

Perfil de la economía creativa en Puerto Rico

Por: Javier J. Hernández Acosta, PhD (c)

Universidad del Sagrado Corazón

www.inversioncultural.com

javihernandez@yahoo.com

La economía creativa se ha convertido de un tema de mucho interés en Puerto Rico a pesar de que no existe suficiente investigación en torno a su condición en la Isla. Se trata de un grupo de sectores con gran potencial de contribuir al desarrollo económico si se promueven las condiciones adecuadas para su crecimiento. Como parte de ese objetivo, es necesario hacer una radiografía completa de su condición para determinar cuáles son los mecanismos adecuados para potenciarlo. Ese análisis requiere una agenda de investigación que analice las múltiples dimensiones de la actividad cultural y creativa. Se requiere analizar separadamente las categorías y sectores, reconocer su valor económico y cultural y sus externalidades. Este informe tiene el objetivo de presentar un perfil general del sector cultural y creativo con el fin de contribuir a esa agenda.

El concepto de economía creativa se utiliza por primera vez en Australia en 1994 cuando el primer ministro Paul Keating presenta el informe Nación Creativa, el primer esfuerzo amplio del gobierno australiano para desarrollar una política cultural. Más allá de la promesa de inversión económica en la cultura, el informe definía al sector cultural de manera más amplia, incluyendo industrias como la radio y el cine y destacando su potencial de desarrollo económico e impacto en el turismo. Posteriormente, en el año 2001, el *Departamento de Cultura, Medios y Deporte* del Reino Unido publica un informe definiendo las industrias creativas como, “aquellas actividades que tienen su origen en la creatividad individual, destrezas y talento, y que tienen el potencial de generar riqueza y empleo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual”.

Es importante entender que el tema de las industrias creativas tiene su base en las artes y los intentos iniciales para expandir el concepto tenían como objetivo un reconocimiento de la importancia de la creatividad en el desarrollo económico. Por ejemplo, la UNESCO define las industrias culturales como “aquellas industrias que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean intangibles y de naturaleza cultural. Estos contenidos están normalmente protegidos por el derecho de autor y pueden tomar la forma de un bien o servicio.” Sin embargo, cuando se habla de industrias creativas se amplía el concepto para incluir

otros sectores que no necesariamente transmiten contenidos simbólicos sino que tienen una finalidad utilitaria, como por ejemplo la publicidad, los videojuegos, la arquitectura y el diseño.

Existe una gran cantidad de modelos para medir el impacto de la economía cultural y creativa. Por ejemplo, el economista David Throsby recoge algunos de ellos en la siguiente tabla.

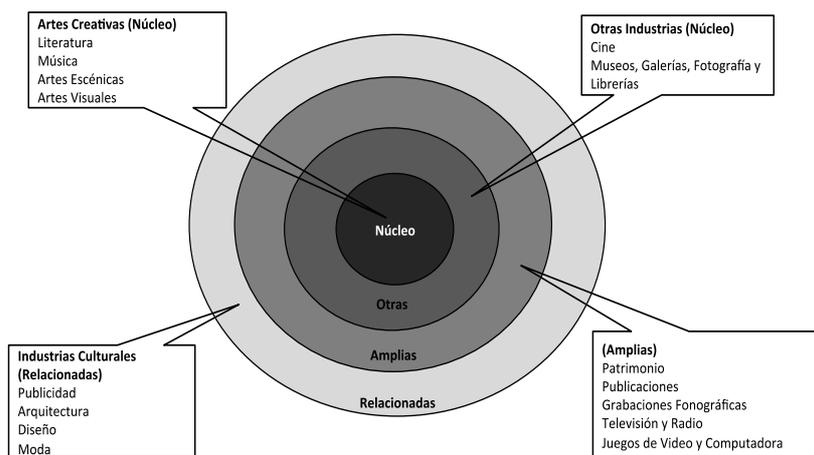
Tabla 1. Modelos para medir el impacto de las industrias culturales y creativas

Modelo DCMD	Modelo de Contenidos Simbólicos	Modelo Círculos Concéntricos
Basado en actividades que requieren creatividad, destrezas y talento, con potencial para la creación de empleo y riqueza mediante la explotación de la propiedad intelectual. <i>Departamento de Cultura, Medio y Deportes, Reino Unido.</i>	Basado en las industrias que producen y difunden contenidos simbólicos.	Basado en el origen y difusión de ideas creativas en sonido, texto e imagen desde el núcleo de la creación artística.
Publicidad Arquitectura Mercado de arte y Antigüedades Artesanía Diseño Moda Cine y Vídeo Música Artes escénicas Publicaciones Software Televisión y Radio Juegos de vídeo y computadora	Industrias Culturales (Núcleo) Publicidad Cine Internet Música Publicaciones Televisión y Radio Juegos de vídeo y computadora Industrias Culturales (Periferia) Artes Creativas Industrias Culturales (Limite) Productos electrónicos de consumo Moda Software Deportes	Artes Creativas (Núcleo) Literatura Música Artes Escénicas Artes Visuales Otras Industrias (Núcleo) Cine Museos, Galerías, Fotografía y Librerías Industrias Culturales (Amplias) Patrimonio Publicaciones Grabaciones Fonográficas Televisión y Radio Juegos de vídeo y computadora Industrias Culturales (Relacionadas) Publicidad Arquitectura Diseño Moda
Modelo OMPI (Derechos de Autor)	Modelo UNESCO	Modelo "Americans for the Arts"
Basado en industrias relacionadas directa o indirectamente en la creación, manufactura, producción, difusión y distribución de trabajos protegidos por el Derecho de Auto. <i>Organización Mundial de Propiedad Intelectual (OMPI)</i>	Basado en los bienes y servicios culturales disponibles en el comercio internacional. <i>UNESCO</i>	Basado en negocios relacionados a la producción y distribución de las artes. <i>Americans for the Arts</i>
Derechos de Autor (Núcleo) Publicidad Coleccionistas Cine y Vídeo Música Artes Escénicas Publicaciones Software Televisión y Radio Artes Visuales y Gráficas Derechos de Autor (Interdependientes) Materiales para reproducción de grabaciones Instrumentos musicales Productos electrónicos de consumo Papel Fotocopiadores y equipo fotográfico Derechos de Autor (Parciales) Arquitectura Ropa y Zapatos Diseño Moda Muebles para el hogar Juguetes	Núcleo Museos, Galerías y Librerías Artes Escénicas Festivales Artes Visuales y Artesanías Diseño Publicaciones Televisión y Radio Cine y Vídeo Fotografía Medio Interactivos Expandidas Instrumentos musicales Equipo de sonido Arquitectura Publicidad Equipo de imprenta Software Equipo audiovisual	Publicidad Arquitectura Escuelas de artes y servicios Diseño Cine Museos y Zoológicos Música Artes Escénicas Publicaciones Televisión y Radio Artes Visuales

*Fuente: David Throsby. 2008. Modelling the Cultural Industries.

Para entender la dinámica de los sectores en la economía creativa podríamos utilizar el modelo de los círculos concéntricos de Throsby (2008). Se observa que las artes suponen el núcleo de la economía creativa, mientras que a medida que se alejan del centro tienen menos de creatividad y contenido simbólico y más de utilidad.

Figura 1. Modelo de los círculos concéntricos en las industrias culturales



*David Throsby, 2008, The Concentric Circles Model of the Cultural Industries.

En años recientes, el principal esfuerzo para estudiar el impacto de la economía creativa proviene de las Naciones Unidas, a través de la *Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo* (UNCTAD por sus siglas en inglés). Esta organización ha puesto una gran atención sobre este sector económico, publicando dos importantes informes sobre el comercio internacional de la economía creativa. Según este organismo, el sector creativo se compone de cuatro categorías: **patrimonio** (arqueología, museos, bibliotecas, festivales, etc.), **artes** (plástica, música, teatro, danza, etc.), **medios** (libros, prensa, cine, televisión, radio, etc.) y **creaciones funcionales** (moda, diseño, artes gráficas, arquitectura, publicidad, etc.). De acuerdo a este informe, se trata de una economía que representa \$592 billones en el comercio internacional. Entre el 2002 y el 2008, el sector creció a un ritmo de 14.4% anual.

Metodología

Esta investigación utiliza principalmente los datos de *Censo Económico 2007* del gobierno de los Estados Unidos. Estos datos incluyen información relacionada al total de establecimientos (negocios), el volumen de negocios, la nómina anual y el total de empleados en nómina anual. Este censo se realiza cada cinco años, por lo que el correspondiente al 2012 todavía está en proceso. Los datos en el *Censo Económico 2007* incluyen la información de los negocios agrupados de acuerdo al código NAICS y está disponible de manera desagregada a cinco dígitos. El Censo de Estados Unidos también publica anualmente los datos del “*County Business Patterns*”. La última información disponible, correspondiente al año 2011, incluye los datos del código NAICS desagregado a seis dígitos. A diferencia del *Censo Económico 2007*, estos datos

anuales no incluyen el volumen de negocios. En este informe se estima el volumen de negocios para el año 2011 asumiendo una productividad por empleado similar al 2007.

Este informe utiliza como referencia el modelo de industrias creativas que utiliza el *Informe de Economía Creativa 2010* de la UNCTAD, cuyo último informe se realizó con los datos de 2008. También se utiliza como referencia el análisis realizado por *South Arts*, una organización que agrupa las agencias estatales para las artes de los estados de la región sur de Estados Unidos. De esta manera, se utiliza una definición similar de industrias creativas que permita una comparación con algunos estados con ciertas características similares a Puerto Rico. Para la información del 2011 se utilizaron 78 códigos NAICS (6 dígitos), mientras que para el 2007 fueron 36 códigos a 5 dígitos. Aunque muchos países latinoamericanos como Colombia, Ecuador, Argentina y México tienen cuentas satélites que registran en detalle la actividad económica de la economía creativa, los códigos y definición de las cuentas no son similares a Puerto Rico, por lo que la comparación en esta etapa resulta mucho más compleja.

Limitaciones del informe

Medir el impacto económico de la economía creativa ha sido una tarea compleja en todos los países. Por un lado, existe la falta de uniformidad en las definiciones y los sectores a incluirse. Por ejemplo, existen debates en torno a incluir sectores como la ingeniería y la programación de computadoras. También existe conflicto sobre si incluir los equipos tecnológicos a través de los cuales se consumen muchos bienes culturales. De igual forma, por la naturaleza del trabajo creativo, existe una gran cantidad de actividad económica informal que no se recoge en las estadísticas nacionales. Finalmente, existe una diferencia entre el trabajo creativo y las industrias creativas. Por ejemplo, existen trabajos de naturaleza creativa en industrias no clasificadas como creativas. De igual forma, existen trabajos administrativos y clericales no creativos en industrias creativas. Dado que este informe se basa en la información del *Censo Económico*, los datos están agrupados por industria y no por profesiones. Es importante señalar que en aquellos casos donde existe un número reducido de negocios, el Censo suprime los datos económicos para proteger a los competidores en esa industria. En el caso de las industrias creativas en Puerto Rico, esto ocurre en la industria de Cine, específicamente en etapas de distribución y exhibición, en las empresas relacionadas a

la publicación de directorios y en las relacionadas al desarrollo de programación de computadoras.

El caso de Puerto Rico presenta unas limitaciones adicionales. Algunas investigaciones afirman que la economía informal podría representar una tercera (1/3) parte del Producto Interno Bruto (PIB). Por la naturaleza de la contratación temporera y el pago en efectivo de muchas industrias relacionadas al arte, se estima que esa actividad informal pueda ser mayor que en otras industrias. De igual forma, existe mucha investigación que apunta a un alto nivel de autoempleo en las industrias culturales y creativas. Lamentablemente, Puerto Rico no está incluido en el censo a personas que trabajan por cuenta propia (*Nonemployer Statistics*). Por lo tanto, a diferencia de otras jurisdicciones en Estados Unidos, esos datos no se incluyen en este informe. A pesar de que las industrias creativas consisten principalmente en empresas pequeñas, el censo indica que, en general, este segmento de empresas representa aproximadamente un 10% del total del volumen de negocios. Tomando en consideración la gran cuota de mercado que tienen los grandes conglomerados, esta afirmación podría mantenerse para las industrias creativas, aunque por otro lado, la naturaleza de la propiedad intelectual como fuente de riqueza principal, podría suponer que el impacto económico de las pequeñas empresas es mayor que en el resto de las industrias. Para compensar esa falta de información, se estima el trabajo por cuenta propia al momento de establecer comparaciones con los estados.

