

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS  
ESCUELA DE ECONOMIA

**LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS  
EN EL PRODUCTO INTERNO BRUTO (PIB) DE GUATEMALA,  
DURANTE EL PERÍODO 2013 - 2018**

TESIS  
PRESENTADA A LA JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD  
DE CIENCIAS ECONÓMICAS

POR

**LISBETH TATIANA VELIZ CASTRO**

PREVIO A CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE

**ECONOMISTA**

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

**LICENCIADA**

Guatemala, junio de 2022

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS  
MIEMBROS DE LA JUNTA DIRECTIVA**

DECANO	Lic. Luis Antonio Suárez Roldán
SECRETARIO	Lic. Carlos Roberto Cabrera Morales
VOCAL I	Dr. Byron Giovanni Mejía Victorio
VOCAL II	Msc. Haydeé Grajeda Medrano
VOCAL III	Vacante
VOCAL IV	PAE. Olga Daniela Letona Escobar
VOCAL V	P.C. Henry Omar López Ramírez

**EXONERACIÓN DE LOS EXÁMENES DE ÁREAS PRÁCTICAS BÁSICAS**

Exonerada de Examen de Áreas Prácticas Básicas de acuerdo al punto QUINTO, inciso 5.2, sub inciso 5.2.3 del Acta 12-2017 de la sesión celebrada por Junta Directiva el 12 de julio de 2017.

**JURADO QUE PRACTICÓ EL EXAMEN PRIVADO DE TESIS**

PRESIDENTE	Lic. Oscar Francisco Pineda Garay
SECRETARIO	Lic. Wagner Ricardo Meneses Paz
EXAMINADOR	Lic. Miguel Estuardo Jolón Pérez

Ciudad de Guatemala, 31 de enero de 2022.

Licenciado  
Luis Antonio Suárez Roldán  
Decano de la Facultad de Ciencias Económicas  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
Su Despacho

Sr. Decano

Tengo el agrado de dirigirme a usted, en relación a la designación de esa decanatura, **DICTAMEN PLAN DE INVESTIGACIÓN ECONOMÍA PAND. 06-2021**, de fecha treinta y uno de agosto del año dos mil veintiuno, para asesorar a la estudiante **Lisbeth Tatiana Veliz Castro**, con carné 201214995 y código único de identificación 2150-35364-0101, en el estudio para su tesis de graduación profesional denominada: «**LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN EL PRODUCTO INTERNO BRUTO (PIB) DE GUATEMALA, DURANTE EL PERÍODO 2013 - 2018**».

Me permito informar que el trabajo de tesis en referencia, cubre las expectativas planteadas en el plan de investigación, reúne los requisitos establecidos por las normas facultativas e integra los elementos de investigación que se esperan para un trabajo de esta naturaleza.

Adicionalmente, me permito manifestar que este trabajo, constituye un valioso aporte para la investigación y desarrollo cultural de Guatemala, valorando el aporte económico de su inmenso e inagotable patrimonio ancestral, colonial y contemporáneo, al desarrollo económico y social de los guatemaltecos y guatemaltecas.

Por lo anterior, a juicio de este servidor se cumple con el propósito académico del trabajo de tesis a nivel facultativo, le otorgo dictamen favorable y me permito recomendarlo para que sea discutido para su defensa en el Examen Privado de Tesis, previo a optar el título de Economista en el grado académico de Licenciada.

Sin otro particular, me suscribo atentamente,



Leandro José María Yax Zelada Ph. D.  
Economista  
Colegiado No. 1895

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
DE GUATEMALA



FACULTAD DE  
CIENCIAS ECONÓMICAS  
Edificio "B-8"  
Ciudad Universitaria, Zona 12  
Guatemala, Centroamérica

J.D-TG. No. 0510-2022  
Guatemala, 05 de julio del 2022

Estudiante  
**LISBETH TATIANA VELIZ CASTRO**  
Facultad de Ciencias Económicas  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Estudiante:

Para su conocimiento y efectos le transcribo el Punto Quinto, inciso 5.1, subinciso 5.1.1 del Acta 12-2022, de la sesión celebrada por Junta Directiva el 23 de junio de 2022, que en su parte conducente dice:

\*QUINTO: ASUNTOS ESTUDIANTILES

5.1 Graduaciones

5.1.1 Elaboración y Examen de Tesis

Se tienen a la vista las providencias de las Escuelas de Contaduría Pública y Auditoría, Administración de Empresas y Economía; en las que se informa que los estudiantes que se indican a continuación, aprobaron el Examen de Tesis, por lo que se trasladan las Actas del Jurado Examinador y los expedientes académicos.

Junta Directiva acuerda: 1º. Aprobar las Actas de los Jurados Examinadores de Tesis. 2º. Autorizar la impresión de tesis y la graduación a los siguientes estudiantes:

ESCUELA DE ECONOMÍA

NOMBRES Y APELLIDOS	REGISTRO ACADÉMICO	TEMA DE TESIS:
LISBETH TATIANA VELIZ CASTRO	201214995-2	"LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN EL PRODUCTO INTERNO BRUTO (PIB) DE GUATEMALA, DURANTE EL PERÍODO 2013 - 2018"

3º. Manifiestar a los estudiantes que se les fija un plazo de seis meses para su graduación."

"D Y ENSEÑAD A TODOS"

LIC. CARLOS ROBERTO CABRERA MORALES  
SECRETARIO



**A la Sagrada Familia de Nazareth,**  
*Fiat voluntas tua.*

## ÍNDICE

CAPÍTULO I – MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes .....	1
1.2. Cultura .....	2
1.2.1. Definiciones de Cultura.....	2
1.2.2. Elementos que forman la cultura .....	4
1.3. Creatividad.....	4
1.3.1. Innovación .....	4
1.4. Economía Naranja .....	5
1.5. Contexto Internacional .....	8
1.6. Industrias creativas y culturales .....	12
1.6.1. Actividades directamente relacionadas .....	14
1.6.2. Actividades parcialmente relacionadas a la cultura .....	16
1.7. Derechos de Autor .....	17
1.7.1. Definición .....	17
1.7.2. Derechos de autor y economía.....	17
1.7.3. Derechos de autor en Guatemala.....	18
1.8. Agentes Creativos.....	19
1.9. Cadena de Valor .....	19
CAPÍTULO II - METODOLOGÍA .....	22
2.1. Metodología .....	23
2.2. Sistema de Cuentas Nacionales .....	23
2.3. CIIU.....	24
2.4. Demostración de la hipótesis .....	26
CAPÍTULO III .....	28
LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN EL PRODUCTO INTERNO BRUTO (PIB) DE GUATEMALA, DURANTE EL PERÍODO 2013-2018.....	28
3.1. Producto Interno Bruto - PIB.....	28
3.2. Actividades Directamente Relacionadas.....	29

3.3. Actividades Parcialmente Relacionadas a la Cultura.....	31
3.4. Valor agregado de las industrias culturales y creativas en el PIB de Guatemala .....	32
4. CAPÍTULO IV .....	38
OTROS APORTES DE LAS ACTIVIDADES CREATIVAS Y CULTURALES .....	38
4.1. Generación de empleo.....	38
4.2. Remuneraciones generadas por las actividades culturales y creativas .	39
4.3. Productividad de las Industrias Creativas .....	40
5. CAPÍTULO V – ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	41
5.1. Evaluación de la hipótesis .....	41
6. CONCLUSIONES.....	42
7. RECOMENDACIONES .....	43
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	45
8.1. Bibliografía.....	45
8.2. Legislación.....	50
8.3. Tratados internacionales.....	50
9. ANEXOS .....	51

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 01 .....	13
Clasificación Industrias Culturales por el Banco Interamericano de Desarrollo	13
Cuadro No. 02 .....	15
Actividades Directamente Relacionadas .....	15
Cuadro No. 03 .....	16
Actividades parcialmente relacionadas.....	16
Cuadro No. 04 Equivalencia entre CIU (4) y NAEG.....	51

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 01 .....	31
Valor agregado de las actividades directamente relacionadas a la cultura .....	31
Tabla No. 02 .....	32
Valor agregado de las actividades parcialmente relacionadas a la cultura.....	32
Tabla No. 03 .....	33
Valor agregado de las industrias culturales y creativas .....	33
Tabla No. 04 .....	35
Porcentaje del PIB de las actividades directa y parcialmente relacionadas a la cultura .....	35
Tabla No. 05 .....	38
Empleos generados por las actividades culturales y creativas .....	38
Tabla No. 06 .....	40
Remuneraciones generadas por las actividades culturales y creativas .....	40
Tabla No. 07	
Cuenta producción por actividad económica .....	52
Tabla No. 08 .....	53
Producto Interno Bruto por el enfoque de la producción por actividad económica .....	53
Tabla No. 09 .....	54
Matriz de empleos generados por actividad económica .....	54
Tabla No. 10 .....	55
Matriz de empleos generados por actividad económica .....	55

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura No. 01 .....	21
Cadena de valor de un bien cultural (pieza musical) .....	21

## ÍNDICE DE ANEXOS

Cuadro No. 04 .....	51
Equivalencia entre CIIU (4) y NAEG .....	51
Tabla No. 07 .....	52
Cuenta producción por actividad económica .....	52
Tabla No. 08 .....	53
Producto Interno Bruto por el enfoque de la producción por actividad económica .....	53
Tabla No. 09 .....	54
Matriz de empleos generados por actividad económica .....	54
Tabla No. 10 .....	55
Matriz de empleos generados por actividad económica .....	55
Cuadro No. 05 .....	56
Actividades no incluidas .....	56

## INTRODUCCIÓN

El autor Antoine de Saint-Exupéry, en su libro *El Principito* (2008), presenta el particular encuentro entre *los hombres de negocios* y *los principitos*, mismo que suele darse con las incomprendiones de cada perspectiva; ocasionando que como muchas veces uno perciba al otro con un abismo de por medio, es así como también puede darse el encuentro entre agentes artísticos y culturales y algunos profesionales de las ciencias económicas; sin embargo, la economía naranja abre una ventana para que cada uno se convierta en una oportunidad de bien para el otro. Esto permite crear un modelo productivo con la creatividad como uno de sus ejes centrales, acompañado de la creación de cadenas de valor, que suscita el desarrollo integral de las comunidades.

La economía naranja nos lleva a ir más allá de lo evidente, a explorar más allá de lo convencional. En esta época donde las disrupciones están tomando protagonismo, la aceleración en la transformación propicia que los valores intelectuales se conviertan en valor agregado y las ideas y sus creadores se transformen en motores que impulsen las economías locales. Dejando atrás el modelo centralizador de producción que había imperado en décadas anteriores. El corazón de esta transformación está liderado por las ideas de Joseph A. Schumpeter (1883-1950) economista austro-estadounidense, quién populariza el concepto de destrucción creativa y plantea cierta selección natural en las empresas que son parte del sistema económico y empresarial, donde solo los agentes que promueven el factor clave de la innovación, sobreviven. En esta dinámica, se reconoce a la innovación como la chispa dinamizadora que genera nuevos productos y procesos que reemplazan a los anteriores y motivan la implementación de estrategias que logren objetivos tanto de crecimiento económico como de bienestar. Ciertamente, la mayoría de los productos y servicios producidos por las industrias creativas y culturales (cine, videojuegos, diseño...), son resultado de la innovación y su desarrollo sigue en línea con las ideas de Schumpeter, lo que refuerza su vigencia, donde las nuevas ideas

destruyen antiguos modelos y propician la generación de competitividad en diferentes áreas de operación como finanzas, producción, ventas, entre otros; así como la inserción de mejores prácticas y calidad de vida en general.

Ciertamente, muchas veces es palpable la apatía de los agentes creativos por las cifras, el fantasma de la masificación de sus creaciones puede rondar, generando cierta resistencia; también se puede notar como la cultura y el arte no suelen ser los temas predilectos entre los economistas. Sin embargo, estas dos áreas tienen más puntos en común que en contra. De hecho, existen ya ejemplos en Guatemala de artistas, agentes creativos, académicos, ejecutivos y empresarios (Emilio Méndez, por ejemplo), que han logrado combinar y aprovechar las ventajas que se asoman en la ventana de las industrias creativas y culturales, convirtiendo sus actividades y proyectos en muestras de transformación social y económica para el país.

La economía naranja engloba esa parte de la economía donde el arte, la creatividad y la cultura son los principales motores de producción. Tan complejo como definir la cultura, es tratar de medirla, debido a que abarca distintas aristas y complicaciones a la hora de tratar de colocarla bajo el mismo método, sin embargo, es justamente esa diversidad la que enriquece y atrae, puesto que se encuentran muchas formas de poder integrar el talento inherente de las personas y sus expresiones en un esquema que demanda cada vez más de la novedad y la renovación, creando nuevos productos y servicios que se incorporan al sistema económico productivo, mismos que alcanzan incluso a las industrias y negocios considerados como tradicionales; generando un ecosistema donde conviven *los principitos y hombres de negocios* en un ambiente de colaboración y bienestar mutuo.

En el primer capítulo se presenta una parte de los orígenes que dieron vida al interés hacia las industrias creativas y culturales, desde una perspectiva

económica. También algunos esbozos sobre su investigación en Guatemala, así como las categorías básicas para su estudio, incluyendo puntos de vista antropológicos, sociológicos, industriales, jurídico, entre otros. Importante también el análisis de las actividades directamente relacionadas y las actividades parcialmente relacionadas, mismas que serán de utilidad a la hora de medir el impacto de las industrias culturales y creativas en la economía nacional

En la metodología planteada en el capítulo II, brevemente se identifican las fuentes y los pasos a realizar para la comprobación de la hipótesis, destacando el Sistema de Cuentas Nacionales (SCN) y la Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las Actividades Económicas (CIIU) revisión 4, cabe aclarar que las fuentes utilizadas generan ciertas limitantes que se detallan en este capítulo.

