

Análisis de las Industrias Culturales y Creativas en el Crecimiento Económico de la ciudad de Bogotá durante los años 2010-2016

Laura Vanesa Ávila González

lvavila04@ucatolica.edu.co

Universidad Católica De Colombia

Manuel Alejandro Vargas Mesa

mavargas66@ucatolica.edu.co

Universidad Católica De Colombia



Atribución-NoComercial 2.5 Colombia (CC BY-NC 2.5)

La presente obra está bajo una licencia:
Atribución-NoComercial 2.5 Colombia (CC BY-NC 2.5)

Para leer el texto completo de la licencia, visita:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/co/>

Usted es libre de:

Compartir - copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra
hacer obras derivadas



Bajo las condiciones siguientes:



Atribución — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).



No Comercial — No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Resumen

Las industrias culturales y creativas representan un conjunto de ideas orientadas a generar bienes y servicios que permiten ser comercializadas; de esta manera se puede considerar su participación en el crecimiento económico tanto de Bogotá como del país a través de los ingresos que estas industrias generan. Con base a este conocimiento se estableció un análisis de las Industrias Culturales y Creativas en el crecimiento económico de la ciudad de Bogotá durante los años 2010-2016. Donde se analizaron cuatro subsectores que componen este tipo de economía, los cuales son música, audiovisuales, artes escénicas y libros. Con el fin de identificar su participación en el crecimiento económico de Bogotá a través de su aporte al PIB de la ciudad.

Palabras clave: Industrias culturales y creativas, PIB Bogotá, crecimiento económico, niveles de producción, niveles de ingreso.

Abstract

Cultural and creative industries represent a set of ideas aimed at creating goods and services that allow to marketing, allowing consider contributing to economic growth both Bogotá and the country through these industries generate income. Based on this knowledge an analysis established an analysis of the cultural and creative industries in the Economic growth of the city of Bogota Years 2010-2016. Which it took into account four subsectors music, audiovisual, performing arts and book. In order to identify their participation in the economic growth of Bogotá through its contribution to the GDP of Bogota.

Keywords: cultural and creative industries, Bogotá GDP, economic growth, production levels, income levels.

Introducción

Las industrias culturales y creativas permiten abrir camino al desarrollo económico y al impulso de la economía no solo en Bogotá sino también en el país, es decir, este impulso y desarrollo se refleja a través de generación de empleos y creación de empresas. Según Behar (2018), las industrias creativas y culturales (en adelante ICC), también conocidas en el contexto de la economía naranja, no solo son un término atractivo en la política pública en Bogotá y Colombia; si no que ellas representan también un potencial productivo que confiere una identidad de transformación a la ciudad. Esta se beneficia de los desarrollos de estas industrias en términos de posicionamiento de marca destino, empleo, más ingresos y una diversificación de ofertas laborales.

Estas industrias se derivan de un término más general donde se toma como definición las mismas bases que se plantearon anteriormente y permite establecer que las ICC hacen parte o están orientadas a la producción de bienes y servicios, que están ligadas a un conjunto de ideas basadas en la propiedad intelectual. Según Ramírez y Rodríguez (2018), La Economía creativa se encuentra orientada en las producciones que generan un valor en razón de prestar un bien o servicio, basados en la propiedad intelectual. A raíz de esta propiedad intelectual se está aportando a un bien colectivo e individual, es de esta manera como las industrias creativas son parte fundamental del desarrollo económico del país.

Entonces estas industrias se pueden expresar en un término más general como un potencial económico en desarrollo que puede aportar al crecimiento económico de Bogotá, ya que esta ciudad es una potencia en cuanto a este tipo de industrias, incidiendo e impactado de manera positiva y teniendo en cuenta factores que pueden afectar su desarrollo, según UNESCO, CCB y la Alcaldía Mayor de Bogotá (2018, página, 8), la ciudad de Bogotá es el principal mercado de estas industrias y cuentan con oportunidades de crecimiento y de expansión a mercados departamentales y regionales. También se observa que el registro de las obras se considera más valioso en términos de reconocimiento que por el beneficio económico que pueda traer, ya que el 46% de las empresas registran sus obras, pero de éstas tan sólo el 21 % percibe ingresos a partir de las mismas.

Con el propósito de plantear un análisis en las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico de Bogotá, se toma como referencia los subsectores música, libros, audiovisuales y artes escénicas, para identificar y analizar la capacidad de producción y de generación de ingresos, teniendo en cuenta factores como el consumo intermedio. El documento traza tres objetivos los cuales consisten en el análisis de las industrias culturales y creativas que influyen en el crecimiento económico en la ciudad de Bogotá, el segundo en establecer la participación de las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico de la ciudad de Bogotá, y por último identificar los sectores que componen las industrias culturales y creativas teniendo en cuenta el nivel de ingreso con el fin de dar reconocimiento a la participación en la economía de la ciudad. De otro lado se presenta un análisis de datos con el fin de establecer si estas industrias aportan al crecimiento económico de la ciudad de Bogotá.

Marco Teórico

Según Fonseca (2008, página 16), el concepto de economía creativa tiene su origen en el término industrias creativas, que a su vez, se inspira en el proyecto Creative Nation, de Australia, de 1994. Ana Carla Fonseca Reis defendía la importancia del trabajo creativo, el aporte para la economía del país y el papel de las tecnologías como aliadas de la política cultural, posibilitando la posterior inserción de sectores tecnológicos en el rol de las industrias creativas.

Las ICC son sectores económicos cuya finalidad está en la comercialización de bienes, servicios y actividades culturales. Dichas actividades se derivan de un conjunto de ideas creativas que aportan al crecimiento económico. Según Rausell, Marco y Abeled (2011, página 1), el concepto de «industrias culturales y creativas» es relativamente reciente. Varios trabajos han tratado de relacionarlo con el bienestar de las regiones. Sin embargo, no hay una doctrina concluyente al respecto. A pesar de cierta discusión sobre la definición de las industrias creativas la literatura científica ha insistido con rigor en las relaciones entre cultura y desarrollo.

Dichas ideas creativas hacen parte de un conjunto de subsectores que tienen en cuenta actividades derivadas de un mundo con interacciones en la cultura, según Boix y Lazzeretti (2011, página 5), la economía creativa refiere por tanto a un concepto holístico con interacciones complejas entre cultura, economía y tecnología en el mundo actual y globalizado que es dominado por símbolos, textos, sonidos e imágenes. La economía creativa es importante porque aquellas actividades directamente

basadas en la creatividad como input u output del proceso productivo generan más del 6% del producto interior bruto mundial.

Entonces se podrá considerar que la economía creativa se basa en el desarrollo de ideas creativas que permiten la creación de bienes y servicios tales como videojuegos, música o arte; dichas ideas son comercializada permitiendo su participación en la economía a través de la generación de ingresos y que al mismo tiempo forma desarrollo social a través de la creación de empleos, según la UNESCO (2013, página 14), la economía creativa se ha convertido en una fuerza transformativa poderosa. Su potencial para el desarrollo es inmenso y está a la espera de ser desbloqueado. Es uno de los sectores que más rápido está creciendo en la economía mundial, no sólo en términos de generación de ingresos, sino también en lo que respecta a la creación de empleos y el aumento de los ingresos en exportaciones.

La economía creativa también es conocida como economía naranja debido a que el color naranja es asociado normalmente con la cultura, la creatividad, la identidad y es lo más cercano a identificar estas manifestaciones. Este término apareció el 30 de octubre de 2013 cuando el Banco Interamericano de Desarrollo – BID, publica un libro sobre economía creativa y cultural: “La Economía Naranja: una oportunidad infinita” escrito por Felipe Buitrago e Iván Duque, ambos consultores de dicha entidad bancaria.

Según Buitrago y Duque (2013), proponen una definición de la Economía Naranja con términos más amplios y directos, debatibles sobre las ICC, ligado a interpretaciones y reajustes. Para ellos la Economía Naranja “es 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.

Entonces la economía naranja son ideas intelectuales ya sean creativas o culturales con el objetivo de ser actividades económicas que impulsen, promuevan e incentiven la economía, según Luzardo, De Jesús, & Pérez Kenderish 2017, página 13. El universo naranja está compuesto por: 1) la economía cultural y las industrias creativas, en cuya intersección se hallan las industrias culturales convencionales; y 2) las áreas de soporte para la creatividad.

Según Bohórquez (2017, página 12) la Economía cultural y las Industrias creativas se subdividen en las industrias Culturales y Convencionales. Dentro de la primera subdivisión se encuentran las artes visuales, artes escénicas y espectáculos, el turismo y patrimonio cultural material e inmaterial y finalmente la educación artística y cultural. Dentro de la segunda subdivisión se encuentran: Las editoriales, los medios audiovisuales y fonográficos, también están presentes las creaciones funcionales, nuevos medios y software, que son actividades que se distinguen del grupo de la economía naranja por guardar una relación directa con el consumidor de tipo simbólico y de uso diario.

Según Garay (2017, página 3), el concepto de economía naranja o como se conoce en el mundo, economía creativa, es un rubro de la economía al que no se le ha dado la importancia necesaria; sin embargo, es un sector que contempla las ideas como principal herramienta para el desarrollo. Este concepto se hace efectivo con la formulación de proyectos, mediante el uso de dichas ideas para hacer de la cultura algo tangible, que resulte en productos y servicios que aportan en gran medida en los ámbitos culturales y económicos.

Para Howkins, la economía naranja comprende los sectores en los que el valor de sus bienes y servicios se fundamenta en la propiedad intelectual, de ellos hacen parte la arquitectura, artes visuales y escénicas, artesanías, cine, diseño, editorial, investigación y desarrollo, juegos y juguetes, moda, música, publicidad, software, TV, radio y videojuegos.