Medir el impacto económico de la economía creativa requiere distintos enfoques metodológicos y acceso a datos de distintas fuentes de gobierno y datos primarios. Este informe no busca establecer conclusiones sobre dicho impacto sino servir como herramienta para futura investigación.

Análisis de datos

Este informe se basa en un análisis descriptivo de la información del *Censo Económico 2007* y el informe de “*County Business Patterns*” de 2011. Luego de identificar los sectores que conforman la economía creativa, se analiza su condición en relación a las variables disponibles: total de negocios, volumen de negocios, nómina anual y total de empleados en nómina. También se realiza un análisis por cada 10,000 habitantes y se establece el volumen de negocios promedio y el salario anual promedio.

El análisis por cada 10,000 habitantes permite hacer comparaciones con los estados del sur de Estados Unidos.

El contenido se estructura en dos partes. Primero se presentan un análisis utilizando el modelo de industrias creativas de la UNCTAD (patrimonio, artes, medios y creaciones funcionales). Esto incluye los datos de 2007 y 2011 y un análisis comparativo entre ambos. Es importante señalar que el *Informe de Economía Creativa 2010* utiliza los datos correspondientes al 2008, por lo que este análisis permite una comparación cercana a estos datos. El segundo análisis está basado en el informe *Creative Economies in the South*.

Estos datos se presentan utilizando las siguientes categorías: artes visuales y artesanías, artes escénicas, cine y medios, patrimonio y museos, libros y publicaciones y diseño. Al igual que en la sección anterior, se presentan los datos para el 2007 y 2011 y un análisis comparativo entre ambos. En ambos casos, se utilizan los cuatro indicadores disponibles, se identifican las principales 10 industrias para cada indicador y se comparan los indicadores por cada 10,000 habitantes con los nueve estados del sur que recopila *South Arts*. También se comparan los datos del *National Center for Charitable Statistics* para Puerto Rico y los demás estados.

Industrias creativas en Puerto Rico

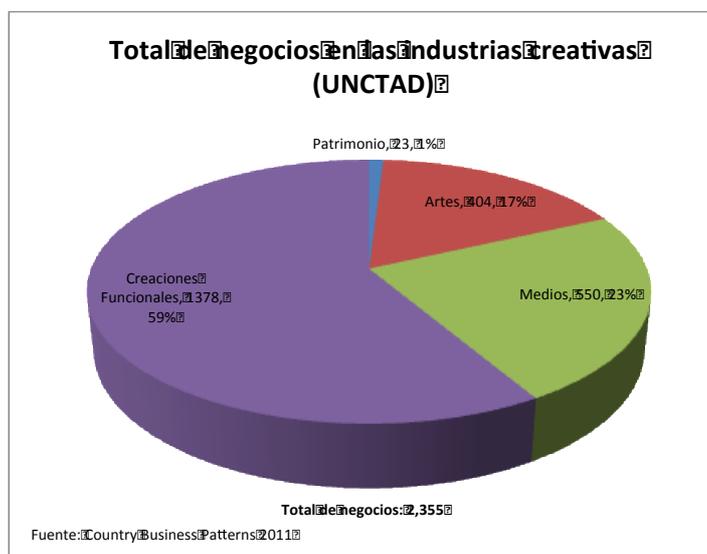
(Análisis según modelo de la UNCTAD)

County Business Patterns 2011

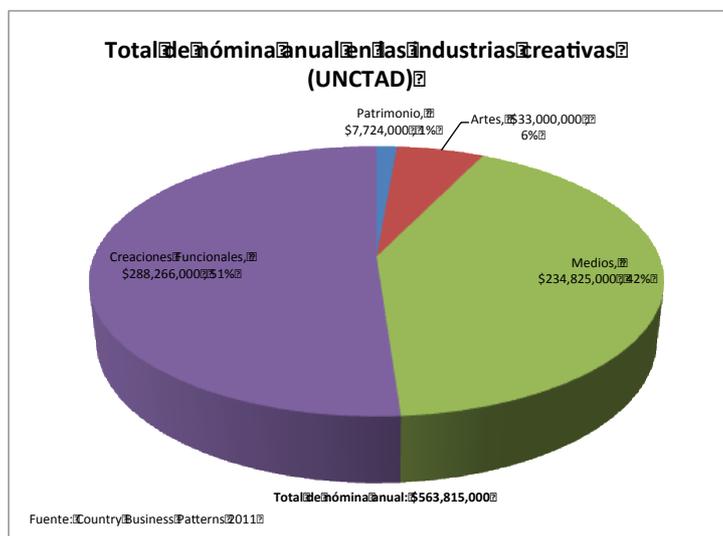
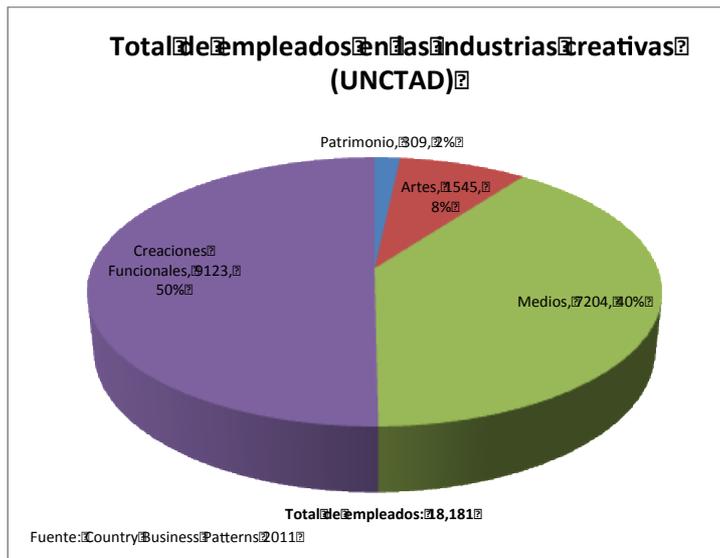
Esta sección presenta los datos correspondientes al *County Business Patterns 2011* para las industrias creativas según definidas por la UNCTAD. Una diferencia importante del modelo de la UNCTAD es que incluye sectores como la ingeniería, algo que no se incluye en los datos de *South Arts* y por lo general no forma parte de los análisis de industrias creativas en Estados Unidos. De igual forma, según la UNCTAD, los sectores vinculados a la Publicidad aparecen bajo la categoría de Creaciones Funcionales, mientras que en los datos de *South Arts* aparecen bajo el sub-sector de Medios y Cine. Es importante destacar que ambos modelos incluyen la venta de equipos electrónicos utilizados para el consumo de bienes culturales.

Según los datos que provee el Censo para el año 2011, en Puerto Rico existían 2,355 negocios en las industrias creativas que empleaban 18,181 personas. La nómina anual fue equivalente a \$564 millones, para un salario promedio de \$31,011. Dado que este informe no provee el volumen de negocios total, se estimó utilizando la productividad por empleado del último dato disponible (2007). Bajo ese análisis, se estima la aportación económica de las industrias creativas para el año 2011 fue de aproximadamente \$2.37 billones. La aportación económica de las industrias creativas equivale al 3.61% del PIB, el 1.69% del empleo total, un 3.42% de la nómina total privada y un 5.3% del total de negocios en Puerto Rico. Debido a que no se presentan los datos de volumen de negocios para la totalidad de industrias en Puerto Rico, no se puede establecer cuánto representa el volumen de las industrias creativas.

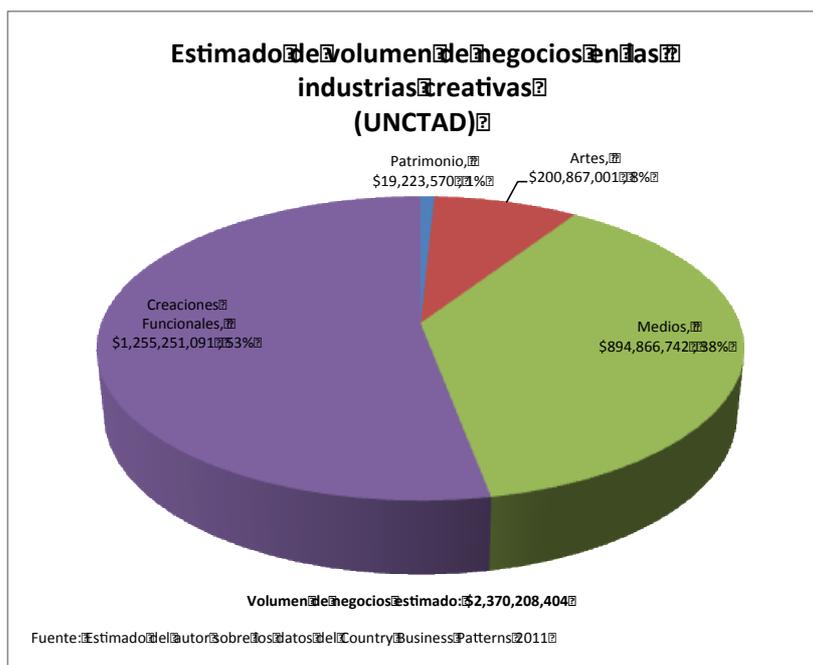
Utilizando las clasificaciones de la UNCTAD, del total de 2,355 negocios en las industrias creativas, 1,378 (59%) corresponde a la categoría de Creaciones Funcionales, 550 (23%) a Medios, 404 (17%) a las Artes y 23 (1%) en el sector Patrimonio.



En términos de empleos, el 50% (9,123) corresponde a Creaciones Funcionales, el 40% (7,204) a Medios, el 8% (1,545) a las Artes y el 2% a Patrimonio (309). La distribución de la nómina anual sigue un patrón similar al empleo en relación con las categorías.



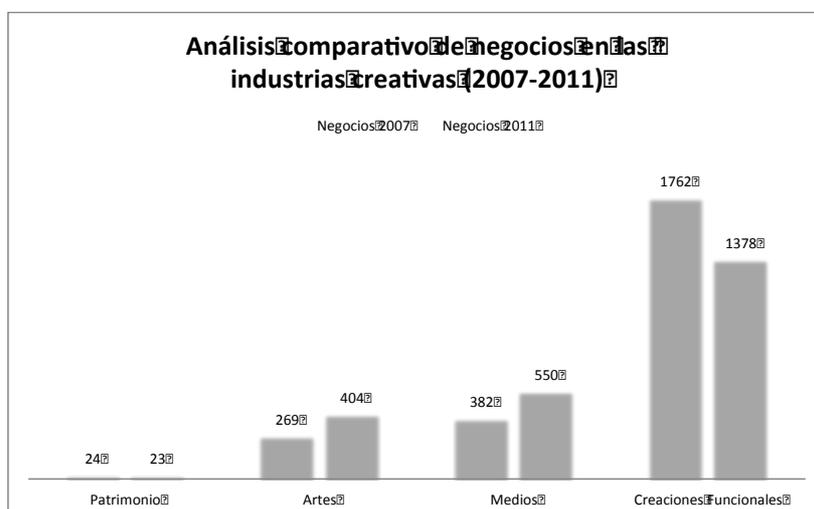
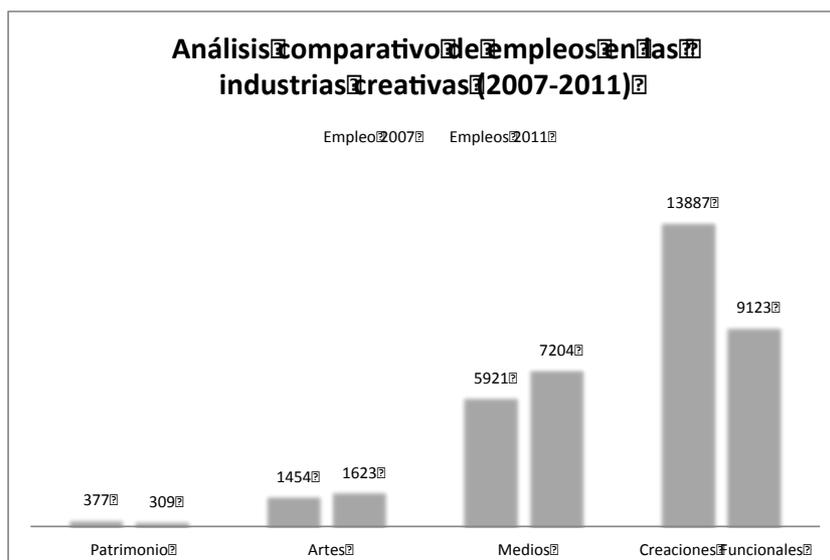
Utilizando el estimado de volumen de negocios para 2011, se establece que la categoría de Creaciones Funcionales pudo haber generado aproximadamente \$1.25 billones para un 53%. Le sigue el sector de Medios con aproximadamente \$894 millones (38%), las Artes con \$200 millones (8%) y la categoría de Patrimonio con \$19 millones, lo que representa el 1% del total.



