

La Cultura global y española ante la Era Digital

A Industria Cultural Galega no horizonte 2025

Enrique Bustamante. Universidad Complutense. Madrid

Santiago de Compostela, Junio 2017

Comunicación- Cultura: Matrimonio indisoluble

Comunicación sin cultura ?

Cultura sin comunicación ?

**Crear, difundir, usar
productos simbólicos**

**Industrias Culturales sin
medios de comunicación ?**

**Y la Cultura-la Comunicación
digital? Es separable?**

- **Propuestas separadas o articuladas:**
- **Cultura y Comunicación para el Desarrollo Sostenible (CCD)**
- **DIVERSIDAD: Engloba Pluralismo**
- **Políticas de Cultura y Comunicación aisladas?**
- **Malentendidos históricos**
- **Intereses múltiples**

La Cultura, centro del Desarrollo (ONU)

- Diciembre, 2009: ONU: “Diversidad cultural para promover paz, desarrollo y derechos humanos”. Medios de Comunicación y NTIC: Nuevo diálogo intercultural
- Septiembre, 2010: ONU: Resolución: “Cumplir la promesa: Unidos para lograr los ODM: Importancia de la C. Para el desarrollo sostenible
- Junio 2012 (Río de Janeiro), ONU: “El futuro que queremos” Un enfoque holístico e integrado sobre el desarrollo sostenible. La cultura como meta específica.
- Mayo, 2013, Hangzhou, ONU: “Situar la C. en el centro del desarrollo sostenible

La Cultura, motor del Desarrollo (UNESCO)

- 1980: Informe MacBride: información- Comunicación
- Declaración Diversidad (2000), Convención Diversidad (2005): Cultura
- “La diversidad cultural ...constituye uno de los principales motores del desarrollo sostenible de las comunidades, los pueblos y las naciones”
- 2013: Conferencia Internacional: “La comunicación, clave para un desarrollo sostenible”.
- Indicadores Diversidad 2013-2016: Modelo Stirling
- 2013. Indicadores de la C. Para el Desarrollo
- 2016: Global Report: Cultura y Desarrollo Urbano Sostenible: “Llave total”.

Agenda 21 de la Cultura:

- 2004: Declaración 550 ciudades)
- Noviembre, 2010, México: Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU): “La Cultura es el cuarto pilar del desarrollo sostenible”
- Marzo, 2015: Bilbao: Acciones
- La Cultura: Eje del desarrollo local
- Desarrollo de los sectores culturales
- Preservación del patrimonio
- Diálogo intercultural
- Presencia en todas las políticas públicas

ONU: Objetivos 2030 para el Desarrollo Sostenible

- **2000: Objetivos del Milenio:**
- **7 Objetivos: La Cultura ausente**
- **2015: Agenda 2030: Desarrollo Sostenible**
- **17 objetivos, “integrados e indivisibles”, 169 metas**
- **3 dimensiones; económica, social, ambiental**
- **“ambiciosa nueva agenda universal”**
- **La Cultura ausente (y la Comunicación)**
- **Alusiones indirectas a la C.: la diversidad**
- **Turismo, creatividad, educación**
- **Perspectiva conservadora, instrumental, economicista**
- **Sin “cuarto pilar”**

Cultura Digital Global: Promesas

- **Nuevos modos de consumo (streaming)**
- **Nuevos modelos de negocio (híbridos): Diversificación financiera**
- **Importancia económica Cultura Digital 57 países: 2,53 % del PIB (Price Waterhouse, 2017)**
- **Crecimiento sostenido: + 4,2 % hasta 2020: Audiovisual y videojuegos en cabeza**
- **2020: Mayoría Cultura-Medios Digital (producción, soportes, uso)**
- **2025: 90 % Cultura Digital**
- **Desintermediación: Explosión de tiendas virtuales**
- **Larga Estela: Diversidad de orígenes creativos (PYMES)**
- **Diversidad geográfica: Visibilidad e intercambios culturales**
- **Minorías más activas : comentarios taggs, recomendaciones...**
- **Big Data: atención a las demandas diversas**

Cultura Digital Global: Amenazas

- **Concentración en las Redes (Telecos, Cable, Satélite)**
- **Concentraciones verticales: HollyWeb: alianza Majors + Internet**
- **Reinado reforzado de los fast-sellers**
- **Hegemonía de los productos globales**
- **Marginación de las culturas locales, minoritarias, innovadoras**
- **Repertorios locales controlados (fuga del valor añadido)**
- **Big Data: Dominación de la cultura clónica**
- **Interactividad: Mera herramienta de marketing**

España: “Estudio de caso” (ICE: 2009-2017)

- Descenso consumo cultural:-
5.000 ME, de 16.000)
- -Caída Cultura/PIB: 3-4 décimas
- Pérdida empleo: -80.000
- Gasto público estatal: -38 %
- Gasto CC.AA.: -48,8 %
- Gasto Admon. Local: -36 %
- **Cooperación AOD. :**
- Del 0,46 al 0,13 % del PIB
- AECID: - 83 %
- Instituto Cervantes: -50 %
- La Cultura latinoamericana en España: “Invisible”

España: Cultura-Comunicación Audiovisual

- RTVE: Caída del 25 % en presupuesto: 1.200 a 972, 8 ME
- -25 % inversión en producción (OEA)
- RTV.AA.: Caída presupuestaria : - 40 % gastos
- CCRTV: - 50 % inversión
- EITB: -36,5 %
- Descenso en inversión en Cine- Audiovisual:35-50 %
- TV de pago: Escasa Inversión
- Video Over The Top: Inversión nula