Este concepto que establece Howkins sobre economía naranja permite plantear que la propiedad intelectual está ligada a los cambios culturales, económicos y sociales, según Gomes (2018 página 6), los múltiples cambios culturales, sociales, políticos, económicos y tecnológicos que se han producido han favorecido la aparición de la economía creativa. Estos cambios son, al mismo tiempo, producto del agotamiento de las referencias anteriores y del descubrimiento de nuevas posibilidades generadas por el avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Se trata, por tanto, de una lógica cultural propia del llamado capitalismo tardío, que propicia los mecanismos que generan una subjetividad marcada por la superficialidad fluctuante del zapping¹, de los celulares, Smartphone, y de la Internet que vienen siendo desarrolladas por los sectores de bienes y servicios culturales.

¹ Zapping es la manía que tiene el tele espectador de cambiar el canal (haciendo uso de su control automático) con cualquier pretexto, a la menor disminución.

Dichos cambios dan paso a plantear una relación entre cultura y economía permitiendo generalizarla como economía cultural, según Fernández (2000, página 33), la economía cultural pretende dejar ver el protagonismo que al hombre le corresponde como actor en el mundo económico. La preocupación por la acción, por la práctica el dinamismo creativo del hombre a lo largo de la historia, constituye un referente primordial. Por tanto no sólo le interesarán los medios, las relaciones y el trabajo, sino también la experiencia y las ideas que sobre todo ello tienen los seres humanos.

Entonces esta economía cultural no solo tiene en cuenta la maquinaria, el capital y el trabajo sino también las ideas creativas que permiten crear dinamismo en la economía y aportar al crecimiento económico, dicho aporte esta relacionando entre la producción y el consumo de los bienes y servicios que son comercializados, según Espinal (2006, página 76), si se considera la cultura como algo incluido en un medio económico, el comienzo más obvio es partir de la propuesta de que la producción y el consumo de cultura se pueden situar dentro de un marco industrial y que los bienes y servicios producidos y consumidos se pueden considerar como mercancías, en los mismos términos que otras mercancías producidas en el sistema económico.

Antecedentes

Las ICC como ya se ha establecido anteriormente son un conjunto de ideas que dpaso al desarrollo de producción de bienes y servicios, donde se crea un consumo y beneficio que genera una participación en la economía. El reconocimiento de estas industrias en la economía puede considerarse de tiempo atrás, debido a que las ideas están ligadas al ser humano, según Newbigín (2010, página 13), Las industrias culturales son tan antiguas como la humanidad, por supuesto, los medios digitales y las miles de empresas creativas que han surgido en el marco de la tecnología digital son recientes. También hacen parte, muchos de los bienes y servicios propios de un mercado global cada vez más sofisticado.

Dentro de estas industrias culturales y creativas existen subsectores que hacen parte de la economía naranja, y al mismo tiempo son esas actividades económicas que incentivan la economía a través de los ingresos que se generan por medio del consumo. Pero estas industrias también se pueden afectar desde el bajo nivel de consumo, el poco interés hacia ellas, hasta los problemas de plagio y

piratería. Según Zuleta y Jaramillo (2009), plantean que la industria cultural de la música en Colombia ha mostrado una baja participación en la economía del país y también en la industria manufacturera. La participación de las actividades de edición y producción musical fue de tan solo 0.5 % del valor agregado manufacturero en 2006.

Uno de los subsectores que se derivan de estas industrias es la editorial que, según Andigraf (2013). La industria editorial y de comunicación gráfica colombiana está ubicada principalmente en Bogotá, con 63 % de las empresas, 17 % y 12 % de estas se ubican en Antioquia y el Valle del Cauca, respectivamente. 51 % de las empresas son pequeñas empresas, 26 % son medianas y 23 % son grandes.

Según Andigraf (2013), los informes de sostenibilidad indican que los principales retos de la industria editorial son la competitividad, el aumento del valor agregado de las empresas y la exploración de nuevos mercados. Según la Cuenta Satélite de Cultura 2005-2016, en 2013 la industria editorial presentó una contracción de la producción de 12.8 %. La producción de esta industria está influenciada por el comportamiento de la oferta de servicios de la industria alimenticia, de bebidas y el comercio principalmente, por lo cual una contracción de estas industrias tiene un efecto negativo en la producción de la industria editorial.

En el marco internacional estas industrias que se derivan de un conjunto de ideas, puede dinamizar la economía mediante aportes relevantes en aspectos monetarios que impulsan el crecimiento económico, según Pis y García (2014). Los países en América Latina han comenzado a considerar este sector como una oportunidad para dinamizar sus economías, como es el caso de Argentina donde la industria audiovisual, subsector de la economía naranja, se ha convertido en potencial exportador de contenidos audiovisuales, como novelas, programas de televisión, cortometrajes, largometrajes, etc., que se producen bajo parámetros estandarizados, y están siendo vendidos a diversos países y generan ingresos en la economía interna.

Estas ideas se podrían también interpretar como aportes que se realizan a la economía nacional a través de la generación de ingresos, dichos aportes se refleja a través del PIB, Según datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (en adelante DANE) el 2012, la economía naranja aportó a Colombia 1.6% del Producto Interno Bruto siendo superior por un porcentual, es decir, existe una gran significancia en cuanto a crecimiento de estas industrias sobrepasando el cultivo del café. Expresando una gran significancia sobre el comportamiento en la economía colombiana lo

que indica que los ingresos que esta economía genera están ligados a factores como la producción de bienes y servicios y el consumo.

Entonces se puede plantear una relación entre el PIB y el nivel de ingresos de estas industrias que inciden en el crecimiento económico, otras variables que inciden en esta correlación es el PIB per cápita y la especialización de la mano de obra de estas ICC, según Rausell, Marco y Abeled (2011, página 1), la correlación entre el PIB per cápita y la especialización relativa de la población ocupada en los sectores culturales y creativos, nos induce a tratar de aceptar o descartar causalidades entre una y otra variables, y en uno y otro sentido.

Según Jiménez, Millán y Suarez (2017, página 6), plantean que si estableciéramos la economía naranja como un país, tendría el tamaño equivalente a la cuarta economía más grande del mundo. La primera sería los Estados Unidos, con USD 15 billones; la segunda, China, con USD 7.3 billones; la tercera, Japón, con USD 5.9 billones; y la cuarta, la economía naranja, con USD 4.3 billones. América Latina sería la séptima economía más grande de la región, con un valor de USD 17.500 millones. Colombia estaría ubicada en cuarto lugar, con USD 335 000 millones.

Luzardo (2016, página 21), plantea que Latinoamérica y el Caribe son regiones creativas llenas de talento e imaginación. Incluso nos aventuramos a decir que estos son sus activos más valiosos. Sus industrias creativas y culturales deben ser capaces de competir en los mercados globales, generar empleos, resaltar el patrimonio y la identidad cultural de sus pueblos y mejorar la calidad de vida de su gente. Las industrias creativas y culturales seguirán innovando con o sin el empleo de la tecnología.

Según Gomes (2018 página 10), en el caso de Brasil, el sector productivo fue el primero que se aproximó a las primicias que facilitaba la economía creativa. Esto fue en el año 2004, cuando la undécima sesión de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD XI) fue organizada en São Paulo, abriendo caminos para el Foro Internacional sobre el Desarrollo de un Centro Internacional de Industrias Creativas que se realizó en el año siguiente en la ciudad de Salvador. São Paulo, Espírito Santo, Rio de Janeiro y Ceará fueron los estados que invirtieron, de modo pionero, en el sector de la economía creativa en Brasil. Al día de hoy, a ellos se les suman otros estados, como Paraná, Santa Catarina y Minas Gerais.

Dentro de la economía naranja se destacan actividades económicas que se desarrollan dentro de estas industrias culturales y creativas, ahora bien si se toma como referencia la industria cultural despliega un conjunto de actividades que impulsa y promueve el desarrollo, es decir, la participación de esta industria en la economía representa un porcentaje importante en la economía del país, por ende los gobiernos tanto sub nacionales, como el gobierno central promueven políticas que impulsan esta industria, según Jiménez, Millán y Suarez (2017, página 6), plantean que “las actividades relacionadas han tomado relevancia, y los Gobiernos en sus políticas de desarrollo sectorial apuntan a aumentar sus fuerzas e inversiones, con el objetivo de potencializarlas.”

Según Ortiz (2013), plantea que el motor de crecimiento llamado economía naranja, será una de las salidas más fáciles y pertinentes para la economía colombiana. Es importante que el país vaya más allá de lo que le brinda el petróleo o cualquier otro tipo de hidrocarburo. Hay múltiples salidas a la producción del sector industrial extractivo y una de esas es la economía naranja. Debido a que los bienes y servicios provenientes del arte, la cultura y la creatividad han demostrado el poder que tienen sobre la actividad económica global. Colombia no se puede quedar del otro lado de la calle y ver como otros países conducen hacia el camino del desarrollo, por tal razón se debe generar el espacio suficiente para que este sector pueda desenvolverse en el país.

Entonces la economía naranja se promueve a través de actividades económicas que están ligadas al consumo y al nivel de producción, como al nivel de interés de un conjunto de personas que impulsan la economía y mueven estas industrias culturales y creativas, según Newbiggin (2010, página 17), plantea que la economía naranja está ligada a actividades que se realizan como, nos levantamos por la mañana y nos vestimos, escuchamos música, leemos periódicos, vemos televisión, escuchamos la radio, usamos servicios digitales, vamos al cine y al teatro. Las industrias creativas influyen en todos los aspectos de nuestras vidas y sobre nuestra calidad de vida.

En Colombia la economía naranja ha significado un impacto positivo sobre su economía ya que su aporte ha sido favorable, es decir ha incrementado e impulsado aquellas actividades económicas derivadas de ideas creativas y culturales, teniendo efectos positivos tales, como la creación de empresas, la generación de empleos, el reconocimiento y el uso tanto intelectual como cultural, con el fin de impulsar la economía local y nacional, Escobar, Forero y Vargas (2017, página 2), plantean que Colombia es pionera en la institucionalización de este sector, que desde 1997 cuando se expidió la Ley General de Cultura, ha venido representando más del 3% del PIB en actividades directas e indirectas.