La presentación de los resultados en el Capítulo III, muestra el valor agregado como parte del Producto Interno Bruto generado por las Industrias Creativas y Culturales, dentro del período de estudio. Se destaca el resultado de una tasa de crecimiento promedio de 7.69% en los años analizados; alcanzando aportes a la producción nacional, aún mayores que las actividades consideradas como tradicionales como la minería, el sector construcción, comunicaciones, entre otros.

Otro resultado significativo es el aporte que hacen las industrias creativas y culturales a la generación del empleo, siendo este el equivalente a 3.8% de la población económicamente activa (PEA) del país; manteniendo un promedio de 3.7%. Esto se encuentra detallado en el capítulo IV.

Y para finalizar en el capítulo V, se presenta el análisis de los resultados, la evaluación de la hipótesis, las conclusiones y recomendaciones; destacando la información de los aportes de las industrias creativas y culturales.

Sírvese la información contenida en estas páginas como un aporte a la visibilización de las artes y la cultura como actividades productivas, fuentes determinantes de desarrollo integral y de esta manera se puedan convertir en el motor de transformación y crecimiento económico y social de nuestra Guatemala.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1.1. Antecedentes**

Las categorías de economía, creatividad y cultura no suelen asociarse en la misma oración a la primera, o su conexión se reduce meramente a temas de turismo. Adam Smith, quien es llamado el padre fundador de la Economía moderna, en su libro: *Una investigación sobre la naturaleza y causas de la riqueza de las naciones* de 1776, aseveraba que la producción de las profesiones dedicadas a la cultura, el arte y el entretenimiento, parecía inevitablemente en el momento de su producción, sin que su trabajo añadiera algún valor agregado, llegando incluso a referirse a la cultura como el ámbito por excelencia del trabajo no productivo. Desde entonces, varios académicos intentaron abordar el tema de la cultura y economía, sin lograr profundizar en la vinculación de los mismos.

Sin embargo, es en 1966, cuando Baumol y Bowen presentan los resultados del estudio: *Performing Arts –The Economic Dilemma*, provocando el interés de la comunidad académica y el público por el estudio de las teorías de la cultura y sus posibles implicaciones económicas. Los autores Baumol y Bowen, abordan el contexto desde las compañías de las artes escénicas y sus componentes, tanto fuera, como dentro del círculo de Broadway, encontrando distintos ciclos entre ellos y algunos casos donde sus costos aumentaban notablemente, mientras su productividad se estancaba o disminuía; viéndose obligadas a recurrir a subsidios públicos. A esta disyuntiva se le conoce como la enfermedad de los costos o el efecto Baumol, considerándose como un parteaguas en las investigaciones que conducen al nacimiento de la Economía de la Cultura como disciplina científica, dentro del campo de las Ciencias Económicas.

Se han realizado estudios en América Latina, Estados Unidos y Europa (Buitriago & Duque, 2013), donde se destaca que las Industrias Culturales y Creativas

aportan de manera considerable a la actividad económica de distintos países en el mundo, este aporte suele medirse por el producto interno bruto nacional (PIB). En algunas ocasiones, estas contribuciones han llegado a superar los aportes de otros sectores de la actividad económica como la agricultura, algunas industrias y el sector de servicios.

En Guatemala, se realizó un estudio sobre la contribución económica de la cultura en el año 2007, este estudio fue encargado por el Banco Interamericano de Desarrollo BID y el Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala, siendo elaborado por el economista mexicano Ernesto Piedras; convirtiéndose en el primer estudio de su tipo realizado en Centroamérica. Se destaca de este estudio la conclusión del 7.26% que las industrias culturales contribuyen al PIB en Guatemala, superando a sectores como la minería. También se menciona que las industrias culturales contribuyeron a emplear al 7.14% de la población económicamente activa del país.

## **1.2. Cultura**

En su estudio acerca de *Principios Teóricos sobre Cultura* (1991), Celso Lara expresa que no puede hablarse de cultura a secas, no puede entenderse la cultura en general, ni por lo tanto, el arte en general, como tampoco el hombre en general; ya que son abstracciones que solo tienen validez cuando se les enmarca dentro de los límites históricos concretos. Con ello se quiere decir que tanto el hombre, la cultura y el arte son histórico – sociales; son y será siempre elementos concretos y objetivos.

### **1.2.1. Definiciones de Cultura**

Gabriel Zaid (2017), dice que la palabra cultura está documentada desde 1515, pero que fueron los romanos los que crearon el concepto de cultura en el siglo I

a.C.; cabe recordar la admiración de los romanos hacia el pueblo griego y el desarrollo de su cultura, ciencias y artes.

En el siglo XIX, la definición de cultura se vio afectada con la entrada de la antropología como ciencia en Europa. Edward Burner Tylor, antropólogo inglés (1832 – 1917), definió la cultura como: *un todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otro hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de una sociedad. La condición de la cultura entre las diferentes sociedades de la humanidad, en la medida en que es capaz de ser investigada sobre principios generales, es un tema apto para el estudio de las leyes del pensamiento y de la evolución humana* (1871).

Franz Boas, antropólogo estadounidense de origen judío alemán, considerado como el padre de la antropología norteamericana dijo que: *puede definirse la cultura como la totalidad de las reacciones y actividades mentales y físicas que caracterizan la conducta de los individuos componentes de un grupo social, colectiva e individualmente, en relación a su ambiente natural, a otros grupos, a miembros del mismo grupo, y de cada individuo hacia sí mismo. También incluye los productos de estas actividades y su función en la vida de los grupos* (1938).

El historiador y antropólogo guatemalteco, Celso Lara (1991), define la cultura como: *el sistema de valores materiales y espirituales que expresa con su sola presencia la experiencia histórica particular de un pueblo y representa la resultante de su fisonomía social peculiar, su personalidad colectiva.*

Johann Gottfried Herder, filósofo, teólogo y escritor alemán. explicó que al referirse al termino cultura, *nada es más indeterminado que esta palabra y nada más engañoso que su aplicación a todas las naciones y todos los períodos.* (Williams, 2003).

### 1.2.2. Elementos que forman la cultura

Según Perez y Mondelo (2017), la cultura se divide por sus elementos en:

**Concretos o materiales:** fiestas, alimentos, ropa (moda), arte plasmado, construcciones arquitectónicas, instrumentos de trabajo (herramientas), monumentos representativos históricos.

**Simbólicos o espirituales:** creencias (filosofía, espiritualidad/religión), valores (criterio de juicio moral y/o ética), actos humanitarios, normas y sanciones (jurídicas, morales, convencionalismos sociales), organización social y sistemas políticos, símbolos (representaciones de creencias y valores), arte (apreciación), lenguaje (un sistema de comunicación simbólica), tecnología y ciencia.

### 1.3. Creatividad

La cultura es lo que distingue un pueblo de otro, sin ella, todos los pueblos serían iguales. Esta diversidad particular se convierte en un elemento clave para la llamada destrucción creativa, del sociólogo Werner Sombart, (término divulgado entre los economistas por Joseph Schumpeter); donde los productos y modelos de negocio innovadores crean un valor mayor que el de los productos y modelos que se desplazan y destruyen con su incorporación. Un buen ejemplo de ello es la industria musical, la cual ha tenido que reinventar varias veces su modelo de negocio (1943).

#### 1.3.1. Innovación

La creatividad se apoya en los distintos niveles de innovación. Schumpeter (1978), propone dos conceptos de innovación: incremental y radical.

**Innovación incremental:** La innovación incremental nos habla de cambios en pequeña escala, que no provocan demasiado impacto. Suele generar beneficios económicos y no requieren de mucho tiempo para realizarlos, sin embargo, no son generadores de ventajas diferenciales competitivas frente a lo que se encuentra

en el mercado. Por ejemplo, las nuevas versiones de los modelos de teléfonos móviles existentes.

**Innovación disruptiva:** El concepto de innovación disruptiva fue creado por Clayton Christensen (1990), basado en las ideas de Joseph Schumpeter sobre la innovación radical. Son cambios transformacionales, particularmente generadores de riqueza y que destruyen la competencia existente. Es transgresiva y presenta una modificación directa de los conceptos establecidos y considerados satisfactorios por los grupos sociales; de igual manera, provocan el desplazamiento de los productos líderes en los distintos mercados, generando incluso, cambios en los gustos y preferencias de los consumidores. Por ejemplo, la fotografía digital, frente a la fotografía de rollo.

Schumpeter en su clasificación, consideró más importantes las innovaciones radicales o disruptivas, ya que aseguraba que las innovaciones incrementales que establecen mejoras de productos, procesos o sistemas de gestión, caen bajo el análisis estático, debido a que no rompen lo que se tiene definido hasta el momento, a pesar del grado de novedad que desarrollan. Mientras que las innovaciones radicales, posibilitan los cambios revolucionarios y las transformaciones decisivas, ya que suponen aportes novedosos y totalmente distintos en la sociedad y en la economía, a pesar de que representan un mayor riesgo e inversión.

#### **1.4. Economía Naranja**

El origen se remonta hacia la mitad de la década de los noventa, siendo consecuencia de las reformas del gobierno británico, impulsadas por el Partido Laborista, donde se planteó una línea de acción titulada *Creative Industries Task Force*, dentro del departamento de Cultura, Medios de Comunicación y Deportes (DCMS por su sigla en inglés). Con esto, se pretendía identificar sectores culturales y creativos de la economía con el fin de potenciarlos mediante el uso de políticas que contribuyeran a su desarrollo. Lo anterior se consolidó como la

primera iniciativa gubernamental comprometida con la definición y el registro de las industrias creativas y culturales, su naturaleza y valor (Duque, 2010).

Hacia 1998, el gobierno británico definió a estas industrias como: «aquellas actividades que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual y que tienen el potencial de crear empleos y riqueza a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual» (Newbigin, 2010). Si bien sería incorrecto asegurar que la creatividad es única de este sector, Aguiar (2014) enfatiza que aquellas actividades que lo conforman son un grupo en específico en las que la creatividad no sólo es el *input* principal para la producción, sino que se evidencia de manera explícita en el resultado final.

Hacia el 2001, el Reino Unido publica el informe *Creative Industries Mapping Documents*, un mapeo que incluyó trece actividades dentro las industrias creativas y de emprendimiento y las industrias culturales tradicionales como las artesanías, arquitectura, artes escénicas, antigüedades, cine, diseño, editorial, moda, música, publicidad, software, videojuegos, televisión y radio (Newbigin, 2010). Con este estudio se determinó la importancia de las industrias culturales y creativas en la economía británica, al estar creciendo más rápido y generando el doble de empleo que los demás sectores de la economía del país anglófono (Aguiar, 2014 & Newbigin, 2010).

Para definir la economía naranja se han tomado varias posturas, recordando que también se le suele llamar economía cultural o industrias creativas. Buitriago & Duque (2013) consideran que esa definición debería considerar 3 aspectos:

1. Creatividad, artes y cultura como materia prima.
2. Relación con los derechos de propiedad intelectual. En particular con el derecho de autor.
3. Función directa en una cadena de valor creativa.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO (2006), propone la siguiente definición: Las industrias culturales y creativas son aquellas 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. Incluyen además toda producción artística o cultural, la arquitectura, multimedia, el diseño y la publicidad.

Mientras que el Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido, DCMS (por sus siglas en inglés), la define como aquellas actividades que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individual, y que tienen el potencial de crear empleos y riqueza a través de la generación y la explotación de la propiedad intelectual (BOP Consulting, 2010).

La Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo UNCTAD (por sus siglas en inglés) dice que: las industrias creativas están en el centro de la economía creativa, y se definen como ciclos de producción de bienes y servicios que usan la creatividad y el capital intelectual como principal insumo (2010).

La UNESCO (2009) a su vez, propone las principales características de las industrias pertenecientes a la economía naranja:

- ✓ Incorporan la creatividad como componente central de la producción.
- ✓ Contenido artístico, cultural o patrimonial.
- ✓ Intersección entre la economía, la cultura y el derecho.
- ✓ Bienes, servicios y actividades frecuentemente protegidas por la propiedad intelectual - derecho de autor y los derechos conexos.
- ✓ Doble naturaleza: económica (generación de riqueza y empleo) y cultural (generación de valores, sentido e identidades) Innovación y re-creación.
- ✓ Demanda y comportamiento de los públicos difícil de anticipar.

### **1.5. Contexto Internacional**

Entre los estudios realizados en América Latina, Estados Unidos y Europa, la mayor parte han llegado a la conclusión de que las Industrias Culturales y Creativas contribuyen de manera importante al conjunto de la actividad económica nacional, medida por el producto interno bruto (PIB). De igual forma, las Industrias Culturales y Creativas tienen una participación significativa en el crecimiento y desarrollo económico de sus países, con contribuciones que en ocasiones superan a otros sectores de actividad económica considerados como tradicionales, como la agricultura, algunas industrias y servicios (Piedras, 2004).

Además, los estudios coinciden en que la aportación de las Industrias Culturales y Creativas al PIB presenta un crecimiento significativo a lo largo de los años, esto revela que el número de personas que se emplean en este sector, en trabajos de alta productividad, es cada vez mayor, con sus consecuentes contribuciones en materia fiscal y de seguridad social.

