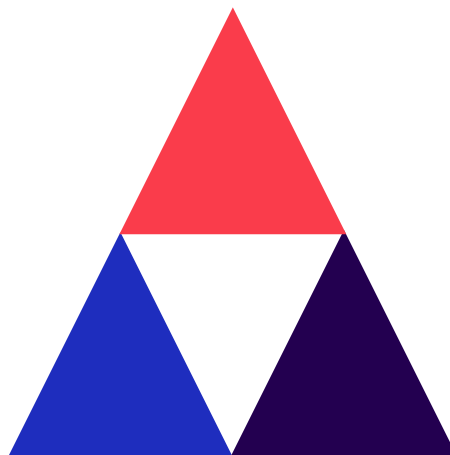




► El futuro del trabajo en el sector de las artes y el entretenimiento

Informe para la Reunión técnica sobre el futuro del trabajo en el sector de las artes y el entretenimiento

(Ginebra, 13-17 de febrero de 2023)



▶ Índice

	Página
Abreviaciones.....	7
Contexto	9
1. El panorama de las artes y el entretenimiento	9
Ámbito de aplicación y definiciones.....	10
1.1. Evolución de los modelos de organización, producción y prestación de servicios en el sector de las artes y el entretenimiento	10
1.2. Evolución de los derechos de propiedad intelectual	12
2. Megatendencias y su repercusión en el sector de las artes y el entretenimiento	16
2.1. Globalización.....	16
Concentración empresarial en el sector de las artes y el entretenimiento.....	17
Contribución a la economía	19
2.2. Avances tecnológicos.....	20
Tecnología y cuestiones relacionadas con los derechos de autor.....	21
2.3. Sostenibilidad ambiental.....	23
2.4. La pandemia de COVID-19: perturbaciones en la economía del sector y el mercado de trabajo	24
Patrones de los subsectores.....	25
Cuestiones relacionadas con las políticas y la recuperación	28
3. Desafíos y oportunidades en materia de trabajo decente en el sector de las artes y el entretenimiento.....	29
3.1. Potencial de creación de empleo	29
Descripción general de las tendencias del empleo en los distintos subsectores	29
Efectos de las prácticas y modelos de negocio emergentes en los empleos y la organización del trabajo.....	42
Variedad de empresas: las mipymes y las entidades de la economía social y solidaria.....	43
Cómo abordar la informalidad en el sector de las artes y el entretenimiento	46
Necesidades y futura demanda de competencias en el sector de las artes y el entretenimiento.....	47

3.2. Condiciones de trabajo.....	52
Remuneración en el sector de las artes y el entretenimiento.....	53
Remuneración por la transmisión en <i>streaming</i>	54
Modalidades y relaciones de trabajo	58
3.3. Protección social.....	58
Cuestiones de movilidad laboral.....	60
4. Diálogo social	61
5. Principios y derechos fundamentales en el trabajo y normas internacionales del trabajo.....	62
5.1. Igualdad de género y no discriminación	62
5.2. Cuestiones relacionadas con el trabajo infantil en el nuevo entorno de trabajo cultural y artístico.....	66
5.3. La libertad de asociación y la libertad sindical y el reconocimiento efectivo del derecho de negociación colectiva en un entorno cambiante.....	67
5.4. Asegurar un entorno de trabajo seguro y saludable.....	70

Lista de gráficos

1. Modelos de negocio emergentes.....	11
2. Marco internacional del derecho de autor	13
3. Evolución de las importaciones y exportaciones de servicios culturales y recreativos, en una selección de países sobre los que se dispone de datos, por región (2010-2019)	17
4. Repercusiones de la cuarta revolución industrial en el sector de las artes y el entretenimiento	20
5. Tasa media de crecimiento, en una selección de países sobre los que se dispone de datos, en el primer trimestre de 2020 en comparación con el cuarto trimestre de 2019.....	26
6. Contribución de las regiones al empleo mundial en el sector de los medios de comunicación y la cultura, 2019, en miles de empleados y porcentajes	30
7. Participación de los subsectores en el empleo total, 2015-2019.....	31
8. TCCA del empleo total en el sector de los medios de comunicación y la cultura, por género y región, 2015-2019	32
9. Porcentaje de trabajadores de 15 a 24 años por subsector, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2019	34
10. Porcentaje del empleo total en el sector de los medios de comunicación y la cultura, por nivel educativo y región, 2019.....	36
11. Crecimiento del empleo por nivel educativo, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2015-2019.....	37
12. Distribución del empleo por género, subsector y nivel educativo, 2019	38
13. Distribución del empleo por tipo de contrato y subsector, 2019	39

14. Distribución del empleo por situación laboral en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2019.....	40
15. Crecimiento del empleo (TCCA) por situación laboral, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2015-2019.....	41
16. Cadena de valor de la industria cinematográfica	43
17. Valor añadido al costo de los factores (en millones de euros), según el tamaño de la empresa, 2018	44
18. Proporción de empresas exportadoras según el subsector y el tamaño de la empresa	45
19. Déficits de competencias específicas en el sector según los empleadores encuestados, 2018.....	48
20. Evolución del número de personas empleadas por subsector y nivel de competencias en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2015-2019	50
21. Reparto de los ingresos en la edición, los videojuegos y los vídeos a la carta.....	57
22. Proporción de directores y directoras de cine en los Estados Unidos, de 2011 a 2020.....	63
23. Proporción de directores de cine por grupo étnico en los Estados Unidos, de 2011 a 2020	65

Lista de cuadros

1. Principales cambios introducidos por el WPPT frente a la Convención de Roma y por el WCT frente al Convenio de Berna	14
2. Retos y oportunidades en el nuevo entorno musical digital.....	56

Lista de recuadros

1. Derechos exclusivos	14
2. Modelos centrados en el mercado y modelos centrados en los usuarios	55
3. El diálogo social como herramienta para orientar la recuperación del sector audiovisual durante y después de la pandemia de COVID-19.....	62

▶ Abreviaciones

BTAP	Tratado de Beijing sobre Interpretaciones y Ejecuciones Audiovisuales
EPRS	Servicio de Estudios del Parlamento Europeo
mipymes	microempresas y pequeñas y medianas empresas
OMPI	Organización Mundial de la Propiedad Intelectual
PIB	producto interno bruto
SST	seguridad y salud en el trabajo
TCCA	tasa compuesta de crecimiento anual
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
UNCTAD	Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo
WCT	Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor
WPPT	Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas

▶ Contexto

1. En su 341.^a reunión, celebrada en marzo de 2021, el Consejo de Administración de la Oficina Internacional del Trabajo aprobó la convocatoria de una reunión técnica sobre el futuro del trabajo en el sector de las artes y el entretenimiento ¹.
2. En la reunión se abordarán las oportunidades y los desafíos del trabajo decente en el sector en el contexto de las tecnologías digitales, la globalización, la sostenibilidad ambiental, los cambios demográficos y una recuperación centrada en las personas de la crisis causada por la pandemia de COVID-19.
3. El presente documento tiene por objeto orientar el debate de la reunión; para ello, se ponen de relieve las tendencias que impulsan los principales cambios sectoriales y se analiza el posible impacto de esas transformaciones sobre el futuro del trabajo en el sector.

▶ 1. El panorama de las artes y el entretenimiento

4. El sector de las artes y el entretenimiento presenta dimensiones económicas y también culturales, pues genera experiencias y no únicamente bienes de consumo ². Además, la pandemia de COVID-19 ha propiciado un debate sobre la posibilidad de considerar la cultura, entendida en sentido amplio, como un «bien público mundial» ³, por su capacidad para promover la cohesión social, aumentar la resiliencia de las personas y conectar a las comunidades con diferentes formas de expresión cultural, más allá de su valor comercial ⁴.
5. Las artes y el entretenimiento comparten características específicas que son importantes para el desarrollo económico de los países: implican la creación, producción y distribución de productos y servicios que utilizan la creatividad y el capital humano como materias primas; sus actividades se basan en el conocimiento y recurren a competencias para generar ingresos a través de la explotación comercial, sustentada en la protección de la propiedad intelectual, y abarcan productos tangibles y servicios intelectuales o artísticos intangibles que combinan contenido creativo y valor económico ⁵.
6. A los efectos del presente informe, «el sector de las artes y el entretenimiento» incluye las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento; las actividades de edición; la producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión; la grabación de sonido y la edición de música; las actividades de programación y transmisión, y las actividades de bibliotecas, archivos y museos y otras actividades culturales ⁶. La fuerza de trabajo del sector se compone de «creativos» (actores, músicos, directores de orquesta) y de técnicos de apoyo a la actividad

¹ GB.341/POL/3 (Rev. 1).

² Luciana Lima Guilherme, «Creative Economy: Thematic Perspectives Addressed and Research Methodologies Adopted», *Brazilian Journal of Science and Technology* 4, núm. 2 (2017): 1-17.

³ *The Conversation*, «Are the Arts & Culture A Public Good?», 2014.

⁴ Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), *Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*, 2015.

⁵ Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD), *Creative Economy Report*, 2010, 8.

⁶ Esta definición está basada en: Departamento de Asuntos Económicos y Sociales de las Naciones Unidas, *Clasificación Industrial Internacional Uniforme de todas las Actividades Económicas (CIIU), Revisión 4*, 2008, códigos R90, R91, J58, J59 y J60.

artística o de entretenimiento, como los ingenieros audiovisuales y de sonido y otros profesionales contratados para tal fin.

Ámbito de aplicación y definiciones

7. Con relación al «sector de las artes y el entretenimiento», se utilizan diversos términos que deben entenderse en el marco más amplio de la evolución de las «industrias culturales», las «industrias creativas» o las «economías creativas». En los últimos decenios, se ha pasado de utilizar el término «economía o industria de la cultura» (limitado a sectores como la música, la danza, el teatro, etc.) a hablar de «economía creativa» (con inclusión de los ámbitos ligados a la creación de contenidos y el uso de la tecnología, como los sectores de los videojuegos o la animación) y los sectores «culturalmente relacionados», que están vinculados a la economía de la cultura y se desarrollan conjuntamente con ella, como la moda, el diseño y la publicidad, entre otros ⁷.
8. Durante los dos últimos decenios, la aplicación de los medios digitales e internet en el sector ha contribuido a potenciar tanto su dimensión creativa como la económica. También ha propiciado un replanteamiento de la función que ejercen los agentes públicos y privados en este ámbito, así como del lugar que ocupan los trabajadores y las empresas culturales y quienes operan con las tecnologías digitales ⁸.
9. Como resultado de estas evoluciones, el sector se ha erigido en gran medida en torno a estructuras de diferentes tipos y tamaños, entre las que figuran asociaciones sin fines de lucro, trabajadores por cuenta propia, empresas emergentes y microempresas y pequeñas y medianas empresas (mipymes), en coexistencia con grandes empresas. En este sentido, se ha generalizado la expresión «economía creativa» para englobar a las diferentes industrias culturales, las diversas ramas artísticas y los diferentes modos y tamaños de producción.
10. El presente informe se centrará en el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para los trabajadores y las empresas que producen bienes específicos y prestan servicios en el ámbito concreto de las artes y el entretenimiento dentro del ecosistema cultural y creativo. Ello incluye las artes escénicas, la música, la danza, las interpretaciones o ejecuciones (sonoras o audiovisuales) en directo o grabadas, las artes visuales, los libros, y los videojuegos y la animación.

1.1. Evolución de los modelos de organización, producción y prestación de servicios en el sector de las artes y el entretenimiento

11. En los últimos años se ha producido un cambio en los patrones de consumo hacia la adquisición de «experiencias» y «servicios de ocio» en lugar de productos tangibles. Dicho cambio ha facilitado la repentina aparición de nuevos modelos de negocio (gráfico 1), nuevas formas de producción y múltiples modalidades de trabajo y tipos de empresas, a menudo vinculadas a nuevas plataformas digitales. Con ello, se han generado también nuevos mercados y nuevas necesidades en materia de competencias ⁹. Los nuevos modelos de negocio se basan en herramientas como teléfonos móviles, lectores de libros electrónicos, tabletas, redes sociales, etc., que han transformado los métodos de producción y difusión en el sector de las artes y el entretenimiento, otorgando un mayor protagonismo a la música, los videojuegos, la edición electrónica y el cine. La principal característica de estos nuevos modelos es el cambio de

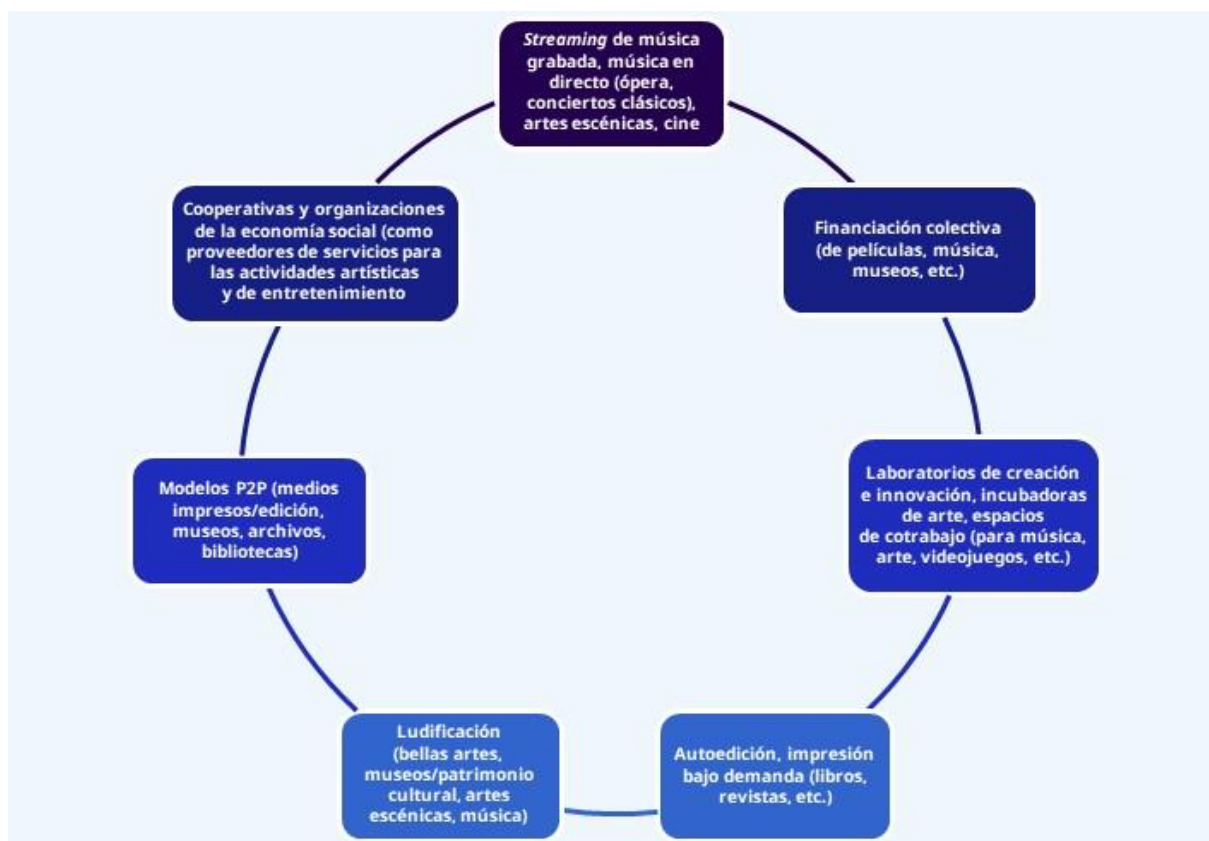
⁷ Guilherme.

⁸ Frédéric Martel, «State of the arts, Cultural policies: Mapping a Field in Reinvention», Escuela Superior de las Artes de Zúrich, 2020.

⁹ Rasa Levickaitė, «Four Approaches to the Creative Economy: General Overview», *Business, Management and Economics Engineering* 9, núm. 1 (2011): 81-92.

paradigma desde la adquisición de la propiedad de un producto (CD, DVD, etc.) a la contratación del acceso a un servicio (el *streaming* (transmisión en continuo) de canciones, series de televisión o películas).

► **Gráfico 1. Modelos de negocio emergentes**



Fuente: adaptado de European Expert Network on Culture (EENC), «*New Business Models in the Cultural and Creative Sectors*», 2015, 9-10.

12. Los nuevos modelos de negocio también redefinen las relaciones que se establecen tanto dentro como fuera del sector de las artes y el entretenimiento ¹⁰. Los agentes digitales emergentes como los «agregadores de contenidos» (plataformas de *streaming* o intercambio de contenidos) están redibujando el panorama del sector, dando lugar a una mayor interacción entre los autores de los contenidos y los consumidores —con la intermediación de la tecnología y la toma de decisiones mediante algoritmos— y aumentando el valor de la iniciativa empresarial ¹¹. Con frecuencia, esos agentes se han beneficiado de cláusulas de salvaguardia que no habían sido concebidas con ese fin, lo que plantea importantes cuestiones relacionadas con la rendición de cuentas y el respeto del derecho de autor ¹².
13. Esta transformación, que se ha acelerado durante la pandemia de COVID-19, ha obligado al público a adaptarse y ha suscitado una fuerte demanda de modelos alternativos de producción y consumo, que han venido a sumarse a los modelos tradicionales de consumo de arte en cines,

¹⁰ Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), *An Introduction to the Global Digital Music Market*, SCCR/39/3, 2019 (resumen en español: *Introducción al mercado mundial de la música digital*).

¹¹ Levickaitė, 82.