Entonces la significancia de la economía naranja para los países es de gran relevancia, según la Cámara de Comercio de Bogotá y CEDE (2010, página 6), El mercado mundial cultural se encuentra liderado en gran parte por la producción artística y creativa de los países desarrollados; con lo cual algunos de los países en desarrollo han comenzado a beneficiarse de los recursos provenientes de la producción y comercialización de la cultura, entre los que se encuentra Colombia, donde el comportamiento de la industria cultural y creativa ha ido en aumento; en especial en los últimos años, donde el PIB cultural pasó de representar 1,56% del PIB en el año 2000 a 1,78% del PIB nacional en 2007.

Para Bogotá estas industrias culturales y creativas son significativas ya que según datos de la Cámara de Comercio de Bogotá, en la capital existen el 92% de los servicios creativos del país, el 90% es de la industria cinematográfica y audiovisual, el 73% de las empresas del sector de contenidos digitales y el 55% de las empresas de videojuegos. Gracias a ello se puede determinar que la capital tiene una participación significativa en el PIB nacional y que tiene un enorme potencial.

Según el Observatorio de Desarrollo Económico (2018, página 4), las ICC, también conocidas en el contexto de la economía naranja, no sólo son un término atractivo en la política pública en Colombia y Bogotá; ellas representan también un potencial productivo que confiere una identidad de transformación a la ciudad. Esta se beneficia de los desarrollos de estas industrias en términos de posicionamiento de marca destino, empleo, más ingresos y una diversificación de ofertas laborales.

Estas industrias culturales y creativas para Bogotá representan una potencia económica que promueve y genera desarrollo socioeconómico, permitiendo proponer y exponer que la economía naranja genera beneficios y permite que haya oportunidades de generación de empleo, creación de nuevas empresas, y por último que haya un aumento en la generación de ingresos por parte de estas industrias impactando de manera positiva en el incremento económico de la ciudad de Bogotá.

Según Serpa (2017), Bogotá viene participando de las industrias creativas y culturales de manera informal y sin atender a una política pública y, por lo tanto, no le saca el provecho que requiere teniendo en cuenta que la arquitectura, las artes visuales y escénicas, las artesanías, el cine, el diseño editorial, la música, la moda, la tecnología y los software representaron el 7% de la economía global en el año 2015. Según La Conferencia de Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo se reveló que las exportaciones de bienes y servicios creativos crecen anualmente un 20%.

Marco legal

Los objetivos que se establecen para fomentar dichas industrias, parten desde desarrollar, fomentar, incentivar y proteger las industrias creativas. Interpretándose como aquellas industrias que generan valor en razón de sus bienes y servicios, los cuales se fundamentan en la propiedad intelectual. Estas industrias creativas tendrán en cuenta los sectores que tiene como actividad la creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor.

Con estas bases se permite plantear que las industrias culturales y creativas generan importancia y una gran participación en la economía colombiana, también en esta ley se determina la participación del Gobierno nacional con el fundamento de generar medidas necesarias para que estas industrias creativas nacionales sean exaltadas, promocionadas, incentivadas, protegidas y reconocidas.

Estas industrias también tienen en cuenta sectores económicos como editoriales, audiovisuales, fonográficos, de artes visuales, de artes escénicas y espectáculos, de turismo y patrimonio cultural material e inmaterial, de educación artística y cultural, de diseño, publicidad, contenidos multimedia, software de contenidos y servicios audiovisuales interactivos, moda, agencias de noticias y servicios de información, y educación creativa.

El fundamento para la promulgación de la ley naranja impacta de manera positiva, e incentiva estas industrias y al mismo tiempo a la economía; entonces esto expresado en una definición más clara busca:

- Promover la adecuada financiación que permita desarrollar la Economía Creativa.
- El fácil acceso a crédito de largo plazo y en mejores condiciones para los emprendedores culturales.
- Generar la construcción de infraestructura cultural y creativa para que departamentos y municipios tengan espacios con la finalidad de promover sus bienes y servicios. A través de la Financiera del Desarrollo Territorial (Findeter),

- Generación de empleo, entre 700.000 y 1.300.000. La Economía Naranja permite transformar las ideas creativas en bienes y servicios y generan ingresos de más de 177.000 millones de dólares anuales a la región.
- Triplicar las exportaciones de bienes y servicios creativos, y crear un reconocimiento a las empresas que generan las mayores exportaciones.

Según Moreno (2017), la ley contempla que el Gobierno Nacional entregue beneficios fiscales a las personas naturales y jurídicas que ejerzan patrocinio de las actividades definidas dentro de los sectores de la Economía Creativa. Busca de igual forma que, a través de la Financiera del Desarrollo Territorial (Findeter), se creen líneas de crédito y cooperación técnica para el impulso a la construcción de infraestructura cultural y creativa en los entes territoriales. Los proyectos de infraestructura estarán orientados principalmente a infraestructura urbana que estimule estos sectores, infraestructura dedicada tales como museos, bibliotecas, centros culturales, teatros, y otros. Igualmente promoverá la adecuada financiación que permita desarrollar la Economía Creativa.

Entonces esta ley abre camino al apoyo financiero, infraestructural y a la generación de empleos, teniendo en cuenta medidas adoptadas por el gobierno, es decir, esto apunta al alto interés tanto público como privado, de activar estas industrias que aportan un gran porcentaje al crecimiento económico de Bogotá. Dentro de este planteamiento se encuentran una serie de bases que estimulan y establecen sectores que hacen parte de dichas industrias, como lo son: la creación, producción y comercialización de bienes y servicios basados en contenidos intangibles de carácter cultural, y/o aquellas que generen protección en el marco de los derechos de autor.

Otras leyes que estimulan, impulsan y apoyan la Economía naranja son:

Leyes, Normas, Decretos	Definición
Constitución Política de Colombia	Artículos 7, 8, 10, 70, 71 y 72
Ley 14 de 1991	Normas sobre el servicio de televisión y radiodifusión nacional
Ley 9 de 1942	Por la cual se fomenta la industria cinematográfica en Colombia
Ley 98 de 1993	“Por medio de la cual se dictan normas sobre democratización y fomento del libro colombiano”

Ley 44 de 1993	Por medio de la cual se modifica la ley del 82 sobre derechos de autor
Ley 182 de 1995	Reglamentación del servicio de televisión y políticas para su desarrollo, Comisión Nacional
Decreto 460 de 1995	Por el cual se reglamenta el Registro Nacional del Derecho de Autor y se regula el Depósito Legal, acciones en competencia de la Unidad Administrativa Especial - Dirección Nacional del Derecho de Autor, con carácter único para todo el territorio nacional.
Decreto 853 de 1995	Día Nacional del Patrimonio Cultural.
Ley 181 de 1995	Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte”.
Conpes 3162 del 2002	Lineamientos para la sostenibilidad del Plan Nacional de Cultura 2001-2010
Ley 814 De 2003	“Por la cual se dictan normas para el fomento de la actividad cinematográfica en Colombia”. Reglamentada parcialmente por el Decreto Nacional 763 de 2009
Decreto 1494 de 1998	Reglamentación de los consejos nacionales de las artes y la cultura Por el cual se integra el Consejo Nacional del Libro y la Lectura y se reglamentan sus funciones.
Ley 1558 de 2012	Por la cual se modifica la Ley 300 de 1996 -Ley General de Turismo, la Ley 1101 de 2006 y se dictan otras disposiciones

Metodología

La metodología planteada para el desarrollo de la investigación constara de dos partes, la primera parte estará basada en una revisión literaria con el objetivo de apoyar el análisis de las industrias culturales y creativas en la ciudad de Bogotá. En la segunda parte, se realiza el análisis de las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico de la ciudad planteada, en dicho

análisis se plantearan los sectores que aportaron a la economía entre los años 2010 y 2016. A partir de este análisis se tendrán en cuenta el nivel de producción y el nivel de generación de ingreso.

Para este análisis se utilizaron fuentes de datos estadísticos, los cuales, se seleccionaron del DANE, Alcaldía Mayor de Bogotá y Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, cifras dadas en millones de pesos y en porcentajes. Donde se extraen como referencia cuatro variables para la industria creativa (producción, derechos de intérpretes, consumo intermedio y valor agregado bruto), Se tendrá en cuenta el nivel de ingreso, teniendo como referencia las variables (remuneración de empleados, sueldos y salarios, contribuciones sociales de empleadores, otros impuestos sobre la producción y excedentes brutos de explotación) y también se expondrá la ley naranja (ley 1834 de 2107)),

Adicionalmente, se emplearán 2 figuras de dispersión en la primera se hará un contraste entre el nivel de ingreso y el nivel de utilidad de las ICC entre los años 2010 y 2016, en la segunda figura se contrasta el Total del PIB de Bogotá y el nivel de ingreso de las ICC entre los años analizados, que estas industrias aportaron a la ciudad de Bogotá, con el fin de establecer el aporte de estas industrias en el crecimiento económico de la ciudad.

En la tabla 1 y 2 se muestran los sectores que componen las industrias culturales y creativas donde se exponen las variaciones que han tenido dichos componentes en 6 años.

TABLA 1: Total Nivel de Ingresos de Sectores que Componen Las industrias culturales y creativas (cifras dadas en millones de pesos) Ciudad de Bogotá Año 2010-2016

Sector	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Música	\$ 339.286	\$ 339.663	\$ 465.594	\$ 442.780	\$ 486.294	\$ 673.694	\$ 698.806
Libros	\$ 3.067.726	\$ 3.271.006	\$ 3.231.785	\$ 3.018.735	\$ 3.096.645	\$ 3.076.751	\$ 3.138.523
Audiovisuales	\$ 4.748.031	\$ 5.069.994	\$ 5.235.638	\$ 5.835.802	\$ 6.102.946	\$ 6.147.911	\$ 5.226.525
Artes Escénicas	\$ 99.253	\$ 90.915	\$ 122.093	\$ 119.913	\$ 131.514	\$ 134.455	\$ 139.284
TOTAL INGRESOS	\$ 8.254.296	\$ 8.771.578	\$ 9.055.110	\$ 9.417.230	\$ 9.817.399	\$ 10.032.811	\$ 9.203.138

Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes.