Tanto la UNESCO como la UNCTAD han trabajado de manera prolongada para establecer una metodología y una clasificación comunes en el ámbito de los productos culturales (bienes y servicios) a nivel mundial. Los datos recabados por la UNCTAD (OMPI, 2015), muestran que el comercio mundial de bienes y servicios culturales (exportaciones e importaciones) alcanzó en 2011 la cifra récord de 624.000 millones de dólares estadounidenses, desde los 559.500 millones que se habían registrado en 2010. Si se insertaran en la clasificación que hace el Centro Internacional de Comercio (ITC por sus siglas en inglés), serían la quinta mercancía más transada del planeta, al tiempo que el valor de las transferencias militares ni siquiera aparecería entre las diez primeras (Buitrago & Duque, 2013). La información disponible indica que la mayor parte de ese comercio internacional se da entre países desarrollados, con la excepción de la China.

China continúa siendo el principal exportador de productos creativos tangibles. Sus exportaciones de productos creativos se triplicaron entre 2002 y 2011, pasando de 32.000 millones de dólares a 125.000 millones, lo que equivale a un crecimiento anual del 14,7%. China crea, fabrica y vende una mezcla de productos creativos tradicionales y de alta tecnología, diseñados o creados en el país o en el extranjero (OMPI, 2015).

En lo que a servicios se refiere, los Estado Unidos de América lideran la clasificación en términos de ventas o exportaciones, sobre todo en los sectores audiovisual, de publicaciones y –el más importante– programas informáticos, siendo valoradas en un total de 142.000 millones de dólares. (OMPI, 2015).

Según la UNCTAD entre 2002 y 2015 las exportaciones de bienes y servicios creativos crecieron 134%, casi el doble que el 71% presentado por las transferencias de armas, incluyendo donaciones, cooperación militar y armamentos de segunda (considerando que fue una década de guerras activas en Irak y Afganistán) (Buitrago & Duque, 2013).

Price Waterhouse Coopers, estimó que desde el año 2012 las industrias del entretenimiento (conjunto de actividades culturales y creativas en el corazón de la Economía Naranja) inyectarían \$2,2 billones de dólares anuales a la economía mundial (UNCTAD, 2010). Eso equivale al 230% del valor de las exportaciones petroleras de los miembros de la Organización de Países Exportadores de Petroleo (OPEP) para el mismo año.

De acuerdo con un informe de la consultora EY (2015), en términos económicos, las principales industrias son la televisión (477 mil millones de dólares), las artes visuales (391 mil millones) y los diarios y revistas (345 mil millones). Además, las industrias culturales y creativas emplean a 29,5 millones de personas, equivalente al 1% de la población activa del planeta. De entre estas industrias, los principales

empleadores son las artes visuales (6,73 millones), la música (3,98 millones) y los libros (3,67 millones).

El eje Asia-Pacífico representa un 33% de las ganancias de las industrias culturales y creativas (743 billones de dólares) y un 43% de los empleos generados a nivel mundial (12,7 millones). (EY, 2015).

En América del Norte, las dos industrias culturales que generan mayores ingresos son la televisión (183 mil millones de dólares) y los diarios y revistas (83 mil millones de dólares).

Con respecto a los servicios creativos, en los países desarrollados la tasa de crecimiento anual del comercio entre 2011 y 2015 fue del 4,3%, es decir, más del doble que la de los servicios en general. En efecto, el porcentaje de los servicios creativos en el comercio total se ha incrementado del 17,3% en 2011 al 18,9% en 2015.

De acuerdo con el porcentaje que representan respecto de las exportaciones mundiales totales en 2015, las industrias de productos creativos son: diseño (62%), artes visuales (11%), nuevos medios (8%), artesanías (7%), publicaciones (7%), audiovisual (4%) y artes escénicas (1%). De igual forma, pero con respecto a las importaciones, las industrias de productos creativos son: diseño (59%), artes visuales (12%), nuevos medios (10%), publicaciones (7%), artesanías (6%), audiovisuales (5%) y artes escénicas (1%) (UNCTAD, 2018).

Según el BID (2018). Estos son algunos de los aportes al producto interno bruto medidas en porcentaje para las economías latinoamericanas. Vale la pena aclarar que, debido a las distintas metodologías utilizadas en los países y los años de la realización de las últimas mediciones, los aportes no podrían ser del todo

equivalentes entre cada país. Considerando que se tomaron los años disponibles más cercanos al período de estudio de esta investigación.

- Argentina: 2.5% (2016)
- Bolivia: 1,09% (2007)
- Brasil: 2,64% (2016)
- Chile: 2.2% (2013)
- Colombia: 3.21% (2016)
- Costa Rica: 2.2% (2012)
- Ecuador: 4.76% (2010)
- El Salvador: 1.4% (2005)
- Jamaica: 5,2% (2010)
- México 7.4% (2017)
- Panamá 3.1% (2011)
- Paraguay 3.85% (2011)
- Perú: 1.58% (2015)
- Trinidad Y Tobago 4.8% (2012)
- Uruguay 0,63% (2012)

En 2013 las industrias culturales y creativas de la región latinoamericana generaron 124 mil millones de dólares en ganancias, así como 1,9 millones de empleos (EY, 2015). Estas ganancias se dividían de la siguiente forma (en miles de millones de dólares): televisión: 41.9, publicidad: 21.1, periódicos y revistas: 19, artes visuales: 12.4, libros: 7.9, películas: 5.4, artes escénicas: 4.7, videojuegos: 4.6, arquitectura: 4.4, radio: 2.5 y música: 2,3.

Para el caso de España: la contribución del sector creativo al PIB, fue del 2,4% en 2012, y el sector empleaba a casi 600.000 personas (UNCTAD, 2018). Y para Portugal en total, el sector cultural y creativo portugués generó 5,3 miles de millones de euros, correspondiente al 3,6% de toda la riqueza generada en el país.

Según el análisis del estudio: Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica (OEI/CEPAL, 2014), con respecto al total del empleo cultural de la región, la mayor proporción de personas se encontraban ocupadas en actividades de los dominios asociados con las presentaciones y celebraciones (26 %), el diseño y los servicios creativos (23 %) y los medios visuales e interactivos (20 %). En términos de

cantidad de personas empleadas, las principales industrias creativas y culturales en la región son las siguientes: artes visuales (376.000), arquitectura (316.000), libros (308.000), publicidad (273.000), artes escénicas (197.000), música (150.000), periódicos y revistas (124.000), películas (115.000), televisión (105.000), videojuegos (36.000) y radio (17.000) (EY, 2015).

### **1.6. Industrias creativas y culturales**

Hablar de Industrias creativas, culturales o economía naranja, es adentrarse en un tópico relativamente nuevo; incluso permanece desconocido para una buena cantidad de académicos. Son muchos los términos utilizados para referirse a esta rama, pudiendo mencionar los siguientes: economía creativa, industria cultural, industria creativa e industria relacionada con los derechos de autor, entre otros; cada uno con numerosas definiciones diferentes. Es entre 1930 y 1940 que aparece el término Industrias culturales, en los primeros trabajos de la llamada Escuela de Frankfurt, donde se denunciaba la mercantilización a la que estaban siendo sometidas las obras de arte.

En los años 90, emerge el concepto de economía creativa que entiende la creatividad como el motor de la innovación, el cambio tecnológico y como ventaja comparativa para el desarrollo de los negocios. Dándose, primero en Australia y más tarde en el Reino Unido, el concepto de industrias creativas, entendidas como aquellas que tienen su origen en la creatividad individual, la destreza y el talento y que tienen potencial de producir riqueza y empleo a través de la generación y explotación de la propiedad intelectual. En esos años, surgen también otros conceptos próximos, aunque diferentes, como las industrias de contenido o las industrias protegidas por el derecho de autor. (UNESCO, 2009)

Pero no es sino hasta el inicio del siglo XXI que se popularizan estos términos gracias a John Howkins (2007), quién lo utilizó para categorizar a algunas industrias que abarcaban desde la ciencia hasta las artes.

Por su parte, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en sus estudios comisionados de 2007 y 2013 refiere la siguiente clasificación para las industrias culturales y creativas:

**Cuadro No. 01**  
**Clasificación Industrias Culturales por el Banco Interamericano de Desarrollo**



Elaboración propia con datos de Buitriago & Duque (2013).

Uno de los fenómenos que caracteriza a las industrias creativas es su doble naturaleza económica y cultural, transformando su materia prima de creatividad en bienes y servicios para los consumidores, a la vez que constituyen un elemento importante en la promoción de la riqueza cultural que los origina. Esta doble naturaleza constituye una generación de valor agregado que va más allá de los

círculos estudiados por la ciencia económica; también se destaca su capacidad para crear empleos, recursos fiscales e ingresos, sin olvidar el fomento del capital creativo y social de un país. Por lo que dan pie a la creación de las categorías de valor económico y valor cultural (Throsby, 2003). El valor económico pudiera ser expresable en una cantidad monetaria, pero en realidad abarca cualquier valor directo de uso por los bienes o servicios. Mientras que el valor cultural es el que le otorgan sus propiedades estéticas, simbólicas, históricas, artísticas, de autenticidad, entre otras; por lo que no son fáciles de expresar en una escala numeraria.

#### **1.6.1. Actividades directamente relacionadas**

Dentro de esta división están clasificadas todas aquellas industrias que se dedican a la creación, producción, fabricación, interpretación, difusión y distribución de material protegido por los derechos de autor, así como a la producción, fabricación y venta de equipo que permita la creación o reproducción de estas.

Se consideran dentro de esta categoría, las siguientes actividades:

## Cuadro No. 02

### Actividades Directamente Relacionadas

<p><b>Prensa y literatura</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Autores, escritores, traductores</li><li>• Periódicos</li><li>• Agencias de noticias y similares</li><li>• Revistas</li><li>• Publicación de libros</li><li>• Tarjetas y mapas</li><li>• Directorios y otros materiales publicados</li><li>• Impresión de libros, revistas, periódicos y publicidad</li><li>• Venta al por mayor y al por menor de prensa y literatura, y librerías.</li></ul>	<p><b>Música, producciones de teatro, óperas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compositores, arreglistas, coreógrafos, directores, artistas y personal</li><li>• Impresión y publicación de la música</li><li>• Producción y manufactura de música grabada</li><li>• Venta al por mayor y al por menor de música grabada (venta y alquiler)</li><li>• Creación de obras artísticas y literarias</li><li>• Interpretación de obras artísticas y literarias</li><li>• Funcionamiento de agencias de reservación de boletos</li><li>• Servicios conexos</li></ul>
<p><b>Películas y video</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Escritores, directores, actores, autores y compositores</li><li>• Producción y distribución de películas y video</li><li>• Exhibición de películas</li><li>• Ventas y rentas de video</li><li>• Servicios conexos</li></ul>	<p><b>Radio y televisión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Compañías de difusión nacional de radio y televisión</li><li>• Otras compañías de difusión</li><li>• Productores independientes</li><li>• Televisión por cable (sistemas y canales)</li><li>• Televisión vía satélite</li><li>• Servicios conexos</li><li>• Fotografía:</li><li>• Estudios y fotografía comercial</li><li>• Agencias de fotografía</li></ul>
<p><b>Artes gráficas y visuales</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Artistas</li><li>• Galerías de arte</li><li>• Enmarcado de cuadros</li><li>• Diseño gráfico</li></ul>	<p><b>Producción de:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aparatos de TV, radio, VCR, lectores de CD, lectores de DVD,</li><li>• tocacintas, aparatos de videojuegos y otros equipos similares</li><li>• Computadoras y equipo</li><li>• Instrumentos musicales</li><li>• Instrumentos de fotografía y cinematografía</li><li>• Fotocopiadoras</li><li>• Papel</li></ul>
<p><b>Servicios de publicidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Agencias</li></ul>	
<p><b>Sociedades de gestión colectiva</b></p>	

Elaboración propia con información de Piedras (2007).

### **1.6.2. Actividades parcialmente relacionadas a la cultura**

Son todas aquellas actividades que pueden implicar la creación, la producción, la fabricación, el funcionamiento, la difusión, la comunicación, la exposición, la distribución y las ventas relacionadas con las industrias culturales y creativas; así como todas aquellas cuya función principal sea la producción, fabricación, venta o alquiler de equipos que faciliten la creación, producción o utilización de obras y otro material protegido por los derechos de autor (Piedras, 2004).

En esta categoría se incluyen las siguientes actividades:

**Cuadro No. 03**  
**Actividades parcialmente relacionadas**

Ropa, textiles y zapatos
Joyería
Otros tipos de arte
Diseño de muebles
Centros nocturnos y discotecas
Recaudación por música en bares y restaurantes
Diseño de enseres domésticos, porcelana y cristalería
Diseño de papel tapiz, tapetes y alfombras
Diseño de juguetes, juegos y su música
Hoteles y centros de esparcimiento.
Arquitectura, ingeniería y servicios de encuestas
Diseño de interiores
Bibliotecas
Museos
Telefonía
Internet

Elaboración propia con datos de Piedras (2007).

## **1.7. Derechos de Autor**

Según el Registro de la Propiedad Intelectual de Guatemala, los Derechos de Autor constituyen la división de la Propiedad Intelectual que protege la pertenencia de trabajos intelectuales originales del autor o artista en diferentes campos de actividad de creación y de las artes.

### **1.7.1. Definición**

El derecho de autor consiste en el derecho básico a ser reconocido como el autor de una obra creativa y a recibir una remuneración por ella. La protección de este derecho básico constituye la base fundamental para dedicarse a las actividades creativas: obtener el reconocimiento y la justa retribución. (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual OMPI, 2004). Estos derechos otorgan a los autores la protección a sus creaciones intelectuales presentados como expresiones creativas, permitiendo comerciar sus creaciones

Es importante mencionar que estos derechos, no solo buscan la protección del resultado del proceso creativo, sino también las inversiones en que se incurren para llevar estos bienes y servicios al mercado. De igual manera, la legislación de derecho de autor también establece las bases para minimizar las acciones que atenten contra estos derechos, como lo es el caso de la piratería.