¹² Friend MTS, «*Building Trust: Safe Harbour*», 2021.

conciertos o museos. La evolución de la demanda de los consumidores ha acelerado aún más la implantación de los nuevos modelos de «acceso» frente a la tradicional «adquisición» de los productos artísticos. Así, la distribución y el consumo de música (en directo o grabada), películas y actuaciones siguen trasladándose de la estantería a la nube. Sin embargo, no todos los sectores han sido capaces de adaptarse. Por ejemplo, durante la pandemia no fue posible sustituir completamente los espectáculos en directo por ningún otro servicio en línea equivalente, debido a su relación específica con el público y a su naturaleza única de «experiencia» multidimensional que la tecnología digital no siempre logra igualar.

14. Las tendencias demográficas también han fomentado cambios en la demanda de nuevos métodos de consumo. Los jóvenes han impulsado la demanda de servicios de entretenimiento basados en la tecnología que permiten el acceso instantáneo a los contenidos y ofrecen una mejor experiencia gracias a la inteligencia artificial y a los efectos de realidad virtual. Al mismo tiempo, el creciente envejecimiento de la población en los países desarrollados y en algunos países en desarrollo también impulsa la demanda de servicios artísticos y de entretenimiento adaptados a los mayores. A raíz de las medidas de confinamiento impuestas para hacer frente a la pandemia de COVID-19, las personas de edad están adoptando nuevas formas de consumo de entretenimiento. Algunas plataformas digitales están dirigidas específicamente a adultos de mediana edad ¹³ y, más allá de los jugadores más activos, existe una tendencia creciente de consumo de videojuegos y deportes electrónicos entre las generaciones de mayor edad ¹⁴. El auge de la urbanización también impulsa el consumo de productos de entretenimiento diseñados para los desplazamientos de casa al trabajo (pódcasts, audiolibros, etc.) y para las personas con estilos de vida ajetreados ¹⁵. La combinación de los recursos tecnológicos y las tendencias demográficas ha dado lugar a una multiplicación de los creadores de contenidos aficionados, especialmente entre los jóvenes, pero esa facilidad para la producción y distribución de contenidos está generando problemas relacionados con la privacidad de los consumidores y con el análisis, uso y monetización de sus datos por terceros ¹⁶. En este sentido, se han desplegado esfuerzos para aumentar la transparencia y mejorar la privacidad de los datos, especialmente en el ámbito de la Unión Europea ¹⁷.

1.2. Evolución de los derechos de propiedad intelectual

15. La protección de las obras originales y de las interpretaciones o ejecuciones de actores, músicos, productores de fonogramas, distribuidores y organismos de radiodifusión es fundamental para preservar la creatividad y apoyar a los trabajadores y empresas que operan en el sector de las artes y el entretenimiento. Los cambios que se están produciendo han añadido nuevos elementos al debate en curso sobre los derechos de propiedad digital de los trabajadores de la cultura, los creadores y otros agentes del sector ¹⁸.
16. La industria cinematográfica mundial pierde entre 40 000 y 97 100 millones de dólares de los Estados Unidos en ingresos a causa de la piratería digital ¹⁹. Este fenómeno, unido a la ausencia

¹³ Adrian Pennington, «Netflix Goes 'Direct' to Older Viewers», Streaming Media, 9 de noviembre de 2020.

¹⁴ GWI, *The Gaming Playbook*, 2021.

¹⁵ Foro Económico Mundial, «Digital Transformation of Industries: Media Industry», 2016.

¹⁶ Foro Económico Mundial, «Digital Transformation of Industries: Media Industry».

¹⁷ Unión Europea, *Directiva (UE) 2019/790 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de abril de 2019, sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital y por la que se modifican las Directivas 96/9/CE y 2001/29/CE*.

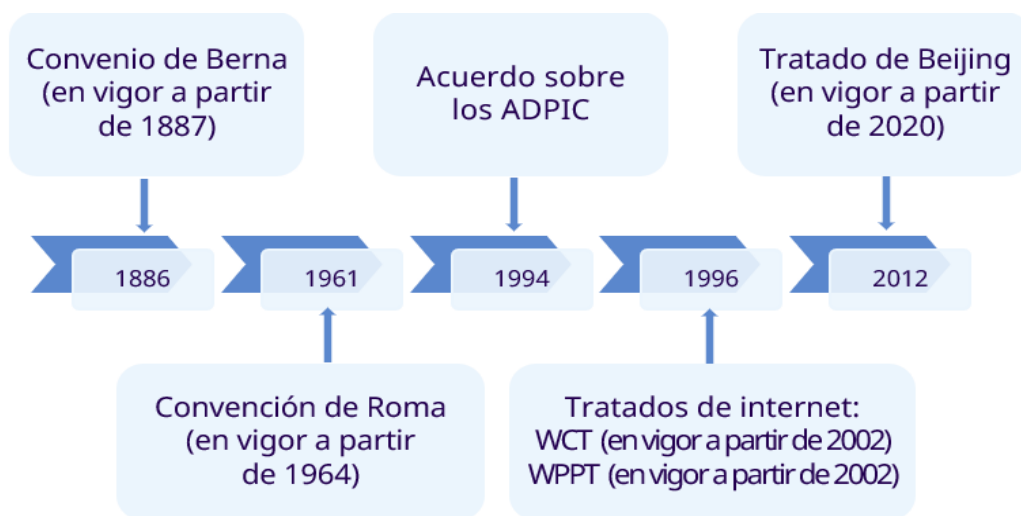
¹⁸ OIT, *Las relaciones de trabajo en las industrias de los medios de comunicación y la cultura*, GDFMCS/2014.

¹⁹ David Blackburn, Jeffrey A. Eisenach y David Harrison Jr., «Impacts of Digital Video Piracy on the U.S. Economy» (NERA, 2019), 6.

de un marco jurídico de propiedad intelectual sólido y propicio, impide que los trabajadores y las empresas obtengan una parte equitativa de los beneficios y genera una pérdida de puestos de trabajo y de ingresos en el sector ²⁰.

- 17. Cada vez es más difícil adaptar los derechos de propiedad intelectual a un entorno digital en constante evolución, en el que las copias electrónicas de las obras pueden reproducirse sin límites, las actividades tradicionales de edición o impresión se vuelven innecesarias, y pueden surgir problemas ligados a la adecuación de las remuneraciones. Además, el nuevo mercado digital no se circunscribe a las fronteras nacionales, con lo cual se plantean cuestiones relacionadas con el control de los creadores sobre sus derechos de propiedad intelectual en el conjunto de los países.
- 18. El marco internacional del derecho de autor ha evolucionado en respuesta a estos desafíos y preocupaciones (gráfico 2). En particular, los tratados de internet de la OMPI de 1996 ([Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor \(WCT\)](#); [Tratado de la OMPI sobre Interpretación o Ejecución y Fonogramas \(WPPT\)](#)) suponen un esfuerzo por modernizar y armonizar los derechos de propiedad intelectual en el nuevo mercado digital, especialmente en lo que respecta a los derechos exclusivos de los artistas intérpretes o ejecutantes y de los productores de fonogramas, incluidos el derecho de comunicación al público y el derecho de puesta a disposición (recuadro 1) ²¹.

► Gráfico 2. Marco internacional del derecho de autor



Fuente: adaptado de Paolo Lanteri, «[Treaties and International Agreements on Copyright and Related Rights](#)» (OMPI, 2020).

²⁰ UNCTAD, «[Unlocking Potential of Intellectual Property Rights to Support the Creative Economy](#)», 2021.

²¹ OMPI, *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*, 2016.

► **Recuadro 1. Derechos exclusivos**

Derecho de comunicación al público (WCT, artículo 8). Incluye toda comunicación al público por medios alámbricos o inalámbricos, comprendida «la puesta a disposición del público de sus obras, de tal forma que los miembros del público puedan acceder a estas obras desde el lugar y en el momento que cada uno de ellos elija». La expresión citada abarca, en particular, la comunicación interactiva bajo demanda a través de internet.

Derecho de puesta a disposición (WCT, artículo 8; WPPT, artículos 10 y 14). Incluye situaciones en las que las obras protegidas (copias de música grabada, películas, libros, etc.) están disponibles en línea a través de un sitio web, de modo que los usuarios pueden descargar los archivos y ver o escuchar el contenido desde cualquier lugar (con acceso a internet) y en cualquier momento.

19. Estos tratados también suponen una evolución con respecto al Convenio para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, 1886 (Convenio de Berna), que abarca los derechos de autor, y a la Convención internacional sobre la protección de los artistas intérpretes o ejecutantes, los productores de fonogramas y los organismos de radiodifusión, 1961 (Convención de Roma), que abarca los derechos conexos (o derechos afines) (cuadro 1).

► **Cuadro 1. Principales cambios introducidos por el WPPT frente a la Convención de Roma y por el WCT frente al Convenio de Berna**

		Roma-WPPT		Berna-WCT	
		Roma	WPPT	Berna	WCT
Definición de fonograma		Fijación exclusivamente sonora	También se incluyen la representación digital de sonidos		
Programas de ordenador y bases de datos en calidad de obras				No	Sí
Derechos de los artistas intérpretes o ejecutantes y derechos de los productores de fonogramas	El almacenamiento digital como derecho de reproducción	No	Sí	No	Sí
	Derecho de distribución	No	Sí	No	Sí
	Derecho de alquiler	No	Sí	No	Sí *
	Derecho de puesta a disposición	No	Sí	No	Sí
Derechos morales de los artistas intérpretes o ejecutantes		No	Sí		
Duración		20 años	50 años	20 años	50 años
Prueba de las tres etapas		No	Sí	Para el derecho de reproducción	Para todos los derechos económicos
Medidas antielusión; información sobre la gestión de derechos		No	Sí	No	Sí

* Solo para programas de ordenador, obras cinematográficas y obras incorporadas en fonogramas.

Fuente: Miyuki Monroig, «[Overview of WIPO-Administered Treaties on Copyright and Related Rights](#)» (OMPI, 2015).

20. En 2020 entró en vigor el nuevo Tratado de Beijing sobre Interpretaciones y Ejecuciones Audiovisuales (BTAP), que abarca los derechos de propiedad intelectual de los artistas intérpretes o ejecutantes sobre las interpretaciones o ejecuciones audiovisuales. Además, el texto reconoce la protección de todas las interpretaciones o ejecuciones de obras literarias y artísticas o expresiones del folclore, con independencia de su naturaleza. El nuevo tratado representa una actualización de la Convención de Roma, al otorgar a los artistas intérpretes o ejecutantes una lista completa de derechos exclusivos, entre ellos el derecho de puesta a disposición bajo demanda, que es un derecho esencial en el contexto de los avances tecnológicos y de la distribución digital de obras creativas. Más allá de los derechos económicos, que tienen por objeto mejorar los medios de vida de los artistas intérpretes o ejecutantes audiovisuales, el BTAP garantiza sus derechos morales (y contribuye a preservar la reputación e identidad de los autores y creadores, velando en particular por el derecho a la paternidad y el derecho a la integridad de las obras)²². Más importante, si cabe, es que este tratado protege tanto las interpretaciones o ejecuciones no fijadas (en directo) como las fijaciones audiovisuales, mientras que la Convención de Roma no reconocía a los artistas intérpretes o ejecutantes audiovisuales los derechos audiovisuales posteriores a la fijación. El BTAP complementa las disposiciones del WPPT, que se centra en las grabaciones sonoras²³. Una de las diferencias fundamentales es que el BTAP incluye la presunción de la transferencia de los derechos económicos exclusivos al productor desde el momento en que el artista acepta la fijación de su interpretación o ejecución en una grabación audiovisual²⁴.
21. Este tratado representa el primer marco jurídico internacional que proporciona un nivel mínimo de protección, con independencia de la forma en que se transmiten al público las interpretaciones o ejecuciones y de la naturaleza de su fijación (sonora o audiovisual). La importancia de este nuevo tratado también debe considerarse en el contexto de la creciente globalización de los productos audiovisuales, asegurando la protección de los artistas extranjeros en relación con la explotación de su obra en el territorio de los Estados contratantes²⁵.
22. No obstante, el uso de aplicaciones tecnológicas en el sector de las artes y el entretenimiento ha modificado el flujo de los derechos de propiedad y otros derechos tanto para las empresas como para los trabajadores a título individual²⁶, lo cual tiene repercusiones sobre el sistema de ingresos y los modelos de pago²⁷.

²² OMPI, *Principios básicos del derecho de autor y los derechos conexos*.

²³ Beijing Treaty WIPO, «[What is the Beijing Treaty?](#)».

²⁴ Sara Tortosa, «[The Beijing Treaty: A Step Forward in the Protection of Related Rights in Audiovisual Performances](#)», *Kluwer Copyright Blog* (blog), 18 de junio de 2021.

²⁵ Tortosa.

²⁶ OMPI, *Inside the Global Digital Music Market*, SCCR/41/2, 2021 (resumen en español: [El mercado mundial de la música digital, por dentro](#)).

²⁷ OMPI, *Study on the Artists in the Digital Music Marketplace: Economic and Legal Considerations*, SCCR/41/3, 2021 (resumen en español: [Estudio sobre los artistas en el mercado de la música digital: consideraciones económicas y jurídicas](#)).

▶ 2. Megatendencias y su repercusión en el sector de las artes y el entretenimiento

23. El sector de las artes y el entretenimiento ha experimentado un auge considerable en los últimos años. Entre 2015 y 2019, el valor de las exportaciones de bienes y servicios culturales se duplicó, y el valor de los productos audiovisuales se incrementó en un 70 por ciento en el mismo periodo ²⁸. Esto se debe a la confluencia de una serie de factores, entre ellos: la prosperidad creciente, que ha provocado la reorientación del gasto a actividades de entretenimiento; el mayor uso de la tecnología de la información, que ha generado valor agregado en las actividades culturales y de entretenimiento, y la globalización, que ha facilitado el acceso a los mercados tanto de productos como de servicios.

2.1. Globalización

24. El sector de las artes y el entretenimiento abarca muchas realidades económicas diferentes. En algunos aspectos y en determinados subsectores o países, se sigue caracterizando por la importante presencia de mipymes y de trabajadores autoempleados y por cuenta propia. El fenómeno de la globalización de la economía del sector de los servicios en general ha favorecido el comercio transfronterizo y ha incrementado el comercio de bienes y servicios culturales ²⁹. Las nuevas aplicaciones tecnológicas (*streaming*, vídeo a la carta, etc.) están facilitando el comercio transfronterizo de servicios relacionados con las artes y el entretenimiento, y aportando nuevas formas de suministrar tales servicios. Ello ha dado lugar a la «desmaterialización» de algunos bienes culturales (música, películas, medios de comunicación escritos, etc.), a los que ahora se puede acceder en línea, y a la reducción drástica de la comercialización de productos físicos.

25. En líneas generales, entre 2010 y 2019 se registró un aumento del valor de las importaciones y exportaciones de servicios culturales y recreativos en diferentes países (gráfico 3). Según los datos sobre el comercio mundial de servicios personales, culturales y recreativos, las importaciones y exportaciones de productos audiovisuales originales y de licencias para reproducir y/o distribuir dichos productos aumentaron en un 22 por ciento y un 9 por ciento, respectivamente, entre 2010 y 2020 ³⁰. En ese periodo, las exportaciones de servicios creativos crecieron más que las exportaciones de bienes creativos. Tal «disociación» es consecuencia de la «desmaterialización» de algunos bienes creativos, que se están convirtiendo en servicios ³¹.

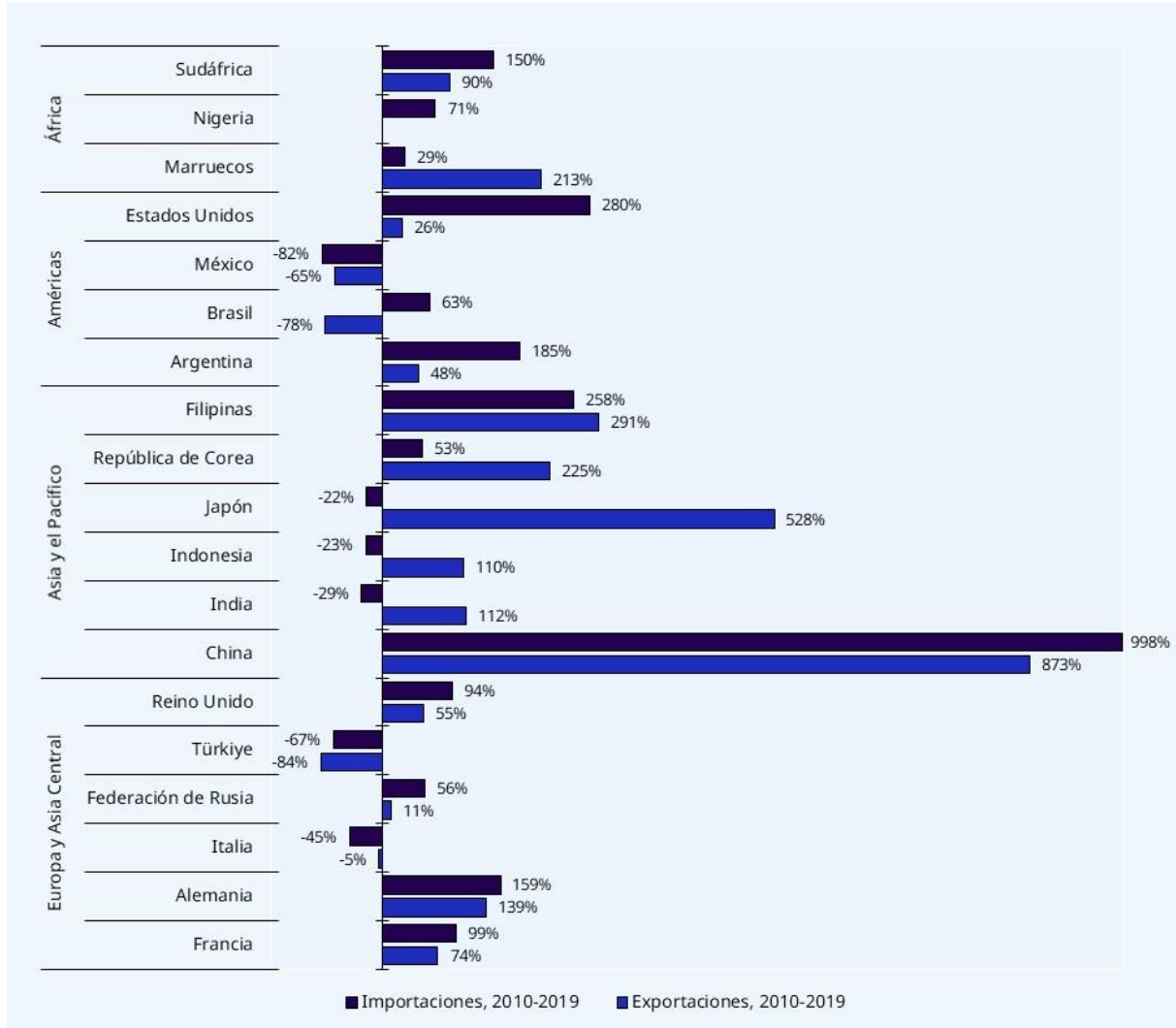
²⁸ UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad: plantear la cultura como un bien público global*, 2022.