Análisis comparativo 2007-2011

Considerando que gran parte del análisis se llevará a cabo con los datos del *Censo Económico 2007*, es necesario poner en perspectiva los cambios que ocurrieron en este periodo y su relación con los cambios en la economía de Puerto Rico. De acuerdo a la información disponible, entre el 2007 y el 2011 se registró una reducción de un 34% en el total de empleo en la categoría de Creaciones Funcionales, lo que representa un total de 4,764 empleos. La categoría de Medios tuvo un aumento de un 22%, equivalente a 1,283 empleos adicionales. La cantidad de negocios presenta un patrón similar, se observa una reducción de un 22% en Creaciones Funcionales (384 negocios menos). En las Artes y los Medios el aumento fue de un 50% y un 44%, respectivamente.

Utilizando el volumen de negocios estimado, la reducción total en las industrias creativas fue de un 17%, mientras que la reducción en el PIB para ese mismo periodo fue de 11%. El empleo total en las industrias creativas se redujo en un 16%, mientras la reducción en el empleo total de Puerto Rico fue de un 13% para el mismo periodo. El salario promedio aumento en un 5%, siendo el sector de las Artes el de mayor aumento con un 15%. El sector de Medios experimentó una reducción de un 8% en el salario promedio. Sin embargo, el pago de nómina total se redujo en un 12%.

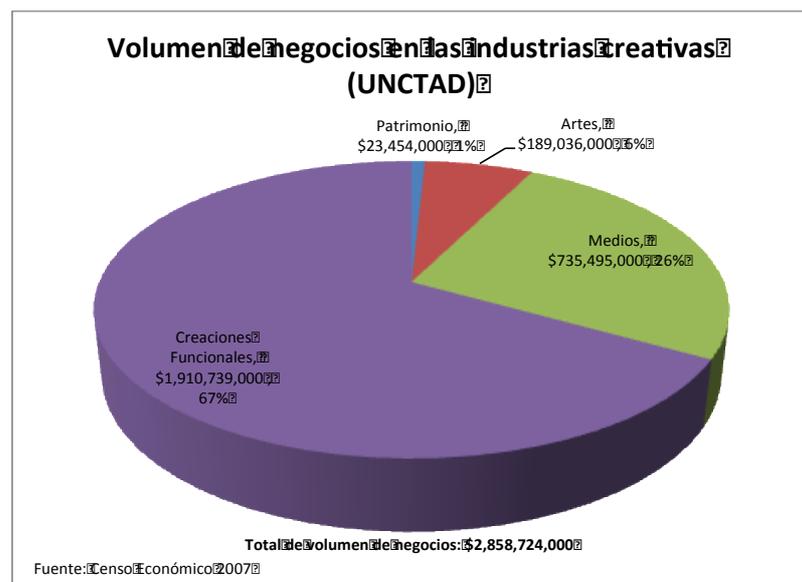
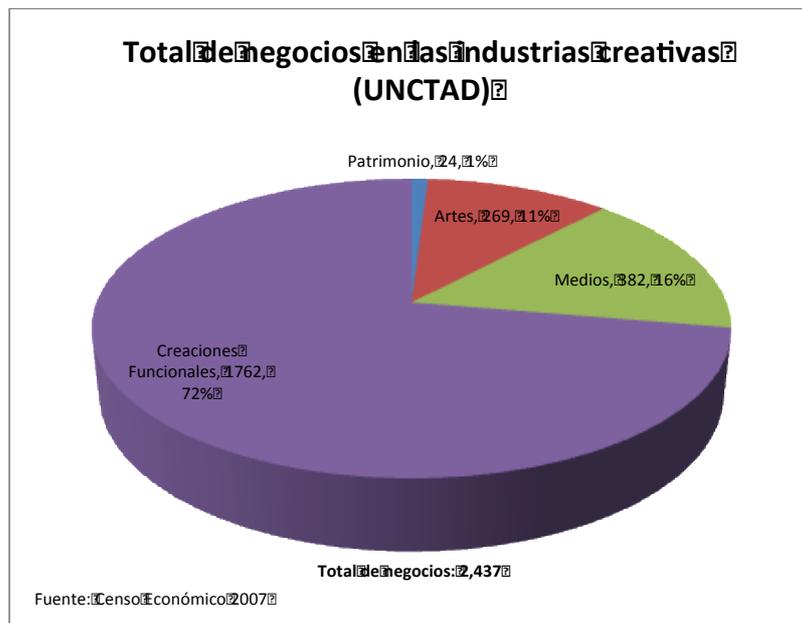


Censo Económico 2007

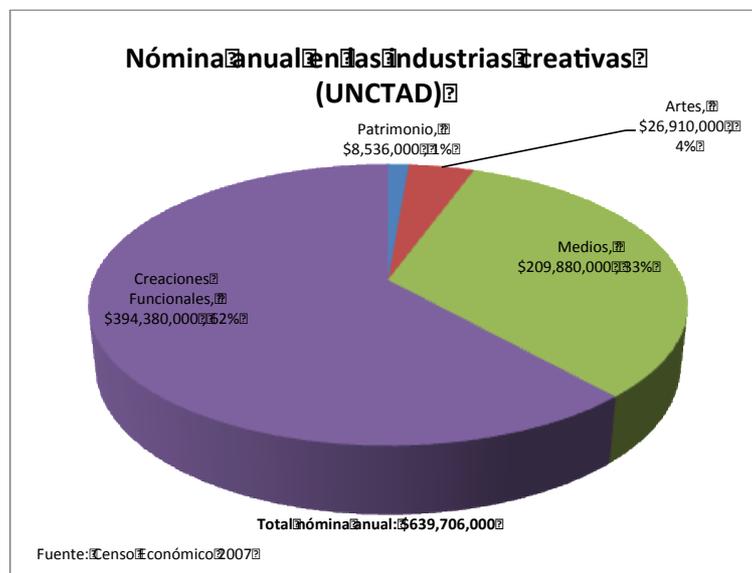
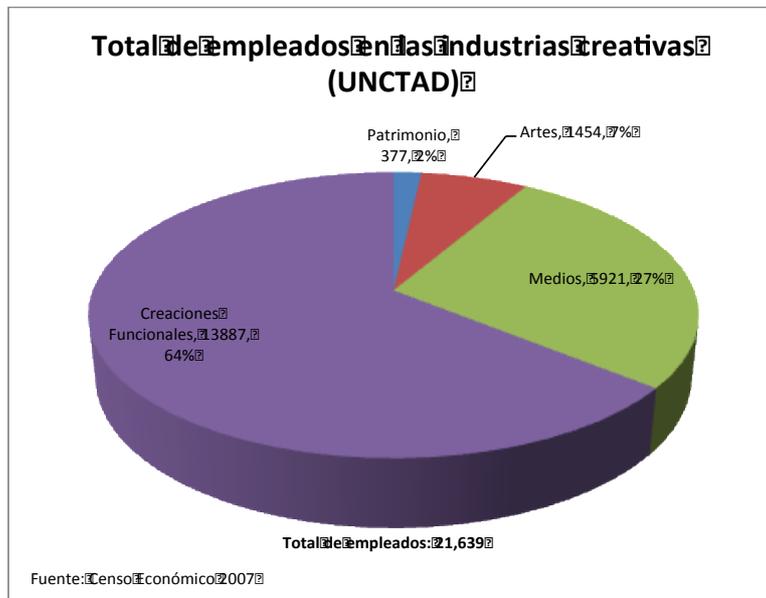
Esta sección presenta los datos correspondientes al *Censo Económico 2007* para las industrias creativas según definidas por la UNCTAD. La importancia del análisis del *Censo Económico 2007* radica en que se trata de una información más completa que el informe de “*County Business Patterns*” que se publica anualmente. De igual forma, los informes de *Creative Economies in the South* y el *Informe de Economía Creativa* de la UNCTAD utilizan datos de 2007 y 2008, respectivamente, antes de la crisis financiera. Esto permite hacer comparaciones más premisas con estos datos disponibles a nivel internacional.

Siguiendo la clasificación de la UNCTAD y los datos del Censo Económico, en Puerto Rico existían 2,437 negocios con un volumen de negocios total de \$2.9 billones

de dólares, una nómina total de \$639 millones y un total de 21,639 empleados. En términos del total de negocios, el 72% se encuentra en la categoría de Creaciones Funcionales con 1,762, liderado principalmente por los sectores de ingeniería, publicidad y diseño. Le sigue el sector de Medios con un 16% (382) y las Artes con un 11% (269). En gran parte de los indicadores, la categoría Patrimonio representa el 1% del total en las industrias creativas. En relación al volumen de negocios, el porcentaje que representa la categoría de Creaciones Funcionales se reduce a 67% y las Artes a 6%, mientras que la categoría de Medios aumenta de 16% a 26%.

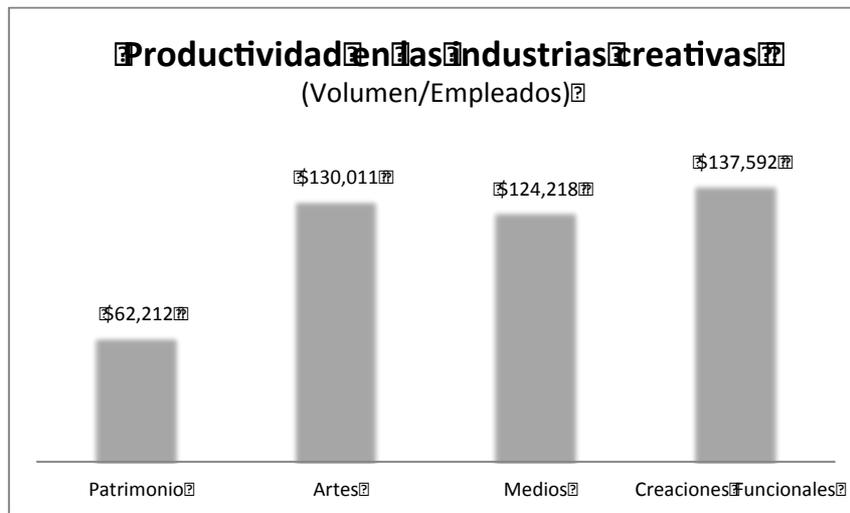


En el caso de los empleados y la nómina, las categorías de Creaciones Funcionales y Artes reducen su participación a 64% y 7%, respectivamente, mientras que la categoría de Medios aumenta a 27% y el Patrimonio a 2%. Esto tiende a indicar que estos sectores son más intensivos en mano de obra. Lo mismo ocurre con la nómina total, donde el sector de Medios aporta el 33% de los salarios pagados.

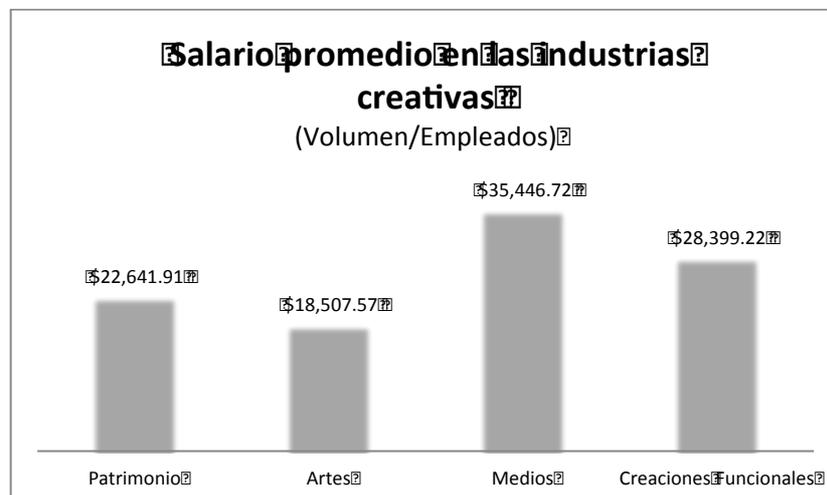


Se realizó un análisis de productividad utilizando el volumen de negocios promedio por empleado en las cuatro categorías de las industrias creativas. El análisis

refleja que el sector de mayor productividad es el de Creaciones Funcionales, seguido por el sector de Artes.