### **1.7.2. Derechos de autor y economía**

De acuerdo con la OMPI (2015), el interés económico por los derechos de autor, ha sido en primer punto por la generación de crecimiento económico, la productividad industrial, el empleo y la creatividad e información basada en procesos de inversión. Como segundo punto, la atención a la protección de los derechos de autor se acentúa debido a las tecnologías digitales. La ganancia económica derivada de los productos que utilizan paquetería de computación (software), multimedia y otros productos intensivos en componentes tecnológicos, ha alcanzado niveles muy significativos. Tercero, como resultado de la revolución

digital, el material protegido por derechos de autor es ahora un componente esencial de las transacciones de comercio electrónico y de las transacciones digitales que se efectúan por millones cada día en el mundo.

### **1.7.3. Derechos de autor en Guatemala**

El Decreto 33-98 Ley de derechos de autor y derechos conexos de Guatemala reconoce y protege el derecho de autor como un derecho inherente a la persona humana, garantizando a sus titulares el goce de la propiedad exclusiva de su obra. De igual manera, este decreto en el capítulo segundo, en sus artículos No. 15 y 16, presenta una lista de las actividades consideradas bajo estos derechos de autor:

ARTÍCULO 15. Se consideran obras todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión, siempre que constituyan una creación intelectual original. En particular, las siguientes:

- a) Las expresadas por escrito, mediante letras, signos o marcas convencionales, incluidos los programas de ordenador;
- b) Las conferencias, alocuciones, sermones y otras obras expresadas oralmente;
- c) Las composiciones musicales, con letra o sin ella;
- d) Las dramáticas y dramático-musicales;
- e) Las coreográficas y las pantomimas;
- f) Las audiovisuales;
- g) Las de bellas artes como los dibujos, pinturas, esculturas, grabados y litografías.
- h) Las de arquitectura;
- i) Las fotográficas y las expresadas por procedimiento análogo a la fotografía;
- j) Las de arte aplicado;
- k) Las ilustraciones, mapas, croquis, planos, bosquejos y las obras plásticas relativas a la geografía, la topografía, la arquitectura o las ciencias.

La enumeración anterior es ilustrativa y no exhaustiva, por lo que gozan del amparo de esta ley, tanto las obras conocidas como las que sean creadas en el futuro.

ARTÍCULO 16. También se consideran obras, sin perjuicio de los derechos de autor sobre las obras originarias, en su caso:

- a) Las traducciones, adaptaciones, arreglos musicales y demás transformaciones de una obra;
- b) Las antologías, diccionarios, compilaciones, bases de datos y similares, cuando la selección o disposición de las materias constituyan una creación original

En Guatemala, la entidad encargada de asociar a la mayor cantidad de autores es la Asociación de Autores, Editores e Intérpretes de Guatemala (AEI); de igual manera, tiene como objetivo lograr remuneraciones por Derechos de Autor significativos para los distintos sujetos creativos.

### **1.8. Agentes Creativos**

Según el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile (2018), agentes Creativos son todas aquellas personas ya sea naturales o jurídicas, que residen en el territorio nacional y que realizan una actividad cultural y/o comercial vinculadas a alguno de los sectores que pertenecen a la economía creativa.

### **1.9. Cadena de Valor**

Michael E. Porter presentó al mundo el concepto de cadena de valor, en su libro de 1985: *Ventaja Competitiva*. La cadena de valor presenta los escalones de una empresa en sus niveles más desagregados, mostrando las actividades principales que son estratégicas para la operación, con el fin de comprender el comportamiento de los costos y las fuentes existentes y potenciales de diferenciación. Pudiendo aplicar esta teoría que se creó para las empresas, a algún determinado sector de la economía. Se puede mencionar que, de igual manera,

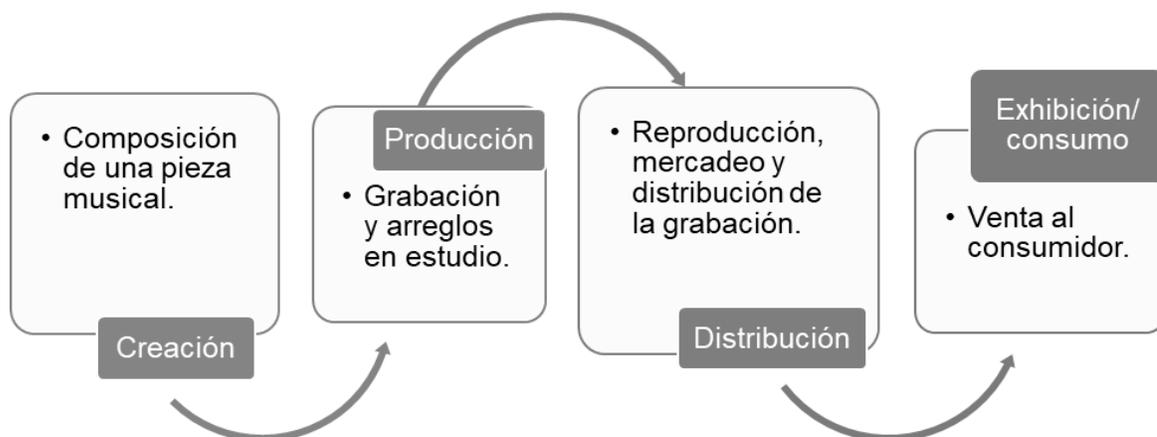
los bienes y servicios culturales constituyen una cadena de valor conformada por diferentes unidades productoras, que van agregando valor a lo largo de dicha cadena.

Los bienes culturales se refieren a aquellos bienes de consumo que transmiten ideas, símbolos y formas de vida. Los bienes culturales informan o entretienen, contribuyen a construir la identidad colectiva e influyen en las prácticas culturales.

Por su parte, también se define a los servicios culturales como aquellos cuyas actividades se orientan a satisfacer los intereses o necesidades culturales; tales actividades no producen bienes materiales, sino que consisten típicamente del conjunto de medidas y servicios de apoyo para la práctica de la cultura que tanto el gobierno como instituciones privadas o mixtas ponen a disposición de la comunidad. Ejemplos de tales servicios incluyen la promoción de representaciones y eventos culturales (bibliotecas, centros de documentación y museos).

Los servicios culturales se pueden ofrecer de manera gratuita o de manera comercial. La cadena de valor en los bienes y servicios culturales, muestra la secuencia que se debe seguir desde su creación hasta el consumo y participación del público, como puede verse en la figura No. 01 (Castillo et al., 2013).

**Figura No. 01**  
**Cadena de valor de un bien cultural (pieza musical)**



Fuente: Elaboración propia

El eslabón inicial lo forma el germen del proceso creativo, la investigación, la escritura, el diseño o la composición entre otros. Consiste en la creación en sí. Luego viene la parte de la producción, donde el bien se vuelve tangible y se prepara para salir al mercado. En el siguiente paso el bien se distribuye el bien al público o a distintos puntos de venta, particularmente en esta parte y la siguiente, acude a la inversión en publicidad. Y finalmente en la última etapa, el público que adquiere el bien o servicio, lo disfruta y satisface sus necesidades culturales.

Esta secuencia puede aplicarse a los bienes y servicios culturales indistintamente, sin embargo, lo que caracteriza a estos es su particularidad y multisectorialidad, por tanto, necesita de diversidad de herramientas en cada una de las etapas y recurre a la intervención de diferentes participantes para completar su proceso.

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

Presentadas las nociones básicas alrededor de la economía naranja, en este capítulo se describe la metodología utilizada para realizar una aproximación a su medición en el caso de Guatemala. Es importante mencionar que, para determinar el impacto que han tenido las industrias creativas y culturales en la producción nacional, se consideraron como fuente de datos primaria la información registrada en el Sistema de Cuentas Nacionales (SCN), teniendo en cuenta las limitantes implícitas en la misma.

Es significativo hacer una breve descripción del contexto guatemalteco antes de proceder con la descripción metodológica.

Según datos del Instituto Nacional de Estadísticas, para 2018, la población en Guatemala se establecía en 14,901,286, siendo 7,223,096.00 hombres y 7,678,190 mujeres. El grupo etario más grande es el de quince a diecinueve años con 1,682,852 personas. Y el nivel académico más alto alcanzado en promedio por la población es el primario (43%).

De 2013 a 2018, la pobreza se encuentra presente en el 59.28% de la población. El promedio de trabajadores afiliados al seguro social es de 1,222,300 en 2013 y 1,324,195 en 2018. El salario mínimo inició en 2013 con Q71.40 diarios para trabajo agrícola y no agrícola y Q65.63 para el sector exportación y maquila; y terminó en 2018 con Q90.16 diarios para trabajo agrícola y no agrícola y Q82.46 63 para el sector exportación y maquila. Mientras que el producto interno bruto inició en 2013 con 7.2 equivalente a Q416,383.20 y terminó en 2018 con 6.2 representando Q550,470.00 a precios de mercado, según datos del Banco de Guatemala.

## **2.1. Metodología**

En este ejercicio se utilizó una metodología basada en el valor agregado de la producción a precios constantes (PIB Real), para quitar el efecto de inflación.

Se tomó la información generada por el Banco Central de Guatemala (BANGUAT), quién es el responsable de la recopilación y publicación de las estadísticas económicas oficiales del país. Se recurrió principalmente al Sistema de Cuentas Nacionales (SCN). Dado a la generalidad con la que trabaja el SCN, también se atendió a una clasificación con más detalle como la Nomenclatura de Actividades Económicas de Guatemala (NAEG).

Vale la pena mencionar que el indicador obtenido, fue la medición de la contribución de las actividades que se seleccionaron para este ejercicio. Por lo que el resultante refleja únicamente una parte de la contribución total de las industrias creativas y culturales a la economía del país. Debido a las limitantes en cuanto a información estadística y datos de otras fuentes, no se incluyó la medición de actividades que no han sido cuantificadas oficialmente, como las actividades informales y la economía sombra. Pero este indicador parte la brecha del desconocimiento e ilumina el camino para entender el aporte de las industrias creativas y culturales al producto interno bruto del país.

Aun cuando estos instrumentos de acopio de datos no están específicamente diseñados para recabar información cultural, permitieron realizar un análisis de actividades culturales seleccionadas y de actividades conexas.

## **2.2. Sistema de Cuentas Nacionales**

El SCN 2008 es el conjunto normalizado y aceptado internacionalmente de recomendaciones relativas a la elaboración de mediciones de la actividad económica de acuerdo con convenciones contables estrictas, basadas en principios económicos. Las recomendaciones se expresan mediante un conjunto

de conceptos, definiciones, clasificaciones y reglas contables que incluyen las normas aceptadas internacionalmente para la medición de agregados como el PIB BANGUAT (2019).

El objetivo principal del SCN es ofrecer un marco conceptual y contable completo que pueda utilizarse para el seguimiento del comportamiento de la economía, para el análisis macroeconómico y para realizar diversas comparaciones internacionales.

La Nomenclatura de Industrias o Actividades Económicas de Guatemala (NAEG), se construyó con base en la Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las Actividades Económicas (CIIU) revisión 4 en su nivel más detallado, 143 actividades económicas, la cual para fines de publicación se agregó a un nivel de 105 actividades económicas. La NAEG, tiene un mayor nivel de desagregación que el SCN, sin embargo, no cuenta con la suficiente desagregación para conocer directamente las actividades relacionadas a la cultura y la creatividad, representando una limitante importante a considerar a la hora de hacer el cálculo del estudio.

### **2.3.CIIU**

El Marco de Estadísticas Culturales (MEC) de la UNESCO (2009), señala la utilización de la Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las Actividades Económicas (CIIU 4), para la identificación de industrias o actividades culturales productivas

El objetivo de la CIIU es proporcionar una clasificación estandarizada de las diversas actividades productivas a través de un conjunto de categorías que permitan acopiar y presentar estadísticas relacionadas con estas actividades. Este conjunto de categorías de actividades contenidas en la CIIU hace posible la clasificación de instituciones de acuerdo a su actividad económica. La CIIU ofrece

una estructura de actividades económicas basada en conceptos, definiciones, principios y reglas internacionalmente reconocidas que garantizan una clasificación consistente y coherente. Adicionalmente, sirve como marco integral para el acopio y reporte de estadísticas económicas en un formato diseñado para facilitar el análisis económico, la toma de decisiones y la elaboración de políticas (ONU, 2009).

Limitantes:

La Revisión 4 de la CIIU incluye una categoría de información y comunicación, diseñada con el fin de reflejar la estructura actual de esta industria. Si bien esta versión mejora la cobertura de las actividades de difusión y cinematográficas, no permite la identificación de aquellas actividades culturales que requieren el uso de Internet, tales como los libros electrónicos (e-books) y las descargas de música.

La CIIU no hace una distinción entre las actividades de producción formal e informal, legal o ilegal, vinculadas o no al mercado, que a menudo toman la forma de servicios no relacionados con el mercado. En este sentido, la CIIU propone una agregación alternativa que facilita el análisis y reporte de estadísticas del sector informal, si bien ésta representa sólo una herramienta que permite presentar datos sobre actividades del sector informal en forma estandarizada (ONU, 2009).

Asimismo, dado que la CIIU representa una clasificación industrial, no contempla la medición de actividades culturales no industriales. Sin embargo, la utilización de códigos CIIU para medir actividades culturales presenta una dificultad no menor: en el caso de las artesanías, la CIIU no establece una distinción entre métodos de producción modernos y tradicionales que permitiría la identificación de productos tradicionales o elaborados a mano.