²⁹ Organización Mundial del Comercio, *Informe sobre el Comercio Mundial 2019: El futuro del comercio de servicios*, 2019.

³⁰ Centro de Comercio Internacional, «Trade Map».

³¹ UNCTAD, *Creative Economy Outlook 2022*.

► **Gráfico 3. Evolución de las importaciones y exportaciones de servicios culturales y recreativos, en una selección de países sobre los que se dispone de datos, por región (2010-2019)**



Fuente: Centro de Comercio Internacional, «Trade Map».

26. La demanda de bienes culturales y la distribución de los ingresos que genera siguen siendo impulsadas por América del Norte, Europa y Asia Oriental, mientras que las economías de ingresos bajos del África Subsahariana (salvo en algunos casos excepcionales, como Nollywood en Nigeria), el Caribe y los Estados Árabes siguen teniendo un papel marginal en los flujos internacionales de bienes y servicios culturales ³².

Concentración empresarial en el sector de las artes y el entretenimiento

27. A distintos niveles y en función del subsector, se ha producido una convergencia entre algunas de las empresas que operan en el sector de las artes y el entretenimiento; es el caso de la televisión y la radio, las salas de cine, la música grabada y la edición. La globalización en estos sectores ha dado lugar a la creación de nuevas empresas, que a menudo han crecido hasta convertirse en empresas con una articulación vertical que aglutinan varios medios de difusión. La

³² UNESCO, *The Globalisation of Cultural Trade: A Shift In Consumption – International Flows of Cultural Goods and Services 2004-2013*, 2016, 77; Organización Mundial del Comercio, «El comercio de servicios en cifras», en *Informe sobre el Comercio Mundial 2019*.

tecnología ha favorecido este proceso, que también se ha visto impulsado por los beneficios de las economías de escala³³. Es especialmente el caso de las industrias del cine y la animación, a raíz de la internacionalización de la totalidad de su cadena de valor (de la creación al consumo)³⁴.

28. En 2019, el nivel de concentración del sector audiovisual no solo aumentó en los Estados Unidos de América, sino también en Europa. Esto fue consecuencia de las adquisiciones efectuadas por las cadenas norteamericanas de salas de cine, y del hecho de que, en Europa, las empresas de producción adquirieran el control de los servicios de televisión por satélite de pago. Un resultado interesante de este proceso de concentración fue que las empresas de telecomunicaciones tomaron el control de actividades de radiodifusión y cable³⁵. Paralelamente, en algunas regiones, la globalización y la liberalización del mercado en los sectores audiovisual y de radiodifusión generaron un incremento de la influencia de canales no nacionales en los mercados. Es lo que ha sucedido en la Unión Europea, donde en 2017 grupos de televisión extranjeros copaban más del 20 por ciento de la cuota de audiencia en 26 mercados europeos³⁶, y, en 2020, la cuota de mercado media de los cuatro principales grupos televisivos europeos perdió un 1 por ciento con respecto al año anterior³⁷. En 2019, el mercado de los servicios televisivos estuvo dominado por los Estados Unidos y el Canadá, debido en buena parte al aumento de la oferta directa a través de internet de servicios de televisión conectada y medios de comunicación, lo cual se tradujo en un gran aumento de las suscripciones durante el confinamiento³⁸.
29. Aprovechando la expansión del modelo de venta directa al consumidor, las empresas tecnológicas se han introducido en el mercado audiovisual. Su capacidad para responder a los nuevos hábitos de consumo, en particular mediante la recolección de datos relativos a las audiencias, ha generado una ventaja competitiva con respecto a los estudios y las empresas tradicionales del sector de los medios de comunicación³⁹.
30. El proceso de concentración también ha sido frecuente en el sector de la música, tanto grabada como interpretada en directo. El aumento del número de plataformas de *streaming* ha promovido todavía más este proceso, sobre todo entre las empresas tecnológicas, que suelen dominar el subsector de la radio, así como las operaciones de promoción y venta de entradas para asistir a espectáculos en directo. La pandemia de COVID-19 acentuó la concentración empresarial en la industria de la música, en particular en el subsector de los espectáculos en directo, y se percibió como un alivio para las empresas ya establecidas y las empresas emergentes afectadas por la pandemia⁴⁰.

³³ Joško Lozić, «Modern Trends in the Development of the Media Industry: Post-Industrial Media Society in a Different Cultural Environment», Universidad de Split, septiembre de 2019.

³⁴ UNESCO, *The Globalisation of Cultural Trade*, 77.

³⁵ Observatorio Europeo del Sector Audiovisual, *Yearbook 2019/2020, Key Trends: Television, Cinema, Video and On-Demand Audiovisual Services – The Pan-European Picture*, 2020, 7.

³⁶ Observatorio Europeo del Sector Audiovisual, «*The Internationalisation of TV Audience Markets in Europe*», 35.

³⁷ Observatorio Europeo del Sector Audiovisual, *Yearbook 2021/2022, Key Trends – Television, Cinema, Video and On-Demand Audiovisual Services – The Pan-European Picture*, 2022, 30.

³⁸ Allied Market Research, «Television Services Market by Delivery Platform [(Digital Terrestrial Broadcast, Satellite Broadcast, Cable Television Broadcasting, Internet Protocol Television (IPTV), and Over-the-top Television (OTT)], Revenue Model (Subscription and Advertisement), and Broadcaster Type (Public and Commercial): Global Opportunity Analysis and Industry Forecast 2021-2027».

³⁹ Observatorio Europeo del Sector Audiovisual, *Yearbook 2019/2020*, 54.

⁴⁰ Brian Penick, «*Post-Pandemic Music Industry Predictions: The Consolidation of Power*», *Forbes*, 29 de mayo de 2020.

Contribución a la economía

31. Habida cuenta de los límites determinados por las definiciones que adoptan los países, la UNESCO considera que el sector de la cultura y la creatividad, en su sentido más amplio, representa el 3,1 por ciento del producto interno bruto (PIB) mundial ⁴¹. En los Estados Unidos, en 2019, las actividades económicas relacionadas con el arte y la cultura representaron el 4,3 por ciento del PIB (lo cual supuso un aumento del 3,7 por ciento con respecto al año anterior) ⁴². En Australia, el sector de la cultura y la creatividad, en su conjunto, aportó 111 700 millones de dólares de los Estados Unidos a la economía australiana (lo que correspondió al 6 por ciento del PIB a fines del bienio 2016-2017) ⁴³. En la República de Corea, el sector está creciendo a gran velocidad, ya que constituye el 2,6 por ciento de la cuota de mercado mundial, y sus ingresos se elevan a 114 000 millones de dólares de los Estados Unidos; se prevé, además, que en 2022 aumente en un 4,4 por ciento ⁴⁴.
32. Asimismo, se dispone de algunos datos acerca de los países en desarrollo y emergentes. Un análisis reciente sobre Sudáfrica muestra que, en 2020, el sector económico de la cultura y la creatividad en su conjunto representó el 2,7 por ciento del PIB y aproximadamente el 6 por ciento del empleo total del país. Sin embargo, esta tendencia fue ralentizada por la pandemia, al producirse una reducción en las exportaciones de bienes culturales ⁴⁵.
33. En la industria del cine de África, las películas y las grabaciones musicales en Nigeria superaron los ingresos previstos. Concretamente, en 2020 aportaron 1 800 millones de dólares de los Estados Unidos al PIB, y actualmente el mercado está creciendo un 7,49 por ciento ⁴⁶. En 2019, los ingresos de taquilla en Liberia, Ghana y Nigeria se elevaron a cerca de 16 millones de dólares ⁴⁷.
34. En América Latina, las artes y el entretenimiento son uno de los sectores que crece con mayor rapidez. En Colombia, las actividades culturales representaron el 3,3 por ciento del PIB en 2019 ⁴⁸, dejando atrás a industrias esenciales como el transporte terrestre y la construcción. Las actuaciones en directo y otras actividades artísticas aumentaron un 68,75 en el periodo comprendido entre 2005 y 2008 ⁴⁹. En México, la contribución del sector de la cultura al PIB fue del 2,9 por ciento en 2020, y los medios audiovisuales constituyeron más del 37 por ciento de la producción total del sector de la creatividad ⁵⁰. En otros países, como el Brasil, se prevé que el sector del vídeo crezca más del 15 por ciento entre 2019 y 2023 ⁵¹.

⁴¹ UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad*, 44.

⁴² Oficina de Análisis Económicos de los Estados Unidos, «[Arts and Cultural Production Satellite Account, U.S. and States, 2020](#)».

⁴³ Australian Industry and Skills Committee, «[Arts, Culture, Entertainment and Design](#)».

⁴⁴ Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE), «[12 Ways Korea is Changing The World: Cultural and Creative Sectors](#)», 25 de octubre de 2021.

⁴⁵ UNCTAD, *Creative Economy Outlook 2022*, 63.

⁴⁶ Administración de Comercio Internacional de los Estados Unidos, «[Nigeria: Country Commercial Guide](#)», 2021.

⁴⁷ Statista, «[Film Industry in English-speaking West Africa](#)», 2020.

⁴⁸ Biz Latin Hub, «[Colombia Impulsa el Desarrollo de la Economía Naranja](#)», 28 de abril de 2020, actualizado el 10 de octubre de 2022.

⁴⁹ UNESCO, «[Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo: Resumen analítico de Colombia](#)», 2014, 5 y 6.

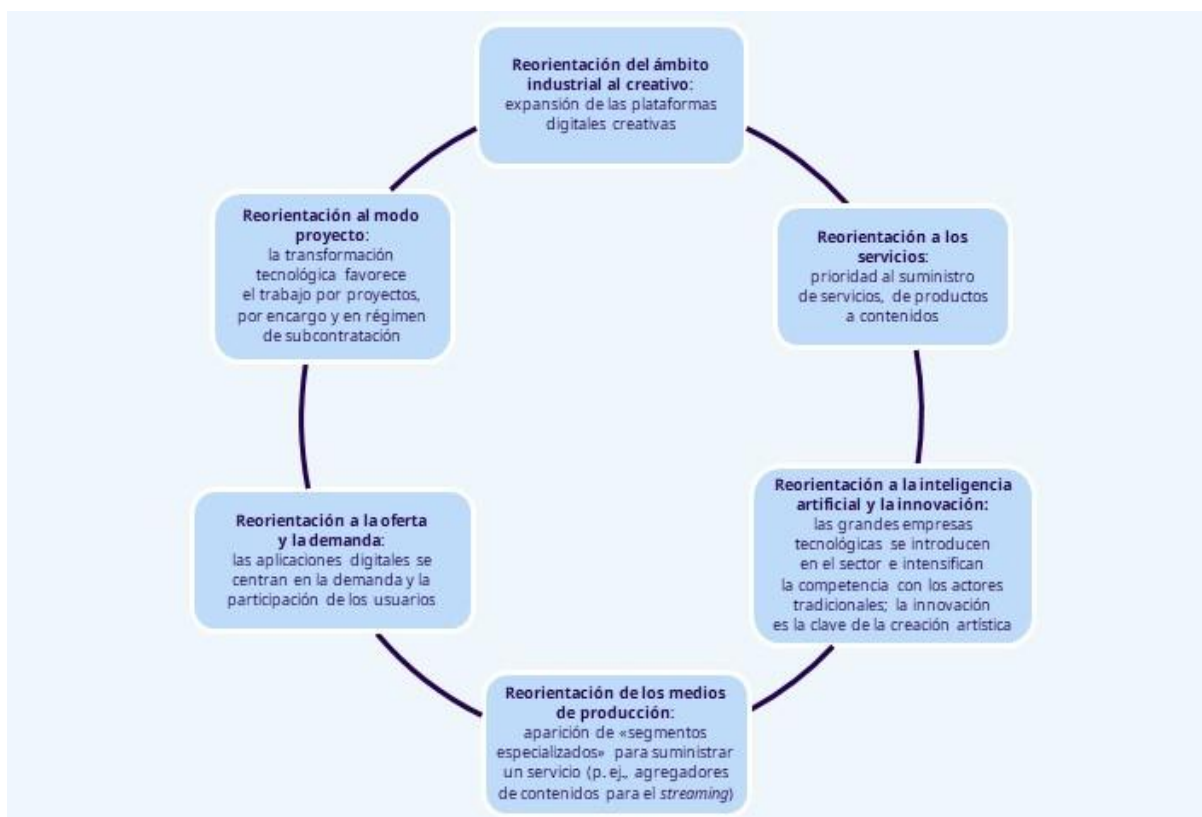
⁵⁰ UNCTAD, *Creative Economy Outlook 2022*, 28.

⁵¹ Statista, «[Growth of the Brazilian Media and Entertainment Spending 2019–2023, by Sector](#)», 2021.

2.2. Avances tecnológicos

35. Los avances tecnológicos han transformado todos los segmentos del sector de las artes y el entretenimiento, en distinta medida. Esta transformación fundamental guarda relación tanto con las formas de producción como con los métodos de difusión, así como con la competencia por hacerse con el tiempo disponible para el ocio. En algunos casos, como por ejemplo para las empresas de radiodifusión o los estudios de grabación, las tecnologías han facilitado la creación y la distribución de contenidos, lo cual en cierta medida ha impulsado el desarrollo empresarial, ha permitido reducir el tiempo y los costos de producción, y ha posibilitado que más personas publiquen sus obras o contenidos. Sin embargo, en las artes escénicas, los ingresos generados por las actuaciones digitales suelen ser escasos o nulos, si bien exigen inversiones considerables a las empresas.
36. La cuarta revolución industrial ha ido más allá de la simple «reproducibilidad tecnológica» del arte para generar nuevas formas de emprendimiento y nuevos modelos de negocio. Esto significa que, aparte de los enfoques nacionales o únicamente «públicos» del desarrollo cultural, se precisan otras medidas, como políticas sociales y de empleo, y estrategias tecnológicas y de innovación. La transformación tecnológica ha impulsado una serie de grandes «reorientaciones» en el sector de las artes y el entretenimiento (gráfico 4).

► **Gráfico 4. Repercusiones de la cuarta revolución industrial en el sector de las artes y el entretenimiento**



37. Si bien la transformación tecnológica ha sido especialmente notable en subsectores como la música, los videojuegos y la televisión, los museos también se han caracterizado por un giro al mundo digital, mediante la digitalización de las colecciones de arte y el desarrollo de servicios

digitales⁵². Las aplicaciones tecnológicas utilizadas en las óperas y teatros para grabar actuaciones y transmitir las en *streaming* también han evolucionado⁵³.

38. En cierto modo, las aplicaciones tecnológicas han facultado a los usuarios para participar en la creación de contenidos culturales. Es el caso de los servicios de autoedición y los proveedores de contenidos generados por los usuarios. Ahora bien, el hecho de que los usuarios actúen cada vez más como creadores ha planteado cuestiones relativas a la titularidad en relación con la protección y el respeto de los derechos de autor, así como a la calidad de los contenidos creados (es decir, con respecto al mayor valor añadido que aporta un profesional cualificado). Esto explica la aparición de plataformas digitales que, como las plataformas de financiación colectiva, tienen por finalidad cubrir las carencias provocadas por la disminución de la financiación pública y del apoyo a la viabilidad financiera de las empresas del sector de las artes⁵⁴.
39. La creciente penetración de internet y los teléfonos inteligentes en el mercado está facilitando la producción y la distribución de música digital. Entre 2019 y 2021, el número de usuarios de internet se incrementó en 800 millones, alcanzando la cifra de 4 900 millones de personas, lo cual representa el 63 por ciento de la población mundial⁵⁵. En 2020, año en que estalló la pandemia de COVID-19, el número de usuarios de internet aumentó un 10,2 por ciento a nivel mundial, lo que supuso el mayor incremento de la década⁵⁶.
40. Sin embargo, la adecuación de las infraestructuras de internet sigue obstaculizando el crecimiento del sector en los países en desarrollo. La región de África, por ejemplo, continúa caracterizándose por un nivel bajo de cobertura y acceso, si bien la llegada de internet móvil 4G y el acceso a teléfonos inteligentes de bajo costo ha mejorado la situación. De toda la población del continente, calculada en más de 1 000 millones de personas, solo el 33 por ciento tenía acceso a internet a fines de 2021⁵⁷. En el sector de la música siguen faltando conocimientos adecuados sobre el funcionamiento de los modelos de negocio basados en la tecnología digital⁵⁸.