I.Culturales: Retroceso grandes sectores

- Cultura clásica: Artes escénicas, Artes plásticas: caída general
- Cine:: de 662 ME (2010) a 522, 5 (2015)
- Disco: 160 ME (2015) 49, 4 % on line (-80 % desde 2011)
- Libro: 2.257 ME (2016): 5, 1 % digital (-30 % desde 2008)
- Videojuegos: 510 ME (2015) (- 50 % desde 2008)
- TV publicitaria: 2.121 ME (2016) (3.506 en 2008)
- TV de Pago: 2.084,6 ME (2015) :2.070 ME (2008)

Contenidos (culturales) digitales

- 2010: 9.000 ME
 - 2015: 8.940 ME
 - Tasa de Digitalización: 57, 8 % contenidos
 - Audiovisual: 71, 8 % del total digital
 - Crecimiento: Audiovisual (+24 %), Videojuegos (+ 20 %), publicidad on line (+20 %)
 - Negocio TICS: 44.924 ME (50.602 ME con actividades Internet)
- (ONTSI)

Profecías positivas: España 2019

Cinco años positivos (2015- 2019)

- “Ve alejarse la crisis”: “ lustro alentador”
- Crecimiento: + 3,9 % anual
- Dispositivos móviles: factor determinante
- Centro: el Video on line (+ 25 %), la TV de pago (+5,2 % anual)

Pero crecimientos modestos:

- Radio: +3,2 %
 - Música: + 1 %.
 - Libro: + 1, 4 % (2017-2019)
 - Cine: + 3 % anual
 - Videojuegos: + 3,3 % anual
- (Price Waterhouse: Entertainment & Media Outlook)

España: La Desigualdad Cultural contra la Diversidad

- Desigualdad: A la cabeza de la U.E.: Índice de Gini: de 31,9 a 35
- DESIGUALDAD CULTURAL AMPLIADA: Y EN COMUNICACIÓN ???
- Género: -16.000 empleos (39,8 %). Techo de cristal agravado y en digital. LOI de 2007 sin efecto
- Regionales: -4 % P.Vasco, -74 % Murcia, en gasto cultural público
- Consumo: 2 mitades/dos mundos: Incluidos, excluidos
- 48,7 % (+ 14 años): sin acceso
- Tercera Edad
- Jóvenes urbanos: 26 % (14-25 años), 34 % (26-35), 36,5 % (36 a 45 años)
- Inmigrantes (4,4 millones): Sin Fondo de Integración

Desigualdad digital contra el Desarrollo

CNMC, 2016

- BA fija: 28,1 %
- BA móvil: 80,3 %
- Cuarto cuartil por renta: 53 % (62 % UE)
- 5 % “por precio” (Julio, 2015)
- 62% acceso móvil
- 5,3 % red fija

- **ONTSI, 2016:** 16-74 años
- Internet: “en alguna ocasión”: 82,7 %; ultimo mes: 79,6 %
- Nunca: 17,3 %
- -Hogares – 900 euros: 63,3 %
- Hogares + 3.000: 97,8 %
- Desigualdad en capacidades digitales
- TV Pago: 5,6 m. (26,9 %)

Políticas públicas escasas (digitales)

- 2016: Dirección Gal. IC : **Plan Fomento Industrias Culturales y Creativas**: Sin presupuestos
- **2017:MECD: Plan Cultura 2020:** Digital: herramienta sectorial
- Organismos públicos: Estrategias aisladas: Museos, Centros dramáticos, bibliotecas
- **La Diversidad, ignorada**
- **La Desigualdad. marginada**
- **2013: Agenda Digital: 7 planes**
- **2016: Plan de impulso de la economía digital y los contenidos digitales**
- Lugar primordial, importancia estratégica
- Contenidos, dchos autor, información pública
- Planes oficiales: Incremento velocidad
- **La exclusión digital olvidada**

Propuestas finales: Articular Cultura y Comunicación

- Conectar Cultura y Comunicación para el Desarrollo
- Políticas de C-C- integradas
- Orientación al todo Digital
- Articular lo global (mainstream) , lo nacional, y lo local
- Articular público-privado-tercer sector: Repertorios nacionales
- DIVERSIDAD como faro: Economía/Sociedad
- Regeneración democrática del S.P: estatal, regional, local, comunitario: Corazón digital
- Lucha contra Desigualdad/ fracturas digitales
- Una sola esfera pública democrática: El espacio simbólico

Un gran pacto social:

- Revolución en la forma de crear-acceder al conocimiento-cultura
- Derecho: a conexión, transparencia, evaluación
- Producción colectiva: acceso a recursos compartidos: procomún
- Nueva propiedad intelectual : Nuevo pacto creadores-sociedad
- Economía de la escasez-> de la abundancia
- Modelos sostenibles de creatividad

(FCForum- Forum de Cultura Libre- Carta para la Innovación, la Creatividad y el acceso al conocimiento 2.0.1., 2012)

Políticas culturales (digitales)

- Acceso universal a la BA y alfabetización digital
- Neutralidad de Red y control del big data (privacidad)
- Regulación (UE, España): Cuotas, Inversión, anti-trust
- Apoyo a los creadores desde la base social: Puntos de Cultura
- Servicio Público Multimedia: Estatal, regional, local, comunitario
- Centro en Difusión: Portales culturales : ej. Overmundo
- Apoyo al usuario-ciudadano: Vales cultura
- Promoción de la cultura abierta (procomún)