En cuanto a la NAEG, su nivel de desagregación no permite identificar a detalle todas las actividades específicas pertenecientes a las industrias culturales y

creativas. Por lo que no se consideraron las siguientes actividades por estar inmersas en otras divisiones más grandes, que contribuían mayoritariamente en su división:

- Fabricación de otros productos químicos, coque y productos de la refinación del petróleo.
- Fabricación, reparación e instalación de maquinaria y equipo industrial.
- Comercio al por mayor y al por menor
- Servicios de transporte
- Investigación y desarrollo (de mercado); otras actividades profesionales, científicas y técnicas; y actividades veterinarias
- Actividades de alquiler y arrendamiento
- Enseñanza (de mercado)
- Otras actividades de servicios
- Construcción de obras de ingeniería civil (para uso final propio)
- Enseñanza (no de mercado)

#### **2.4. Demostración de la hipótesis**

Según el Manual Metodológico de Indicadores UNESCO (2014), para obtener el porcentaje de las actividades culturales y creativas en el producto interno bruto nacional, se identificaron aquellos códigos que integraron a estas actividades dentro de la Clasificación Internacional Industrial Uniforme, totalizando los valores obtenidos correspondientes a los códigos seleccionados pertenecientes a las actividades relacionadas a la cultura y las actividades parcialmente relacionadas a la cultura del Sistema de Cuentas Nacionales (SCN). A continuación, se realizó la comparación de esta suma con el PIB de la economía nacional, de manera significativa, también se comparó con otros sectores que se consideran relevantes en la economía del país, para comprender su importancia.

Fórmula No. 01

$$\text{PIBC} = \frac{\sum^n \text{VABcódigosCIIU}}{\text{PIB}}$$

Donde:

PIBC: es el producto interior bruto cultural, es decir el porcentaje de contribución de las actividades culturales al PIB.

VABcódigosCIIU: Corresponde al valor agregado bruto que representa el valor añadido generado por las actividades seleccionadas que son relacionadas directa y parcialmente a la cultura.

PIB: Valor total del producto interno bruto del año seleccionado.

**CAPÍTULO III**  
**LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS EN EL PRODUCTO**  
**INTERNO BRUTO (PIB) DE GUATEMALA, DURANTE EL PERÍODO 2013-2018**

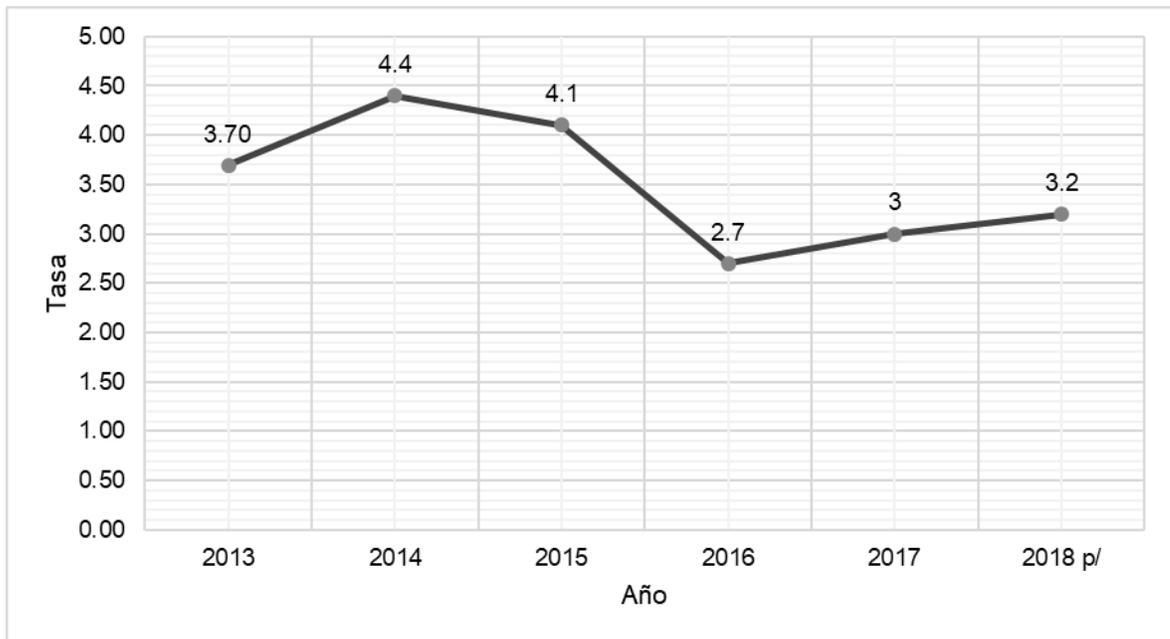
**3.1. Producto Interno Bruto - PIB**

El Producto Interno Bruto es la suma de la producción de todos los bienes y servicios de un país, durante un período de tiempo establecido; se convierte en una medida para conocer el tamaño de la economía de un país. Cuando en esta suma se utilizan precios actuales se le llama nominal y cuando se utilizan los precios de un año base como referencia se llama real. El PIB real excluye los efectos de la inflación y es el utilizado para analizar los resultados de esta investigación.

El período a analizar es del año 2013 al 2018, en el que se observa crecimiento en el primer año, sin embargo, durante 2015 y 2016 hubo un descenso importante, esto derivado a una menor demanda externa y una reducción del gasto público, compensado de alguna manera por una mayor cantidad de consumo privado.

En el contexto internacional, existía incertidumbre por las elecciones en Estados Unidos de Norteamérica, frenando momentáneamente la confianza de los consumidores y empresarios. Esto se evidenció en la caída en la inversión, especialmente en el sector petrolero y la apreciación del dólar.

**Gráfica No. 01**  
**Tasa de Crecimiento - PIB Guatemala**  
**Términos reales**  
**Período de 2013 a 2018**



Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

Para 2017 se presenta recuperación en el crecimiento de la actividad económica nacional, impulsado principalmente por un aumento de la demanda interna; aunado a una mejora en el entorno internacional; esto se mantuvo para 2018, donde se agregó un flujo de remesas bastante considerable.

### **3.2. Actividades Directamente Relacionadas.**

Se estableció en el Capítulo I que las actividades directamente relacionadas a la cultura, son todas aquellas industrias que se dedican a la creación, producción, fabricación, interpretación, difusión y distribución de material protegido por los derechos de autor, así como a la producción, fabricación y venta de equipo que permita la creación o reproducción de estas.

En el período analizado, las actividades directamente relacionadas con la cultura, representaron para Guatemala en promedio el 2.05% de valor agregado como parte del Producto Interno Bruto, iniciando en 2013 con 2.11% y terminando en 2018 con 1.99; representando en el último año analizado alrededor de 9,837.16 millones de quetzales.

Aunque durante este período muestren un descenso en términos porcentuales, en términos monetarios esto cambia, ya que presentan un incremento de 8,772 millones de Quetzales en 2013 a 9,837 millones de Quetzales en 2018.

Vale la pena destacar que, en 2018, las actividades directamente relacionadas a la cultura, duplican la producción que representó para el PIB la actividad de explotación de minas y canteras (0.8). Y casi igualó lo representado por las actividades de suministro de electricidad, agua y servicios de saneamiento (2.9), actividades profesionales, científicas y técnicas (2.5) y actividades de atención de la salud humana y de asistencia social (2.4).

Dada la riqueza cultural que posee Guatemala, es conveniente mencionar que aún existen categorías directamente relacionadas con la cultura que falta por documentar en el Sistema de Cuentas Nacionales, como lo son todas aquellas relacionadas con el Patrimonio Tangible e Intangible; así como los derramamientos económicos derivados de los hechos culturales que ocurren a lo largo del territorio guatemalteco durante todo el año. Por lo que la economía se ve favorecida con estos eventos, dada la alta cantidad de personas que trabajan en ella y la potencialidad de atracción turística que generan.

**Tabla No. 01**  
**Valor agregado de las actividades directamente relacionadas a la cultura**  
**Período de 2013 a 2018**  
**Cifras en millones de Quetzales**

<b>Categoría</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>	<b>2018</b>
Valor Agregado como % del PIB	2.11	2.11	2.08	2.01	1.99	1.99
Valor Agregado	8,772.92	9,154.71	9,395.54	9,339.28	9,534.84	9,837.16

Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

### **3.3. Actividades Parcialmente Relacionadas a la Cultura**

En el Capítulo I, quedó establecido que las actividades parcialmente relacionadas a la cultura, incluyen todas aquellas actividades que pueden implicar la creación, la producción, la fabricación, el funcionamiento, la difusión, la comunicación, la exposición, la distribución y las ventas relacionadas con las industrias culturales y creativas; así como todas aquellas cuya función principal sea la producción, fabricación, venta o alquiler de equipos que faciliten la creación, producción o utilización de obras y otro material protegido por los derechos de autor.

Dentro del producto interno bruto nacional, las actividades parcialmente relacionadas a la cultura, mantuvieron un crecimiento constante y representaron en el período analizado un promedio de 5.65% de valor agregado; iniciando en 2013 con 5.59% y terminando en 2018 con 5.91%. Teniendo como pico el último año con 29,248 millones de quetzales como aporte en términos reales. También se establece que son las actividades con mayor aportación a las industrias culturales y creativas, así como las de mayor crecimiento porcentual y monetario.

En el período analizado, en términos porcentuales mantuvieron un crecimiento moderado, excepto durante 2014, mientras que en términos monetarios la

tendencia al aumento se mantuvo presente en todos los años, con casi 6 mil millones de quetzales de diferencia entre el primer y último año del período.

La cantidad del aporte de las actividades parcialmente relacionadas a la cultura en Guatemala, supera a la cantidad aportada por 13 de las 17 actividades económicas observadas por la nomenclatura nacional del Sistema de Cuentas Nacionales; siendo superada únicamente por la agricultura, las industrias manufactureras, el comercio al por mayor y al por menor y las actividades inmobiliarias. Esto demuestra la presencia que tiene dentro de distintos sectores el movimiento relacionado al contenido protegido por derechos de autor.

Vale la pena recordar que en el Capítulo II se listan las actividades que no se incluyeron dentro de esta medición, por no estar desagregadas en el SCN y representar un menor porcentaje de aporte dentro de la actividad que la contiene.

**Tabla No. 02**

**Valor agregado de las actividades parcialmente relacionadas a la cultura  
Período de 2013 a 2018  
Cifras en millones de Quetzales**

<b>Categoría</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>	<b>2018</b>
Valor Agregado como % del PIB	5.59	5.43	5.49	5.66	5.79	5.91
Valor Agregado	23,289.35	23,605.24	24,872.01	26,294.41	27,765.04	29,248.17

Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

**3.4. Valor agregado de las industrias culturales y creativas en el PIB de Guatemala**

El total del aporte de actividades relacionadas con la cultura, va en aumento, iniciando con 32,062 millones de Quetzales en 2013 y para 2018 con 39,085

millones de Quetzales. Resaltando una tasa de crecimiento promedio de 7.69% en el período 2013-2018.

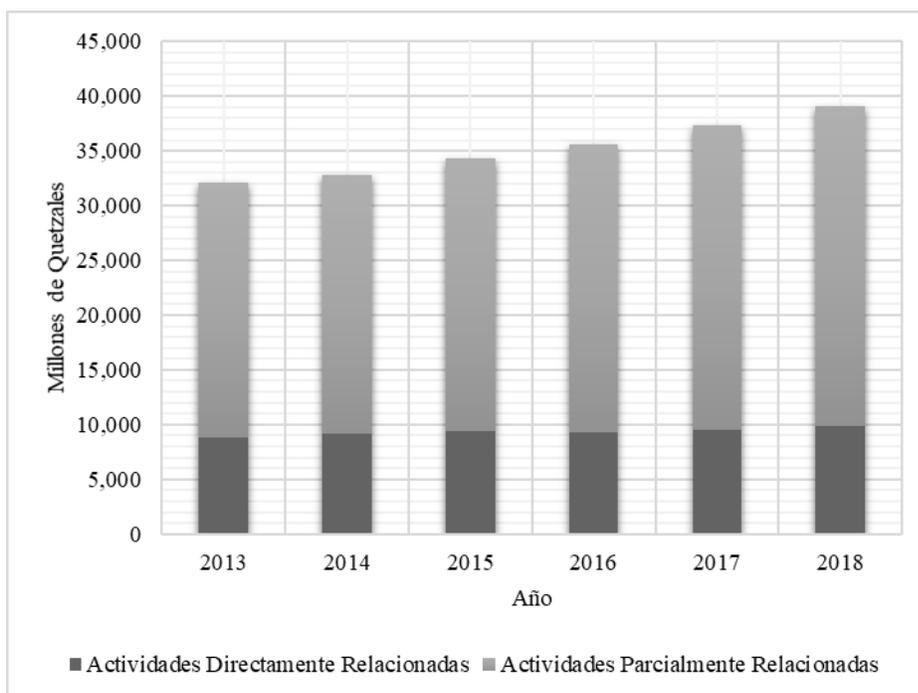
**Tabla No. 03**  
**Valor agregado de las industrias culturales y creativas**  
**Período de 2013 a 2018**  
**Cifras en millones de Quetzales**

<b>Categoría</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>	<b>2018</b>
Actividades Directamente Relacionadas	8,772.92	9,154.71	9,395.54	9,339.28	9,534.84	9,837.16
Actividades Parcialmente Relacionadas	23,289.35	23,605.24	24,872.01	26,294.41	27,765.04	29,248.17
<b>Total</b>	<b>32,062.27</b>	<b>32,759.95</b>	<b>34,267.55</b>	<b>35,633.69</b>	<b>37,299.89</b>	<b>39,085.33</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

A pesar que las actividades parcialmente relacionadas a la cultura, son las que aportan el mayor porcentaje al total del valor agregado, se pueden identificar la cantidad de actividades que son impactadas por su derrame económico, efectos multiplicadores y utilización de bienes y servicios en términos de insumos de producción.