Tecnología y cuestiones relacionadas con los derechos de autor

41. El paso de la tecnología analógica a la digital ha hecho que surjan nuevos intermediarios, los cuales suelen pertenecer a grandes empresas de la información y la tecnología que disponen de la infraestructura y la capacidad tecnológicas necesarias. Los países enfocan de distinta forma la aplicación de las regulaciones a los nuevos modelos de negocio. En algunas regiones, las plataformas digitales de vídeo por suscripción⁵⁹ y los proveedores de contenidos generados por los usuarios⁶⁰ suelen estar regulados por normativas distintas de las que rigen para las empresas

⁵² Steve Lohr, «Museums Morph Digitally», *The New York Times*, 23 de octubre de 2014 y Anand Giridharadas, «Museums See Different Virtues in Virtual Worlds», *The New York Times*, 7 de agosto de 2014.

⁵³ EENC, «New Business Models in the Cultural and Creative Sectors», 2015.

⁵⁴ EENC.

⁵⁵ Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), *Measuring Digital Development: Facts and Figures 2021*.

⁵⁶ UIT.

⁵⁷ UIT.

⁵⁸ OMPI, *Study on the Digital Music Market in West Africa*, SCCR/41/6, 2021 (resumen en español: *Estudio sobre el mercado de la música digital en África Occidental*).

⁵⁹ Como Netflix y Amazon PrimeVideo.

⁶⁰ Por ejemplo, YouTube.

de radiodifusión. Esto ha facilitado la penetración de dichas plataformas en los mercados, pues los Gobiernos tienden a aplicar regulaciones menos estrictas a los proveedores de internet ⁶¹.

42. La aparición de agregadores de contenidos, especialmente en la música, también ha transformado la función de los productores, que han pasado de dedicarse fundamentalmente a la distribución a adquirir mayores responsabilidades en la financiación (por ejemplo, de los contenidos creados por el artista), la producción, la comercialización y la promoción, así como en lo que respecta al control del negocio del *streaming*. Sin embargo, en muchas regiones, como el África Subsahariana, el consumo creciente de productos digitales por internet y/o a través de las redes de telecomunicaciones no aporta forzosamente oportunidades económicas viables, debido en parte a la ausencia de políticas culturales que garanticen una supervisión y una regulación adecuadas. En consecuencia, a menudo se monetiza el contenido cultural en las plataformas digitales y los canales de televisión sin el consentimiento del artista o sin que se abone una remuneración a la organización encargada de la gestión colectiva de los derechos de autor ⁶². Además, la falta de un marco armonizado que regule la economía creativa digital fomenta la piratería y la explotación de obras protegidas, muchas veces en detrimento de las inversiones y de la creación de empleo sostenible en el ecosistema cultural. Un análisis del mercado de la música en América Latina indica también que no existe un sistema eficaz de recaudación de ingresos o de derechos de autor ni una estructura empresarial debidamente establecida ⁶³.
43. Otro problema importante es que no existe una remuneración adecuada de los derechos transferidos a los productores. Esto puede tener repercusiones en aspectos del trabajo decente que van más allá de los salarios (como la capacidad para contribuir a la seguridad social o la viabilidad de la empresa). A nivel de la Unión Europea, la Directiva 2019/790 sobre los derechos de autor y derechos afines en el mercado único digital constituye un intento de mejorar la protección de los derechos de propiedad intelectual, en particular con medidas para garantizar la transparencia para los autores (incluidos los compositores) y los artistas intérpretes o ejecutantes.
44. El ritmo de avance de las aplicaciones tecnológicas en el sector del entretenimiento está aumentando la demanda de animaciones, efectos visuales y videojuegos, lo que guarda una relación directa con la evolución tecnológica más general en el sector, en lo que respecta a la disponibilidad de acceso a internet de bajo costo y a la penetración de la telefonía móvil en el mercado. Sobre todo, debido al auge de la tecnología, los videojuegos han dejado de ser un producto especializado para convertirse en un fenómeno de masas ⁶⁴. La mejora de las técnicas digitales utilizadas en los sectores de la animación, los efectos visuales y los videojuegos también ha contribuido a reducir el tiempo y los costos de producción ⁶⁵, mientras que la expansión de las redes sociales ha incrementado el consumo de videojuegos para dispositivos móviles ⁶⁶.
45. Los avances tecnológicos y el impacto de internet en la producción y la distribución de libros han dado lugar a dos cambios principales: el crecimiento de las plataformas digitales de venta en línea y la aparición de tecnologías de autoedición. Las plataformas digitales han posibilitado el

⁶¹ OMPI, *Report on the Online Music Market and Main Business Models in Asia: Overview and General Trends*, SCCR/41/7, 2021,7 (resumen en español: *Informe sobre el mercado de la música en internet y los principales modelos de negocio en Asia: panorama y tendencias generales*).

⁶² OMPI, *Study on the Digital Music Market in West Africa*, 5.

⁶³ OMPI, *El mercado de la música en América Latina*, SCCR/41/4, 2021, 7 y 8.

⁶⁴ *PR Newswire*, «Global Animation, VFX & Games Markets, 2018–2020: Total Value of Global Animation Industry Is Projected to Reach US\$ 270 Billion», 7 de enero de 2019.

⁶⁵ *GlobeNewswire*, «Outlook on the Animation & VFX Global Industry to 2025: Market Size was \$156 Billion in 2020», 22 de enero de 2021.

⁶⁶ *ArcGIS*, «Video Games and Globalization».

consumo de podcasts y audiolibros. La competencia creciente de la distribución digital ha llevado a los editores independientes a colaborar con librerías y libreros a fin de adoptar un enfoque híbrido y llegar a los consumidores combinando soportes físicos y digitales. La tecnología de impresión bajo demanda compite ahora con la calidad que aportan los editores tradicionales. La cocreación literaria, cuyas obras son fruto de la colaboración entre varios autores, también forma parte de la revolución digital.

2.3. Sostenibilidad ambiental

46. En el sector de las artes y el entretenimiento se observa un interés creciente por la sostenibilidad ambiental y una intensificación del debate en torno a esta cuestión. Puede tratarse de cuestiones relacionadas con el consumo (el consumo de electricidad; el reciclado de los decorados, el vestuario y el atrezzo, el papel o los dispositivos multimedia; o el uso de botellas o productos de plástico para la realización de actuaciones en directo y para los espectadores), con la producción (los aspectos medioambientales de la impresión y distribución de periódicos, la producción de contenidos para radio y televisión o de espectáculos teatrales, la huella de carbono de las giras de los espectáculos o la gestión eficiente de la energía de la infraestructura de los eventos), o con el contenido cultural y de entretenimiento propiamente dicho (la atención prestada a los temas de sostenibilidad durante los espectáculos) ⁶⁷.
47. Los avances tecnológicos y los cambios en las preferencias de los consumidores —por los medios en línea en lugar de los medios tradicionales— están transformando la manera en que se producen y consumen los productos y servicios culturales, lo que repercute en la huella de carbono total. Sin embargo, no hay una respuesta fácil a la cuestión de la sostenibilidad ambiental de los contenidos digitales. Aunque los procesos tradicionales del sector del entretenimiento (imprimir un periódico o producir un CD) tienen una huella de carbono fija, cuando se analiza la huella de carbono de los productos digitales, esta tiende a variar constantemente debido a que en ella influyen el número de personas que utilizan esos productos y también las personas que trabajan en el sector y colaboran en la producción de los contenidos: los administradores de datos, los proveedores de servicios de internet y de servicios en la nube y los desarrolladores digitales, entre otros ⁶⁸.
48. Los métodos de producción del sector y el uso que se hace de los materiales pueden afectar negativamente al medio ambiente ⁶⁹. El cambio a modos de consumo digitales entraña un aumento de la demanda de dispositivos electrónicos como teléfonos, computadoras portátiles, auriculares o televisores, que contribuyen a la generación de desechos eléctricos y electrónicos. Está aumentando la cantidad de energía que se necesita para la computación en la nube y se estima que, antes de que concluya la década de 2020, ese consumo representará el 8 por ciento de la demanda mundial de energía ⁷⁰.
49. Puede que el sector de las artes y el entretenimiento necesite dotarse de estrategias integrales para reducir su huella ambiental más allá de la esfera digital e incluir la producción de contenidos energéticamente eficiente en los teatros, los estudios y los platós.

⁶⁷ Malin Picha Edwardsson, «Towards a Sustainable Media System: Explorative Studies of Emerging Media Consumption Trends and Media Processes for Content Production», presentación en PowerPoint de tesis doctoral (KTH Royal Institute of Technology, 2015).

⁶⁸ Christopher Hodgson, «Can the Digital Revolution Be Environmentally Sustainable?», *The Guardian*, 13 de noviembre de 2015.

⁶⁹ Parlamento Europeo, *Research for CULT Committee: Culture and Creative Sectors in the European Union – Key Future Developments, Challenges and Opportunities*, 2019.

⁷⁰ Dina Bass, «Microsoft Teams Up With Accenture, Goldman on Greener Software», Bloomberg, 2021.

50. Todo ello resulta especialmente pertinente para el sector audiovisual, que ha comenzado a desarrollar calculadoras de emisiones de carbono a fin de evaluar y abordar los efectos en el medio ambiente. Las artes digitales también suscitan preocupación respecto de sus costos ambientales, habida cuenta de que utilizan redes con un alto consumo de energía y tierras raras. Sin embargo, las plataformas de vídeo a la carta y las plataformas digitales de música suelen dejar la mayor huella de datos ⁷¹. La complejidad de la nueva cadena de suministro digital también dificulta que los operadores puedan realizar un seguimiento de las emisiones de carbono: estas escapan a su control porque se generan a través de plataformas en línea e intermediarios. Contar con reglamentaciones, políticas intersectoriales (culturales, ambientales y sociales) e investigaciones y mediciones empíricas más completas de esos efectos puede ayudar a hacer frente a las emisiones de carbono en el sector ⁷². En algunas regiones, los interlocutores sociales están promoviendo el debate en torno a medidas clave con el fin de que la necesidad de reducir al mínimo los efectos en el medio ambiente se acompañe de políticas concebidas para asegurar una transición justa, es decir, con respecto a los efectos no deseados que esa reducción podría tener en el empleo ⁷³.
51. El sector de las artes y el entretenimiento puede desempeñar una función clave en la sensibilización acerca de las cuestiones medioambientales. Los trabajadores, incluidos los artistas, los escritores y los intérpretes o ejecutantes, así como las empresas y sus organizaciones, pueden lograr que el público se comprometa con movimientos en pro de la sostenibilidad y con medidas concretas. Con la aparición del «activismo artístico» y su posicionamiento en cuestiones medioambientales, el sector puede orientar las decisiones de consumo más allá del arte, instando a una mayor interrelación entre el trabajo cultural, la contribución económica del sector y el medio ambiente ⁷⁴.

2.4. La pandemia de COVID-19: perturbaciones en la economía del sector y el mercado de trabajo

52. La pandemia de COVID-19 ha trastocado el sector de las artes y el entretenimiento de distintas maneras, en función de la dinámica y las características propias de sus subsectores. Ha conllevado, al mismo tiempo, la aceleración de la transformación tecnológica del sector y la aparición de nuevos modelos de negocio, con un aumento de la creación de contenidos en el entorno digital de distintas regiones. Esa perturbación consistió tanto en los efectos inmediatos de la pandemia en los subsectores (a causa de los confinamientos y la suspensión de producciones) como en sus efectos a largo plazo durante el periodo de recuperación y posteriormente. De hecho, prosigue la gestión de esos cambios a largo plazo en lo tocante al establecimiento de sistemas resilientes que garanticen la viabilidad económica de las producciones, la prestación de apoyo a los medios de vida de quienes trabajan en el sector, y la formulación de políticas públicas que apoyen al sector en su respuesta a crisis similares.
53. La UNESCO ha calculado que, en 2020, el sector de la cultura y la creatividad, en su conjunto, perdió 10 millones de puestos de trabajo en todo el mundo a causa de la pandemia de COVID-19. Ese mismo año, los ingresos obtenidos por los creadores disminuyeron en más de un 10 por ciento, lo que equivale a más de 1 000 millones de euros ⁷⁵. En Asia y el Pacífico, más del 55 por

⁷¹ Parlamento Europeo.

⁷² Parlamento Europeo, 53 y 75.

⁷³ CEPI, «Capacity Building Seminar on Sustainability in the Audiovisual Industry», 2022.

⁷⁴ Tim Jackson, *Prosperity without Growth: Foundations for the Economy of Tomorrow* (Routledge, 2017).

⁷⁵ UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad*.

ciento de los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento trabajó cero horas por semana en el segundo trimestre de 2020; casi todos los puestos de trabajo perdidos pertenecían a la economía informal ⁷⁶. A los trabajadores de algunos de estos subsectores les resultó más fácil que a otros adaptarse al trabajo a distancia; en algunos casos, la necesidad de mantener el distanciamiento físico y evitar las actividades con presencia de público afectó a su capacidad de subsistencia. Las artes visuales y las artesanías, las actuaciones en directo y las festividades, así como las actividades relacionadas con el patrimonio cultural fueron las más afectadas ⁷⁷.

- 54.** Así ha ocurrido, en particular, en el caso de los sectores cuya actividad se desarrolla en espacios cerrados (museos, teatros, salas de concierto, salas de cine, etc.), mientras que la demanda ha aumentado en los sectores basados en las tecnologías de la información, como los videojuegos y la animación. La combinación de los confinamientos y las restricciones a los viajes restringió las actividades culturales en directo, desde su completa suspensión a aperturas con un aforo limitado, y también limitó los encuentros cara a cara, que son imprescindibles para que los trabajadores y las empresas del sector de las artes y el entretenimiento establezcan contactos, obtengan trabajo y emprendan colaboraciones profesionales ⁷⁸.

Patrones de los subsectores

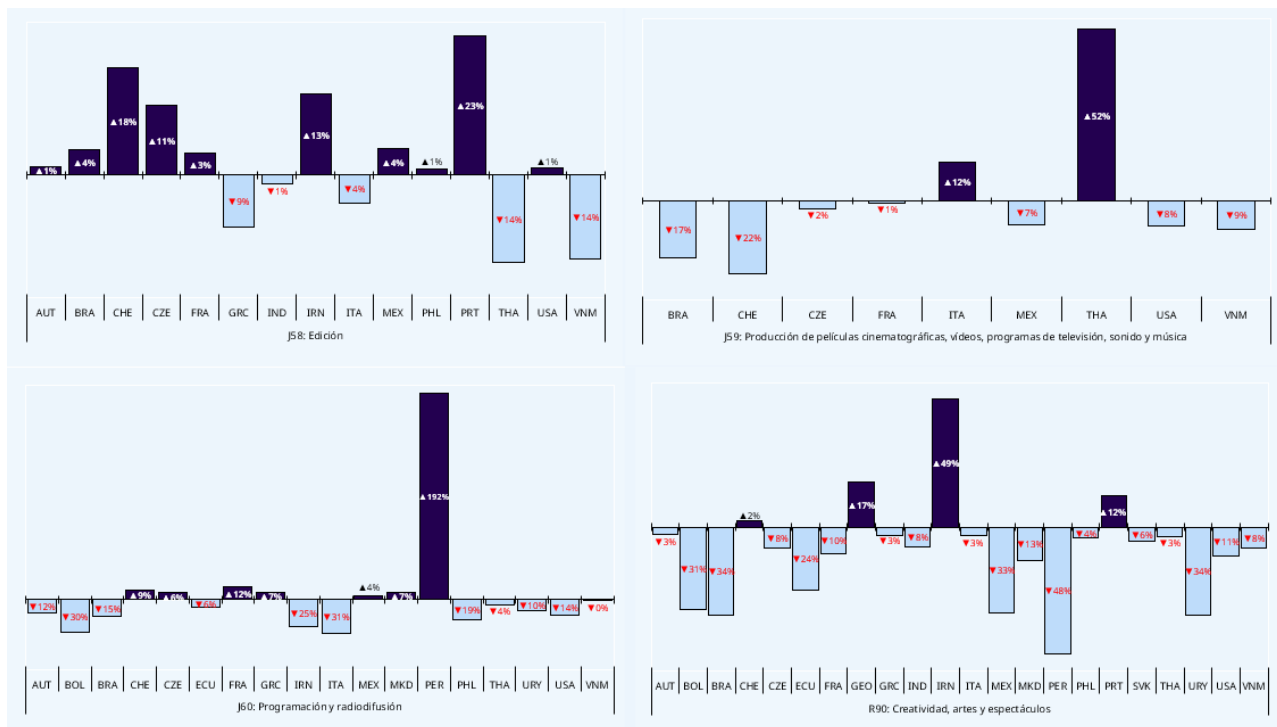
- 55.** Los datos sugieren que el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento fue el más afectado en cuanto a la pérdida de puestos de trabajo en comparación con el cuarto trimestre (prepandémico) de 2019, seguido del subsector de las películas cinematográficas, los vídeos y los programas de televisión (gráfico 5). Por ejemplo, solo en la República Islámica del Irán (49 por ciento), Georgia (17 por ciento), Portugal (12 por ciento) y Suiza (2 por ciento) el nivel de empleo superó los niveles de empleo del cuarto trimestre de 2019 en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento. En ese mismo trimestre, el nivel de empleo medio disminuyó en el Brasil (-39 por ciento), México (-37 por ciento), los Estados Unidos (-13 por ciento) y Viet Nam (-9 por ciento).

