ordenadores, equipo periférico y programas de informática
<b>4652*</b>	Venta de equipo, partes y piezas electrónicos y de telecomunicaciones
<b>9511</b>	Reparación de ordenadores y de equipo periférico
<b>3320*</b>	Fabricación de instrumentos de música
<b>6209</b>	Otras actividades de tecnología de la información y de servicios informáticos

<b>F</b>	Diseño y servicios creativos	7410	Actividades especializadas de diseño
		7110	Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas de consultoría técnica
		7310 (1)	Publicidad

Fuente. Elaboración propia con datos de UNESCO (2009) y Naciones Unidas (2009). (\*) Estas actividades se deben contabilizar solo si se pueden separar las culturales de las no culturales. Las celdas en negrita son las actividades del dominio transversal Equipamiento y materiales de apoyo. (1) Esta actividad se contempla, dentro del mismo dominio, como puramente cultural y como parte de las de apoyo.

## 5. Conclusiones

Dadas las diferencias estructurales existentes entre las tres propuestas analizadas la conclusión es la difícil comparación de estadísticas internacionales culturales. El análisis arroja que ningún modelo es análogo en ninguno de los tres niveles planteados: ni en el diseño de sectores (Tabla 4), ni en la distribución de actividades por sector (Tabla 2), ni en los criterios metodológicos de diseño.

Una cuestión clave tiene que ver con la repetición de actividades por sector. El modelo europeo resuelve de la forma más sencilla al no repetir el mismo código de actividad en distintos dominios ante la imposibilidad de dividir la cuantía que debería distribuirse para cada sector con el uso de la nomenclatura de actividades (CIU o NACE). Una repetición del código de actividad deriva en duplicación de información, por lo que esta decisión obliga al uso de un segundo estadístico más desagregado, la Clasificación Central de Productos. El manejo de varios estadísticos dificulta la medición en los países que se inician en estas actividades, argumento en la línea de todos los manuales analizados. ESSnet-2012 decide no repetir códigos NACE en distintos dominios, lo que lleva a que el trabajo de los autores, sean pintores o escultores, novelistas o guionista, se encuentre todo en el dominio de Artes visuales. En el caso de los otros modelos, adjudican cada actividad al dominio que le es más afín, pero para ello deben repetir el código 9000 (actividades creativas, artísticas y de entretenimiento) en cuatro sectores culturales, como sucede en el caso del MEC-2009. El estudio muestra que los estadísticos internacionales de actividades, aunque han mejorado mucho para el estudio de la cultura, aun son escasos para un correcto análisis del sector cultural. Habría que plantear una revisión de los mismos a cargo de un grupo interdisciplinar de trabajo donde sería necesaria la presencia de especialistas y académicos de la comunicación y la cultura.

Otra de las cuestiones primordiales está relacionada con el sector de actividades de apoyo. El modelo iberoamericano no abre un sector para ellas y las distribuye en los sectores correspondientes según cercanía de la actividad. El marco europeo crea el sector de actividades de apoyo con un planteamiento de mínimos y solo contempla cuatro grupos de actividades (Tabla 6, dominio Relacionado), no así el modelo UNESCO, que incluye en estas actividades cuestiones de manufactura, todo tipo de software, la venta al por mayor y las telecomunicaciones, entre otras.

Finalmente, este modelo, después de su amplia propuesta, contabiliza estas actividades por sectores y no en uno independiente como la Eurostat (Tabla 7).

Otra de las diferencias sustanciales se halla en el nivel más básico de análisis dado que no existe correspondencia entre los dominios que se plantean (Tabla 4), ninguno de ellos es totalmente análogo, y según el marco cultural se encuentran sectores implementados en un único modelo, como es el caso de creación, juegos y música del CAB-2015; o arquitectura y publicidad en ESSnet-2012. Los seis sectores clásicos existen en todos los marcos pero no hay paralelismo entre ninguno de ellos. Se ha elaborado un análisis comparado de los tres modelos con sus actividades por sectores que se resume en la Tabla 2 y donde se aprecian las diferencias entre ellos.