**Gráfica No. 02**  
**Valor agregado de las actividades directamente y parcialmente**  
**relacionadas a la cultura**  
**Período de 2013 a 2018**  
**Cifras en millones de Quetzales**



Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

El valor agregado de las industrias culturales y creativas mantiene un aumento sobrio, de alrededor del 1%, al igual que el porcentaje de valor agregado como parte del PIB; manteniendo la tendencia de la mayoría de actividades económicas registradas hacia el crecimiento durante ese período.

El porcentaje de aporte al producto interno bruto nacional, para el periodo de estudio mantiene un porcentaje promedio de 7.63, superando así lo propuesto en la hipótesis del 7%, para el último año incluso alcanza un 7.9%.

**Tabla No. 04**

**Porcentaje del PIB de las actividades directa y parcialmente relacionadas a la cultura**

**Período de 2013 a 2018**

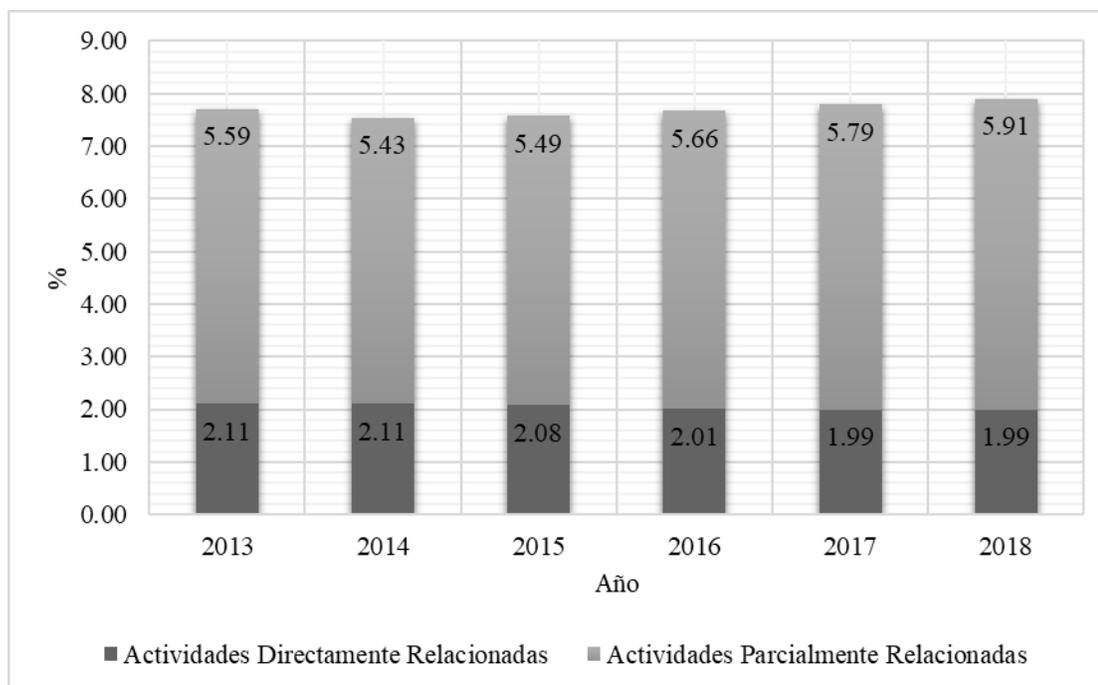
Categoría	2013	2014	2015	2016	2017	2018
Actividades Directamente Relacionadas	2.11	2.11	2.08	2.01	1.99	1.99
Actividades Parcialmente Relacionadas	5.59	5.43	5.49	5.66	5.79	5.91
<b>Total</b>	<b>7.70</b>	<b>7.53</b>	<b>7.57</b>	<b>7.67</b>	<b>7.79</b>	<b>7.90</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

**Gráfica No. 03**

**Porcentaje del PIB de las actividades directa y parcialmente relacionadas a la cultura**

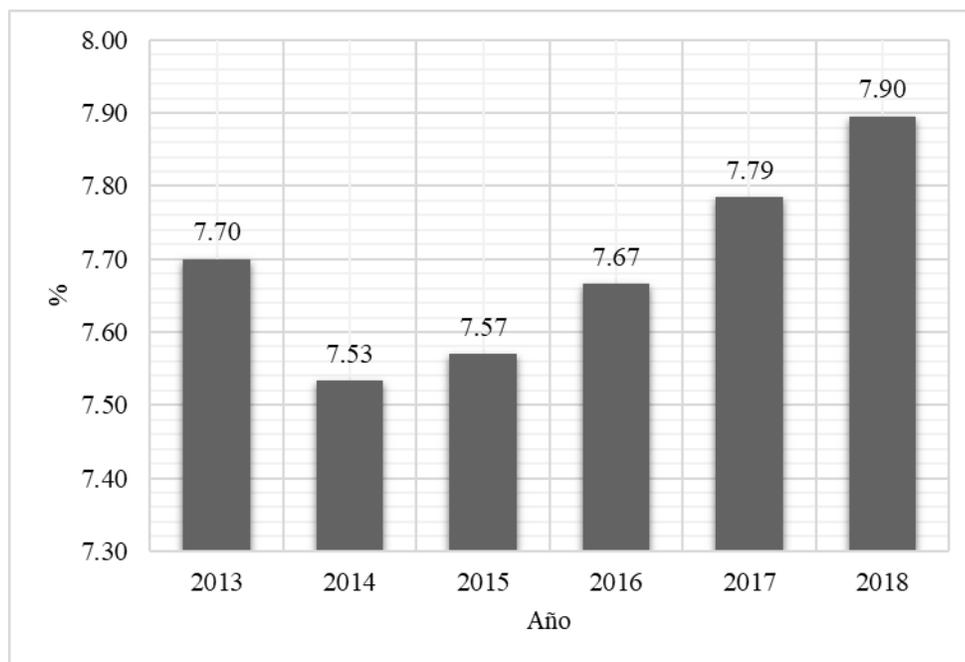
**Período de 2013 a 2018**



Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

Se puede observar una baja en el porcentaje de aporte del año 2013 al 2014, sin embargo, no se debe a una baja en la producción del sector cultural o creativo, ya que en términos monetarios el aumento sigue siendo visible: de 32,062 millones de quetzales en 2013.

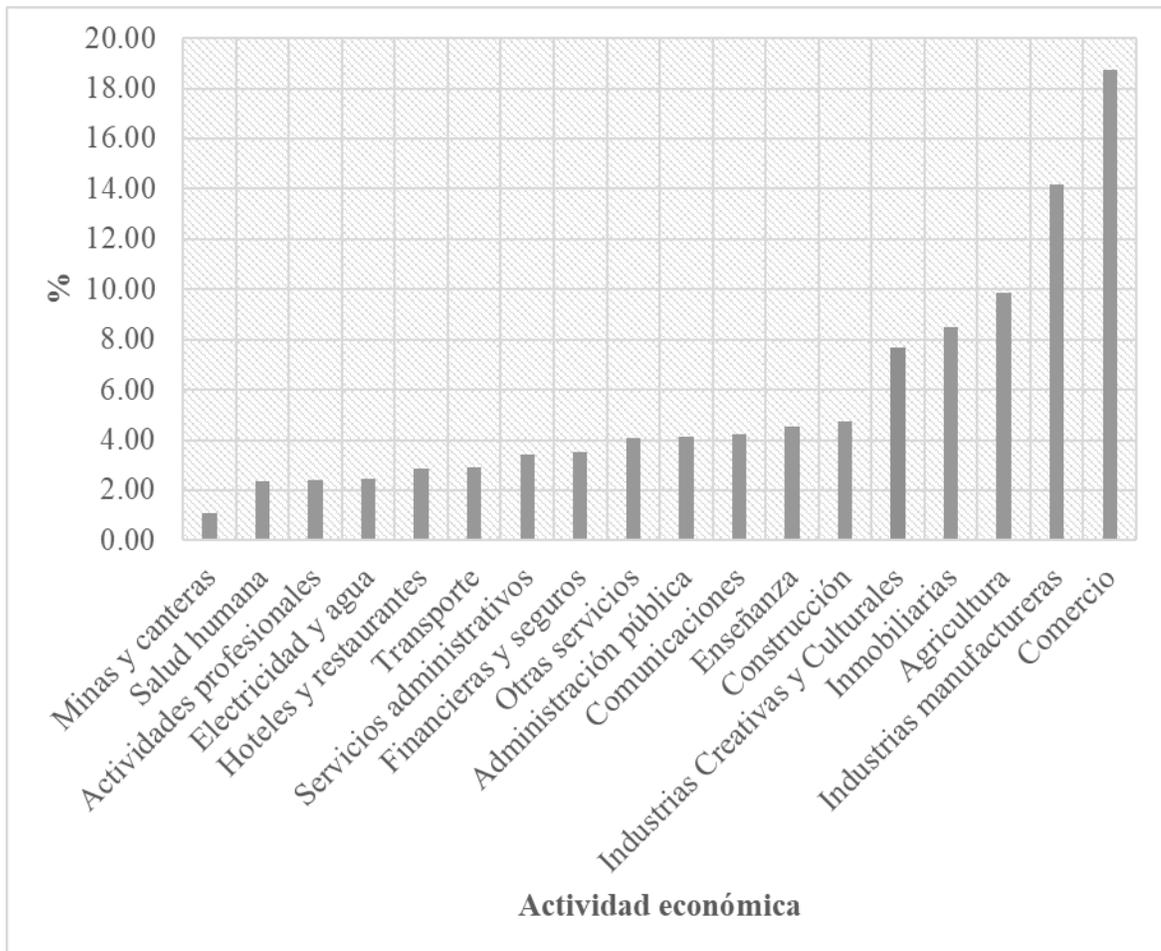
**Gráfica No. 04**  
**Porcentaje aporte de las industrias culturales y creativas al PIB**  
**Período de 2013 a 2018**



Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

En comparación con otras actividades de la actividad económica, el porcentaje aportado por las industrias culturales y creativas, es referencialmente mayor que otras que se presentan tradicionalmente dentro de la economía guatemalteca. Las industrias culturales y creativas presentan cifras bastante considerables que les hace merecedoras de importancia a la hora de planificar y gestionar recursos para su desarrollo dentro de las políticas públicas del país.

**Gráfica No. 05**  
**Porcentaje aporte de las actividades económicas al PIB**  
**Período de 2013 a 2018**



Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

## CAPÍTULO IV

### OTROS APORTES DE LAS ACTIVIDADES CREATIVAS Y CULTURALES

#### 4.1. Generación de empleo

La cantidad de personas que trabajan para cierta actividad económica, puede convertirse en un buen indicador de la contribución que hace esta actividad a la producción nacional; ya que este número plasma una parte del total de la fuerza laboral del país.

A continuación, se presentan la contribución generada por las actividades culturales y creativas en cuanto empleo se refiere, considerando no solo la cantidad de personas empleadas en esta categoría, sino también su remuneración. Vale la pena mencionar que se consideraron únicamente los empleos formales y que son estos los que contribuyen a la economía nacional no solo con el salario devengado sino también en aportes al seguro social, pago de impuestos y otra serie de efectos multiplicadores.

**Tabla No. 05**  
**Empleos generados por las actividades culturales y creativas**  
**Período de 2013 a 2018**

Categoría	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Directamente relacionadas</b>	74,854	77,285	80,180	69,264	81,339	83,776
<b>Parcialmente relacionadas</b>	157,058	160,942	164,308	170,327	178,165	185,013
<b>Total</b>	<b>231,912</b>	<b>238,227</b>	<b>244,488</b>	<b>239,591</b>	<b>259,504</b>	<b>268,789</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

En promedio las actividades culturales y creativas, como actividad económica generaron 247,085 empleos a la economía nacional durante el período de estudio. Para el último año, 2018, según datos del Instituto Nacional de Estadística (INE) la población económicamente activa (PEA) del país ascendía a 7,145,191; siendo

el aporte de las economías creativas el equivalente a 3.8% de la misma; manteniendo un promedio de 3.7%.

La tasa de crecimiento de los puestos de trabajo mantuvo un promedio en el período analizado de 3.05%, llegando a alcanzar incluso el 8.31% de 2016 a 2017. Destacando con esto la potencialidad de las industrias creativas y culturales de la generación de empleos, (especialmente, pero no limitando, a los más jóvenes), y de riqueza a través de la creación y la explotación de los recursos sujetos a propiedad intelectual y aquellas artes populares originadas por el legado histórico guatemalteco.

El aporte de empleos de las actividades directamente relacionadas registró una caída en el crecimiento de 2015 a 2016 de 13.61%; sin embargo, para el siguiente año creció en 17.43%. Mientras que las actividades parcialmente relacionadas, que son las que mayor cantidad de empleos aportan, se mantuvo un crecimiento constante en promedio de 3.33%.

Una de las causas que explica la reducción en el crecimiento de empleos en las actividades culturales y creativas es la alta sensibilidad que presentan al uso de la tecnología, considerando la rapidez con la que va cambiando; los procesos de producción se modifican aprovechando los beneficios tecnológicos, generando en consecuencia un menor número de empleos necesarios en esta actividad, ya que se incurre en una mayor producción con menor cantidad de recursos.

#### **4.2. Remuneraciones generadas por las actividades culturales y creativas**

Las remuneraciones generadas por las actividades culturales y creativas iniciaron con un total de 12,876 millones de Quetzales, terminando para 2018 con un incremento del 23.16% con 15,858 millones de Quetzales. Manteniendo un promedio de crecimiento de 5.37%. Siendo, de nuevo, las actividades parcialmente

relacionadas las que mayor cantidad de remuneraciones generaron; considerando para el último año el 61% del total de las remuneraciones, cabe destacar que las actividades directamente relacionadas no se encuentran tan distantes de este porcentaje con el 39% del total.