⁷⁶ OIT, *Asia-Pacific Employment and Social Outlook 2020: Navigating the Crisis towards a Human-Centred Future of Work*, recuadro 4.

⁷⁷ UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad*.

⁷⁸ Foro Económico Mundial, «COVID-19 Shows It's Time to Rewrite the Script on Jobs in the Creative Economy», 2020.

► **Gráfico 5. Tasa media de crecimiento, en una selección de países sobre los que se dispone de datos, en el primer trimestre de 2020 en comparación con el cuarto trimestre de 2019**



Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es>.

56. El subsector de las actuaciones en directo, que incluye la ópera, la danza, los conciertos y los festivales, experimentó un marcado declive a causa de los recortes de producción y resultó ser menos adaptable al modelo de transmisiones en *streaming*. En Europa, la música y las artes escénicas registraron una contracción del 76 por ciento y el 90 por ciento, respectivamente, durante la pandemia de COVID-19, con consecuencias para el empleo y el acceso a la protección social ⁷⁹. En lo relativo a los teatros, al margen del cierre inmediato de todos los espacios escénicos públicos y privados, suscitaron preocupación las medidas de distanciamiento físico, y la necesidad de elaborar protocolos de seguridad dificultó aún más la reapertura de esos espacios. La singularidad de los teatros y las actuaciones en directo, con la reducción de los aforos y el número de actuaciones diarias, hizo que su viabilidad a corto plazo fuera mucho más difícil. Algunos países han adoptado planes de mantenimiento del empleo, planes de apoyo a los trabajadores autoempleados y programas de desgravación fiscal con objeto de alentar la realización de nuevas producciones y reactivar el crecimiento del sector ⁸⁰.
57. Durante la pandemia de COVID-19, los ingresos del mercado de la música grabada aumentaron un 7,4 por ciento en 2020, como consecuencia principalmente de un incremento del 19,9 por ciento de las transmisiones en *streaming*. Estas tendencias tuvieron como consecuencia una disminución de la demanda de ventas físicas y descargas digitales y de los ingresos obtenidos por los derechos de interpretación y ejecución, que se redujeron un 10,1 por ciento entre 2019 y 2020 ⁸¹. También se produjo una disminución de los ingresos por derechos de sincronización (el

⁷⁹ EY, *Rebuilding Europe: The Cultural and Creative Economy before and after the COVID-19 Crisis*, 2021.

⁸⁰ *Financial Times*, «Sam Mendes: How We Can Save Our Theatres», 5 de junio de 2020.

⁸¹ Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI), *Global Music Report*, 2021, 13.

uso de música en la publicidad, los videojuegos y la televisión), que disminuyeron un 9,4 por ciento, y de los ingresos obtenidos por las descargas (-15,7 por ciento) en el mismo periodo ⁸². Sin embargo, un análisis de 2022 del mercado musical mostró una ligera recuperación en 2021, tanto de los formatos físicos (+16,1 por ciento) como de los derechos de interpretación y ejecución (+4 por ciento) ⁸³.

- 58.** En 2020, los ingresos del sector de la exhibición de cine en salas y en hogares y dispositivos móviles disminuyeron un 18 por ciento en comparación con 2019. Esta disminución se debió principalmente a la caída de la exhibición de películas en salas de cine (representó un 15 por ciento de los ingresos totales del sector del entretenimiento a nivel mundial en comparación con un 43 por ciento en 2019). Sin embargo, en el entretenimiento digital se registró un aumento de los ingresos del 31 por ciento en el mismo periodo ⁸⁴. La pandemia trastocó la producción de películas, aumentando el número de las que se estrenaban a través de *streaming* y servicios de vídeo a la carta para suscriptores ⁸⁵.
- 59.** En cambio, la mayoría de los segmentos del subsector de la animación y los efectos visuales creció a un ritmo anual de entre el 2 y el 3 por ciento en 2020. Una de las principales características de este subsector es la creciente globalización de la producción, los incentivos fiscales, las subvenciones y los bajos costos laborales en algunas regiones, lo que ha facilitado las operaciones transfronterizas ⁸⁶. No obstante, el empleo se vio afectado en parte por el vínculo con otros subsectores (las producciones cinematográficas). Así, en los servicios de animación cinematográfica de los Estados Unidos se registró una disminución del empleo de un 0,9 por ciento entre 2019 y 2020 ⁸⁷.
- 60.** La pandemia de COVID-19 aceleró la transición a las plataformas digitales en el sector de los videojuegos. Datos recientes relativos a 2021 muestran una tendencia constante en la proporción de usuarios de internet que consumen videojuegos (86 por ciento), que ha permanecido invariable desde 2015 ⁸⁸. Los confinamientos ocasionaron un aumento de la demanda y el consumo de videojuegos y deportes electrónicos, con el consiguiente incremento de los ingresos de las empresas y plataformas de videojuegos ⁸⁹. Está aumentando el consumo de videojuegos a la carta y videojuegos en la nube, así como de «videojuegos como servicio» a través de servicios de suscripción ⁹⁰, mientras que la producción y la demanda de consolas de juego y juegos para computadoras personales se vieron especialmente afectadas por la pandemia (la disminución de los juegos para consolas entre 2020 y 2021 fue de un 8,9 por ciento y la de los juegos para computadoras personales, de un 2,8 por ciento). La región de Asia y el Pacífico está a la cabeza de ese cambio en la demanda en favor de los videojuegos para teléfonos móviles y los ingresos conexos ⁹¹.
- 61.** La demanda de libros se mantuvo constante durante la pandemia. Sin embargo, esta última actuó como catalizador de un mayor consumo de libros en línea, y las ferias de libros pasaron a las

⁸² IFPI, *Global Music Report*, 2021, 13.

⁸³ IFPI, *Global Music Report*, 2022.

⁸⁴ Motion Picture Association, *Theme Report*, 2020.

⁸⁵ Arkenberg, «Digital Media Trends», 2020.

⁸⁶ *GlobeNewswire*.

⁸⁷ *IBISWorld*, «Film Animation Services in the US – Employment Statistics 2002–2027», 30 de julio 2021.

⁸⁸ GWI, *The Gaming Playbook*, 2021.

⁸⁹ Stefan Hall, «How COVID-19 Is Taking Gaming and E-Sports to the Next Level» (Foro Económico Mundial, 2020).

⁹⁰ Newzoo, *Global Games Market Report: The VR & Metaverse Edition*, 2021.

⁹¹ Newzoo.

ventas en línea exclusivamente. Los nuevos formatos tienden a coexistir con los formatos tradicionales, como en el caso de los pódcast y los audiolibros, que coexisten con los libros digitales. Cabe la posibilidad de que esta transformación tenga efectos a largo plazo y obligue a las empresas y las editoriales a adoptar modelos de negocio híbridos ⁹².

Cuestiones relacionadas con las políticas y la recuperación

- 62.** La pérdida de puestos de trabajo en el sector en su conjunto ha puesto de manifiesto una situación muy fragmentada, en la que se encuentran desde trabajadores y empresas que participan en las actividades de instituciones financiadas con fondos públicos (por ejemplo, las empresas nacionales de radiodifusión y teatro) hasta los trabajadores y empresas del sector privado, entre ellos mipymes y contratistas independientes ⁹³. Esta variedad no solo repercute de manera desigual en la sostenibilidad del sector, sino que requiere asimismo respuestas diferentes a fin de lograr la recuperación, para lo que se deben tener en cuenta, entre otras cosas, las necesidades de los distintos subsectores, desde las actuaciones en directo hasta los videojuegos. Esto es especialmente cierto en el caso de las mipymes, que necesitan nuevas iniciativas e inversiones que creen un entorno favorable, así como una mejora del acceso a la infraestructura digital. A largo plazo, cabe la posibilidad de que las pequeñas empresas necesiten una combinación de medidas económicas (comprendidos los créditos y los préstamos a corto plazo), servicios empresariales adaptados, orientaciones en materia de salud en el trabajo y la extensión de los planes de salud y de protección social ⁹⁴.
- 63.** Los nuevos modelos de transmisiones en *streaming* se han convertido en una importante fuente de ingresos para algunos artistas intérpretes o ejecutantes. Sin embargo, persisten las dificultades en algunos subsectores, como el de la música, en relación con los artistas que no figuran en los títulos de crédito, ya que estos no perciben remuneración alguna cuando se distribuye una grabación en las plataformas de *streaming*; esta situación plantea dudas sobre la eficacia del marco normativo actual para garantizar una remuneración adecuada a los creadores. La pandemia de COVID-19 también puso de manifiesto el acceso desigual a las tecnologías, lo que favorece sobre todo a los artistas consagrados. Reveló además la necesidad de contar con diferentes perfiles profesionales que posean las competencias adecuadas, y de aumentar las inversiones públicas y privadas para lograr una recuperación más inclusiva y resiliente ⁹⁵. El traslado del lugar de producción a «entornos domésticos» también plantea cuestiones relacionadas con la adaptación de las condiciones de trabajo a un hogar o a un entorno de trabajo informal ⁹⁶.

⁹² PwC, «Global Entertainment & Media Outlook 2021–2025», 2021.

⁹³ OIT, «La pandemia de la COVID-19 y el sector de los medios de comunicación y de la cultura», Nota informativa sectorial de la OIT, julio de 2020.

⁹⁴ OIT, «La pandemia de la COVID-19 y el sector de los medios de comunicación y de la cultura».

⁹⁵ OIT, *Llamamiento mundial a la acción para una recuperación centrada en las personas de la crisis causada por la COVID-19 que sea inclusiva, sostenible y resiliente*, 2021.

⁹⁶ OIT, «La pandemia de la COVID-19 y el sector de los medios de comunicación y de la cultura».

▶ 3. Desafíos y oportunidades en materia de trabajo decente en el sector de las artes y el entretenimiento

64. Con el fin de ofrecer una visión de conjunto del panorama laboral tras la pandemia de COVID-19, el análisis que se presenta a continuación se centra en datos de 2019 para reflejar la evolución y el potencial del empleo a lo largo de los años.

3.1. Potencial de creación de empleo

65. El aumento de la demanda de actividades de entretenimiento ha creado oportunidades para los empresarios del sector creativo y ha generado nuevos puestos de trabajo. Estas tendencias han favorecido la inclusión social y el desarrollo en general: los usuarios y los creadores de innovación, así como las empresas y los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento de todo el mundo están desarrollando nuevos bienes y servicios y modelos de negocio y creando nuevos puestos de trabajo, con un efecto de propagación en toda la economía ⁹⁷.
66. La persistencia de las lagunas en las políticas impide crear un marco de gobernanza más eficaz que propicie mejores sinergias entre las políticas culturales y las de empleo, así como entre la educación y el desarrollo de competencias. Para aprovechar plenamente el potencial de creación de empleo del sector de las artes y el entretenimiento, las políticas públicas requerirán un sistema de gobernanza más sólido que busque el desarrollo económico local, proporcione soluciones tecnológicas, fomente la iniciativa empresarial, promueva instituciones del mercado de trabajo eficaces y la protección de los trabajadores, e invierta en competencias e inclusión ⁹⁸.

Descripción general de las tendencias del empleo en los distintos subsectores

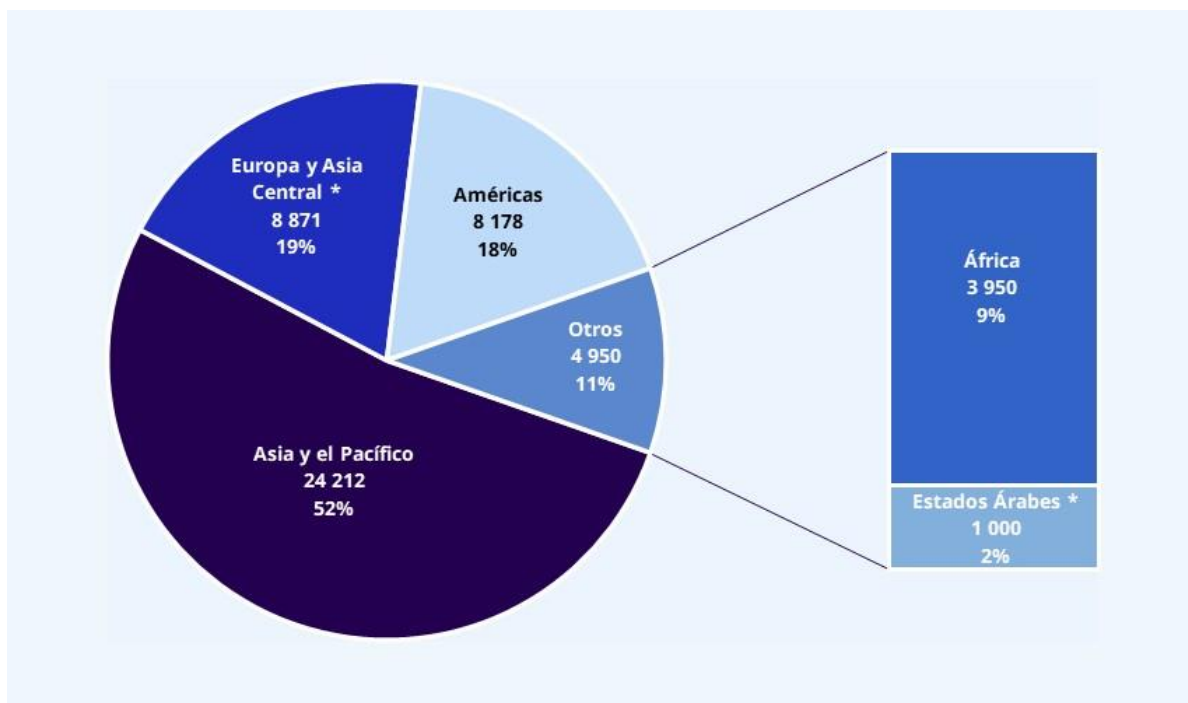
67. En general, el nivel de empleo en el sector de las artes y el entretenimiento se subestima: las ocupaciones secundarias, que son habituales entre los trabajadores del sector, no siempre se reflejan en los sistemas de contabilidad nacionales ⁹⁹. Al analizar las tendencias del empleo en los distintos subsectores, se examinarán a grandes rasgos las respectivas actividades económicas, incluidas las ocupaciones culturales y no culturales del sector de las artes y el entretenimiento. Ello proporcionará un panorama general del potencial de creación de empleo en relación con los distintos tipos de trabajadores del sector de la cultura.
68. Según las estimaciones modelizadas de la OIT, el conjunto del sector representó el 1,4 por ciento del empleo mundial en 2019, lo que equivale a 46,2 millones de puestos de trabajo. A nivel regional, la mayor parte del empleo mundial en el sector de los medios de comunicación y la cultura correspondió a Asia y el Pacífico (52 por ciento) (gráfico 6).

⁹⁷ OIT, «Los cambios tecnológicos y el trabajo en el futuro: Cómo lograr que la tecnología beneficie a todos», 2016, 6.

⁹⁸ Unión Europea, «Culture for the Future: Creativity, Innovation and Dialogue for Inclusive Development», documento de trabajo para un coloquio internacional, junio de 2019.

⁹⁹ OCDE, «Cultural & Creative Industries (CCIs): Fulfilling the Potential», nota de discusión, Conferencia de la OCDE sobre Cultura y Desarrollo Local (2018).

► **Gráfico 6. Contribución de las regiones al empleo mundial en el sector de los medios de comunicación y la cultura, 2019, en miles de empleados y porcentajes**

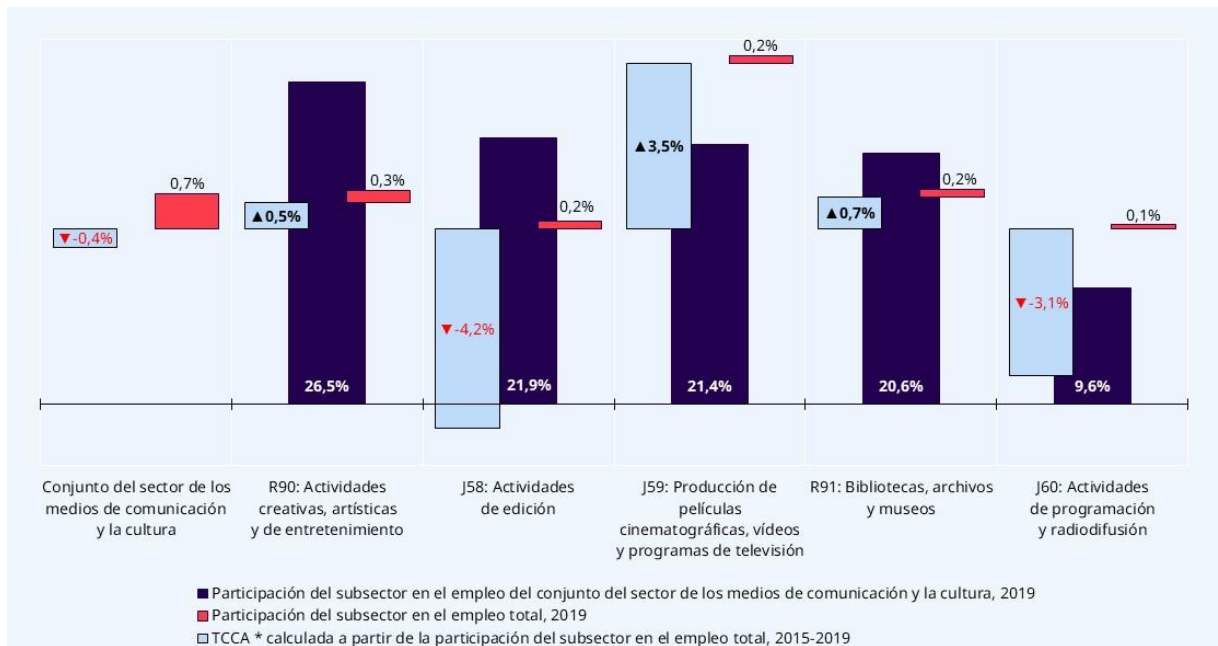


Nota: Las regiones marcadas con un asterisco (*) tuvieron una participación menor que la del 50 por ciento de los países incluidos en las estimaciones modelizadas.