Utilizando los datos de nómina anual y el total de empleados, se presenta un análisis del salario promedio en las distintas categorías de las industrias creativas. Se observa que la categoría de Medios tiene el salario más alto con \$35,446, seguido por el segmento de Creaciones Funcionales con \$28,399. La categorías con el salario promedio más bajo son las Artes con \$18,507.



Industrias Creativas en Puerto Rico
(Análisis según sub-sectores *South Arts*)

County Business Patterns 2011

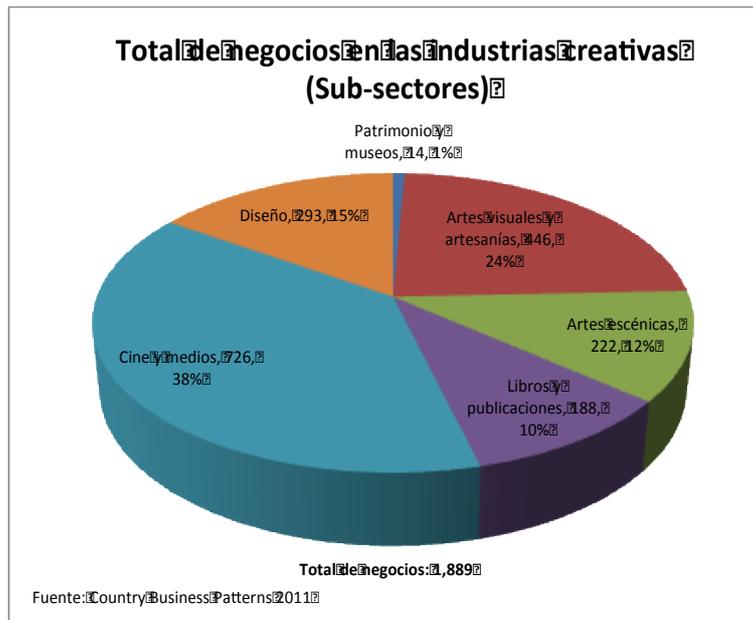
Según los datos del Censo para el año 2011, en Puerto Rico existía un total 1,889 negocios en las industrias creativas que empleaban 14,715 personas. La nómina anual fue \$436 millones para un salario promedio de \$26,632. El estimado de la aportación económica de las industrias creativas para el año 2011 fue de aproximadamente \$1.65 billones de dólares. Se debe recordar que la reducción con respecto a los datos según la UNCTAD se debe a que este último sistema incluye la industria de la ingeniería. Por otro lado, de acuerdo a la clasificación de *South Arts*, la Publicidad e industrias relacionadas se encuentran en el sector de Cine y medios, al igual que los equipos electrónicos.

Para propósitos de este informe, las industrias creativas se agrupan en seis subsectores: Patrimonio y Museos, Artes escénicas, Artes visuales y Artesanías, Libros y Publicaciones, Cine y Medios y Diseño. La siguiente tabla presenta las principales industrias incluidas en cada sector.

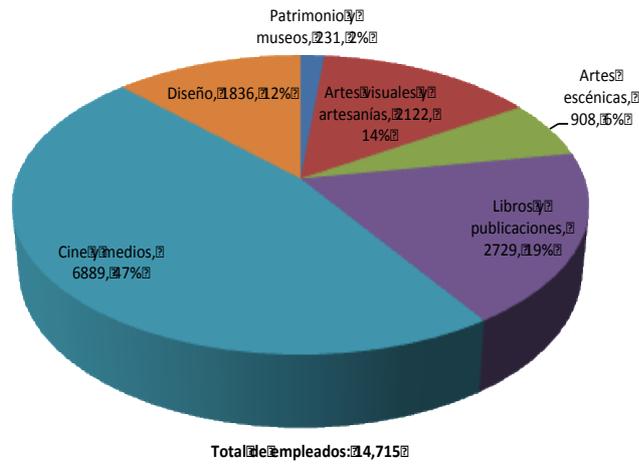
Industrias por sectores

Diseño	Cine y medios
Arquitectura	Cine (exhibición, distribución, producción y postproducción)
Arquitectura paisajista	Radio
Diseño industrial	Televisión
Diseño gráfico	Cable y programación por suscripción
Servicios fotográficos	Publicidad e industrias relacionadas
Programas de computadoras	Equipos electrónicos
Libros y publicaciones	Artes escénicas
Librerías	Tiendas de discos
Periódicos	Instrumentos musicales
Editoriales	Compañías de arte
Librerías	Agentes y promotores
Internet	Artistas individuales
Directorios	
Artes visuales y artesanías	Patrimonio y museos
Escuelas de arte	Museos
Galerías de arte	Sitios históricos
Joyerías	Otras instituciones
Floristerías	

Del total de 1,889 negocios en las industrias creativas para el 2011, el 38% (726) pertenecen al sector de Cine y medios, 24% (446) pertenece a las Artes visuales y artesanías, 15% (293) en Diseño, 12% (222) en las artes escénicas, 10% (188) en Libros y publicaciones y 1% (14) en Patrimonio y museos. El sector de Cine y medios genera el 47% de los empleos con 6,889, seguido por los Libros y publicaciones con 2,729 para un 19%. A pesar de que las Artes visuales y Escénicas representan el 24% y 12% de las industrias creativas en Puerto Rico, en términos de empleo generan solamente el 14% y 6%, respectivamente. El volumen de negocios sigue el mismo patrón, con el sector de Cine y medios con el 48% del total, equivalente al \$832.8 millones. El sector de Libros y publicaciones tiene un volumen de negocios de \$336 millones, Artes visuales y artesanías \$234 millones, Diseño con \$214 millones y las Artes escénicas y Patrimonio con \$130 millones entre ambos.

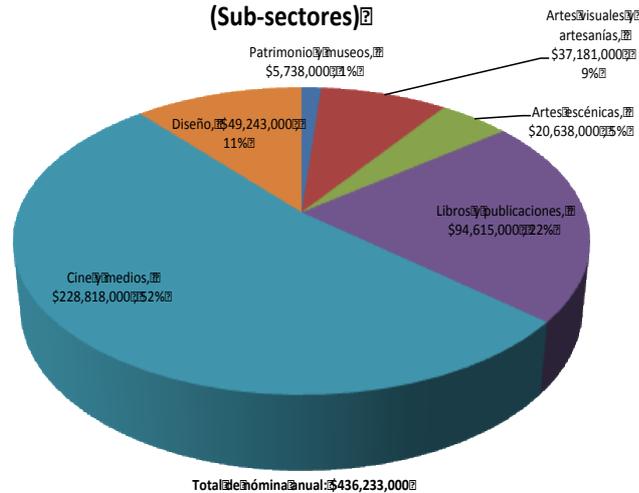


Total de Empleados en las Industrias Creativas (Sub-sectores)

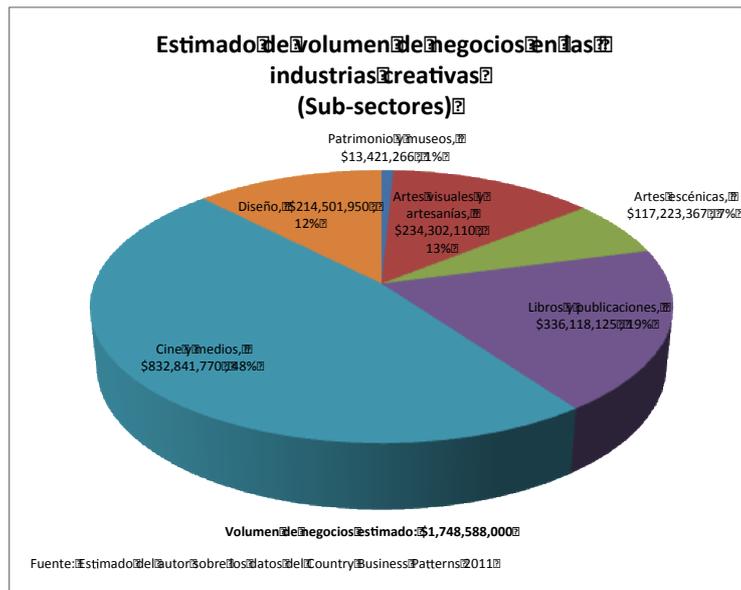


Fuente: Country Business Patterns 2011

Total de Inómina Anual en las Industrias Creativas (Sub-sectores)



Fuente: Country Business Patterns 2011



Perfil del sector sin fines de lucro (nivel federal)

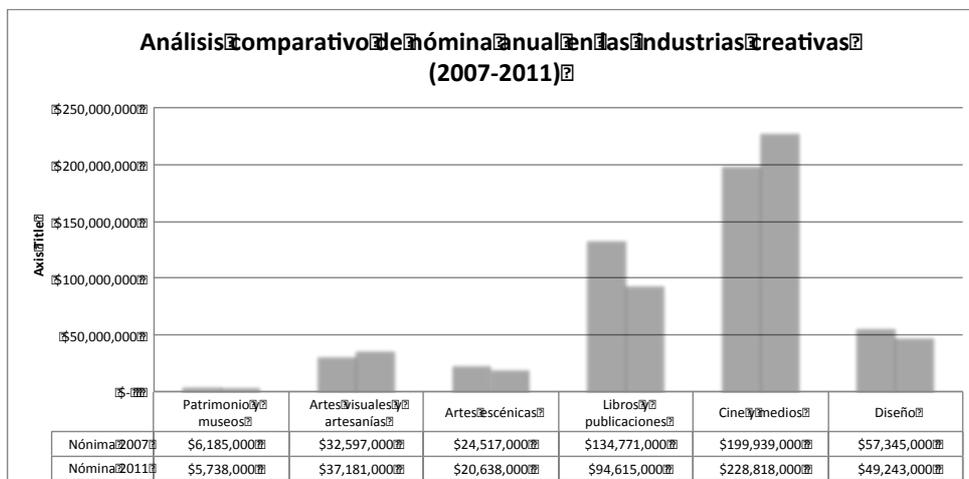
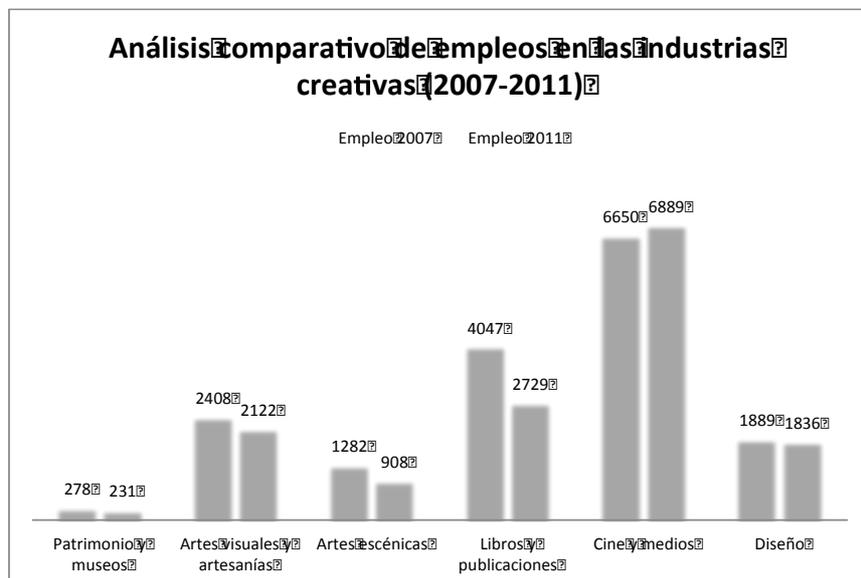
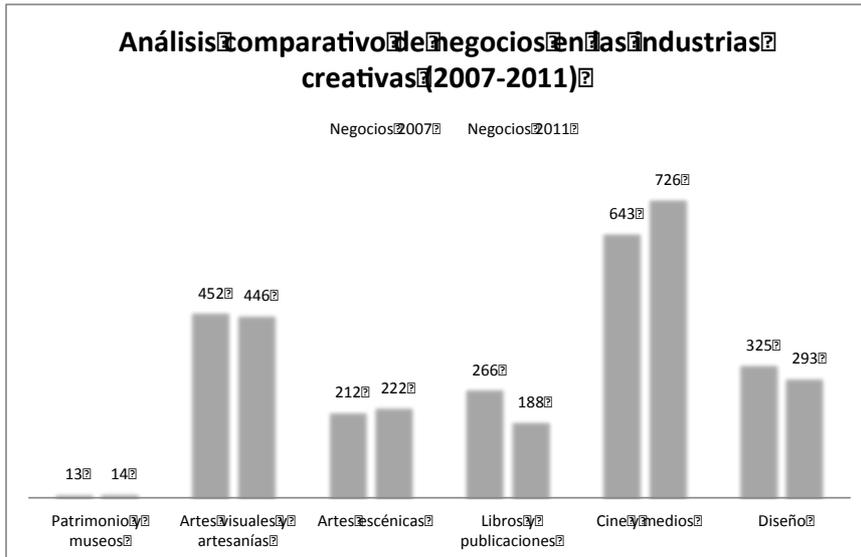
Según la información del *National Center for Charitable Statistics*, para el año 2010 en Puerto Rico existían 30 fundaciones que radicaron la forma 990. Estas fundaciones recibieron \$33,482,134 en contribuciones privadas y fondos de gobierno. El total de ingresos ascendió a \$46,046,045 y el total de gastos fue \$49,269,858. El total de activos para ese mismo periodo fue de \$103,683,793. La información disponible incluye un cálculo por cada 10,000 habitantes que permite una comparación entre estados. Esto demuestra una cantidad muy reducida de fundaciones en las artes en comparación con los estados del sur de Estados Unidos. Utilizando como ejemplo el estado de Mississippi, mientras en Puerto Rico existen 0.08 fundaciones por cada 10,000 habitantes, en Mississippi es 0.67, equivalente a 197 organizaciones. La diferencia se mantiene entre un 40 y 50% en las contribuciones privadas, ingresos y activos, aunque en los gastos representa el 81% de los gastos de las organizaciones en Mississippi. Esto supone una proporción de gastos mayor en el caso de Puerto Rico.