**Tabla No. 06**  
**Remuneraciones generadas por las actividades culturales y creativas**  
**Período de 2013 a 2018**  
**Cifras en millones de Quetzales**

Categoría	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Directamente relacionadas</b>	5,103.41	5,407.09	4,451.70	5,744.41	5,869.31	6,111.45
<b>Parcialmente relacionadas</b>	7,773.00	8,135.67	6,737.35	8,922.50	9,413.85	9,747.05
<b>Total</b>	<b>12,876.41</b>	<b>13,542.76</b>	<b>11,189.06</b>	<b>14,666.91</b>	<b>15,283.16</b>	<b>15,858.50</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banco de Guatemala

### **4.3. Productividad de las Industrias Creativas**

Para 2018, los empleos generados por las industrias creativas y culturales fueron de 268,789, representando el 3.8% de la PEA. Resaltando que este porcentaje es inferior al porcentaje estimado como aporte de valor agregado en las mismas actividades, indicando con esto que las personas que trabajan en este sector producen cada vez más con menor fuerza laboral. Es decir, cada trabajador empleado en las actividades artísticas y culturales aporta en promedio, con una proporción mayor en términos del producto generado, que la media del empleado en el país en su totalidad. Esto respalda la importancia de las actividades creativas y culturales en la economía de Guatemala.

## **CAPÍTULO V**

### **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **5.1. Evaluación de la hipótesis**

La hipótesis planteada establecía que las Industrias Culturales tienen un porcentaje mayor del 7% de participación en el Producto Interno Bruto de Guatemala, durante el período de 2013 a 2018.

Ciertamente, hablar de las actividades culturales y creativas implica un abanico de diferentes sectores, que muchas veces no son consideradas como actividades productivas, por lo que aún no se les ha identificado y agrupado como actividades económicas; por tanto, la cuantificación de su aporte integral y derramamiento económico no está completamente registrado en el Sistema de Cuentas Nacionales.

Basado en la metodología establecida y al ser tan amplios los sectores que toca el derramamiento económico de las industrias creativas y culturales, se trabajó una clasificación respecto a su intervención en campos directa o indirectamente relacionados, por lo que, para su estudio se agruparon en actividades directamente relacionadas a las industrias creativas y culturales y parcialmente relacionadas a las industrias creativas y culturales.

El aporte en su totalidad por las actividades creativas y culturales al producto interno bruto, para el período establecido osciló entre 7.53% y 7.90%; manteniendo un promedio de 7.69%. Por lo que, en efecto supera el 7% establecido en la hipótesis de investigación.

Importante es mencionar que este 7.69% supera al aporte generado por 13 de las 17 actividades económicas, que se presentan tradicionalmente dentro del Sistema de Cuentas Nacionales.

## CONCLUSIONES

- Se pudo confirmar que las industrias creativas y culturales aportaron en promedio de 7.69% para el período 2013-2018 del producto interno bruto, alcanzando incluso 7.9% para el último año de estudio (2018). Lo cual es mayor que el aporte de otras actividades dentro de la economía guatemalteca.
- Las actividades económicas y creativas generaron el 3.8% de los empleos de la población económicamente activa del país. Manteniendo una tasa de crecimiento de los puestos de trabajo en promedio de 3.05%, en el período analizado. Esto demuestra que estas actividades gozan de gran productividad.
- El total en remuneraciones alcanzó un total de 15,858 millones de Quetzales. Manteniendo una tasa de crecimiento importante de 5.37% en promedio durante el período de estudio. Lo que desmiente la asociación que comúnmente se hace a las actividades creativas y culturales como improproductivas en términos de ingresos monetarios.
- Con las cifras presentadas, se puede observar que estas actividades están en constante crecimiento, no solo desde el punto de vista patrimonial o artístico, sino que gozan de grandes ventajas económicas y tienen gran importancia para el desarrollo integral en Guatemala.
- Las industrias culturales y creativas en una estructura formal, no solo son generadoras de crecimiento económico, sino que también contribuyen al bienestar social, a la identidad nacional, a la unidad entre las comunidades a la presencia e imagen en los mercados internacionales y al desarrollo integral, a la vez que incrementan el respeto y admiración debida que la cultura guatemalteca merece.

## RECOMENDACIONES

- Se insta a las autoridades del Ministerio de Cultura y Deportes a seguir en los avances de la creación de la Cuenta Satélite de Cultura, como parte del Sistema de Cuentas Nacionales. Así como continuar los esfuerzos para establecer la unidad encargada del mantenimiento y alimentación de esta cuenta. Ya que, como la autoridad del Organismo Ejecutivo designada en la materia, su participación y apoyo es fundamental; ya que la implementación de la misma permitiría la visibilización en números reales de la contribución de las industrias creativas y culturales al Producto Interno Bruto del país, así como otros indicadores.
- Se sugiere la promoción y facilitación para la formalización de los sistemas de trabajo en los que se emplean a los agentes creativos. Facilitando a que se les incluya dentro de una planilla, no solo por la visibilización dentro de la cuantificación de la producción nacional, sino también por la generación de aportes adicionales al mismo salario devengado, como el pago de impuestos, pago de cuotas al seguro social, estabilidad y certidumbre al estar dentro de un marco legal y los efectos multiplicadores que trae cada empleo en términos de generación de empleos adicionales en la misma cadena de valor de su actividad.
- Se recomienda la dignificación del trabajo realizado por los involucrados en las industrias creativas y culturales, ya que, al considerárseles como un pasatiempo, muchas veces los trabajadores no logran la remuneración monetaria justa por sus creaciones y actividades, dándose en algunos casos la no retribución por el trabajo realizado a los creadores intelectuales y materiales, ya sea por la no formalización o la creencia romantizada del trabajo «*por amor al arte*».

- Se exhorta al fortalecimiento de las industrias creativas y culturales, ya que tienen el potencial de aportar no solo en el crecimiento económico, sino también en las relaciones comerciales con el resto del mundo. Favoreciendo a mejores resultados en la balanza comercial y a la dinamización de la economía nacional con distintos tratados comerciales.
- Se invita a los distintos artistas y agentes creativos de todas las ramas, a la realización y ejecución de sus productos y servicios con altos estándares de calidad; permitiendo esto el impulso de la competitividad nacional y la apertura de nuevos mercados, así como el desarrollo de nuevos proyectos, programas y políticas en el futuro, para beneficio de las nuevas generaciones en Guatemala.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### 8.1. Bibliografía

Aguiar, E. (2014). *Las industrias culturales y creativas en España* [versión PDF]. <https://bit.ly/3GhV1Dy>

Banco de Guatemala, BANGUAT (2019). *Aspectos conceptuales, metodológicos y fuentes de información, Cuentas Nacionales de Guatemala Año de referencia 2013* [versión PDF]. <https://bit.ly/3IEXRua>

Banco de Guatemala BANGUAT (2019). *Guatemala en Cifras 2018* [versión PDF]. <https://bit.ly/3GjSIFw>

Baumol, W. y Bowen, W. (1966). *Performing Arts – The Economic Dilemma*. Kraus Reprint Co.

Banco Interamericano de Desarrollo. (2018). *Economía creativa en América Latina y el Caribe*. [versión PDF]. <https://bit.ly/38GHIRN>

Boas, F. (1938). *The Mind of primitive Man*. Forgotten Books.

BOP Consulting. (2010). *Guía práctica para mapear las industrias creativas*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3yIXYOY>

*Buitrago, F. & Duque, I. (2013). La Economía Naranja, Una Oportunidad Infinita. .Puntoaparte Bookvertising.*

BB-Business Bureau. (2020). *Mercado TV Paga & OTTs 2020*. [versión PDF]. <https://bit.ly/383YQkf>

Castillo, A., García, M., González, I., & Solórzano, J. (2013). *El Valor Económico de la Semana Santa en Antigua Guatemala*. Editorial Cultura.

Christensen, C. (1990). *El dilema de los innovadores*. Harvard Business Review Press.

Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, UNCTAD. (2010). *Creative Economy Report*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3gIJld5>

Duque, A. (2016). *Acercamiento a la Economía Creativa: Análisis de los determinantes de su posicionamiento y crecimiento, y cómo estos se han aplicado al fortalecimiento de la misma en Bogotá, Colombia*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3rEj3EK>

EY. (2015). *Cultural times: The first global map of cultural and creative industries*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3wis9Zp>

Guilford, J. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Paidós.

Howkins, J. *The Creative Economy*. (2007). Allen Lane The Penguin Press.

Instituto Nacional de Estadística INE. (2018) *Resultados República de Guatemala Censo 2018*. [versión en línea]. <https://bit.ly/300gDoq>

Lara, C. (1991) *Principios Teóricos sobre Cultura*. Universidad de San Carlos de Guatemala, CEFOL

Luján, J. (1988). *Nociones básicas sobre el concepto de cultura*. Serviprensa.

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile (2018). *Caracterización económica de los agentes creativos*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3ot34r3>

Newbiggin, J. (2010). *La economía creativa. Una guía introductoria*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3lCmbgy>

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, OEI. (2014). *Cultura y desarrollo económico en Iberoamérica*. [Versión PDF]. <https://bit.ly/3sOtpkT>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. (2006) *Understanding Creative Industries: Cultural Statistics for Public-Policy Making* [Versión PDF]. <https://bit.ly/3rzsODT>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. (2009) *Marco De Estadísticas Culturales (MEC) de la Unesco*. [versión PDF]. <https://bit.ly/31wTURk>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2014). *Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo – Manual Metodológico*, [versión PDF]. <https://bit.ly/3gHMSrk>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. (2009). *Políticas para la Creatividad*. [versión PDF]. <https://bit.ly/2UZJAhK>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO. (2017). *Glosario Alianza Global para la Diversidad Cultural* [versión online]. <https://bit.ly/38pEuOI>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO. (2000). *Culture, trade and globalization* [versión PDF]. <https://bit.ly/3zujt1h>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2002). *Estudio sobre la Importancia Económica de las Industrias y Actividades Protegidas por el Derecho de Autor y los Derechos Conexos en los países de Mercosur y Chile* [versión PDF]. <https://bit.ly/3zru11m>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI). (2004). *Del Artista al Público - El derecho de autor y los derechos conexos y el sistema de gestión colectiva del derecho de autor al servicio de los creadores y los consumidores* [versión PDF]. <https://bit.ly/3mGt9IV>

Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, OMPI. (2015). *Guía para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor* [versión PDF]. <https://bit.ly/3gHOWWD>

Organización Naciones Unidas Nueva York, ONU. (2009). *Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las actividades económicas (CIIU) Revisión 4*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3dnsNe3>

Perez, L. & Mondelo, J. (2017). *Reflexiones Críticas acerca de las categorías cultura, política cultural, desarrollo cultural y del partido ortodoxo*. EdUniv. Cuba

Piedras, E. (2004). *Guatemala: Un análisis de la contribución económica de la cultura*. Editorial Cultura.

Porter, Michael. (1991) *Ventaja Competitiva*. Rei Argentina.

Saint-Exupéry, A. (2008). *El Principito*. (Bonifacio del Carrilo, trad.) Editorial Planeta Mexicana, S.A. de C.V.

Schumpeter, J. (1943). *Capitalism, Socialism and Democracy*. [versión PDF]. <https://bit.ly/2UZJVB2>

Schumpeter, J. (1978). *Teoría del desenvolvimiento económico*. Fondo de Cultura Económica.

Smith, A. (1776). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations - La riqueza de las naciones* (Carlos Rodríguez Braun, trad.). Titivillus.

Stavenhagen, R. (1983). *La cultura Popular*. Universidad Veracruzana.

Throsby, D. (2003). *Determining the Value of Cultural Goods: How Much (or How Little) Does Contingent Valuation Tell Us?* [versión PDF]. <https://bit.ly/3gLLU1N>

Tylor, E. (1871). *Cultura primitiva, los orígenes de la Cultura*. Ayuso.

United Nations Conference on Trade and Development, UNCTAD. (2018). *Creative Economy Outlook: Trends in international trade in creative industries*. [versión PDF]. <https://bit.ly/3MBXHiT>

Williams, R. (2003) *Palabras clave. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Argentina. Nueva Visión, 2003.

Zaid, Gabriel. (2017). *Cultura*. Revista Letras Libres. <https://bit.ly/2WztvQ2>

## **8.2. Legislación**

### **Guatemala**

Ley de Derecho De Autor y Derechos Conexos Guatemala y Sus Reformas.  
Decreto No. 33-98. Luis Alberto Flores Asturias, Presidente de La República en  
Funciones. 1998

## **8.3. Tratados internacionales**

Declaración Universal de la UNESCO sobre Diversidad Cultural. Organización de  
las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO.  
Conferencia General, 31a reunión. París, 2001.