Fuente: estimaciones modelizadas de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

69. Entre los cinco subsectores analizados, el de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento representó la mayor parte del empleo en el conjunto del sector (26,5 por ciento) y en el empleo total (0,25 por ciento). Mientras que la participación del conjunto del sector en el empleo total cayó un 0,4 por ciento anual entre 2015 y 2019, el empleo en el subsector de la producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión y en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento creció un 3,5 y un 0,5 por ciento, respectivamente (gráfico 7).

► Gráfico 7. Participación de los subsectores en el empleo total, 2015-2019



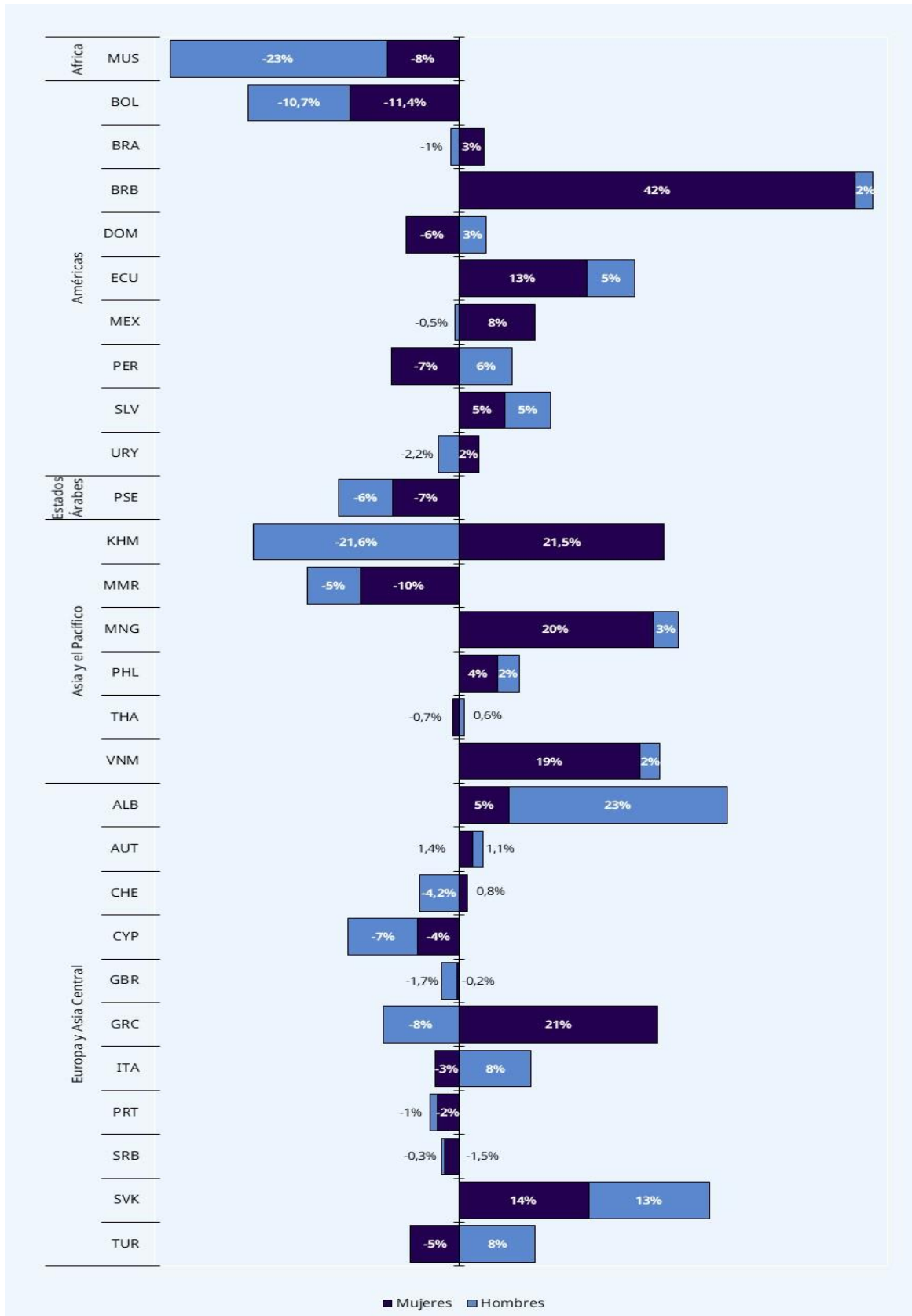
* TCCA= tasa compuesta de crecimiento anual.

Nota: Valores basados en datos de 35 países o territorios: Albania, Austria, Barbados, Bolivia (Estado Plurinacional de), Bosnia y Herzegovina, Brasil, Camboya, Chipre, Ecuador, Egipto, El Salvador, Eslovaquia, Estados Unidos, Filipinas, Grecia, Guatemala, Honduras, Italia, Kiribati, Mauricio, México, Mongolia, Myanmar, Perú, Portugal, Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte, República Dominicana, Serbia, Seychelles, Suiza, Tailandia, territorio palestino ocupado, Türkiye, Uruguay, Viet Nam.

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

70. Los datos regionales muestran que el empleo entre las mujeres creció a una TCCA mayor que entre los hombres en todas las regiones, con algunas excepciones (gráfico 8).

► **Gráfico 8. TCCA del empleo total en el sector de los medios de comunicación y la cultura, por género y región, 2015-2019**



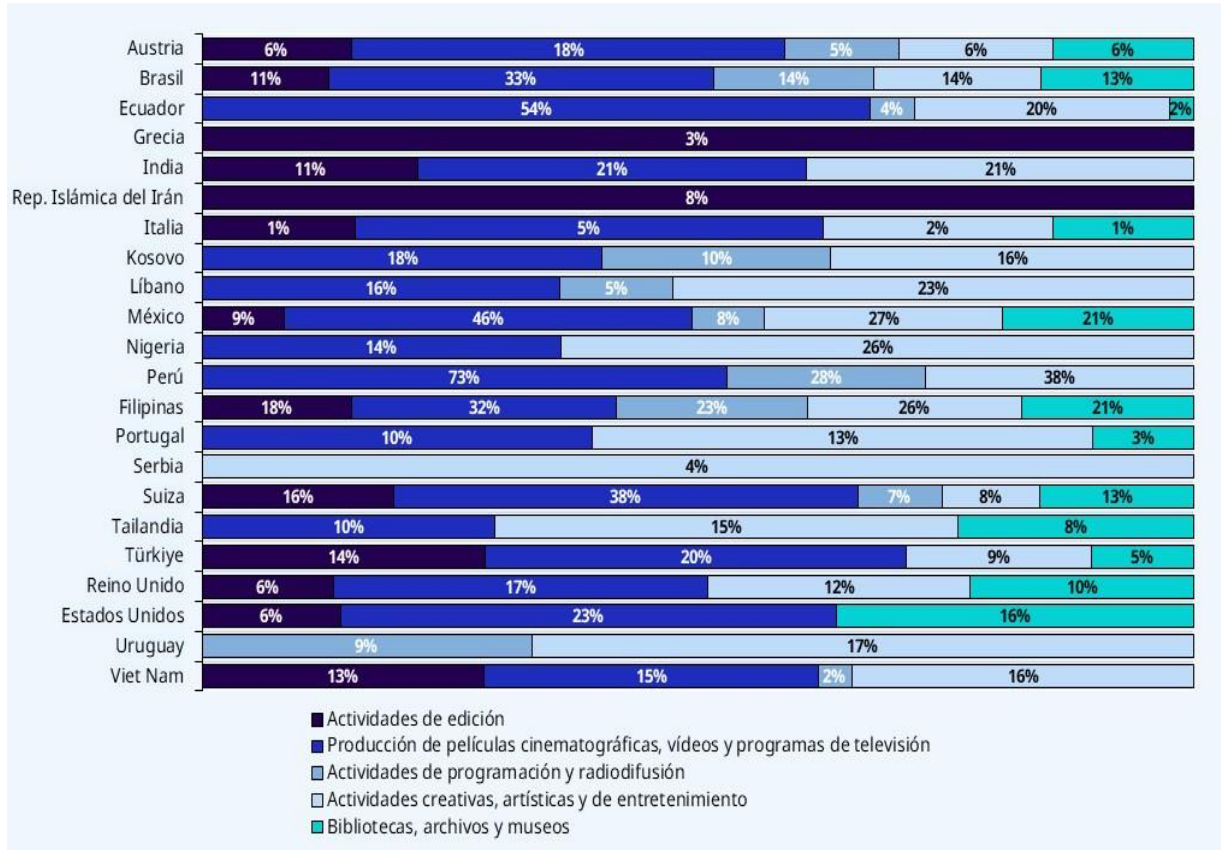
Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

Empleo juvenil

- 71.** Los modelos de negocio nuevos y emergentes del sector de las artes y el entretenimiento se caracterizan por una fuerza de trabajo relativamente joven, que suele componerse de autoempleados o trabajadores por cuenta propia que se ocupan de gestionar su propia empresa y de obtener financiación, recurrir a la externalización de microtarefas y solicitar ayudas y subvenciones. La transición digital también está impulsando la demanda de competencias digitales, que por lo general predominan entre los más jóvenes.
- 72.** En los países en desarrollo, los jóvenes tienden a constituir una parte importante del empleo tanto a nivel subsectorial como en el conjunto del sector (gráfico 9). Por ejemplo, en el Perú, los jóvenes de 15 a 24 años representaron el 73 por ciento de la fuerza de trabajo en el subsector de la producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión, la grabación de sonido y la edición musical; el 38 por ciento en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento; y el 28 por ciento en el subsector de la programación y la radiodifusión. La situación es similar en la mayoría de países en desarrollo, como el Brasil, el Ecuador, Filipinas, la India, el Líbano, Nigeria y México, donde el grupo de 15 a 24 años representó una parte considerable de la fuerza de trabajo en los subsectores respectivos.
- 73.** En cambio, en las regiones desarrolladas, como Europa, el sector de la cultura sigue conservando un porcentaje significativo de trabajadores mayores de 65 años (el 4 por ciento), una cifra más elevada que en otras actividades económicas (con algunas excepciones a nivel subsectorial). Europa también registró una reducción del porcentaje de jóvenes empleados en el sector de la cultura (de 15 a 29 años) entre 2008 y 2014 ¹⁰⁰. En general, el subsector de la producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión, la grabación de sonido y la edición musical concentra una parte considerable del empleo juvenil en una selección de países o territorios, en comparación con los otros subsectores (según la disponibilidad de datos fiables) (gráfico 9).

¹⁰⁰ Servicio de Estudios del Parlamento Europeo (EPRS), «Employment in the Cultural and Creative Sectors», 2019.

► **Gráfico 9. Porcentaje de trabajadores de 15 a 24 años por subsector, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2019**



Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

74. Un informe reciente de la OIT sobre las tendencias del empleo juvenil pone de relieve el fuerte componente digital del empleo juvenil en las actividades creativas, tanto en los países de ingresos altos (47,5 por ciento de jóvenes trabajan en sectores que requieren un uso intensivo de la tecnología digital en 2020), como en los países de ingresos bajos y medios (51 por ciento) ¹⁰¹.
75. Si bien la proporción de mujeres jóvenes que se dedican a actividades creativas es mayor que la de hombres jóvenes en los países de ingresos bajos y medios (el 2 y el 1 por ciento, respectivamente) ¹⁰², la situación de aquellas siendo inestable en el sector. Un estudio realizado en Sudáfrica revela problemas relacionados con los altos niveles de informalidad de los trabajadores jóvenes del sector de la cultura (de 15 a 34 años), que tienen muchas más probabilidades de desempeñar su actividad en la economía informal (47,2 por ciento) que los trabajadores jóvenes de otros sectores (33,6 por ciento) ¹⁰³.
76. Los jóvenes que están dando sus primeros pasos en el sector de las artes y el entretenimiento suelen aceptar trabajos no remunerados, considerados «parte del proceso», en entornos muy competitivos y en los que suelen estar más representados que en otros sectores ¹⁰⁴. Las pasantías se utilizan como puntos de entrada y ofrecen la oportunidad de establecer contactos y acumular

¹⁰¹ OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022: Investing in Transforming Futures for Young People*, 2022, 150.

¹⁰² OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022*, 151.

¹⁰³ Observatorio Cultural de Sudáfrica, *The Employment of Youth and Women in Cultural Occupations in South Africa*, 2019.

¹⁰⁴ OIT, *Global Employment Trends for Youth 2022*, 159.

experiencia práctica en los sectores del cine, la televisión y la música. A pesar de este potencial, algunas prácticas pueden dar lugar a trabajos con contratos cortos o contratos por proyecto o tarea ¹⁰⁵. Los jóvenes también tienden a dedicar tiempo y dinero a sus propias creaciones para obtener visibilidad e iniciar sus carreras artísticas ¹⁰⁶.

77. En estudios sobre el mercado europeo se ha demostrado que los jóvenes artistas tienen más probabilidades de estar desempleados, y que las oportunidades de empleo suelen ser de corta duración. Los jóvenes con estudios superiores pueden tener dificultades para insertarse en la vida laboral, ya que sus competencias no siempre se corresponden con las exigencias del mercado de trabajo. A ello se suma la falta de experiencia, que disminuye sus posibilidades de encontrar empleo, y la falta de información disponible sobre el desarrollo profesional y el desarrollo de competencias ¹⁰⁷.

Tendencias de la composición de la fuerza de trabajo, los tipos de contrato y la situación laboral

78. Para los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento, el tiempo de trabajo suele solaparse con el «tiempo de trabajo oculto» (el que dedican a preparar un proyecto o a ensayar) y el tiempo de descanso. La OIT ya ha descrito la singularidad de los patrones de empleo de esta profesión, que abarca un amplio espectro de relaciones laborales y tipos de contratos de trabajo ¹⁰⁸. Además, teniendo en cuenta la irregularidad de los ingresos de la ocupación principal, los trabajadores del sector a menudo necesitan tener una ocupación secundaria que les ayude a llegar a fin de mes y a diversificar su experiencia. Estas ocupaciones secundarias (no necesariamente relacionadas con el arte) pueden ser su principal fuente de ingresos ¹⁰⁹.
79. Los trabajadores del sector suelen tener un alto nivel educativo. En promedio, los trabajadores con estudios superiores representaron aproximadamente el 47 por ciento de los trabajadores del sector en 2019, seguidos por aquellos con un nivel educativo intermedio (32 por ciento). En el gráfico 10 se ofrecen algunos ejemplos de países por región, según la disponibilidad y la fiabilidad de los datos.

¹⁰⁵ EPRS, 9.