Análisis comparativo de fundaciones en las artes (Form 990)					
Jurisdicción	Cantidad de organizaciones (por cada 10,000)	Contribuciones privadas y fondos de gobierno (\$ per cápita)	Total de ingresos (\$ per cápita)	Total de gastos (\$ per cápita)	Totas de activos (\$ per cápita)
Puerto Rico	0.08	8.00	12.00	13.00	26.00
Alabama	No disp.	No disp.	No disp.	No disp.	No disp.
Florida	0.85	31.00	56.00	50.00	154.00
Georgia	0.83	22.00	44.00	42.00	158.00
Kentucky	0.89	26.00	47.00	47.00	168.00
Louisiana	0.94	29.00	50.00	47.00	133.00
Mississippi	0.67	17.00	23.00	16.00	65.00
North Carolina	1.09	28.00	49.00	47.00	151.00
South Carolina	0.89	20.00	36.00	34.00	98.00
Tennessee	0.89	26.00	53.00	55.00	157.00
Comparación con el estado de Mississippi	12%	47%	52%	81%	40%

Fuente: National Center for Charitable Statistics 2010

Análisis comparativo de sub-sectores (2007-2011)

En términos generales se observa una reducción menor en los indicadores cuando se utiliza el modelo de los sub-sectores, lo que indica que el sector de la ingeniería representa gran parte de la disminución. Bajo este análisis, la reducción total de negocios fue de 1%, aunque el sector de Libros y publicaciones tuvo una reducción del 29% y el Diseño de 10%. El sector de Cine y medios tuvo un aumento de un 13%. El total de empleados se redujo en un 11% y la nómina total en un 4%. Nuevamente, el sector de Libros y publicaciones tuvo la reducción más alta con 33% de empleos y 30% de la nómina anual. El sector de las Artes escénicas tuvo una reducción de empleos de 29%. El único sector que tuvo un aumento en este renglón fue el de Cine y medios con un 4%.



Las principales 10 industrias creativas

La principal industria creativa es la venta de equipamientos electrónicos, seguido por la prensa, las joyerías, la publicidad y la televisión. Sin embargo, en términos de la nómina anual, las principales industrias son la prensa, la publicidad y la televisión. Esto se debe a que los salarios en las ventas al detal suelen ser más bajos que en este tipo de servicios. En cuanto a la cantidad de negocios, las principales industrias son las joyerías y equipamientos electrónicos, seguidos por la publicidad y la arquitectura.

Las principales 10 industrias creativas por total de empleos	
Equipos de radio, televisión y otros bienes electrónicos	2394
Prensa	1612
Joyerías	1531
Publicidad	1454
Televisión	1148
Aquitectura	623
Libererías	491
Estaciones de radio	463
Programación de computadoras	407
Libros, revistas y periódicos	392

Fuente: Country Business Patterns 2011

Las principales 10 industrias creativas por nómina anual	
Prensa	\$ 67,998,000
Publicidad	\$ 63,683,000
Televisión	\$ 58,455,000
Equipos de radio, televisión y otros bienes electrónicos	\$ 44,891,000
Aquitectura	\$ 25,891,000
Joyería	\$ 24,198,000
Programación de computadoras	\$ 18,386,000
Estaciones de radio	\$ 10,957,000
Libros, revistas y periódicos	\$ 10,682,000
Otros servicios de información	\$ 8,877,000

Fuente: Country Business Patterns 2011

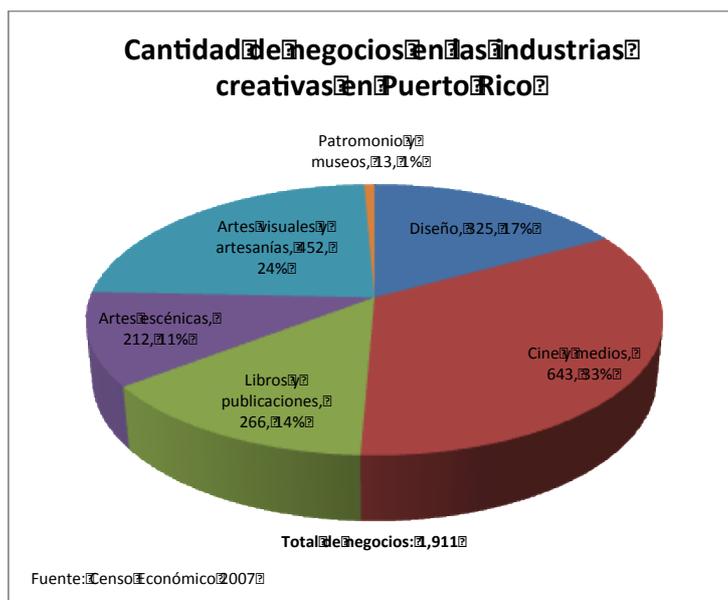
Las principales 10 industrias creativas por cantidad de negocios	
Joyería	277
Equipos de radio televisión y otros bienes electrónicos	239
Publicidad	155
Aquitectura	115
Liberías	67
Floristerías	55
Promotores en las artes y otros eventos similares	51
Prensa	49
Tiendas de discos	49
Relaciones públicas	44

Fuente: Country Business Patterns 2011

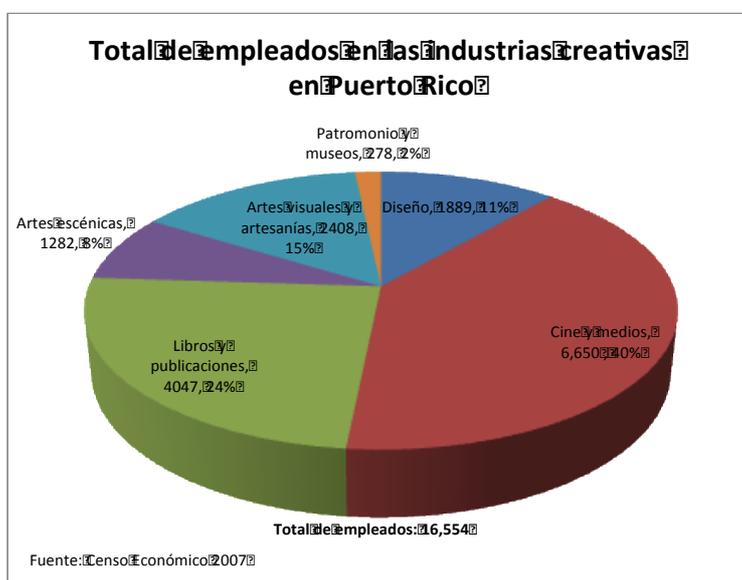
Censo Económico 2007

De acuerdo a la información disponible en el *Censo Económico 2007*, en Puerto Rico existían 1,911 negocios en las industrias creativas. Estos negocios empleaban 16,554 personas con una nómina anual de \$455 millones. El volumen de negocios total asciende a unos \$1.9 billones anuales. Esto representa el 4.04% de los negocios en Puerto Rico, un 3.31% del PIB, un 2.70% de la nómina anual total y un 1.31% del empleo total.

Del total de 1,911 negocios el 33% (643) pertenece al sector de Cine y medios, 24% (452) en Artes visuales y artesanías, 17% (325) en el sector de Diseño, 14% (266) en Libros y publicaciones, 11% (212) en las Artes escénicas, y 1% (13) en Patrimonio y museos. Es importante destacar que en el caso del Cine y medios existen datos que el Censo no revela en las áreas de distribución y exhibición de películas. En el caso de las Artes visuales y artesanías, el alto porcentaje puede atribuirse al sector de joyerías, un segmento cuya inclusión también ha generado discusión.

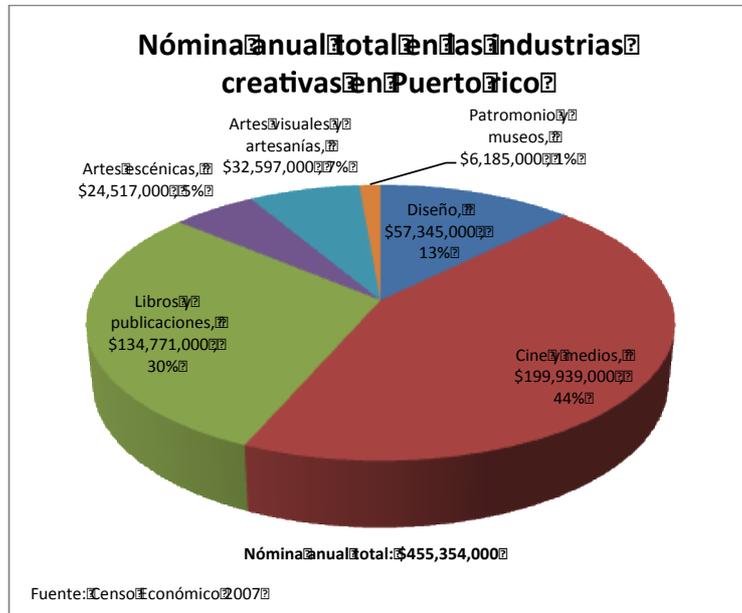


De los 16,554 empleos que generan las industrias creativas, 6,650 (40%) se generan en el sub-sector del Cine y los medios. El segundo sector que más empleos genera es el de Libros y publicaciones con 4,047 (24%). El sector de las Artes visuales y artesanías generó 2,408 empleos, mientras que el Diseño otros 1,889. Los negocios en las Artes escénicas y el Patrimonio generaron 1,560 empleos.