Para el cálculo del total del nivel de ingresos se tienen en cuenta cuatro variables:

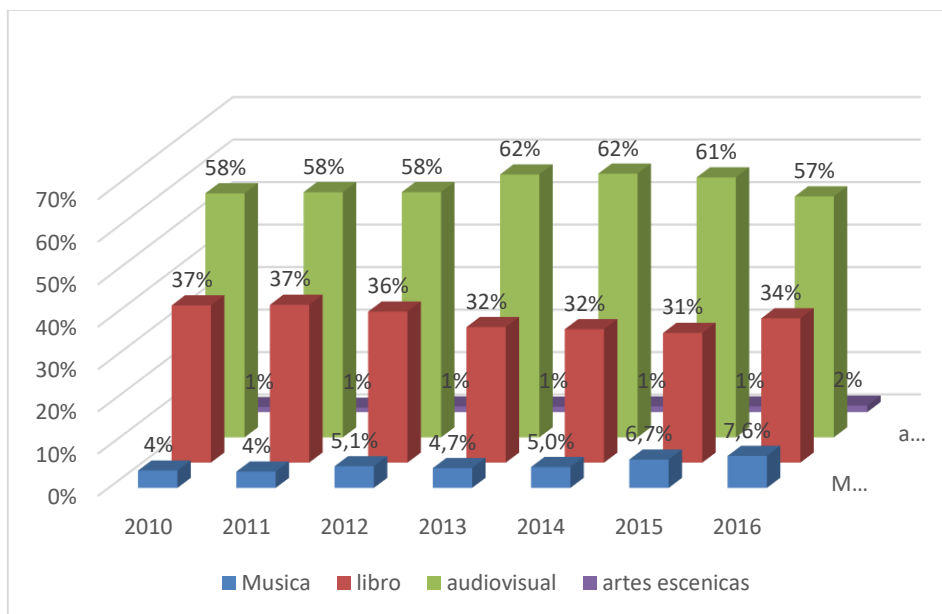
1. Producción= producción principal + producción secundaria+ Derechos de intérpretes y ejecutantes.
2. Consumo intermedio
3. Valor agregado bruto

En la tabla 1 se especifican cuatro subsectores que hacen parte de las industrias culturales y creativas donde se muestra el nivel de ingresos que han tenido entre los años 2010-2016, estas variaciones las cuales se pueden denominar absolutas, pueden estar afectadas por factores externos, como piratería, no reconocimiento de autoría y plagio, impactando en el nivel de producción.

En las artes escénicas durante el 2010 y el 2011, se presentó una disminución de \$8.338 Millones, indicando que el nivel de ingreso para este sector se vio afectado por factores externos negativos, tal como la nueva digitalización del país, basadas en la nueva era de celulares de alta tecnología, intereses distintos a obras teatrales, al arte melodramático, afectaron de manera directa los ingresos que este subsector obtuvo en estos años propuestos. Otro factor que puede incidir en esta disminución son las la producción de películas basadas en ciencia ficción, heroicas y de terror o plataformas de tv y música donde se produce descargas digitales, películas de toda clase y de canciones de todo tipo de género, y que impactan directamente a estos ingresos, que aportan a la economía de Bogotá.

En el sector de los libros el punto más alto de ingreso fue en el año 2015 \$6.147.911 Millones, indicando que el interés por la literatura, por leer un libro se incrementó en la ciudad de Bogotá, en parte esto se puede plantear gracias a la educación básica, secundaria, técnica o profesional, debido a que el nivel de lectura es indispensable para estos estudiantes en cuestión de realizar sus actividades dentro y fuera del aula. O por hobby ya que las nuevas publicaciones de libros pudieron estar fundamentadas en cosas fantásticas, mágicas o de drama, llamando la atención de los consumidores.

Figura1: Total Participación de los Subsectores en los Ingresos ICC



Fuente: Cálculos Elaborados Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la figura 1 se muestra la participación de los subsectores música, libro, audiovisuales y artes escénicas, sobre los ingresos obtenidos entre los años 2010-2016, logrando identificar que el subsector con mayor participación en la generación de ingresos de las ICC es el audiovisual, en el año 2010 su participación fue de 58% manteniéndose igual en los próximos dos años 2011 y 2012, hasta alcanzar su mayor participación de 62% en los años 2013 y 2014 y un leve descenso de un punto porcentual en el año 2015 y una disminución a 57% en el 2016. Teniendo en cuenta que este subsector reúne televisión, radio, producción de cine producción de televisión. Este descenso se puede ver afectado por el bajo consumo o por las nuevas plataformas digitales que impactan levemente sus ingresos.

El siguiente subsector con una participación es el de libros donde su aporte más resaltante es en los años 2010 y 2011 con el 37%, pudo verse favorecido por grandes publicaciones de libros, consumo e interés en libros de fantasía o de drama; en los siguientes años se muestra un descenso importante en sus ingresos que van entre un punto porcentual y seis puntos porcentuales, en los años 2012 de 36%, 2013 y 2014 de 32%, 2015 con 31% y 2016 con 34%, dicho descenso se afectó por factores mencionados anteriormente como la perdida de interés y las plataformas digitales como de música, televisión y videos.

Por último los dos subsectores con menos participación son las artes escénicas que entre los años 2010 al 2015 su participación fue de 1% y en el año 2016 fue la más alta con 2%.

El subsector de la música obtuvo un 4% en los años 2010 y 2011, esta poca participación puede estar fundamentada en nuevas plataformas digitales ilegales y la piratería como ya se había mencionado anteriormente, con la creación de nuevas plataformas hay más posibilidades de obtener la música sin ningún costo. Su participación más alta fue el 2016 con 7.6%.

TABLA 2: Total del Nivel de Utilidades de Sectores que Componen Las industrias culturales y creativas (cifras dadas en millones de pesos) Ciudad de Bogotá Año 2010-2016

Sector	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Música	\$ 66.401	\$ 74.168	\$ 94.198	\$ 100.810	\$ 102.432	\$ 171.533	\$ 177.997
Libros	\$ 1.013.004	\$ 1.106.275	\$ 1.035.108	\$ 949.189	\$ 819.160	\$ 861.772	\$ 842.290
Audiovisuales	\$ 1.508.728	\$ 1.496.612	\$ 1.505.663	\$ 1.688.240	\$ 1.766.700	\$ 1.576.492	\$ 1.489.837
Artes Escénicas	\$ 32.920	\$ 32.641	\$ 51.609	\$ 36.645	\$ 51.408	\$ 46.307	\$ 47.970
TOTAL UTILIDADES	\$ 2.621.053	\$ 2.709.696	\$ 2.686.578	\$ 2.774.883	\$ 2.739.700	\$ 2.656.104	\$ 2.558.094

Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes.

Para el cálculo del total del nivel de utilidad se tienen en cuenta tres variables:

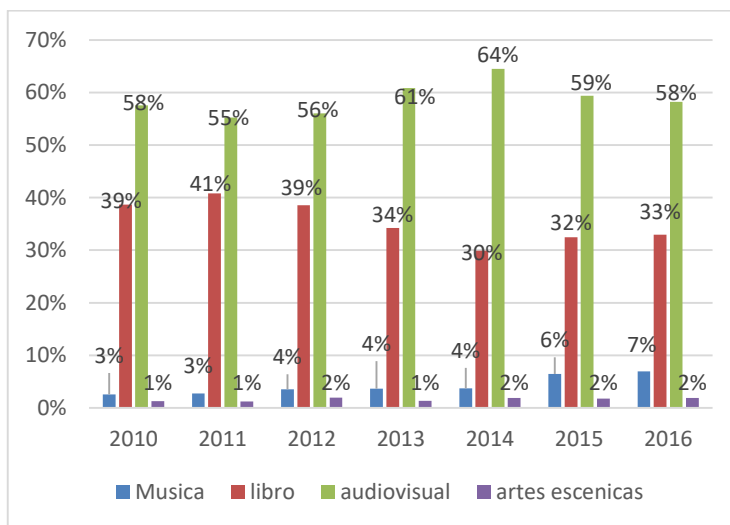
1. Remuneración de los asalariados= Sueldos y salarios+ Contribuciones sociales de los empleadores.
2. Otros impuestos sobre la producción.
3. Excedente bruto de explotación

En la tabla 2 se especifican cuatro subsectores que hacen parte de las industrias culturales y creativas donde se muestra la utilidad que han tenido entre los años 2010-2016, estas variaciones las cuales se pueden denominar absolutas, pueden estar afectadas por factores externos, como plataformas virtuales ya sean musicales, de cine o televisión.

En el sector audiovisual se presenta la utilidad más alta de estos sectores ya que este es favorecido por sus actividades económicas como lo son el cine, filmes, internet y televisión logrando su utilidad más alta en el año 2015, con \$ 6.147.911 Millones, una de las razones para que se presentara este nivel de producción puede estar influenciada por el interés de los consumidores hacia películas ya sea de tipo dramáticas, terror, fantasía o animadas, o por otro lado la alta asistencia a conciertos de rock, reggaetón, pop, música popular o electrónica, la diversificación en este sector pues incidir en el interés que se genera a través del consumo impactando de manera positiva.

En el subsector de la música su ingreso más bajo fue en el año 2010, con \$339.286 Millones, esto se debe a factores externos indirectos ligados a la piratería y la creación de plataformas musicales y de videos ilegales que inciden de manera negativa en la utilidad de este subsector como ya se mencionó con anterioridad. Esto hace que se afecte el reconocimiento de los derechos de intérpretes y ejecutantes como en el valor agregado bruto y directamente en el consumo intermedio. Otro factor que puede incidir en esta disminución es que dichas descargas impactan directamente a estos productores musicales, que aportan a la economía de Bogotá.