## ANEXOS

**Cuadro No. 04**  
**Equivalencia entre CIU 4 y NAEG**

Código CIU 4	Descripción	Código NAEG	Actividad económica
<b>Actividades directamente relacionadas</b>			
1811	Impresión	AE043	Impresión y reproducción de grabaciones
1820	Reproducción de grabaciones		
3290	Otras industrias manufactureras	AE055	Otras industrias manufactureras
5811	Edición de libros.		
5819	Otras actividades de edición	AE068	Edición de libros y otras actividades de edición; actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión
5911	Actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión		
5820	Edición de programas informáticos (software)	AE070	Programación informática, consultoría de informática y actividades conexas; actividades de servicios de información; y edición de programas informáticos
7110	Actividades de arquitectura e ingeniería y actividades conexas de consultoría técnica	AE078	Actividades de arquitectura e ingeniería, ensayos y análisis técnicos
7310	Publicidad	AE079	Publicidad y estudios de mercado
9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento	AE091	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (de mercado)
9000	Actividades creativas, artísticas y de entretenimiento	AE104	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (no de mercado)
<b>Actividades parcialmente relacionadas</b>			
1410	Fabricación de prendas de vestir, excepto prendas de piel	AE039	Fabricación de prendas de vestir
1520	Fabricación de calzado	AE040	Fabricación de calzado, productos de cuero y actividades conexas
5510	Actividades de alojamiento	AE066	Actividades de alojamiento
6110	Actividades de telecomunicaciones	AE069	Telecomunicaciones
7911	Actividades de agencias de viajes		
7912	Actividades de operadores turísticos	AE083	Actividades de agencias de viajes, operadores turísticos, servicios de reservas y actividades conexas
7990	Actividades de operadores turísticos y actividades conexas		

Fuente: Elaboración propia con datos de Banguat y ONU

**Tabla No. 07**  
**Cuenta producción por actividad económica**  
**Años del 2013 al 2018**  
**Cifras expresadas en millones de quetzales**

<b>Código NAEG</b>	<b>Actividad económica</b>	<b>2013</b>	<b>2014</b>	<b>2015</b>	<b>2016</b>	<b>2017</b>	<b>2018</b>
<b>Actividades directamente relacionadas</b>		<b>8,772.92</b>	<b>9,154.71</b>	<b>9,395.54</b>	<b>9,339.28</b>	<b>9,534.84</b>	<b>9,837.16</b>
AE043	Impresión y reproducción de grabaciones	815.97	793.98	816.49	800.71	814.85	873.01
AE055	Otras industrias manufactureras	695.02	711.77	719.26	736.45	742.44	792.67
AE068	Edición de libros y otras actividades de edición; actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión	1,732.54	1,872.69	1,832.42	1,771.96	1,800.01	1,707.37
AE070	Programación informática, consultoría de informática y actividades conexas; actividades de servicios de información; y edición de programas informáticos	1,573.77	1,655.59	1,771.30	1,801.18	1,905.27	1,953.53
AE078	Actividades de arquitectura e ingeniería, ensayos y análisis técnicos	1281.91	1370.29	1299.80	1319.21	1313.33	1380.43
AE079	Publicidad y estudios de mercado	1,517.67	1,580.84	1,681.91	1,616.28	1,674.82	1,821.16
AE091	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (de mercado)	1,060.12	1,070.80	1,175.43	1,187.77	1,169.31	1,190.73
AE104	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (no de mercado)	95.92	98.75	98.92	105.71	114.82	118.26
<b>Actividades parcialmente relacionadas</b>		<b>23,289.35</b>	<b>23,605.24</b>	<b>24,872.01</b>	<b>26,294.41</b>	<b>27,765.04</b>	<b>29,248.17</b>
AE039	Fabricación de prendas de vestir	5,078.87	5,305.65	5,422.31	5,750.44	6,141.90	6,438.09
AE040	Fabricación de calzado, productos de cuero y actividades conexas	881.68	866.33	864.66	845.38	819.21	813.13
AE066	Actividades de alojamiento	1,071.53	1,119.68	1,204.60	1,289.15	1,418.81	1,511.53
AE069	Telecomunicaciones	15,816.20	15,845.75	16,894.07	17,858.81	18,820.21	19,879.49
AE083	Actividades de agencias de viajes, operadores turísticos, servicios de reservas y actividades conexas	441.07	467.82	486.36	550.62	564.92	605.93
<b>Total actividades directamente relacionadas + actividades parcialmente relacionadas</b>		<b>32,062.27</b>	<b>32,759.95</b>	<b>34,267.55</b>	<b>35,633.69</b>	<b>37,299.89</b>	<b>39,085.33</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banguat.

**Tabla No. 08**  
**Producto Interno Bruto por el enfoque de la producción por actividad económica**  
**Años del 2013 al 2018**  
**Variación porcentual**

No.	Sección	Actividad económica	2013	2014	2015	2016	2017	2018	Promedio
1	A	Agricultura, ganadería, silvicultura y pesca	10.4	10.1	10.0	9.7	9.7	9.5	<b>9.87</b>
2	B	Explotación de minas y canteras	1.4	1.6	1.2	1.0	0.7	0.5	<b>1.08</b>
3	C	Industrias manufactureras	14.4	14.1	14.3	14.2	14.1	14.0	<b>14.19</b>
4	D-E	Suministro de electricidad, agua y servicios de saneamiento	2.9	2.8	2.4	2.4	2.3	2.2	<b>2.48</b>
5	F	Construcción	4.3	4.7	4.9	5.0	4.8	4.7	<b>4.73</b>
6	G	Comercio al por mayor y al por menor; mantenimiento y reparación de vehículos automotores y motocicletas	18.3	18.5	18.3	18.9	19.2	19.2	<b>18.71</b>
7	H	Transporte y almacenamiento	2.7	2.7	3.1	3.1	3.1	3.0	<b>2.93</b>
8	I	Actividades de alojamiento y de servicio de comidas	2.8	2.8	2.9	3.0	3.1	3.1	<b>2.95</b>
9	J	Información y comunicaciones	4.6	4.3	4.4	4.2	4.0	4.0	<b>4.25</b>
10	K	Actividades financieras y de seguros	3.4	3.5	3.5	3.6	3.6	3.7	<b>3.53</b>
11	L	Actividades inmobiliarias	8.7	8.5	8.4	8.4	8.4	8.5	<b>8.50</b>
12	M	Actividades profesionales, científicas y técnicas	2.5	2.4	2.4	2.3	2.4	2.5	<b>2.43</b>
13	N	Actividades de servicios administrativos y de apoyo	3.5	3.5	3.5	3.4	3.3	3.3	<b>3.42</b>
14	O	Administración pública y defensa; planes de seguridad social de afiliación obligatoria	4.0	4.0	4.0	4.1	4.2	4.4	<b>4.11</b>
15	P	Enseñanza	4.3	4.4	4.6	4.5	4.7	4.6	<b>4.51</b>
16	Q	Actividades de atención de la salud humana y de asistencia social	2.2	2.3	2.4	2.4	2.4	2.5	<b>2.36</b>
17	R-S-T-U	Otras actividades de servicios	4.0	4.0	4.0	4.0	4.1	4.1	<b>4.06</b>
		Impuestos netos de subvenciones a los productos	5.9	5.8	5.8	5.8	5.9	6.1	<b>5.90</b>
<b>Producto Interno Bruto</b>			<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.0</b>	<b>100.00</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banguat

**Tabla No. 09**  
**Matriz de empleos generados por actividad económica**  
**Años del 2013 al 2018**

Código NAEG	Actividad Económica	Trabajadores no remunerados	Independientes	Asalariados	Total
<b>Actividades directamente relacionadas</b>		<b>2,214</b>	<b>17,656</b>	<b>54,984</b>	<b>74,854</b>
AE043	Impresión y reproducción de grabaciones	18	881	10,009	10,908
AE055	Otras industrias manufactureras	1,426	2,084	3,944	7,454
AE068	Edición de libros y otras actividades de edición; actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión	20	2,327	8,085	10,432
AE070	Programación informática, consultoría de informática y actividades conexas; actividades de servicios de información; y edición de programas informáticos	151	6,306	6,183	12,640
AE078	Actividades de arquitectura e ingeniería, ensayos y análisis técnicos	0	1,576	5,867	7,443
AE079	Publicidad y estudios de mercado	48	1,162	7,866	9,076
AE091	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (de mercado)	551	3,320	11,482	15,353
AE104	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (no de mercado)	0	0	1,548	1,548
<b>Actividades parcialmente relacionadas</b>		<b>4,478</b>	<b>41,205</b>	<b>111,375</b>	<b>157,058</b>
AE066	Actividades de alojamiento	365	2,898	12,467	15,730
AE069	Telecomunicaciones	865	11,489	14,652	27,006
AE083	Actividades de agencias de viajes, operadores turísticos, servicios de reservas y actividades conexas	0	1,519	2,460	3,979
AE039	Fabricación de prendas de vestir	3,130	22,152	70,310	95,592
AE040	Fabricación de calzado, productos de cuero y actividades conexas	118	3,147	11,486	14,751
<b>Total actividades directamente relacionadas + actividades parcialmente relacionadas</b>		<b>6,692</b>	<b>58,861</b>	<b>166,359</b>	<b>231,912</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banguat

**Tabla No. 10**  
**Matriz de empleos generados por actividad económica**  
**Años del 2013 al 2018**  
**Cifras en millones de Quetzales**

Código NAEG	Actividad Económica	Independientes	Asalariados	Total
<b>Actividades directamente relacionadas</b>		<b>1,079.94</b>	<b>4,023.47</b>	<b>5,103.41</b>
AE043	Impresión y reproducción de grabaciones	40.8	499.7	540.4
AE055	Otras industrias manufactureras	102.8	239.9	342.7
AE068	Edición de libros y otras actividades de edición; actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión	114.3	563.7	678.0
AE070	Programación informática, consultoría de informática y actividades conexas; actividades de servicios de información; y edición de programas informáticos	535.3	633.3	1,168.6
AE078	Actividades de arquitectura e ingeniería, ensayos y análisis técnicos	91.0	603.1	694.1
AE079	Publicidad y estudios de mercado	58.5	770.1	828.6
AE091	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (de mercado)	137.3	621.7	759.1
AE104	Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas (no de mercado)	0.0	91.9	91.9
<b>Actividades parcialmente relacionadas</b>		<b>1,528.87</b>	<b>6,244.13</b>	<b>7,773.00</b>
AE066	Actividades de alojamiento	131.3	619.9	751.2
AE069	Telecomunicaciones	329.5	1,844.2	2,173.7
AE083	Actividades de agencias de viajes, operadores turísticos, servicios de reservas y actividades conexas	57.3	212.0	269.4
AE039	Fabricación de prendas de vestir	858.3	3,005.1	3,863.5
AE040	Fabricación de calzado, productos de cuero y actividades conexas	152.4	562.8	715.3
<b>Total actividades directamente relacionadas + actividades parcialmente relacionadas</b>		<b>2,608.80</b>	<b>10,267.60</b>	<b>12,876.41</b>

Fuente: Elaboración propia con datos de Banguat

**Cuadro No. 05**  
**Actividades no incluidas**

CIU	NAEG	Actividad económica
2022 Fabricación de pinturas, barnices y productos de revestimiento similares, tintas de imprenta y masillas.	AE047	Fabricación de otros productos químicos, coque y productos de la refinación del petróleo.
2029 Fabricación de otros productos químicos		
2610 Fabricación de componentes y tableros electrónicos.	AE053	Fabricación, reparación e instalación de maquinaria y equipo industrial.
2620 Fabricación de ordenadores y equipo periférico.		
2630 Fabricación de equipo de comunicaciones.		
2640 Fabricación de aparatos de electrónicos de consumo.		
2670 Fabricación de instrumentos ópticos y equipo fotográfico.		
2680 Fabricación de soportes magnéticos y ópticos.		
2829 Fabricación de otros tipos de maquinaria de uso especial.		
3012 Construcción de embarcaciones de recreo y deporte.		
3320 Instalación de maquinaria y equipo industrial.	AE061	Comercio al por mayor y al por menor
4649 Venta al por mayor de otros enseres domésticos.		
4651 Venta al por mayor de computadoras, equipo informático periférico y programas informáticos.		
4652 Venta al por mayor de equipo electrónico de telecomunicaciones y de sus partes y piezas.		
4742 Venta al por menor de equipo de audio y video en almacenes especializados.		
4761 Venta al por menor de libros, periódicos y artículos de papelería en comercios especializados.		
4762 Venta al por menor de grabaciones de música y de video en comercios especializados.		
4763 Venta al por menor de artículos de deporte en almacenes especializados.		
4774 Venta al por menor de artículos de segunda mano.		
4791 Venta al por menor por correo o por Internet.		
4911 Transporte interurbano de pasajeros por ferrocarril.	AE063	Servicios de transporte
4922 Otras actividades de transporte de pasajeros por vía terrestre.		
5011 Transporte de pasajeros marítimo y de cabotaje.		
5110 Transporte de pasajeros por vía aérea,		
7220 Investigación y desarrollo experimental en el campo de las ciencias sociales y las humanidades.	AE080	Investigación y desarrollo (de mercado); otras actividades profesionales, científicas y técnicas; y actividades veterinarias
7410 Actividades especializadas de diseño.		
7420 Actividades de fotografía		
7721 Alquiler y arrendamiento de equipo recreativo y deportivo.	AE081	Actividades de alquiler y arrendamiento
7722 Alquiler de cintas de video y discos.		
7730 Alquiler de otros tipo de maquinaria, equipo y mercancías		
8522 Enseñanza secundaria de formación técnica y profesional.	AE087	Enseñanza (de mercado)
9511 Reparación de computadoras y equipo periférico.	AE092	Otras actividades de servicios
9609 Otras actividades de servicios personales.		
4290 Construcción de otros proyectos de ingeniería civil	AE094	Construcción de obras de ingeniería civil
8530 Enseñanza superior.	AE100	Enseñanza (no de mercado)
8541 Enseñanza deportiva y recreativa.		
8542 Enseñanza cultural		

Fuente: Elaboración propia con datos de Banguat y UNESCO

*La belleza es clave del misterio y llamada a lo trascendente.*

*Es una invitación a gustar la vida y a soñar el futuro.*

San Juan Pablo II.

(Carta a los artistas).