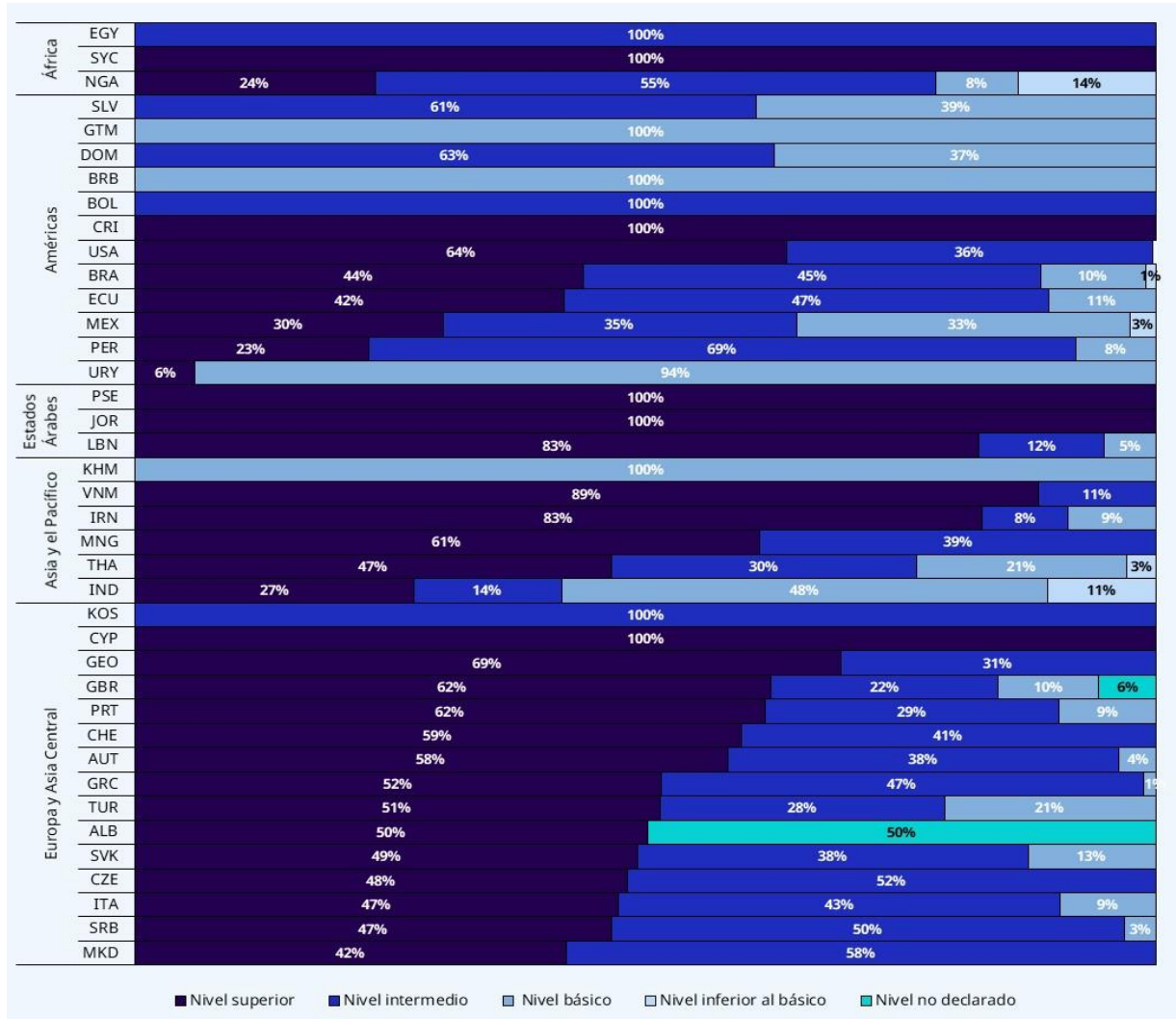
¹⁰⁶ European Expert Network on Culture and Audiovisual (EENCA), «[The Status and Working Conditions of Artists and Cultural and Creative Professionals](#)», 2020.

¹⁰⁷ EENCA.

¹⁰⁸ OIT, *Puntos de consenso: Desafíos que enfrentan los gobiernos y los interlocutores sociales con respecto a las relaciones de trabajo en el sector de los medios de comunicación y la cultura*, GDFMCS/2014/7, 2014.

¹⁰⁹ Gijsbert van Liemt, «[Employment Relationships in Arts and Culture](#)», documento de trabajo núm. 301 (OIT, 2014).

► Gráfico 10. Porcentaje del empleo total en el sector de los medios de comunicación y la cultura, por nivel educativo y región, 2019



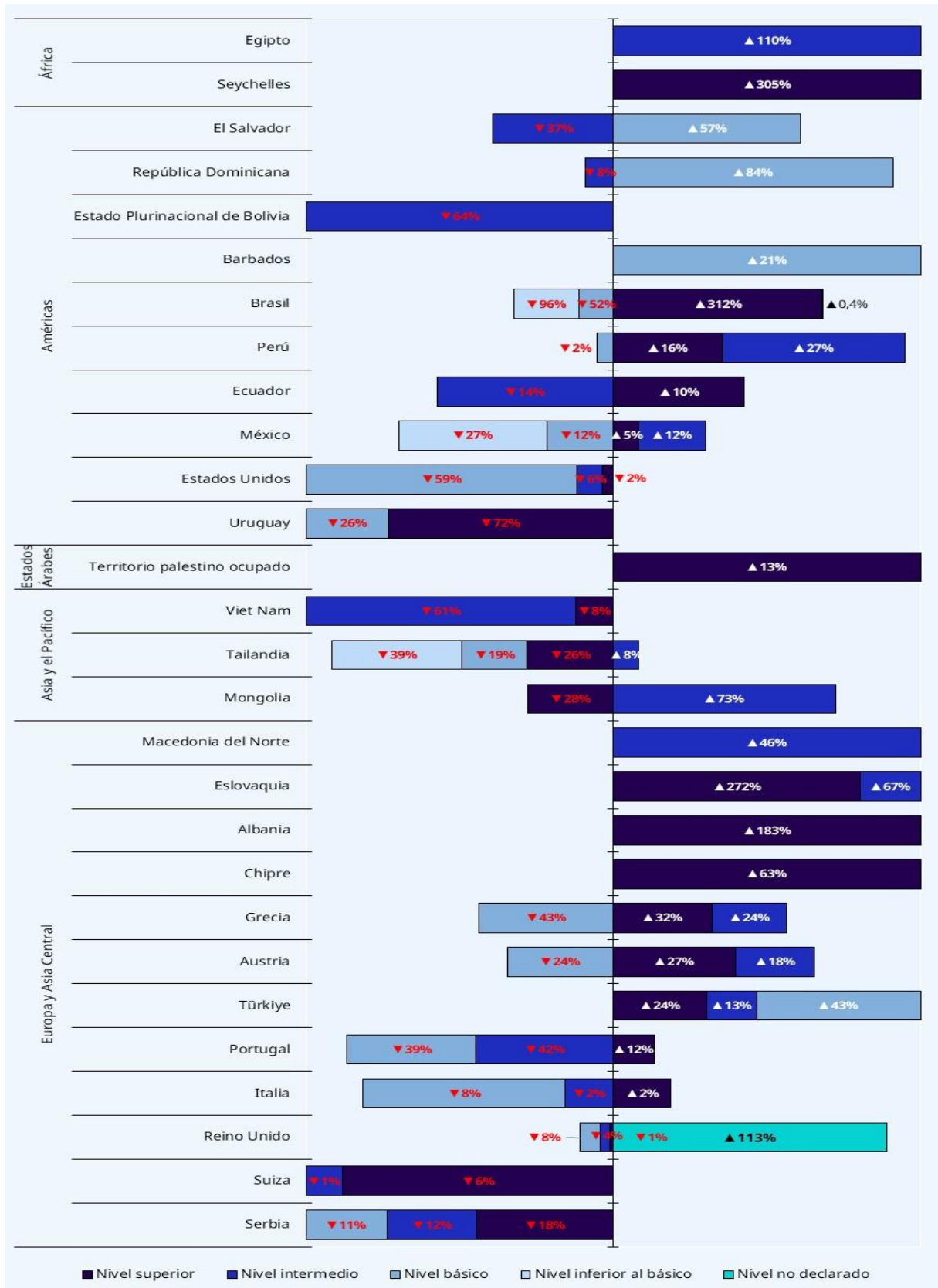
Nota: el 100 por ciento no significa forzosamente que no hay trabajadores con otros niveles educativos, sino que no hay datos disponibles al respecto.

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>; clasificación basada en la Clasificación Internacional Normalizada de la Educación.

80. El análisis de microdatos también muestra un aumento de los trabajadores con estudios superiores en el sector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento (74 por ciento) y en el sector de la programación y la radiodifusión (36 por ciento). En el subsector de la producción de películas cinematográficas se registró un aumento del 30 por ciento ¹¹⁰.
81. Con respecto a la evolución global del empleo en el sector de las artes y el entretenimiento en su conjunto, en África se constató un aumento del número de trabajadores con un nivel educativo superior e intermedio. En las Américas, el Brasil registró el mayor aumento del número de trabajadores con estudios superiores (312 por ciento), mientras que en los Estados Unidos el sector perdió un 2 por ciento de trabajadores con ese nivel de estudios. En general, los trabajadores con estudios superiores aumentaron en Europa y Asia Central (gráfico 11).

¹¹⁰ OIT, *Statistical Profile of the Media and Culture Sector*, de próxima publicación.

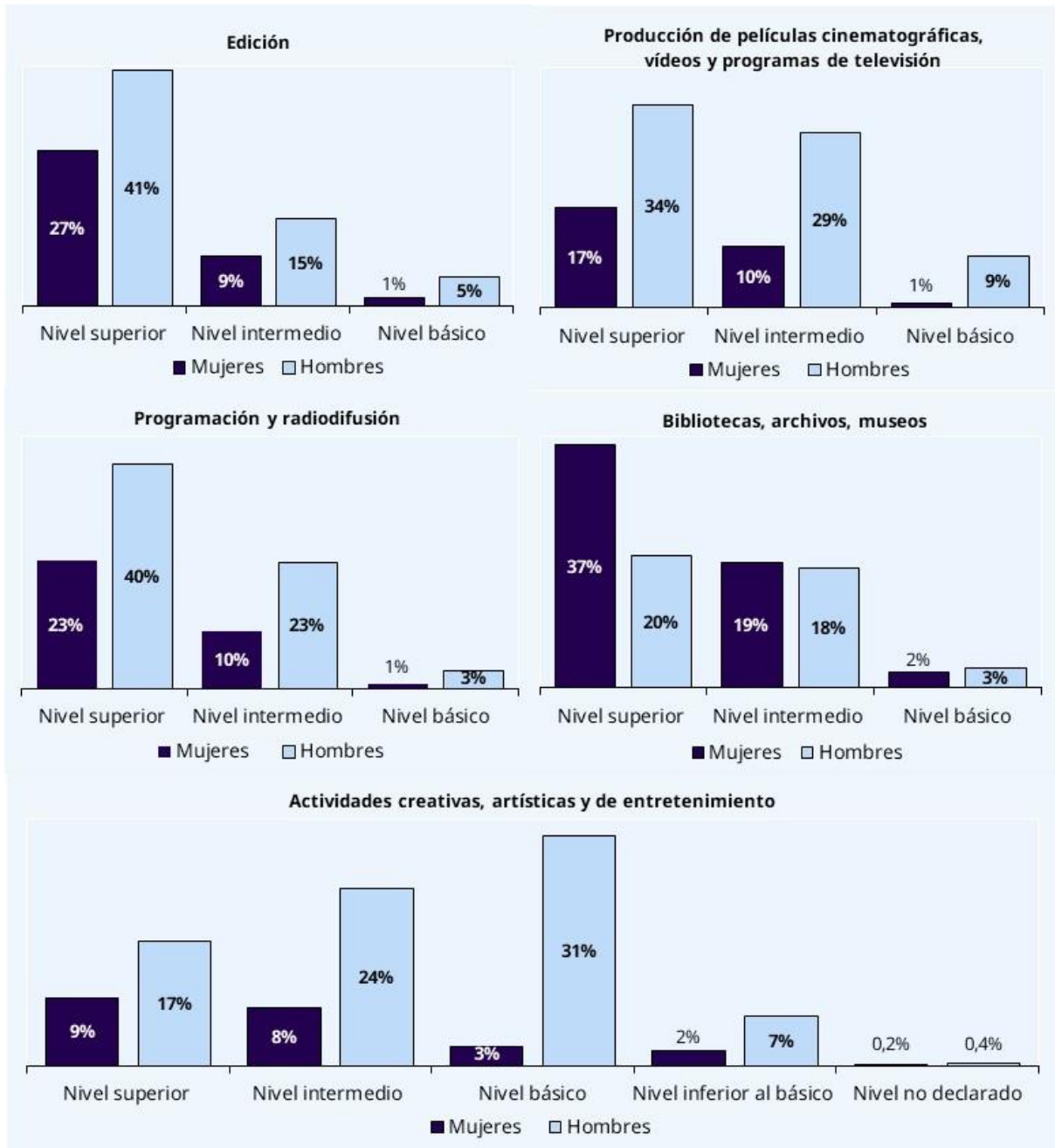
► Gráfico 11. Crecimiento del empleo por nivel educativo, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2015-2019



Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

82. Al analizar la distribución del empleo desglosada por género y nivel educativo en los respectivos subsectores, se sigue observando que, en 2019, había una mayor proporción de hombres en los distintos subsectores y en los diferentes niveles educativos. El subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento fue el único que registró un mayor número de trabajadores con un nivel educativo básico; estos constituían el 34 por ciento de la fuerza de trabajo total del subsector, contando tanto a los hombres como a las mujeres (gráfico 12).

► **Gráfico 12. Distribución del empleo por género, subsector y nivel educativo, 2019**

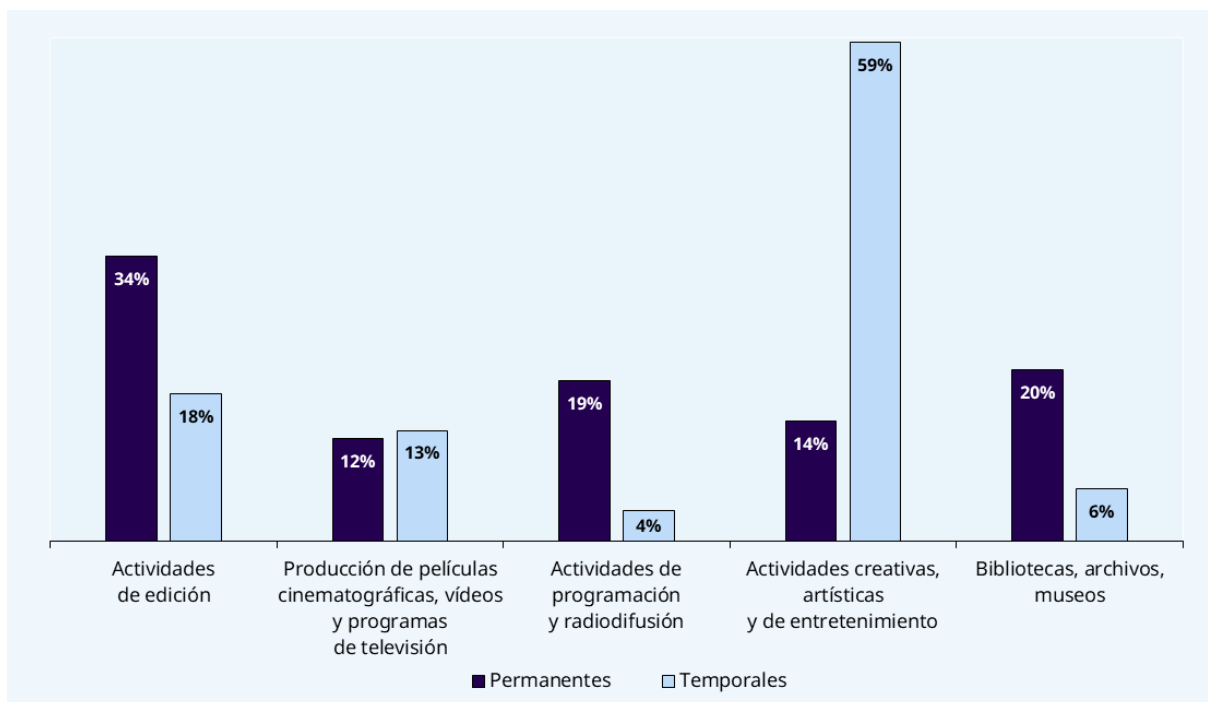


Nota: a partir de datos de 32 países o territorios sobre actividades de edición (código J58 de la CIIU Rev.4); 25 países o territorios sobre actividades de producción de películas cinematográficas, videos y programas de televisión (código J59 de la CIIU Rev.4); 41 países o territorios sobre actividades de programación y radiodifusión (código J60 de la CIIU Rev.4); 48 países o territorios sobre actividades creativas, artísticas y de entretenimiento (código R90 de la CIIU Rev.4); y 29 países o territorios sobre bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales (código R91 de la CIIU Rev.4).

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

83. En cuanto a los tipos de contrato, los datos de 2019 revelan que más de la mitad (59 por ciento) del total de los trabajadores temporales se desempeñaban en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento, mientras que la mayoría de los trabajadores permanentes lo hacían en el subsector de las actividades de edición (34 por ciento) y en el de bibliotecas, archivos y museos (20 por ciento) (gráfico 13).

► **Gráfico 13. Distribución del empleo por tipo de contrato y subsector, 2019**



Nota: valores basados en datos de 27 países o territorios: Albania, Austria, Chipre, Costa Rica, Egipto, Eslovaquia, Filipinas, Georgia, Grecia, India, Italia, Jordania, Kosovo, Macedonia del Norte, Maldivas, México, Mongolia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República Dominicana, Serbia, Seychelles, Suiza, territorio palestino ocupado, Türkiye, Viet Nam.