Figura 2: Total Utilidad de los Subsectores Entre los Años 2010-2016



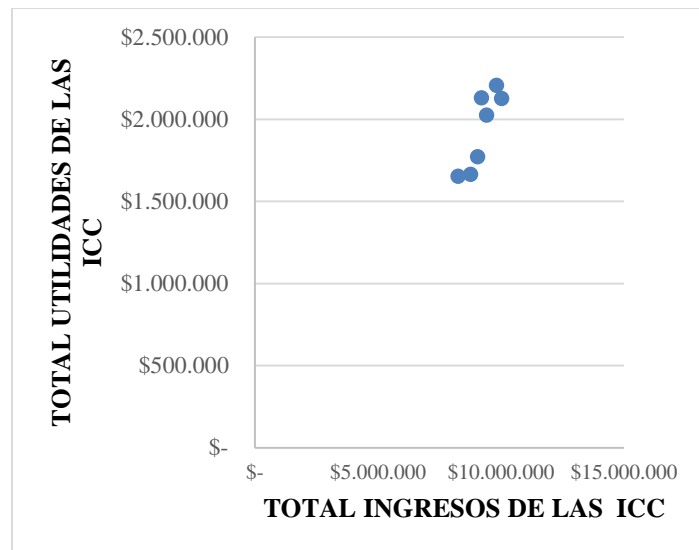
Fuente: Cálculos Elaborados Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la figura 2 se muestra la utilidad de los subsectores música, libros, audiovisuales y artes escénicas, sobre los ingresos obtenidos entre los años 2010-2016 logrando identificar que el subsector con mayor utilidad de las ICC es el audiovisual, ya que en el año 2010 su participación fue de 58% incrementándose en los próximos años hasta alcanzar su mayor participación en el año 2014 con un 64%; mostrando un incremento de seis puntos porcentuales y unos descensos significativos entre dos y tres puntos porcentuales. Teniendo en cuenta que este subsector reúne televisión, radio, producción de cine y producción de televisión. Este leve descenso se puede ver afectado por el bajo consumo o por las nuevas plataformas digitales que impactan levemente los ingresos que este percibe.

El segundo subsector con mayor utilidad es el de los libros, que para el año 2010 y 2012 obtuvo el 39% de participación, esto pudo verse afectado por los factores externos negativos, en el 2011 se muestra un aumento de dos puntos porcentuales, y se identifica una disminución que está reflejada de la siguiente manera 34%, 30%, 32% y 33% en los años respectivos 2013, 2014, 2015 y 2016, estas disminuciones pueden verse implicadas en externalidades como el poco interés del lector y el poco consumo literario en la ciudad. Por último los dos subsectores con menos utilidad son artes escénicas que para los años 2010, 2011 y 2013 obtuvo 1% de utilidad y para el 2012, 2014, 2015 y 2016 su utilidad fue de 2% siendo esta la más alta en dichos años estipulados.

El subsector de la música tuvo una utilidad de 4% en los años 2012, 2013 y 2014 y con el 3% en los años 2010 y 2011, siendo estos los más bajos, esta poca participación de este subsector puede estar fundamentada en el rápido acceso que tienen los consumidores en adquirir una acción de cualquier género a través de plataformas digitales, ya que este subsector comprende la producción, grabación de sonidos y canciones. Para el año 2015 se muestra un incremento de dos puntos porcentuales con respecto a los tres años anteriores, y para el 2016 su utilidad más alta fue de 7%.

Figura 3: Total Utilidad ICC y Total Ingresos ICC Años 2010-2016



Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

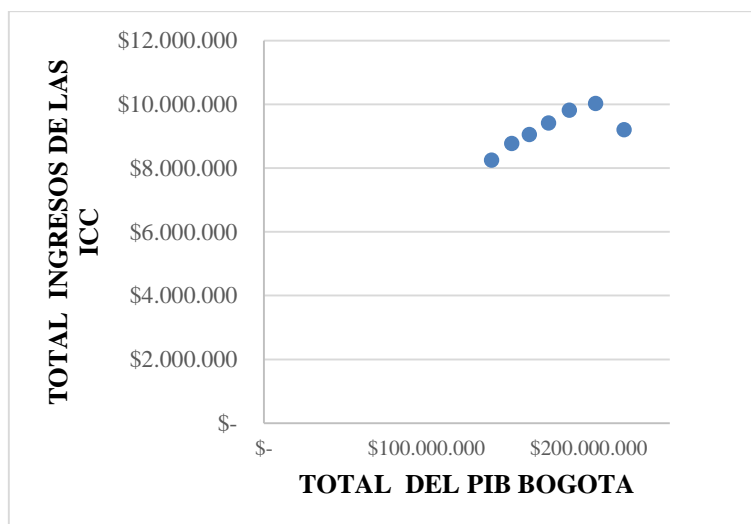
En la figura 3 se identifica que el nivel de Utilidad de las ICC aumenta a medida que lo hace el nivel de ingresos, es decir, existe una dependencia del nivel de ingresos sobre el nivel de producción que las ICC obtuvieron entre los años 2010 - 2016 y se permite proponer una relación entre las variables que favorece al nivel de ingresos, permitiendo plantear que a mayor nivel de ingreso el nivel de utilidad para las ICC es mayor. Tal es el caso de los subsectores de la música, libros, audiovisuales y artes escénicas.

Con esta correlación entre estas variables (Total Producción ICC y Total Ingreso ICC) se logró establecer que el nivel de dependencia es alto considerando que los ingresos de estos subsectores van a impactar su nivel de utilidad, lo que permite plantear que hay más factores influyendo de manera directa en esta correlación entre estas dos variables, proponiendo que uno de estos factores sea el consumo. Según la UNESCO (2010, página 30), plantea que existe un conjunto de actores que intervienen en cada subsector que conforman lo que se denomina cadena productiva. La cadena productiva va desde la idea que da origen al producto hasta su utilización por parte del consumidor o usuario. Cualquiera que sea el producto final, la cadena productiva estará integrada por los siguientes eslabones: Conformar el campo de acción, creación, producción, distribución, comercialización y consumo.

Entonces existen factores que inciden sobre el nivel de ingresos y que al mismo tiempo este nivel puede permitir que su utilidad aumente, planteando el caso del subsector de artes escénicas que su nivel de ingreso más bajo se dio en el año 2011 con \$90.915 Millones frente al 2016 que tuvo un mayor ingreso con \$139.284 Millones. Añadido a este aumento de ingreso se tuvo en cuenta su consumo intermedio que para el año 2016 fue de \$45.657 Millones, comparado con el subsector de la música que su ingreso más alto se dio en el año 2016 con \$698.806 Millones, expresando que este subsector conto con más aporte este año.

Estas variaciones del nivel de ingresos y utilidad pueden estar influenciados no solo por factores internos como ya se mencionó anteriormente, sino también por externos que causaron por ejemplo políticas públicas que apoyen a estos subsectores, incentivando el consumo, el desarrollo y la distribución, según UNESCO (2010, página 30), plantea que las experiencias más avanzadas de intervención pública de desarrollo sectorial incluyen, por lo general, a los siguientes sectores: el audiovisual (cine, TV, video juegos, animación), la edición gráfica (libros, publicaciones periódicas), la música (espectáculos en vivo, discografías), artes escénicas, artes visuales, artesanías, diseño y servicios vinculados al patrimonio.

Figura 4: Total Ingresos ICC y Total PIB Bogotá Años 2010-2016



Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la figura 4 se identifica que el total ingresos ICC aumenta a medida que el total del PIB de Bogotá aumenta, es decir, existe una relación entre Total del PIB de Bogotá y total de Ingresos ICC entre los años 2010 y 2016, esto da paso a proponer una relación entre las variables que favorece al nivel del PIB de Bogotá, permitiendo plantear que a mayor nivel de ingreso de las ICC el aporte hacia la economía es positivo. Tal es el caso de los subsectores de la música, libros, audiovisuales y artes escénicas.

Con esta correlación entre estas variables (Total PIB Bogotá y Total Ingreso ICC) se logró establecer que el nivel de dependencia de las ICC en el total del PIB es de gran significancia, puesto que no solo se toma en consideración la producción y el nivel de ingresos que tiene estas industrias sobre el PIB sino también los ingresos de otros sectores como el del licor. La forma más fácil y factible de relacionar las ICC y el PIB de Bogotá es a través de la generación de ingresos y el nivel de producción de estas industrias.

Entonces el impacto de los ingresos de las ICC sobre el PIB es positivo considerando que hay subsectores que generan una participación con sus ingresos como es el caso de la música que para el año 2010 fueron por \$339.286 Millones, teniendo en cuenta que existen factores externos que pueden provocar la disminución de estos ingresos como la piratería. Según cifras de la CCB En grabación de sonido y edición de música se pasó de unos ingresos de \$63.000 millones en 2010 a \$122.000 millones en 2016, y eso significó un crecimiento de casi el 94%. En los espectáculos en vivo, el valor también se disparó al punto de que el crecimiento en estos seis años fue del 275%”

Según información del Observatorio de Desarrollo Económico para Bogotá estas industrias generan un gran aporte a su economía ya que para el año 2016 representaron el 1.3% en el PIB de la Ciudad y la ciudad de Bogotá aportó el 30% al PIB del país. Si se determina que la región cuenta con una población de 10.415.904 habitantes, que están representados en el 22% del total de población de Colombia, el PIB por habitante es de \$20.464.904, superior al del país y este se ubicó en \$15.073.018 en 2013. Por lo tanto, en Bogotá se encuentra la tercera parte de las empresas, el 60% de las importaciones, y el 8,5% de las exportaciones del país.

Esto permite que se concentre las mayores ICC de Colombia en la ciudad ya que la generación de bienes y servicios por estas industrias están definidos por su nivel de producción y nivel de consumo que impactan directamente su nivel de ingresos y por ende su participación al PIB total de Bogotá.