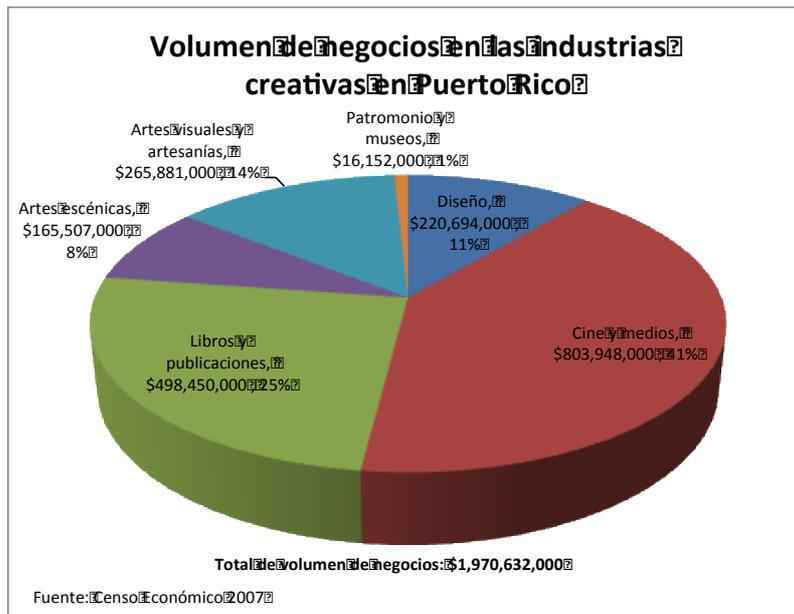


El 44% del total de salarios pagados pertenecen a los sectores relacionados al Cine y los medios. Este total es equivalente a \$200 millones. Le sigue el sector de Libros y publicaciones con \$134.7 millones, el Diseño con \$57.3 millones, las Artes visuales y artesanías con \$32.6 millones y las Artes escénicas con \$24.5 millones en salarios. El sector de patrimonio y museos tiene una nómina anual de \$6.2 millones, lo que

representa el 1% del total de salarios anuales. Es importante notar que en el caso de las Artes visuales y artesanías, a pesar de que el volumen de negocios representa el 14% de toda la actividad económica de las industrias creativas, en términos de salarios sólo representa el 7%.



En términos del volumen de negocios, el sector principal es el de Cine y medios con un 41%, equivalente a \$804 millones de dólares. Le sigue el sector Libros y publicaciones con un volumen de \$498 millones (25%) y las Artes visuales y artesanías con \$266 millones (14%). El sector de Diseño genera aproximadamente \$220 millones (11%), mientras que el de las Artes escénicas y el Patrimonio representa otros \$181.7 millones (9%).



Las principales 10 industrias creativas

La principal industria de acuerdo a la cantidad de negocios son las tiendas de joyería con 323, seguido por la arquitectura y la publicidad con 175 y 130 negocios, respectivamente. Otros sectores que lideran en cantidad de negocios son las librerías, floristerías, tiendas de discos, radio y prensa, entre otros. El sector de la prensa es la industria creativa que más empleos genera con 2,427, seguido por las joyerías, la publicidad, televisión y arquitectura, todos con más de mil empleados. La prensa también es la industria creativa que más aporta a la economía en términos de volumen de negocios con \$327 millones y en nómina anual con \$99.6 millones. En estos últimos dos renglones la publicidad, arquitectura, joyería y televisión son las que tienen el impacto más alto.

Principales 10 industrias creativas por cantidad de negocios

Industria	Cantidad de negocios
Joyería	323
Radios, televisores y otros bienes electrónicos	203
Arquitectura	175
Publicidad	130
Librerías y tiendas de revistas	85
Floristerías	72
Tiendas de discos	70
Radio	59
Prensa	53
Servicios fotográficos	51

Principales 10 industrias creativas por total de empleados

Industria	Total de empleados
Prensa	2,427
Joyerías	2,070
Publicidad	1,940
Radios, televisores y otros bienes electrónicos	1,737
Televisión	1,110
Arquitectura	1,091
Radio	965
Librerías y tiendas de revistas	597
Promotores de arte y eventos similares	490
Otros servicios de información	415

Principales 10 industrias creativas por nómina anual

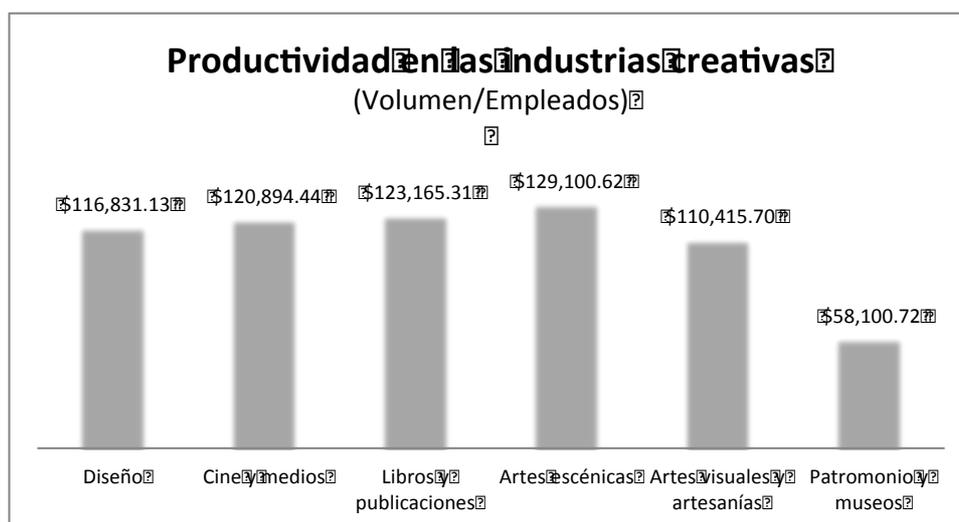
Industria	Nómina anual
Prensa	\$ 99,605,000
Publicidad	\$ 68,761,000
Televisión	\$ 55,206,000
Arquitectura	\$ 42,883,000
Joyería	\$ 28,186,000
Radios, televisores y otros bienes electrónicos	\$ 27,408,000
Radio	\$ 23,887,000
Otros servicios de información	\$ 10,913,000
Promotores en las artes y eventos similares	\$ 7,386,000
Cine y producción de video	\$ 7,349,000

Principales 10 industrias creativas por volumen de negocios

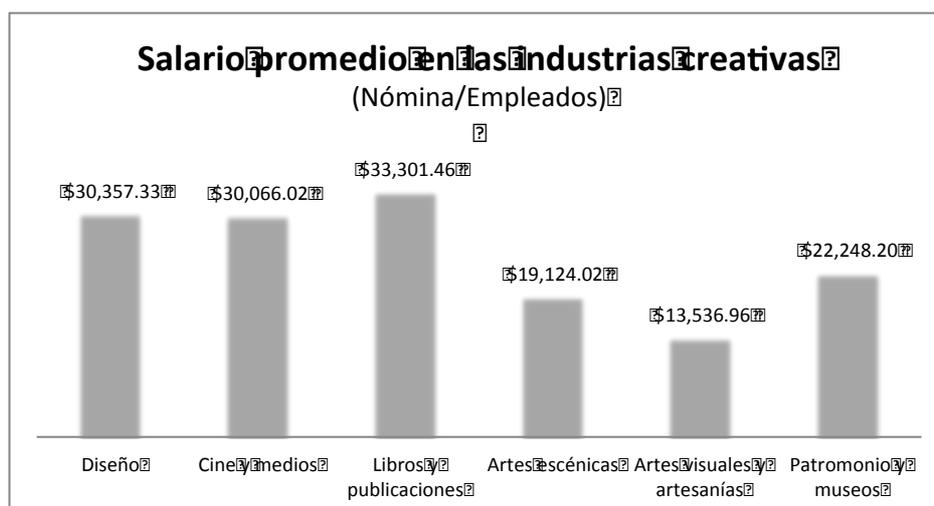
Industria	Volumen de negocios
Prensa	\$ 327,350,000
Publicidad	\$ 224,559,000
Joyerías	\$ 221,050,000
Radios, televisores y otros bienes electrónicos	\$ 214,943,000
Televisión	\$ 165,943,000
Aquitectura	\$ 155,568,000
Radio	\$ 70,345,000
Librerías y tiendas de revistas	\$ 64,474,000
Promotores en las artes y eventos similares	\$ 47,960,000
Tiendas de discos	\$ 46,458,000

Análisis de productividad por sub-sectores creativos

Al igual que en el caso de las categorías de la UNCTAD, se realizó un análisis de productividad utilizando los sub-sectores siguiendo la clasificación de *South Arts*. En este caso, el sector de las Artes escénicas es el que más produce por empleado, seguido por Libros y publicaciones, Cine y medios y Diseño.



En términos del salario promedio, el sector más alto es Libros y publicaciones con un salario promedio anual de \$33,301, seguido por Diseño con \$30,357. Los sectores con los salarios anuales promedio más bajos son Artes Visuales y Artesanías con \$13,536 y Artes escénicas con \$19,124.



Análisis comparativo con 9 estados del sur

Uno de los análisis que realiza el informe de South Arts es utilizar el impacto per cápita para ajustar los indicadores de acuerdo a la población. Para esto se establece la condición de los indicadores por cada 10,000 habitantes. Las siguientes tablas presentan los datos de los sectores para cada una de las variables. Estos datos se pueden utilizar para hacer comparaciones con los informes individuales de los sectores en los estados del sur de los Estados Unidos.

Negocios en las industrias creativas por cada 10,000 habitantes	Total de negocios	Negocios por cada 10,000 habitantes
Diseño	325	0.82
Cine y medios	642	1.63
Libros y publicaciones	266	0.67
Artes escénicas	212	0.54
Artes visuales y artesanías	452	1.15
Patrimonio y museos	13	0.03
Total de industrias creativas en Puerto Rico	1911	4.85

Total de empleados en las industrias creativas por cada 10,000 habitantes	Total de empleados	Empleado por cada 10,000 habitantes
Diseño	1889	4.79
Cine y medios	6650	16.87
Libros y publicaciones	4047	10.27
Artes escénicas	1282	3.25
Artes visuales y artesanías	2408	6.11
Patrimonio y museos	278	0.71
Total de industrias creativas en Puerto Rico	16554	42.00

Nómina anual en las industrias creativas por cada 10,000 habitantes	Nómina anual	Nómina anual por cada 10,000 habitantes
Diseño	\$ 57,345,000	\$ 145,509
Cine y medios	\$ 199,939,000	\$ 507,331
Libros y publicaciones	\$ 134,771,000	\$ 341,972
Artes escénicas	\$ 24,517,000	\$ 62,210
Artes visuales y artesanías	\$ 32,597,000	\$ 82,713
Patrimonio y museos	\$ 6,185,000	\$ 15,694
Total de industrias creativas en Puerto Rico	\$ 455,354,000	\$ 1,155,427

Volumen de negocios en las industrias creativas por cada 10,000 habitantes	Volumen de negocios	Volumen de negocios por cada 10,000 habitantes
Diseño	\$ 220,694,000	\$ 559,995
Cine y medios	\$ 803,948,000	\$ 2,039,959
Libros y publicaciones	\$ 498,450,000	\$ 1,264,781
Artes escénicas	\$ 165,507,000	\$ 419,962
Artes visuales y artesanías	\$ 265,881,000	\$ 674,654
Patrimonio y museos	\$ 16,152,000	\$ 40,985
Total de industrias creativas en Puerto Rico	\$ 1,970,632,000	\$ 5,000,335

Las tablas abajo presentan los datos de los estados por cada 10,000 habitantes. Se observa que Florida, Georgia y Tennessee son las jurisdicciones del sur con un mayor volumen de negocios en las industrias creativas. Es importante destacar nuevamente que a diferencia de los estados, los datos del censo para Puerto Rico no incluyen la información del trabajo por cuenta propia. Utilizando las tendencias de las otras jurisdicciones, se estimó el trabajo por cuenta propia para las industrias creativas en Puerto Rico, lo que se presenta en la segunda tabla. Aun si se compara con el estado de Mississippi, la proporción en todos los renglones es más baja que en ese estado.

Es importante destacar que existen varios factores que pueden afectar estos datos. De igual forma, existe una serie de negocios de nivel 33 y 44 (manufactura y ventas al por mayor) cuyos datos no están desagregados a 6 dígitos por el código NAICS. Por esta razón no se incluyeron. De todas formas, el tipo de negocios corresponde a tiendas de productos electrónicos y computadoras, un segmento en discusión sobre su inclusión en las industrias creativas. Otra de las razones puede ser que el porcentaje de respuestas y datos oficiales que ofrecen las empresas puertorriqueñas a la agencia federal sea menor que el promedio. Por otro lado, la contratación por servicios profesionales, aun en condiciones similares al empleo asalariado, es muy común en las industrias creativas. Finalmente, por razones económicas y culturales, el nivel de la economía informal podría ser mayor que en los estados de Estados Unidos. Por esta razón es importante utilizar varias fuentes de información para corroborar estos datos.