El CAB-2015 es el único que incluye los archivos en la magnitud Patrimonio; la UNESCO los envía a Libro y prensa junto con bibliotecas, y el marco europeo crea un sector para estos servicios culturales. Por otro lado, únicamente el MEC-2009 incluye el patrimonio natural.

El sector de Libro y prensa es bastante estable pero tampoco comparable. El MEC-2009 incluye archivos y bibliotecas, el CAB-2015 solo bibliotecas, y ESSnet-2012 ninguno de los dos servicios. Por otro lado, la decisión de repetir códigos hace que el modelo UNESCO disemine las actividades de agencias de noticias por el sector Libro para los medios escritos y las agencias para medios audiovisuales en el sector audiovisual; el CAB-2015 incluye todas las agencias en el sector audiovisual y ESSnet-2012 en libro. Además, la propuesta iberoamericana, al no contar con el sector de actividades de apoyo a la cultura, incorpora la impresión como actividad de dominio y no relacionada.

Otro de los sectores tradiciones son las Artes plásticas y visuales, que teniendo presencia en todos los marcos, muestra un planteamiento completamente diferente en cada uno de ellos. ESSnet-2012 encuadra el trabajo de todos los autores aquí, mientras el resto de modelos repiten la actividad en todos los sectores donde se requiere trabajo creativo. Otro elemento que marca la diferencia es la inclusión del campo del diseño en este sector que hace ESSnet-2012, mientras los otros modelos cuentan con apartado independiente. Además, el MEC-2009 incluye la artesanía, campo para el que los otros dos modelos abren un apartado propio que después dejan sin función por la imposibilidad de separar las actividades artesanales de las manufactureras.

Los espectáculos en vivo son otro sector clásico en el que el CAB-2015 y ESSnet-2012 son equivalentes, pero el MEC-2009 se separa al incluir la música grabada (que después vuelve a repetir en audiovisuales), y la fabricación de instrumentos musicales, que por ejemplo ESSnet-2012 contempla como una actividad relacionada con la cultura.

En el sector Audiovisual y multimedia, donde las actividades principales se corresponden, se encuentra que los modelos MEC-2009 y CAB-2015 son mucho más amplios al incluir portales web, o que este último también incorpora la venta de tiempo publicitario.

El último gran dominio es el de Diseño donde también se encuentran importantes diferencias al ser esta especialidad llevada a Artes visuales por parte de ESSnet-2012, modelo que a su vez abre sector independiente para Arquitectura y otro para Publicidad, actividades que los otros modelos agregan a esta magnitud.