Análisis de la ley naranja que apoya a las industrias culturales y creativas

La ley 1834 de 2017, conocida también como la ley naranja expone los sectores que conforman o hacen parte de estas industrias, pero también expresa factores importantes para permitir el desarrollo de estas industrias, entonces la economía naranja permite la participación de actividades económicas como música, teatro, cine, periódicos, revistas, lugares turísticos, festividades, etc., en la economía del país, impulsando e incentivo el desarrollo de estas industrias a través del apoyo del gobierno con la promulgación de esta ley.

En Bogotá las industria culturales y creativas representa la mayor parte de ingresos de la industria cultural y creativa del país, según la Cámara de Comercio Bogotá en esta ciudad para el año 2016 se concentro buena parte de la “economía naranja” de Colombia, al liderar la producción y comercialización de contenidos. Reúne cerca de 92% de los servicios creativos del país, 90% de las productoras audiovisuales, 73% de las empresas de contenidos digitales, 55% de los estudios de videojuegos, 65% de las empresas de comunicación gráfica, 40% de la industria de música en vivo del país y 38% del mercado de moda del país.

Resultados

TABLA 3: Total Nivel de Ingresos de la ICC, Total PIB y Crecimiento Económico de Bogotá (cifras dadas en millones y porcentajes)

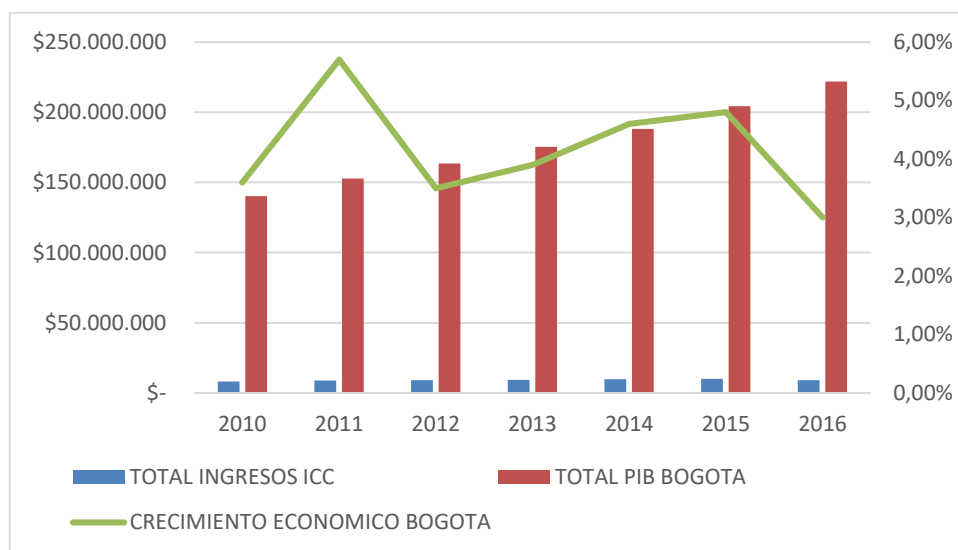
AÑO	TOTAL INGRESOS ICC	TOTAL PIB BOGOTA	CRECIMIENTO ECONOMICO BOGOTA
2010	\$8.254.296	\$140.179.000	3,60%
2011	\$8.771.578	\$152.699.000	5,70%
2012	\$9.055.110	\$163.548.000	3,50%
2013	\$9.417.230	\$175.339.000	3,90%
2014	\$9.817.399	\$188.155.000	4,60%
2015	\$10.032.811	\$204.317.000	4,80%
2016	\$9.203.138	\$221.756.000	3,00%

Fuente: Cálculos Elaborados Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la tabla 3 se muestra el total de los ingresos que generaron las ICC, el total del PIB y el crecimiento económico de Bogotá entre los años 2010 y 2016, donde se identifica una variación que va en incremento tanto en el ingreso como en el PIB, permitiendo establecer que estas industrias pueden aportar al PIB generando crecimiento y estimulando la economía de la ciudad.

Para obtener el total de los ingresos de las ICC se tuvo en cuenta cuatro subsectores ya establecidos anteriormente (música, libros, audiovisuales, artes escénicas), sumando los ingresos de estos para obtener el resultado total de los ingresos que estas industrias aportaron en los años especificados. Con dicha información se estableció una variación que va en aumento y que de manera positiva favoreció al incremento del PIB, ya que su aporte es relevante para la ciudad de Bogotá. Permitiendo plantear que estas industrias con la generación de sus ingresos permiten aportar tanto al desarrollo económico como social.

Figura 5: Total Ingresos ICC, Total PIB y Crecimiento Económico de Bogotá.



Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la figura 5 se muestra la relación existente entre Total Ingresos de las ICC, Total PIB y Crecimiento Económico entre los años 2010-2016 de la ciudad de Bogotá, indicando que estas industrias generaron ingresos con variaciones positivas que aportaron al PIB de Bogotá, para el año 2010 estas industrias obtuvieron ingresos por \$8.254.296 Millones, un PIB de \$ 140.179.000

Millones y un crecimiento económico de 3.6%. Dicha relación está enfocada al aporte que hacen las ICC sobre el PIB y que por ende permiten una participación en el crecimiento económico de la ciudad. Si se compara esta cifra con el año 2011 hay una variación positiva en el ingreso de estas industria que favorece su aporte al crecimiento, este ingreso fue de \$8.711. 578 Millones que aunque su incremento haya sido leve muestra que la economía naranja toma fuerza y permite obtener unos buenos resultados en la participación económica de la ciudad.

Uno de los factores que influye en dicho incremento de los ingresos es el nivel de utilidad que para el año 2010 fue de \$2.621.053 Millones y para el año 2011 fue de \$2.686.578 Millones, que al mismo tiempo esta favorecido por el consumo que estos subsectores obtuvieron por ofrecer sus bienes y servicios, entonces al tener un consumo considerable en estos subsectores sus ingresos se fortalecen y sus aportes se incrementan permitiendo no solo generar crecimiento económico sino social como ya se había mencionado anteriormente, también se ven favorecidos las personas, empresas y gobierno.

Para el año 2016 las ICC generaron unos ingresos por \$9.203.138 Millones mostrando así que este año fue el de mayor ingreso generado por dichas industrias, esto se puede ver favorecido por factores ya mencionados como el nivel de producción y el consumo que estas subsectores hayan tenido, pero también teniendo en cuenta los diferentes escenarios en los cuales se ofrecieron estos bienes y servicios, según González y Sánchez (2018, página 27), en 2016, los segmentos culturales de Artes escénicas, Audiovisuales, Libros, publicaciones y Música de Bogotá, generaron \$2,6 billones de pesos (valores constantes de 2010) en términos de valor agregado, de acuerdo con la información publicada por la CSCB, cifra que de acuerdo a las estimaciones efectuadas por el Observatorio de Desarrollo Económico de Bogotá - ODEB - equivale al 1,3% del Producto Interno Bruto - PIB - producido por la capital ese mismo año. Adicionalmente, el ODEB estimó que Bogotá produjo el 50% del valor agregado generado a escala nacional por los cuatros segmentos culturales antes mencionados.

Aunque el crecimiento económico para el año (2016) disminuyo en un 3% siendo el más bajo en los periodos propuestos, los aportes que las ICC generaron fueron favorables según datos del Observatorio de Desarrollo Económico de Bogotá, entendiendo así que su aporte en el PIB de Bogotá es importante para generar un crecimiento positivo en la capital.

A pesar de que estos aportes que las ICC de Bogotá le hicieron a su economía, el crecimiento económico de la ciudad pudo haberse afectado por factores externos, como es el caso de la reforma tributaria planteada por el Ministerio de Hacienda ante el Congreso que tenía como base reducir la carga tributaria de las personas jurídicas mediante la unificación de la tarifa de renta de las empresas en un 32%; ampliar la base gravable de las personas naturales mediante la creación de un mono tributo para pequeños establecimientos; reintroducir un impuesto a los dividendos eliminados desde 1986, y aumentar la tarifa del IVA del 16% al 19%.

TABLA 4: Total Nivel de Ingresos de la ICC, Total PIB Bogotá, Tasa de crecimiento de Bogotá (cifras dadas en millones de pesos y en porcentajes) entre los años 2010-2016

AÑO	TOTAL INGRESOS ICC	TOTAL PIB BOGOTA	TASA DE CRECIMIENTO BOGOTA
2010	\$ 8.254.296	\$140.179.000	9%
2011	\$ 8.771.578	\$152.699.000	7%
2012	\$ 9.055.110	\$163.548.000	7%
2013	\$ 9.417.230	\$175.339.000	7%
2014	\$ 9.817.399	\$188.155.000	9%
2015	\$ 10.032.811	\$204.317.000	9%
2016	\$ 9.203.138	\$221.756.000	9%

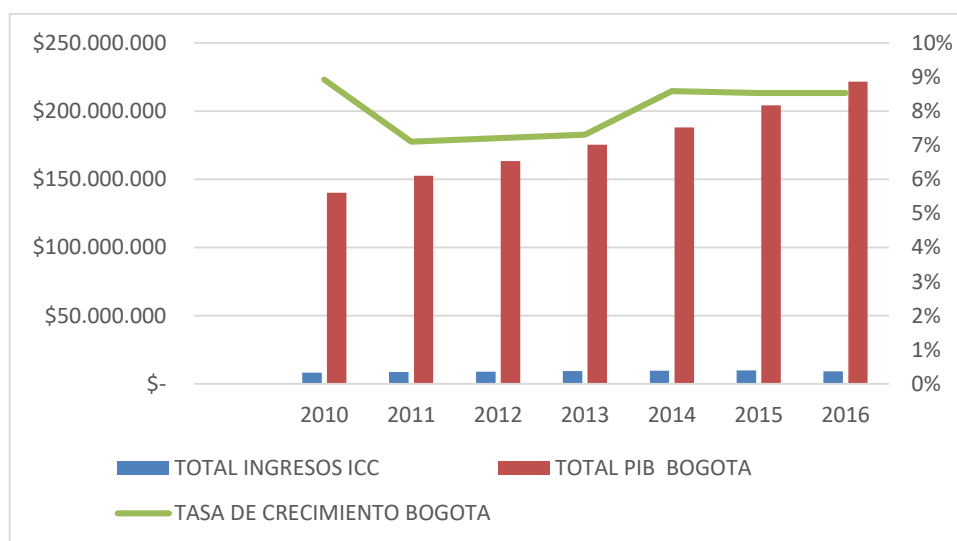
Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la tabla 4 se muestra el total de los ingresos que generaron las ICC y el PIB de Bogotá entre los años 2010 y 2016, y la tasa de crecimiento que para su cálculo se tomó como base el PIB de Bogotá entre los años establecidos, donde se identifica una variación que va en incremento tanto en el ingreso, en el PIB de Bogotá como en la tasa de crecimiento; permitiendo establecer que estas industrias aportan al PIB generando desarrollo y estimulando la economía de la ciudad.