Análisis comparativo de las industrias creativas (por cada 10,000 habitantes)					
Jurisdicción	Negocios	Total de empleados	Nómina anual	Volumen de negocios	PIB per cápita
Puerto Rico	4.9	42.0	\$ 1,055,427	\$ 5,000,335	\$ 15,688
Alabama	10.3	153.6	\$ 4,410,797	\$ 18,790,936	\$ 32,404
Florida	16.3	201.1	\$ 7,828,546	\$ 27,226,338	\$ 38,444
Georgia	13.4	209.5	\$ 8,553,240	\$ 30,220,394	\$ 33,457
Kentucky	10.5	167.7	\$ 4,931,083	\$ 17,011,478	\$ 31,111
Louisiana	9.9	140.6	\$ 3,739,564	\$ 12,869,044	\$ 34,756
Mississippi	8.5	104.1	\$ 2,327,126	\$ 7,170,385	\$ 28,845
North Carolina	12.7	181.3	\$ 6,084,861	\$ 19,509,511	\$ 33,636
South Carolina	11.1	155.2	\$ 4,801,814	\$ 13,455,174	\$ 31,013
Tennessee	12.9	218.5	\$ 7,977,811	\$ 27,530,277	\$ 33,280

Análisis comparativo de las industrias creativas (por cada 10,000 habitantes)					
Estimando el empleo por cuenta propia					
Jurisdicción	Negocios	Total de empleados	Nómina anual	Volumen de negocios	PIB per cápita
Puerto Rico	6.6	43.7	\$ 1,502,055	\$ 5,350,358	\$ 15,688
Alabama	10.3	153.6	\$ 4,410,797	\$ 18,790,936	\$ 32,404
Florida	16.3	201.1	\$ 7,828,546	\$ 27,226,338	\$ 38,444
Georgia	13.4	209.5	\$ 8,553,240	\$ 30,220,394	\$ 33,457
Kentucky	10.5	167.7	\$ 4,931,083	\$ 17,011,478	\$ 31,111
Louisiana	9.9	140.6	\$ 3,739,564	\$ 12,869,044	\$ 34,756
Mississippi	8.5	104.1	\$ 2,327,126	\$ 7,170,385	\$ 28,845
North Carolina	12.7	181.3	\$ 6,084,861	\$ 19,509,511	\$ 33,636
South Carolina	11.1	155.2	\$ 4,801,814	\$ 13,455,174	\$ 31,013
Tennessee	12.9	218.5	\$ 7,977,811	\$ 27,530,277	\$ 33,280
Comparación con Mississippi	77%	42%	65%	75%	54%

Empleo creativo en Puerto Rico: Análisis por ocupaciones creativas

Uno de los debates importantes dentro de la economía creativa es la diferencia entre industrias creativas y empleo creativo. Gran parte de los análisis se concentran en los datos de las industrias creativas, en este caso utilizando el código industrial NAICS. La diferencia radica en que el empleo creativo podría ser distinto al empleo en las industrias creativas, ya que existen empleos no creativos y existen empleos creativos en industrias no creativas. Por ejemplo, un diseñador gráfico en un banco no se registra bajo las industrias creativas de acuerdo al código NAICS pero si a través de un análisis por ocupación. Lo mismo ocurre con empleados que realizan tareas clericales y técnicas en industrias creativas. Estas personas trabajan en industrias creativas pero no son empleos creativos.

De ahí surge el concepto de “clase creativa” promovido por Richard Florida. El planteamiento principal de Florida es que existe un vínculo directo entre la proporción de la “clase creativa” y el desarrollo económico de las ciudades o regiones. En su libro *“The Rise of the Creative Class”*, define el concepto de una manera muy amplia, incluyendo muchas ocupaciones donde realmente la creatividad no representa un insumo importante. Para establecer el contenido creativo de un empleo, por lo general se utiliza como referencia la base de datos O*NET del Negociado de Estadísticas de

los Estados Unidos, donde se describen sobre 1,000 ocupaciones de acuerdo al nivel de creatividad y su importancia en el desempeño.

De esta definición parten la mayoría de las críticas al modelo de análisis de Florida. Por ejemplo, el Departamento de Agricultura de los Estados Unidos realizó un estudio sobre el impacto de la “clase creativa” en las zonas rurales y tuvo que reducir la definición porque la presencia de muchas profesiones que difícilmente se consideran creativos. Aun así, resulta interesante ver la definición que utiliza este modelo, que incluye ocupaciones como ejecutivos, financieros, contadores, auditores, legisladores, científicos sociales, abogados y vendedores al por mayor y al detal en distintas áreas.

Otros países y jurisdicciones han desarrollado sus definiciones del empleo creativo concentrándose en las categorías equivalentes a la “clase creativa núcleo” de Florida. En ese informe se presentarán los datos generales del empleo creativo utilizando el modelo de Florida adaptado al USDA y el modelo utilizado por el estado de Colorado en su informe sobre industrias y empleos creativos. Ambos informes están disponibles en Internet. Se utilizarán los datos del informe “Estadísticas de empleo por ocupación 2012” del Negociado de Estadísticas Laborales de los Estados Unidos.

Modelo “Florida”

Siguiendo la definición del informe del USDA, para el 2012, en Puerto Rico existían 116,490 empleos “creativos”, lo que representa un 12.4% del empleo total. Esto incluye sobre 33,500 empleados en ventas, 13,150 maestros de secundaria y postsecundaria, 2,760 abogados, 7,300 ejecutivos y 8,920 contadores y auditores, entre otros. Esta “clase creativa” tiene un salario por hora de \$22.30, mientras que el salario promedio total es de \$13.12. El salario promedio anual en Puerto Rico es de aproximadamente \$27,280, mientras que en la clase creativa son \$47,085. En el caso de Puerto Rico, esta clasificación incluye 152 ocupaciones.

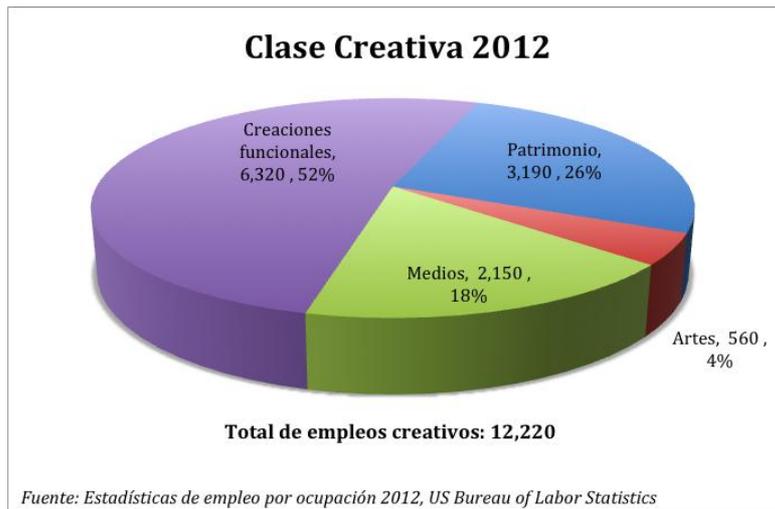
Modelo “Estado de Colorado”

Esta sección presenta los datos de empleos creativos utilizando la definición del estado de Colorado. En este caso, se utilizan 47 ocupaciones donde la creatividad representa una destreza importante en el desempeño de la profesión. En el caso de Puerto Rico, no hay información disponible para 14 de estas ocupaciones (músicos y cantantes, bailarines, actores, directores de orquesta y compositores). A pesar de que esta información no aparece en el análisis a continuación, en los datos de 2011 aparecen

registrados un total de 300 músicos y cantantes y 270 directores y orquesta y compositores. Del resto de las categorías no aparece información después del año 2007. Para este análisis se incluyeron 5 ocupaciones relacionadas al diseño y desarrollo de programación de computadoras y aplicaciones que no se incluyen en el análisis de Colorado. Este grupo de ocupaciones representa un total 2,730 empleos en Puerto Rico.

Según los datos para el 2012, en Puerto Rico existían 12,220 personas en empleos creativos núcleo. Las ocupaciones con mayor número de empleos son los bibliotecarios (2,280), programadores de computadoras (1,290), relacionistas públicos (920), diseñadores gráficos (880) y gerentes de mercadeo (690), entre otros. Utilizando las cuatro categorías de la UNCTAD, se identifica un 26% en Patrimonio, 5% en las Artes, 18% en Medios y 52% en Creaciones Funcionales. El porcentaje de las Artes representa lo que Florida llama los “bohemios” en su índice. El salario promedio anual es mayor que la media en Puerto Rico por \$11,812 adicionales. Utilizando los datos de 2007, se observa una tendencia similar con una reducción de 1,140 empleos en el periodo de 5 años. En términos del salario promedio, se acortó la brecha entre los empleos creativos y el empleo total. Mientras que el salario promedio aumento \$1, en el empleo creativo permaneció en \$18 por hora.

Los datos del Negociado de Estadísticas Laborales incluyen un análisis a base de un coeficiente de localización. Esto define si la proporción de empleos en cierta ocupación es mayor a la tendencia en todo los Estados Unidos. Solamente existen 4 ocupaciones donde la proporción es un poco mayor que en los Estados Unidos: especialistas audiovisuales (2.42), bibliotecarios (2.25), analistas de radio (1.56) y operadores de cámara para cine y televisión (1.34). Por otro lado, las ocupaciones que tiene un proporción mucho menor que la tendencia en Estados Unidos son programadores de computadoras (0.09), desarrollo Web (0.15), diseñadores industriales (0.18) y los artistas multimedios (0.18). Debemos recordar que una proporción de 1 significa que tiene una proporción similar a la tendencia en los Estados Unidos.



Este análisis presenta una aproximación al tema de la “clase creativa” en Puerto Rico. Los datos permiten filtrar el empleo en las industrias creativas y ajustar los datos haciendo énfasis en la ocupación y destrezas requeridas.

El tamaño de las industrias creativas en Puerto Rico

Unas de las características principales de las industrias creativas es que se componen principalmente de microempresas. El objetivo de esta sección es describir la composición de las principales industrias creativas de acuerdo al total de empleados por empresa. Este análisis es importante por varias razones. Por un lado, los responsables de política pública tienen una herramienta adicional para entender los subsectores y desarrollar incentivos apropiados para su desarrollo. Por otro lado, las empresas y organizaciones tienen la oportunidad de incorporar este análisis a sus estudios de viabilidad y modelos de negocios.

Para este análisis se utilizan tres subsectores principales: las Artes (que incluyen el componente de patrimonio), los Medios y el Diseño. En total se incluyeron 45 industrias de acuerdo al código NAICS desagregado a 6 dígitos. En total existen 23 sectores en las Artes, 8 en Diseño y 14 en Medios. En análisis se llevó a cabo utilizando los datos del “County Business Patterns 2011”. De acuerdo a esta información, existen 844 negocios que generan 6,877 empleos con una nómina anual de \$243 millones.

Impacto por sector

El sector de las Artes incluye áreas como las artes escénicas, artes musicales, literatura y publicaciones y artes visuales. El sector de Medios incluye prensa escrita, televisión, cine y radio. Finalmente, el sector de Diseño incluye arquitectura, diseño gráfico, de interiores, industrial, internet y desarrollo de “software”. De acuerdo a la información disponible, el sector de las Artes genera aproximadamente 1,847 con una nómina de \$39.1 millones. El sector de Medios genera 6,877 empleados con una nómina de \$150.1 millones y el Diseño genera 1,382 empleos con una nómina de \$53.8 millones.

En términos de la cantidad de empleados promedio, el sector de las Artes es el más pequeño con 7 empleados, Diseño con 9 (aunque en el caso del “Software” son 34 empleados) y en los Medios con 20 empleados (aunque la Televisión tiene un promedio de 57 empleados por empresa).