## Referencias

- BID, OEA y British Council (2013), *The Economic Impact of the Creative Industries in the Americas*. Santiago de Chile, Chile: Banco Interamericano de Desarrollo (BID), Organización de los Estados Americanos (OEA) y British Council.
- Bouquillion, P., Miège, B. y Mouglin, P. (2010), “La situación de la industria creativa. Un debate significativo en Francia”. *Revista Telos*. Cuadernos de Comunicación e Innovación, diciembre.
- Bourdieu, P. (1977), *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza*, México, Fontamara.
- Bourdieu, P. (1988), *La distinción: criterio y bases sociales del gusto*, Madrid, Taurus.
- Buitrago, F. y Duque, I. (2013), *La economía naranja. Una oportunidad infinita*, Nueva York y Bogotá, Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y Puntoaparte.
- Bustamante, E. (ed.) (2011), *Las industrias creativas. Amenazas sobre la cultura digital*, Barcelona: Editorial Gedisa.
- Convenio Andrés Bello 2009. *Cuentas Satélite de Cultura. Manual metodológico para su implementación en Latinoamérica*, Bogotá, Colombia, Convenio Andrés Bello.
- Convenio Andrés Bello (2015), *Guía metodológica para la implementación de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica*. CAB 2015, Bogotá, Colombia, Convenio Andrés Bello.
- DCMS (1998), *Creative Industries Mapping Document*. Londres, Reino Unido: Department for Culture, Media and Sport, DCMS.
- EUROSTAT (2008), *NACE Rev.2. Statistical classification of economic activities in the European Community. Collection: Methodologies and working papers*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities.
- EUROSTAT (2012), “ESSnet-Culture. European Statistical System Network on Culture. Final Report”, en Bína, V., Chantepie, P., Deroin, V., Frank, G., Kommel, K., Kotýnek, J. y Robin, P. (eds.). Luxemburgo: Statistical Office of the European Communities.
- Figuroa Díaz, R. (2012), *Cuentas Satélite, un enfoque funcional de la contabilidad nacional: La experiencia de México*. Estadística Española, XX, 263-286.
- Fuentes, M. y Mastrini, G. (eds.) (2014), *Industria cinematográfica latinoamericana: políticas públicas y su impacto en un mercado digital*, Buenos Aires, Argentina: La Crujía Ediciones y AECID.
- Garnham, N. (1983), “La cultura como mercancía”, en Richeri, G. (ed.), *La televisión entre servicio público y negocio*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. W. (1972), *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires, Editorial Sur.
- Mosco, V. (1996), *The political economy of communication*, Londres, SAGE Publications.
- Naciones Unidas (2008a), *Informe sobre la economía creativa. Informe 2008*, Naciones Unidas y la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTD).
- Naciones Unidas (2008b), *Sistema de Cuentas Nacionales 2008 (SCN 2008)*. Naciones Unidas, Comisión Europea, Organización de Cooperación y el Desarrollo Económico, Fondo Monetario Internacional y Banco Mundial.
- Naciones Unidas (2009), “Clasificación Industrial Internacional de todas las actividades económicas (CIU). Revisión 4”, en Estadística, D. (ed.) *Informes estadísticos. Serie M, N° 4/Rev.4*. Nueva York: Naciones Unidas, Departamento de Asuntos Económicos y Sociales.



- Naciones Unidas (2010), *Economía creativa. Una opción factible de desarrollo. Informe 2010*, Naciones Unidas y Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y desarrollo (UNCTAD).
- OEI y CEPAL (2012), *Avanzar en la construcción de un espacio cultural compartido. Desarrollo de la carta cultural Iberoamericana*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- OEI y CEPAL (2014), *Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) y Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- OMPI (2003), *Guía para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor*. Ginebra: Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- OMPI (2013), *WIPO Draft Guidelines on Assessing the Economic, Social and Cultural Impact of Copyright on the Creative Economy*. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
- Parlamento y Consejo Europeo (2006), “Reglamento (CE) No 1893/2006 del Parlamento Europeo y del Consejo de 20 de diciembre de 2006 por el que se establece la nomenclatura estadística de actividades económicas NACE Revisión 2 y por el que se modifica el Reglamento (CEE) No 3037/90 del Consejo y determinados Reglamentos de la CE sobre aspectos estadísticos específicos”. Publicado el 30 12 2006. Diario Oficial de la Unión Europea.
- Piedras, E. y Rojón, G. (2005), “Metodologías mundiales para la medición de las industrias protegidas por los derechos de autor”, The Competitive Intelligence Unit.
- UNESCO (1986), *Marco de estadísticas culturales de la UNESCO 1986*. Comisión estadística y económica para Europa. Tercera reunión conjunta sobre estadísticas culturales, 17 al 20 de marzo de 1986. CES/AC/44/11, 13 de febrero de 1986.
- UNESCO (2009), *Marco de Estadísticas Culturales (MEC) de la UNESCO 2009*. Montreal, Quebec: Instituto de Estadística de la Unesco.
- UNESCO (2014), *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo. Manual metodológico IUCD*, París, Francia.
- Zallo, R. 1988. *Economía de la comunicación y la cultura*, Madrid, Akal/Comunicación.