Según datos de la CCB Por código CIIU se tiene 816 empresas registradas que prestan servicios de producción, posproducción, distribución y exhibición de cine, videos, programas, anuncios y comerciales de televisión. La localidad que más las concentra es Chapinero donde están ubicadas 245 empresas (en esta localidad hemos atendido 2 creadores y 49 empresas del sector de contenidos desde el inicio del programa de ICC).

Entonces se permite establecer que el nivel de ingresos que generan estas industrias está basado en el número de empresas establecidas y creadas alrededor de la ciudad, que permite generar más producción cuya finalidad es ofrecer servicios que impulsen y dinamicen estos subsectores, según invest in Bogotá ² la ciudad congrega el: 90% de la industria cinematográfica y audiovisual. 73% de las empresas del sub-sector de contenidos digitales, y el 55% empresas de videojuegos del país.

Figura 6: Total Ingresos ICC, Total PIB y Tasa de Crecimiento de Bogotá



Fuente: Elaborado Por Los Autores, datos Tomados Del DANE, Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales, Alcaldía Mayor de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes

En la figura 6 se muestra el Total Ingresos ICC, Total PIB y Tasa de Crecimiento de Bogotá entre los años 2010-2016 de la ciudad de Bogotá, permitiendo plantear que estas industrias generaron ingresos con variaciones ascendentes, y el PIB de Bogotá tuvo el mismo comportamiento con una tasa de crecimiento con variaciones entre uno y dos puntos porcentuales, para el año 2014 estas industrias obtuvieron ingresos por \$9.817.399 Millones, el Total PIB fue de \$ 188.155.000 millones con una tasa de 9%. Expresando así una relación de impacto positivo del nivel de ingreso sobre el PIB y la tasa de crecimiento. Al hacer una comparación con respecto al año anterior (2013), existe un incremento favorable de las ICC en sus ingresos ya que su aumento fue de \$ 400.169 Millones de

² invest in Bogotá es la agencia de promoción de inversión para Bogotá, una iniciativa público-privada entre la Cámara de Comercio de Bogotá y el Distrito Capital.

pesos, esto pudo haberse logrado por incremento en su producción de los subsectores y por la generación de nuevos proyectos.

Para el 2016 según datos del DANE el total del PIB fue de \$ 221.756.000 Millones y el total de los ingresos de las ICC fue de \$9.203.138 Millones, indicando que hay un porcentaje de participación bajo con respecto al año 2015 de estas industrias. Como ya se mencionó anteriormente el aporte que generan estas industrias al crecimiento económico es de gran importancia y significancia, como es el caso del subsector audiovisual quien presenta mayores ingresos en los años estipulados, para el 2015 tuvo un ingreso total de \$ 10.032.811 Millones siendo relevante en el aporte de generación de ingresos de estas industrias. Estos subsectores generan un gran aporte en los ingresos de las ICC y hacen posible que exista una participación significativa en la economía de la ciudad, entonces se podría considerar de vital importancia que estos ingresos no solo estimulan la economía sino también fomenten el desarrollo cultural y social de la ciudad.

La tasa de crecimiento presento una variación positiva debido a que el PIB mostro una incremento favorable en la economía de Bogotá, entonces se permite plantear que la participación de las ICC en el PIB de Bogotá da paso a que exista un tasa positiva ya que no solo se tiene en cuenta el aporte de las ICC en la ciudad sino también aquí se entiende que existen más industrias como las manufactureras, textiles y automotrices que son de gran importancia en la economía de Bogotá.

Estas industrias son representativas tanto para la economía local como para la nacional, una de las razones por las que estas ICC han presentado un mayor incremento en sus ingresos es la creación de espacios y el apoyo de las ideas creativas a través de financiación tanto del gobierno central como el local, el interés por el apoyo hacia estas industrias son los altos ingresos que estas generan según cifras del DANE indican que la industria cultural movió \$6,2 billones el año pasado en el país. Y solo en Bogotá, las ICC generaron \$2,5 billones en el mismo periodo. Además, entre 2010 y 2016, su participación donde no fue medido el total de los doce segmentos que componen a este nuevo renglón de la economía.

Entonces el apoyo de estas industrias es de alta relevancia el gobierno local, según Domínguez y Granados (2017 página 3), plantean que la diversidad de las empresas culturales en Bogotá tiene un

factor en común y es que la gran mayoría son pymes (pequeñas y medianas empresas); no obstante, han aportado, a lo largo de los años, significativamente, a la economía colombiana. En Bogotá, se han venido realizando diferentes actividades para la promoción y el apoyo a las empresas de la industria cultural en eventos como ARTBO (Feria Internacional de Arte de Bogotá) Y MICSUR (Mercado de las Industrias Culturales del Sur).

Conclusiones

Las ICC son la representación de aquellas ideas cuya base está orientada a generar bienes y servicios, permitiendo establecer que haya una incidencia de estas industrias sobre la economía, ya que existe un nivel de producción ligado al consumo y una generación de ingresos. Con este análisis se estableció que las ICC pueden abrir camino a generar crecimiento económico a través de su aporte económico y social, es decir, el fomento de estas ideas dan lugar a nuevas oportunidades tanto económicas, laborales y creación de nuevas industrias. Así se plantea que las ICC promueven y aportan al crecimiento de la economía de Bogotá y del país.

Los subsectores más representativos de las industrias culturales y creativas son la música, libros, audiovisuales y por último artes escénicas; estos permitieron establecer un análisis según su nivel de utilidad y su nivel de ingresos obtenidos entre los años de estudio. Con base a esta información se dio paso a comparar el comportamiento que tuvo su producción y sus ingresos.

Los niveles de ingreso y de utilidad determinaron cuáles son los factores que impactaban de forma positiva, como por ejemplo el incremento en el consumo que generó en los habitantes y el gusto que logro predeterminar preferencias del consumidor ; adicionalmente se encontraron aspectos negativos como el plagio que deteriora de manera directa a las empresas productoras, y la creación de nuevas plataformas digitales que poco a poco se encargaron de reemplazar las diferentes maneras de entretenimiento entre los ciudadanos. Estos factores afectan el comportamiento de estos subsectores generando inestabilidad, es decir se afectan directamente por que estos factores son considerados como externalidades que contribuyen al bajo o alto nivel de utilidad y que por ende afecta los niveles de ingreso.

Al plantear el análisis de las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico de la ciudad de Bogotá entre los años establecidos, se obtuvieron resultados los cuales permitieron establecer una relación entre el PIB de Bogotá y las ICC, donde se logró identificar que estas industrias no tienen un impacto significativo en el crecimiento económico de la ciudad, pese a que en Bogotá se concentra el 92% de las ICC. Teniendo en cuenta que para 2016 estas industrias estuvieron representadas con un aporte del 1.3% en el PIB de la ciudad, se estableció que no solo estas industrias generan crecimiento económico sino existen más factores que impulsan y promueven la economía llegando a determinar que las ICC no tienen gran relevancia en el crecimiento económico de Bogotá.

Por otra parte se estableció una segunda relación entre el nivel de utilidad y el nivel de ingresos donde se logró obtener como resultado que hay subsectores que aportan y tienen un nivel más alto de producción como es el caso del subsector audiovisual y el de la música. El objetivo de esta relación fue determinar que existen variables que afectan los ingresos y que por ende impacta directamente en su utilidad, el caso más relevante es la creación y avance de plataformas que promuevan las descargas digitales ilegales.

Los resultados se obtuvieron a través de dos gráficas de dispersión, la primera se basó en el nivel de utilidad y el nivel de ingreso entre los años 2010 y 2016, en la segunda se tomó como base el total del PIB que obtuvo Bogotá entre los años ya mencionados con anterioridad, y el nivel de ingresos de las ICC establecidos en los mismos años. Demostrando que el nivel de ingreso puede impactar en el nivel de utilidad de una manera negativa o positiva en estas industrias, es decir, que si existe un bajo nivel de ingresos el aporte que las ICC puede hacer que el PIB sea considerado no tan significativo, y por ende no habrá una gran relevancia de las industrias creativas en el crecimiento económico de la ciudad de Bogotá.

Entonces se planteó que existe una relación entre el PIB de Bogotá y el nivel de ingresos de las ICC que no es tan fuerte, pero si es favorable por la generación de ingresos, permitiendo plantear que el aporte que estas industrias realizan a través de sus ingresos y de su producción infieren de manera no tan relevante en el PIB de la ciudad, pero si de una forma importante en el desarrollo económico y social, ya que se impulsa la creación de nuevas empresas, la generación de empleo y al mismo tiempo la creación de bienes y servicios.

En los gráficos de dispersión se obtuvo como resultado una alta correlación positiva ya que el Total del PIB de Bogotá aumenta a medida que el total de Ingresos de las ICC aumenta, es decir, existe una relación en las variables propuestas, porque se encontró que los ingresos generados por las ICC tienen una relación positiva, pese a que su aporte no sea tan fuerte en el PIB, se resalta su buen comportamiento que está ligado a un incremento en sus ingresos y es impactante en su aporte al crecimiento económico aunque no sea el único aporte que permita que exista un crecimiento. También se han tenido en cuenta externalidades que favorecen y perjudican el crecimiento y desarrollo de estas nuevas industrias.

