COM15-1034

Construir un mundo más creativo
El camino a seguir

Promover los derechos de autor

Las industrias creativas necesitan unos marcos jurídicos adecuados que protejan los derechos de los creadores y les garanticen una remuneración justa para impulsar el crecimiento económico y la creación de empleo en todo el mundo.

Mejorar la monetización en línea

Los responsables políticos han de reequilibrar la actual transferencia de valor en la economía digital, que a día de hoy beneficia a los intermediarios en línea, con el fin de sustentar la economía de las industrias culturales.

Cultivar el talento

El talento de los artistas es la razón de ser de las industrias culturales y creativas y éste merece ser protegido y promovido. La comunidad creativa es un motor de innovación para un desarrollo más sostenible.

www.worldcreative.org
#worldcreative

Socios del estudio
"Globo" – Globo Comunicação e Participações S.A.
FCFA – Fondo Cultural Franco-americano

Socios en aportación de datos
El Banco Mundial
ICMP – Confederación Internacional de Editores de Música
IFRRO – International Federation of Reproduction Rights Organizations

Publicado por
Confederación Internacional de Sociedades de Autores y Compositores (CISAC)
Francia • Burkina Faso • Chile • China • Hungría
www.cisac.org

Tiempos culturales
El primer mapa mundial de las industrias culturales y creativas

diciembre de 2015

Las industrias culturales y creativas (ICC) contribuyen masivamente a la economía mundial y constituyen un factor clave para la economía digital.

Dichas industrias son bienes estratégicos para las economías nacionales y regionales, ya que crean millones de empleos, potencian el atractivo de las ciudades y mejoran la calidad de vida, tanto en los países desarrollados como en los países emergentes.

CISAC
SERVING AUTHORS WORLDWIDE
AU SERVICE DES AUTEURS DANS LE MONDE
AL SERVICIO DE LOS AUTORES EN EL MUNDO

Industrias culturales y creativas

- **2,25 billones de USD** en ingresos
  - 3% del PIB mundial
  - Superan los ingresos de los servicios de telecomunicaciones (1,57 billones de USD)
- **29,5 millones de empleos**
  - 1% de la población mundial activa
  - Superan el conjunto de empleos de la industria automovilística en Europa, Japón y Estados Unidos (25 millones)
- **Impulsoras de la economía en línea**
  - Contribución de 200 000 millones USD a las ventas digitales mundiales

www.worldcreative.org
#worldcreative

Fuente: EY, diciembre de 2015

Un mundo creativo multipolar

Los creadores contribuyen de forma esencial a la economía mundial.

2,25 billones de USD

Ingresos mundiales de los sectores culturales

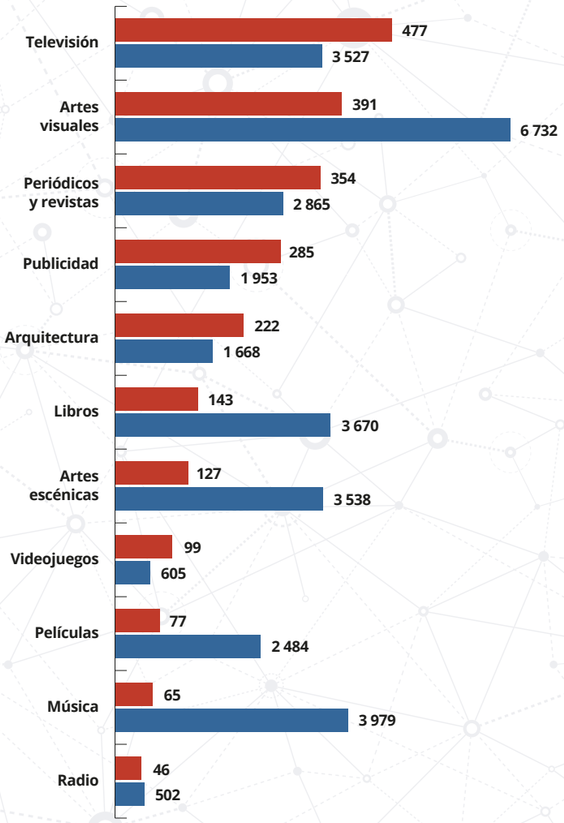
29,5 millones

Empleos culturales en el mundo

Contribuciones de la industria de las ICC a nivel mundial

Sectores por ingresos (en miles de millones de USD)

Número de empleos (en '000)



Norteamérica

El tercer mercado de ICC más importante, pero el primero en consumo de contenidos digitales

- Nº 1 de ventas de películas y contenidos de televisión
- Líder en artes escénicas
- Sólido mercado de música en vivo

620.000 mill. USD
28%*

4,7 mill. empleos
16%**

Europa

El segundo mercado de ICC y el número uno en publicidad

- Una concentración única de monumentos del patrimonio; más de 5.500 escuelas de arte, 7 de los 10 museos más visitados del mundo
- Líderes del sector: Universal Music Group, Publicis, WPP, Pearson, Axel Springer, Vivendi, Ubisoft, Hachette

709.000 mill. USD
32%*

7,7 mill. empleos
26%**

Japón
El periódico Yomiuri Shimbun vende 10 mill. de copias al día

Nollywood
Producción anual de películas: 2.000

Bollywood
Producción anual de películas: 3.000

Brasil
Primer mercado de la música en América Latina

124.000 mill. USD
6%*

1,9 mill. empleos
7%**

América Latina y Caribe

La televisión es la estrella en esta región y genera un tercio de la totalidad de los ingresos de las ICC

- Argentina y Colombia se encuentran entre los cinco primeros exportadores del mundo de programas de televisión
- El cine es un sector clave en Argentina, Brasil y México
- Más de 400 películas producidas al año en esta región

58.000 mill. USD
3%*

2,4 mill. empleos
8%**

África y Oriente Medio

Un mosaico cultural impulsado por la diversidad lingüística; población joven, conectada, y en plena expansión

- La música africana promueve la música popular en Europa y las Américas
- La televisión es la primera ICC en África
- La industria cinematográfica está creciendo rápidamente

743.000 mill. USD
33%*

12,7 mill. empleos
43%**

Asia-Pacífico

Primer mercado de ICC con la mayor base de consumidores y una clase media floreciente

- Nº 1 en videojuegos
- Nº 1 en arquitectura
- Nº 2 en películas

Fuente: Tiempos culturale - El primer mapa mundial de las industrias culturales y creativas, EY, diciembre de 2015 / * porcentaje de ingresos de las ICC a nivel mundial ** porcentaje de empleos generados por las ICC a nivel mundial