Composición de las principales industrias creativas				
Sector	Negocios	Empleados	Nómina Annual	Promedio de Empleados
Artes	363	1,847	\$9,135,000	7
Medios	255	3,648	\$50,128,000	20
Diseño	226	1,382	\$53,822,000	9

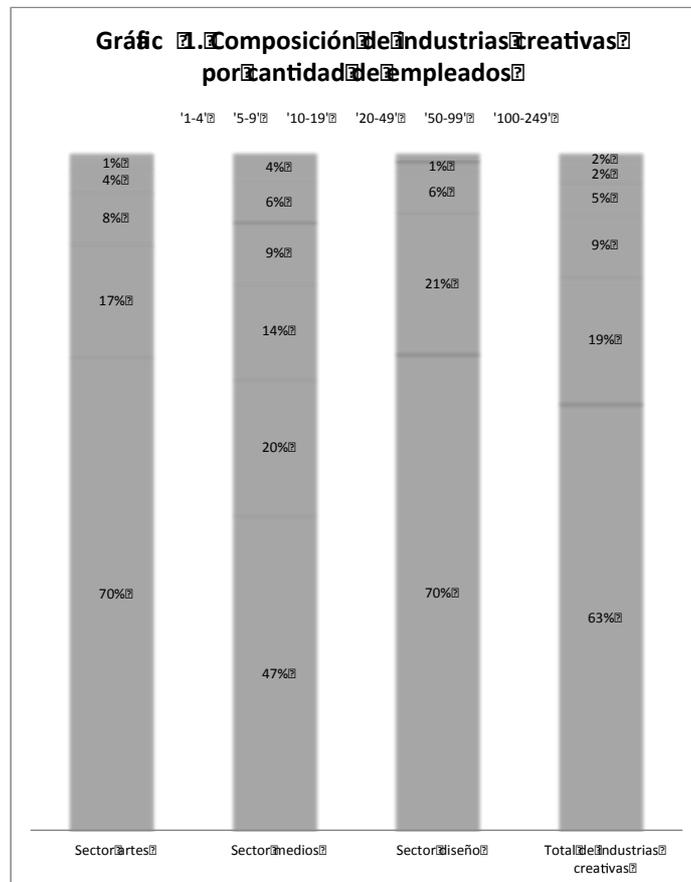
Fuente: County Business Patterns 2011

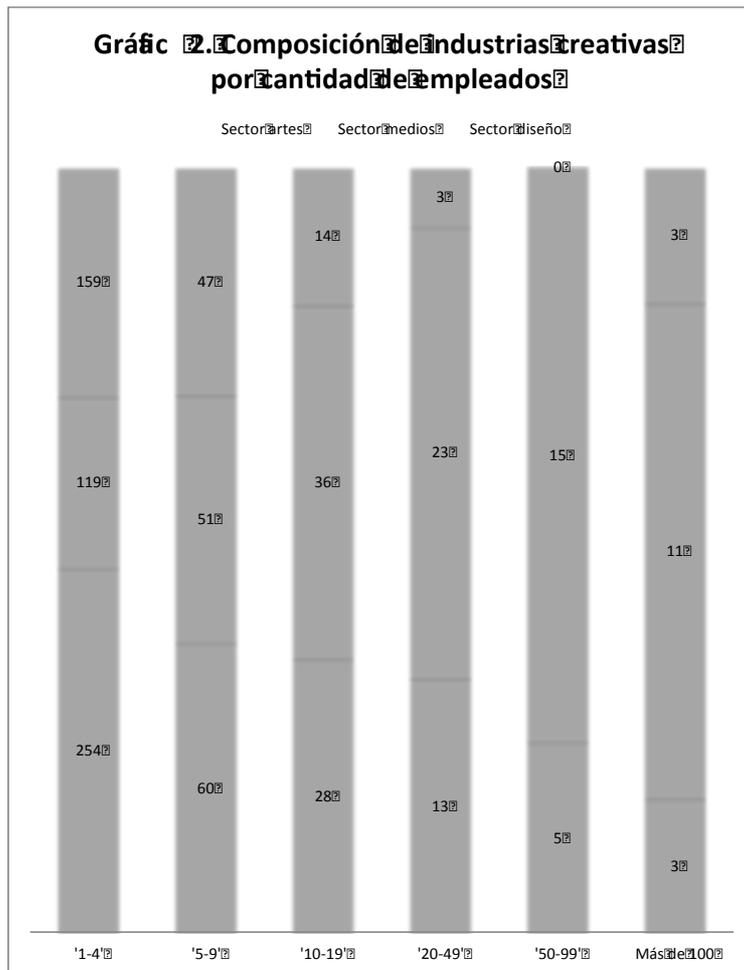
El tamaño

La gráfica 1 muestra el tamaño de los negocios en las industrias creativas por sectores. Como se ha establecido, el 63% de los negocios son microempresas que emplean entre 1-4 empleados, mientras que el 19% emplean entre 5-9 empleados. En total, solamente el 2% de los negocios emplea sobre 100 personas, equivalente a 17 empresas. Del total de 45 sectores industriales solamente 10 tienen al menos una empresa grande. Estos sectores son una tienda de libros, una editora de libros, un promotor de eventos con instalaciones físicas, dos empresas de “software”, una de arquitectura, cuatro de prensa escrita, una de producción de cine, una de salas de cine, una de radio y cuatro de televisión.

En términos de los sectores, en las Artes y el Diseño el 70% son microempresas, mientras que en sector de Medios las microempresas representan el 46%. Si analizamos el porcentaje de empresas que tienen menos de 10 empleados, encontramos que representan el 91% en el Diseño, el 87% en las Artes y el 67% en los Medios. En total

existen 532 empresas microempresas y 158 que emplean entre 5 y 9 empleados. La gráfica 2 presenta la distribución por sector de los distintos tamaños de empresas.





Sectores	'1-4'	'5-9'	'10-19'	'20-49'	'50-99'	Más de 100	Total estabs
Sector Artes	254	60	28	13	5	3	363
Sector Medios	119	51	36	23	15	11	255
Sector Diseño	159	47	14	3	0	3	226
	532	158	78	39	20	17	844

Fuente: County Business Patterns 2011

Algunos hallazgos

- Al comparar los dos modelos de análisis (UNCTAD y South Arts) se observa que sectores como la ingeniería, joyerías y venta de equipos electrónicos sobrestiman el perfil de los sub-sectores en las industrias creativas.
- Se observan diferencias sustanciales en los perfiles de las categorías en las industrias creativas. Existen muchas más empresas en el sector de las Creaciones Funcionales y de mayor volumen de negocios, pero de menor tamaño y contribución al empleo. Por otro lado, el sector de Medios tiene menos empresas

pero con mayor aportación al empleo creativo. El sector de las Artes también está compuesto mayormente por empresas pequeñas en relación a las demás categorías.

- El sector de Creaciones Funcionales tuvo la mayor reducción durante el periodo 2007-2011. A pesar de que gran parte se debe a la inclusión de la ingeniería, también se identifica una reducción en el sector de Diseño. Cuando se analizan los sub-sectores, se observa una reducción sustancial en el sector de Libros y publicaciones.
- La productividad más alta está en las Artes escénicas, sin embargo, los salarios promedio más altos están en los segmentos de Libros y publicaciones, Cine y medios y Diseño.
- La situación de las industrias creativas en Puerto Rico parece ser muy débil en comparación con estados del sur de Estados Unidos. Aun cuando se analizan estados como Alabama y Mississippi, la condición del sector es desproporcionalmente menor.
- Aunque en muchos casos la composición del sector es similar a la tendencia en los estados, existen algunas discrepancias. Se observan muchos menos negocios en el área de Diseño pero una cantidad mayor en las Artes escénicas. Sin embargo, en términos de empleos, estos dos sectores presentan un panorama más débil que los estados. Cabe destacar que el único sector que presenta un panorama de mayor aportación económica relativa en todos los indicadores es el sector de Cine y medios.

Comentarios finales

Por la naturaleza del concepto de economía creativa siempre ha existido un gran debate en torno a su definición. Existen dos vertientes importantes que se deben considerar. Por un lado, es necesario ser consistentes con los modelos reconocidos a nivel internacional. De esta forma, se podrán realizar análisis comparativos con los demás países. Sin embargo, esto no necesariamente implica que en términos de política pública se deban dirigir esfuerzos hacia determinados sectores. Cada una de las categorías agrupa una diversidad de industrias con características y dinámicas particulares. Por tal razón, es necesario atender individualmente a cada sector, no tan solo en las categorías sino dentro de ellas. Ciertamente, la inclusión de industrias como la ingeniería, los equipos electrónicos, las joyerías y las industrias relacionadas a la

publicidad puede sobrestimar el panorama económico del sector. En el contexto real de Puerto Rico, estas industrias no requieren la misma atención y enfoque que los demás sectores.

El concepto de industrias creativas se ha convertido en un gran atractivo para los gobiernos que enfrentan el reto de promover el desarrollo económico. Sin embargo, desatender las diferencias puede provocar un efecto negativo mayor a los beneficios. Uno de los grandes retos del discurso de economía creativa es atemperarlo a las realidades socioeconómicas y culturales de los países. En el caso de Puerto Rico, es necesaria una reflexión para evitar esfuerzos superficiales que redunden en intentos fallidos de aglomerar determinadas industrias y promover la competitividad. Resulta necesario revisar la experiencia en las últimas décadas en relación a la manufactura, la industria del petróleo y más recientemente la biotecnología. Es importante entender las dinámicas de la producción y comercio internacional en estas industrias y encontrar un espacio de acción en el contexto inmediato de la región caribeña. Más allá de la competitividad internacional, el primer paso está en insertarse en la economía regional inmediata. Esta región hace algunos años comenzó su radiografía del sector cultural y creativo para desarrollar una estrategia de crecimiento que poco a poco está funcionando.

Se debe elaborar una agenda de investigación que permita una política pública adecuada para el sector cultural y creativo. Es importante continuar con el análisis de los datos presentados en este informe para profundizar sobre la condición de los sub-sectores. Hay que complementar los datos analizados con fuentes de información de las agencias estatales. Finalmente, resulta necesario recopilar datos primarios de las empresas y organizaciones en las industrias creativas para tener una radiografía completa del sector. De igual forma, el análisis de estos datos debe ser de naturaleza multidisciplinaria, incluyendo enfoques económicos, antropológicos, de comunicación, estudios culturales y de administración, entre otros. En esta agenda, el rol de la Academia debe ser medular, complementándose con esfuerzos de gobierno, la empresa privada y los investigadores en el campo.

Referencias

- Hernández, J. 2013. *Hacia una política pública nacional para la economía creativa*. PRVoice. Disponible en: <http://prvoice.com/pr/nota-tapa/hacia-una-politica-publica-nacional-para-la-economia-creativa>.
- Hernández, J. 2013. *Economía Creativa*. El Nuevo Día, 2 de febrero, pág. 55. Disponible en: <http://www.elnuevodia.com/columna-economiacreativa-1439333.html>.
- Horvath, G. 2011. *Analysis of Colorado's Creative Industries Cluster: Employment and Occupations*. Disponible en: http://www.doleta.gov/performance/results/AnnualReports/2010_economic_reports/co_economic_report_py2010creative_industries.pdf.
- Oficina del Censo 2011. *County Business Patterns: Puerto Rico*. Disponible en: <http://www.census.gov/econ/cbp/>.
- Oficina del Censo. 2007. *Censo Económico*. Disponible en: <http://factfinder2.census.gov/faces/nav/jsf/pages/index.xhtml>.
- National Center for Charitable Statistics. 2010. Disponible en: <http://nccs.urban.org/>.
- Negociado Federal de Estadísticas Laborales. *Informe de empleo por ocupación 2012*. Disponible en <http://www.estadisticas.gobierno.pr/iepr/>.
- Negociado Federal de Estadísticas Laborales. *Base de datos O*NET OnLine*. Disponible en: <http://www.onetonline.org/find/descriptor/result/4.A.2.b.2?s=1&a=1&d=1>.
- South Arts. 2012. *Creative Industries in the South*. Disponible en: http://www.southarts.org/site/c.guIYLaMRJxE/b.6470585/k.BBE8/Creative_Economies.htm.
- Throsby, D. 2008. The Concentric Circles Model in the Cultural Industries. *Cultural Trends*, 17, 3, pp. 147-164.

Throsby, D. 2008b. Modeling the Cultural Industries. *International Journal of Cultural Policy*, 14, 3, pp. 217-232.

UNCTAD. 2010. *Informe de Economía Creativa*. Suiza. Disponible en: http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf.

USDA. 2012. Creative Class County Codes. Disponible en: <http://www.ers.usda.gov/data-products/creative-class-county-codes.aspx#.UbijYvb72Fc>.