Por último con base a estos resultados y al análisis de las industrias culturales y creativas en el crecimiento económico de Bogotá, y a la ley 1834 de 2017, se logra establecer que, pueden existir efectos en el crecimiento económico, ya que se planteó que los ingresos generados aportan e incentivan a la economía con la generación y creación de empresas y de una nueva mano de obra.

Recomendaciones

Impulsar e incentivar a las ICC ya que estas pueden ser un gran eje económico para la ciudad y para el país, teniendo en cuenta que se está entrando a una nueva era en donde se tiene como principal base la evolución de la tecnología y la propiedad intelectual de los seres humanos. Los incentivos económicos pueden tener como propósito establecer y reconocer que estas industrias son tan importantes como otras como es el caso del sector minero el de los hidrocarburos.

Determinar condiciones que promuevan y al mismo tiempo se les permita a las industrias culturales y creativas tener una estabilidad en el mercado y una participación en las exportaciones de bienes y servicios. Llevándolas a ubicarse como una fuente generadora de ingresos y un potencial económico que aporte al crecimiento de la ciudad, y adicionalmente genere creación de empresas que vayan de la mano con el incremento de ofertas laborales.

Las ICC pueden llegar a ser un potencial económico ya que están siendo favorecidas por la cuarta revolución industrial y que al mismo tiempo no dependen de una economía a base del uso escaso de los recursos naturales tanto renovables como no renovables, un ejemplo de ello es la explotación del

subsuelo para la generación del petróleo o la deforestación que a pesar de generar efectos muy negativos al ecosistema tienen apoyo por parte del gobierno para su creación. Teniendo en cuenta lo anterior se requiere crear alternativas que no solo estén ligadas al fomento de leyes que muestren su apoyo a estas industrias, si no al reconocimiento que se le puede dar a este nuevo sector ya que es amigable con el medio ambiente y su desarrollo no genera ningún impacto al ecosistema y a la biodiversidad de las diferentes ciudades que intenten aplicar esta nueva economía.

La sugerencia que se realiza al gobierno de Bogotá es generar incentivos a empresas o personas que tengan como actividad económica el fomento cultural o creativo, ya que esto surge a través de una idea que tiene como finalidad la producción ya sea de un bien o un servicio y que puede convertirse en exportaciones de cultura y creatividad. Adicionalmente incrementar el presupuesto que se contempla en el país para este nuevo sector ya que gracias a ello la ciudad tendría la oportunidad de invertir en infraestructura que garantice el desarrollo y la formalización de esta nueva economía y adicionalmente llegar a ser una potencia en el mundo de las mismas y aumentar así el desarrollo y expansión económica de la ciudad.

Referencias

1. *Andigraf (Asociación Colombiana de la Industria de la Comunicación Gráfica. Bogotá: Andigraf.*
2. *Aninat S. M. (2012), Cultura y Economía I. Recuperado de: <http://diseno.uc.cl/wp/wp-content/uploads/2015/08/Cultura-y-Economi%CC%81a-I-1.pdf>*
3. *Behar V. E. (2018), La Economía Naranja Indicadores, Realidad y Perspectivas de la Bogotá Creativa. Recuperado de: <http://observatorio.desarrolloeconomico.gov.co/base/lectorpublic.php?id=1136#sthash.QbYHBHTn.dpbs>*
4. *Bohórquez M. J.J. 2017. La Economía Naranja De Bogotá: Análisis De Los Aportes Del Sector De La Publicidad. Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10405/Melozajmin2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>*
5. *Boix R. y Lazzarotti L. (2011), Las industrias creativas en España: una panorámica. Recuperado de: <file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-LasIndustriasCreativasEnEspaña-3911846.pdf>*

6. Buitrago, F., y Duque, I. (2013). *La Economía Naranja: Una oportunidad infinita*. Recuperado de: <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/3659/La%20economia%20naranja%3A%20Una%20oportunidad%20infinita.pdf>
7. Cámara de Comercio de Bogotá y CEDE, 2010. *Caracterización Del Sector De Industrias Culturales Y Creativas En Bogotá Y Cundinamarca, Resumen Ejecutivo*. Recuperado de: <http://emprendimientocultural.mincultura.gov.co/observatorio/wp-content/uploads/2017/05/Caracterizaci%C3%B3n-del-sector-de-industrias-culturales-y-creativas-en-Bogot%C3%A1-y-Cundinamarca.pdf>
8. Domínguez y Granados (2017), *Gestión de las empresas culturales. Crecimiento e impacto para el desarrollo económico del país*. Recuperado de: http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/28247/11151600_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
9. Escobar G. G. Forero R. T. y Vargas P. P. (2017), *La institucionalidad de la Economía Naranja en Colombia: Un estudio neo-institucional para el periodo 2010-€2014*. Recuperado de: http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/21469/64122151_2017.pdf?sequence=1
10. Espinal M. N. E. (2006), *Economía de la cultura*. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/5613/1/noraelenaespinalmonsalve.2006.pdf>
11. Fernández de Rota y Monter, J.A. (2000). "Interpretación antropológica y economía". En Lisón Tolosana, C. (ed.), 2000: 31-41.
12. Fonseca R. Ana C. (2008), *ECONOMÍA CREATIVA como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo*. Recuperado de: <http://emprendimientocultural.mincultura.gov.co/observatorio/wp-content/uploads/2017/05/Economi%CC%81a-creativa-como-estrategia-de-desarrollo.pdf>
13. Garay S. (2017), *Economía naranja colombiana en tiempos modernos*. Recuperado de: <file:///C:/Users/Pc/Downloads/1873-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6102-1-10-20180130.pdf>
14. Gomes Christianne L. (2018), *La Economía Creativa Y Las Industrias Culturales Y Creativas: ¿Una Alternativa Postcapitalista?* Recuperado de: <http://www.ub.edu/geocrit/XV-Coloquio/ChristianneGomes.pdf>
15. González C. y Sánchez N. M. (2018), *Información económica de las industrias creativas y culturales en Bogotá*. Recuperado de: <http://observatorio.desarrolloeconomico.gov.co/base/descargas/public/cuaderno38.pdf>

16. Jiménez I. Millán M.F. y Suarez D.F. (2017), *Efecto del valor agregado del consumo cultural: una aproximación a la economía naranja en Colombia*. Recuperado de: <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/plow/article/view/1870/1731>
17. Luzardo A. (2016), *La creatividad, el recurso inagotable de América Latina y el Caribe*. Recuperado de: <file:///C:/Users/Pc/Downloads/Economia-naranja-Innovaciones-que-no-sabias-que-eran-de-America-Latina-y-el-Caribe.pdf>
18. Luzardo A. De Jesús y Pérez K. (2017). *Economía naranja, innovaciones que no sabías que eran de América Latina y del Caribe*, Washington, E.U.: Banco Interamericano de Desarrollo, Recuperado de: <https://publications.iadb.org/handle/11319/8330>.
19. Moreno J. (2017), *Ley Naranja, que incentiva industrias culturales, pasa a sanción presidencial*. Recuperado de: https://www.elheraldo.co/sites/default/files/files_archivo/2017/04/27/ley_naranja_1.pdf
20. Newbiggin, J. (2010). *La economía creativa. Una guía introductoria*. London: British Council.
21. Observatorio de Desarrollo Económico, (2018). “ECONOMÍA NARANJA” INDICADORES, REALIDAD Y PERSPECTIVAS DE LA BOGOTÁ CREATIVA. Recuperado de: <http://observatorio.desarrolloeconomico.gov.co/base/descargas/public/cuadernillo07.pdf>
22. Ortiz L. R. D. (2013), *El Gigante Naranja*. Recuperado de: <https://finanzaspublicasparaeldesarrollo.files.wordpress.com/2014/08/el-gigante-naranja-ramocc81n-ortiz.pdf>
23. Pis D. E. y García, F. (2014). *El desarrollo del mercado audiovisual en Argentina: una industria de exportación*. *Palabra Clave*, 17(4), 1137-1167.
24. Ramírez P. H. F. y Rodríguez M. L.N. (2018), *Desarrollo de la Propiedad Intelectual como pilar de la Economía Creativa en la Economía Colombiana*. Recuperado de: <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/15979/1/Econom%C3%ADa%20Creativa%20-%202018.pdf>
25. Rausell K. P. Marco S. Y Abeledo S. R. (2011), *Sector Cultural Y Creativo Y Riqueza De Las Regiones: En Busca De Causalidades*. Recuperado de: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/38821/51489.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
26. Serpa H: J (2017), artículo de la Veeduría Distrital. Recuperado de: <http://www.veeduriadistrital.gov.co/content/Bogot%C3%A1-deber%C3%ADa-avanzar-hacia-la-econom%C3%ADa-naranja>
27. UNESCO, (2010), *Políticas para la creatividad Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Recuperado de: http://www.lacult.unesco.org/docc/UNESCO_Guia_por_una_economia_creativa.pdf

28. Unesco (2013), *Informe Sobre La Economía Creativa: Ampliar Los Cauces De Desarrollo Local*. Recuperado De: <http://www.unesco.org/culture/pdf/creative-economy-report-2013-es.pdf>
29. UNESCO, CCB y la Alcaldía Mayor de Bogotá, (2018), *Caracterización de las Industrias Culturales y Creativas de Bogotá*. Recuperado de: <https://bibliotecadigital.ccb.org.co/bitstream/handle/11520/20339/Presentaci%C3%B3n%20Caracterizaci%C3%B3n%20ICC%20%281%29%20V3.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
30. Zuleta J., L. A. y Jaramillo G., L. (2009). *Estudio económico de la industria de la música*. Bogotá: Ministerio de Cultura.