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

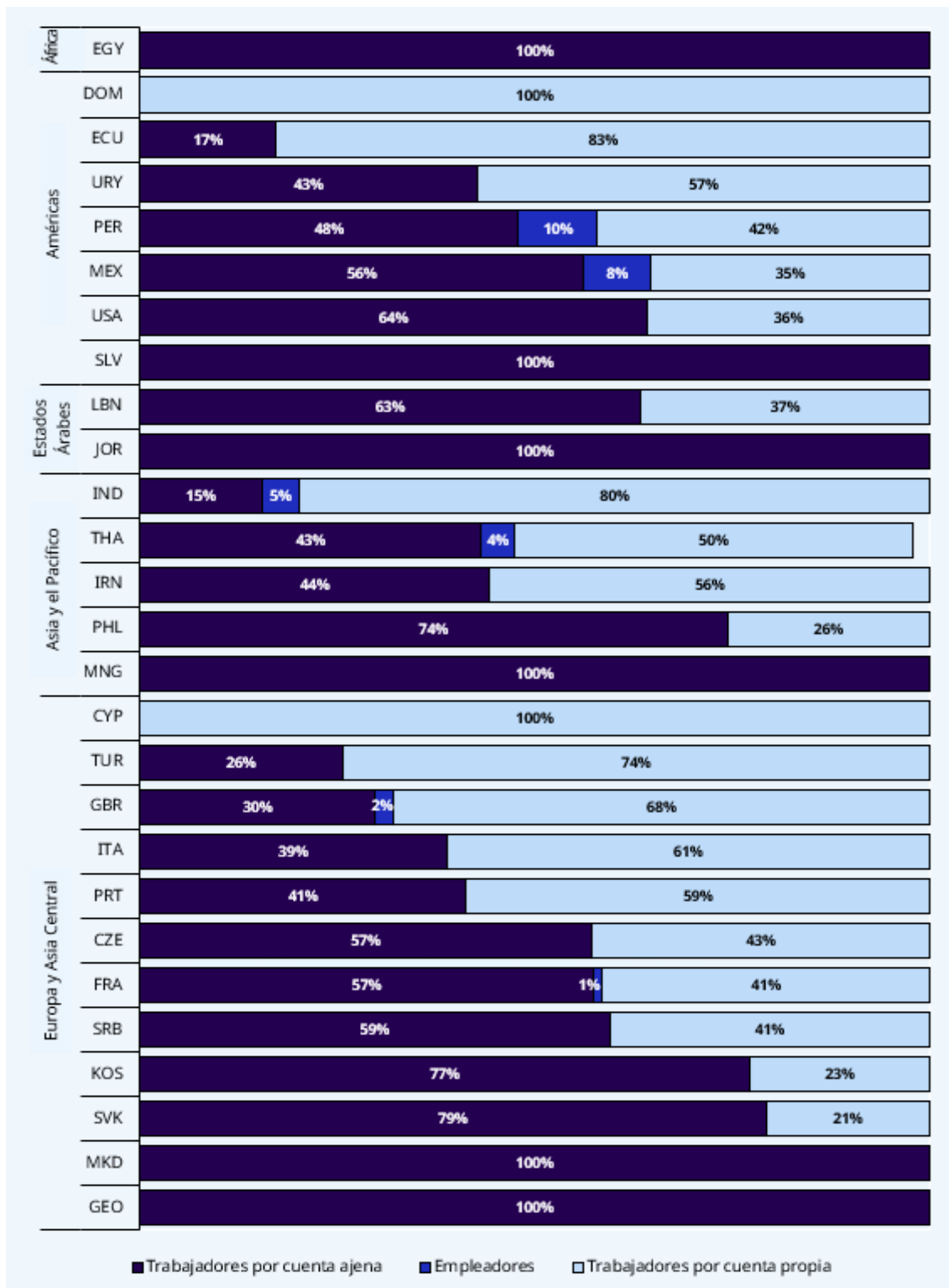
84. Entre los ejemplos de países o territorios figuran la India, donde los trabajadores con contratos temporales representaban el 62 por ciento de la fuerza de trabajo del subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento, frente al 79 por ciento en Austria, el 54 por ciento en Italia, el 63 por ciento en Kosovo ¹¹¹ y el 65 por ciento en México. La mayor parte de los trabajadores con contratos de duración indefinida se concentraba en el subsector de las actividades de edición o en el de bibliotecas, archivos y museos ¹¹².
85. Los modelos de la economía de plataformas están cambiando la forma en que se organiza el trabajo ¹¹³, lo cual influye en el número de trabajadores por cuenta propia. Se observó que, en 2019, esta categoría de trabajadores era mayoritaria en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento (gráfico 14).

¹¹¹ Tal y como se define en la Resolución 1244 (1999) del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas.

¹¹² OIT, «Statistical Profile of the Media and Culture Sector».

¹¹³ EENCA.

► Gráfico 14. Distribución del empleo por situación laboral en el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2019 *



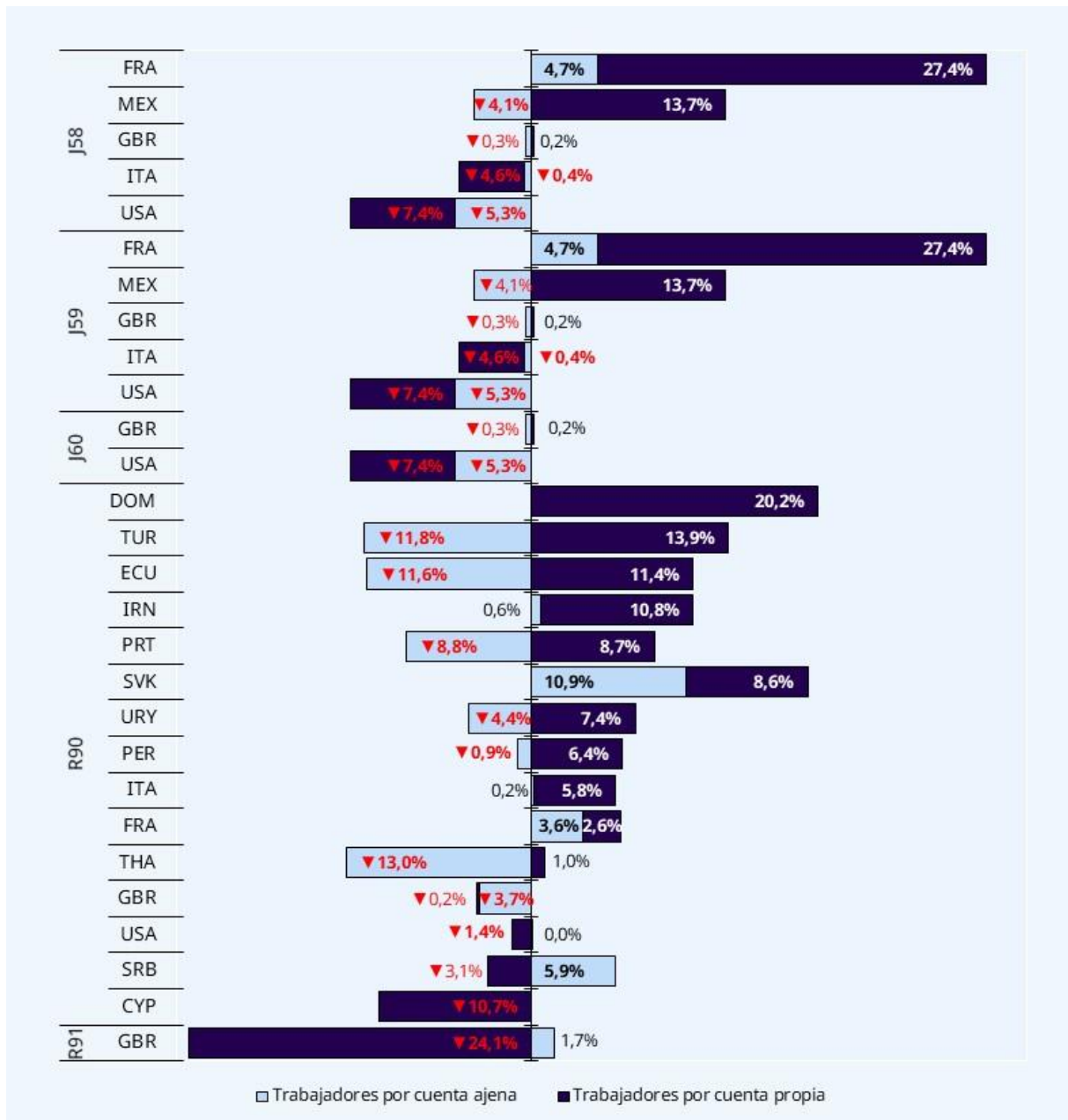
* Países con datos fiables disponibles.

Nota: el 100 por ciento no significa forzosamente que no hay trabajadores con otras situaciones laborales, sino que no hay datos disponibles al respecto.

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

86. Teniendo en cuenta las diferencias entre países, el análisis de los datos correspondientes al periodo 2015-2019 reflejó un aumento de los trabajadores por cuenta propia en todos los subsectores de las artes y el entretenimiento (gráfico 15).

► **Gráfico 15. Crecimiento del empleo (TCCA) por situación laboral, en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2015-2019**



Nota: CIU Rev.4, código J58: actividades de edición; código J59: actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión; código J60: actividades de programación y radiodifusión; código R90: actividades creativas, artísticas y de entretenimiento; código R91: actividades de bibliotecas, archivos, museos y otras actividades culturales.

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://ilostat.ilo.org/es/>.

87. En algunas regiones, la proporción de trabajadores a tiempo completo es menor en el sector de la cultura que en el conjunto de la economía. En Europa, por ejemplo, el 82 por ciento de los trabajadores hombres del sector de la cultura trabajaron a tiempo completo en 2019, mientras que en los 27 Estados miembros de la Unión Europea esa cifra alcanzó un promedio del 91 por

ciento. El porcentaje de mujeres que trabajaban a tiempo completo en el sector de la cultura fue aún más bajo (68 por ciento, frente al 69 por ciento de los 27 países de la Unión Europea) ¹¹⁴.

Efectos de las prácticas y modelos de negocio emergentes en los empleos y la organización del trabajo

88. Como se ha mencionado, los nuevos modelos de negocio han calado en todo el sector de las artes y el entretenimiento y han tenido efectos diversos en el empleo, el desarrollo de las empresas y las condiciones de trabajo de los diferentes subsectores. El subsector de la música y el subsector del cine son algunos de los que atravesaron grandes transformaciones.
89. En la cadena de suministro de la industria de la música, por ejemplo, se ha ampliado la red de colaboraciones entre las empresas y las personas que se dedican tanto a crear contenidos (cantantes, compositores y productores) como a interactuar con los clientes y el público (plataformas de *streaming*, recintos escénicos, radios, etc.). El *streaming* ha cambiado la organización del trabajo en la cadena de suministro de esta industria, así como el tratamiento que se da al artista en la cadena de valor de la música. En general, los sellos discográficos siguen concediendo licencias de música a las plataformas de *streaming*. Algunas plataformas digitales han adoptado un modelo más directo que permite a los creadores de contenidos prescindir de intermediarias ¹¹⁵. Este modelo de negocio abandona los derechos de reproducción (mecánicos) en favor de la generación de ingresos mediante el derecho exclusivo de puesta a disposición del público, que se cede al proveedor de servicios digitales ¹¹⁶.
90. Los componentes básicos de la cadena de suministro de la industria cinematográfica también se han transformado (gráfico 16). Todos estos componentes funcionan dentro de redes específicas de proveedores y distribuidores y se relacionan con otros sectores y empresas (que van desde la música hasta las entidades jurídicas) ¹¹⁷, y emplean una fuerza de trabajo muy diversa pero interconectada. Las aplicaciones digitales han cambiado la forma en que se organiza la producción y la forma de consumir películas ¹¹⁸. La transformación tecnológica también ha revolucionado las fases de distribución y explotación, y los agregadores tienen cada vez más influencia y control sobre la estructura del subsector y la organización del trabajo.

¹¹⁴ Eurostat, «Culture Statistics: Cultural Employment», 2021.

¹¹⁵ Ignacio De Leon y Ravi Gupta, «The Impact of Digital Innovation and Blockchain on the Music Industry», Discussion Paper núm. IDB-DP-549 (IDB, 2017).

¹¹⁶ OMPI, *Report on the Online Music Market and Main Business Models in Asia*, 11-12.

¹¹⁷ Bernd W. Wirtz, *Business Models and Value Creation in the Movie Market* (Springer, 2020).

¹¹⁸ Ieva Vitkauskaitė, «Types of Film Production Business Models and Their Interrelationship» *Informacijos mokslai* 89 (2020), 43-54.

▶ **Gráfico 16. Cadena de valor de la industria cinematográfica**

Fuente: adaptado de Bernd W. Wirtz, *Business Models and Value Creation in the Movie Market* (Springer, 2020).

- 91.** Al mismo tiempo, los proveedores de películas no se limitan a la distribución de contenidos, sino que además producen contenidos nuevos, y los cineastas tienen más oportunidades de desarrollar proyectos con micropresupuestos, sin que sea necesario recurrir a la distribución tradicional. Las aplicaciones digitales se utilizan cada vez más para recaudar fondos (a través de la financiación colectiva) y eludir la distribución tradicional en las salas, al tiempo que ofrecen a los cineastas independientes nuevas plataformas de distribución ¹¹⁹.

Variedad de empresas: las mipymes y las entidades de la economía social y solidaria

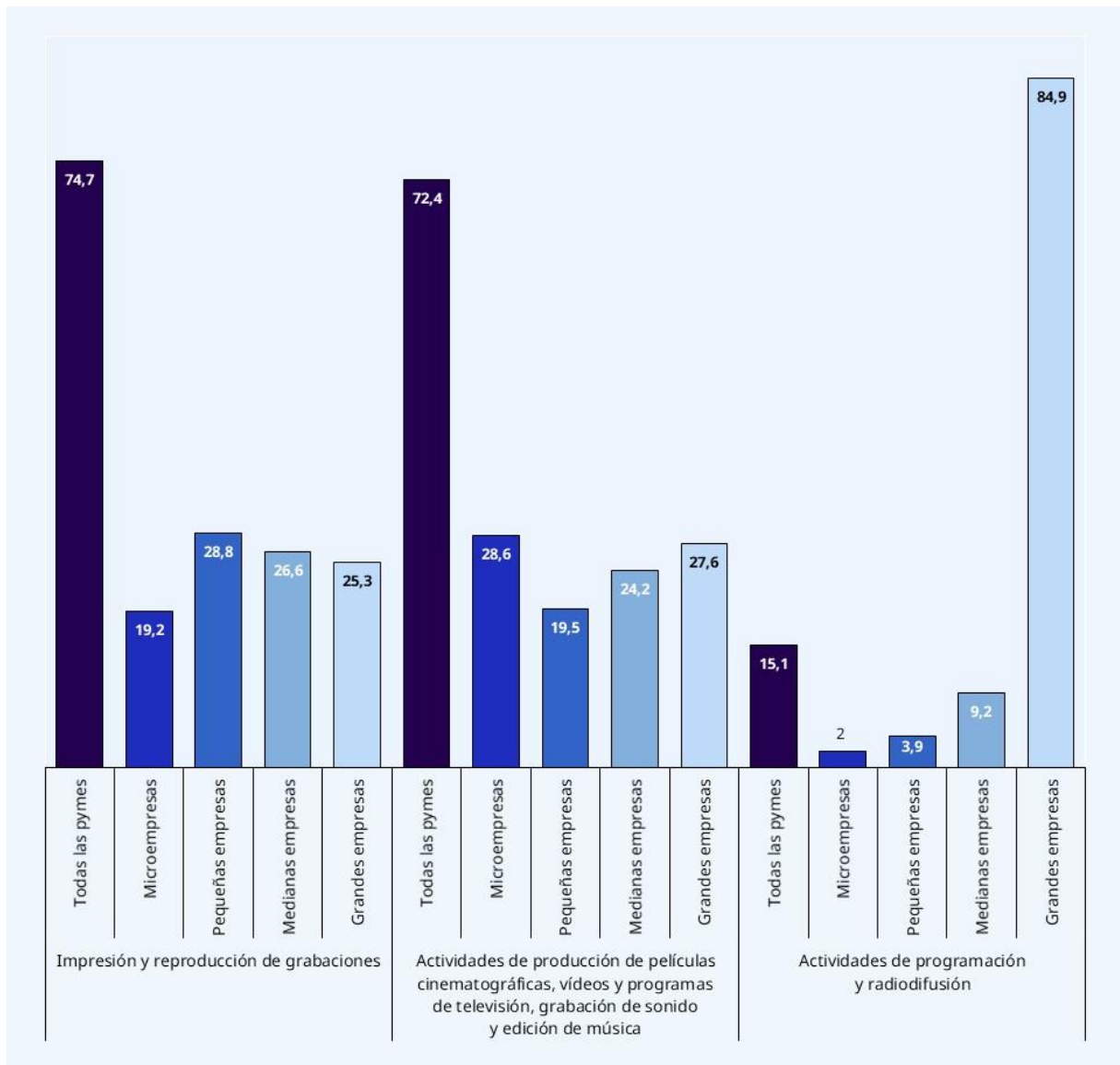
- 92.** Como ya se ha mencionado, existe una tendencia hacia la consolidación en el sector de las artes y el entretenimiento. Las actividades de programación y radiodifusión están dominadas por grandes empresas; por ejemplo, en la Unión Europea representan casi las tres cuartas partes de la fuerza de trabajo (a saber, el 74 por ciento). Sin embargo, hay un ecosistema de mipymes que operan en subsectores como las artes escénicas, la música en directo, la impresión y la reproducción de grabaciones, las actividades editoriales, el diseño, la fotografía, la grabación de sonido, etc. En una publicación de la OIT, se estimaba que la proporción de trabajadores por cuenta propia y de microempresas en el conjunto del sector de las artes, el entretenimiento y la recreación y otras actividades de servicios ascendía al 61 por ciento (estimaciones mundiales para 2020, antes de la pandemia de COVID-19) ¹²⁰.

¹¹⁹ Vitkauskaitė.

¹²⁰ OIT, «Observatorio de la OIT: El COVID-19 y el mundo del trabajo - Estimaciones actualizadas y análisis», tercera edición, 2020.

93. En 2018, las mipymes dominaban la mayor parte de las actividades económicas culturales en Europa, con un valor añadido superior al de las grandes empresas, excepto en el caso de las actividades de programación y radiodifusión (gráfico 17) ¹²¹.

► **Gráfico 17. Valor añadido al costo de los factores (en millones de euros), según el tamaño de la empresa, 2018**



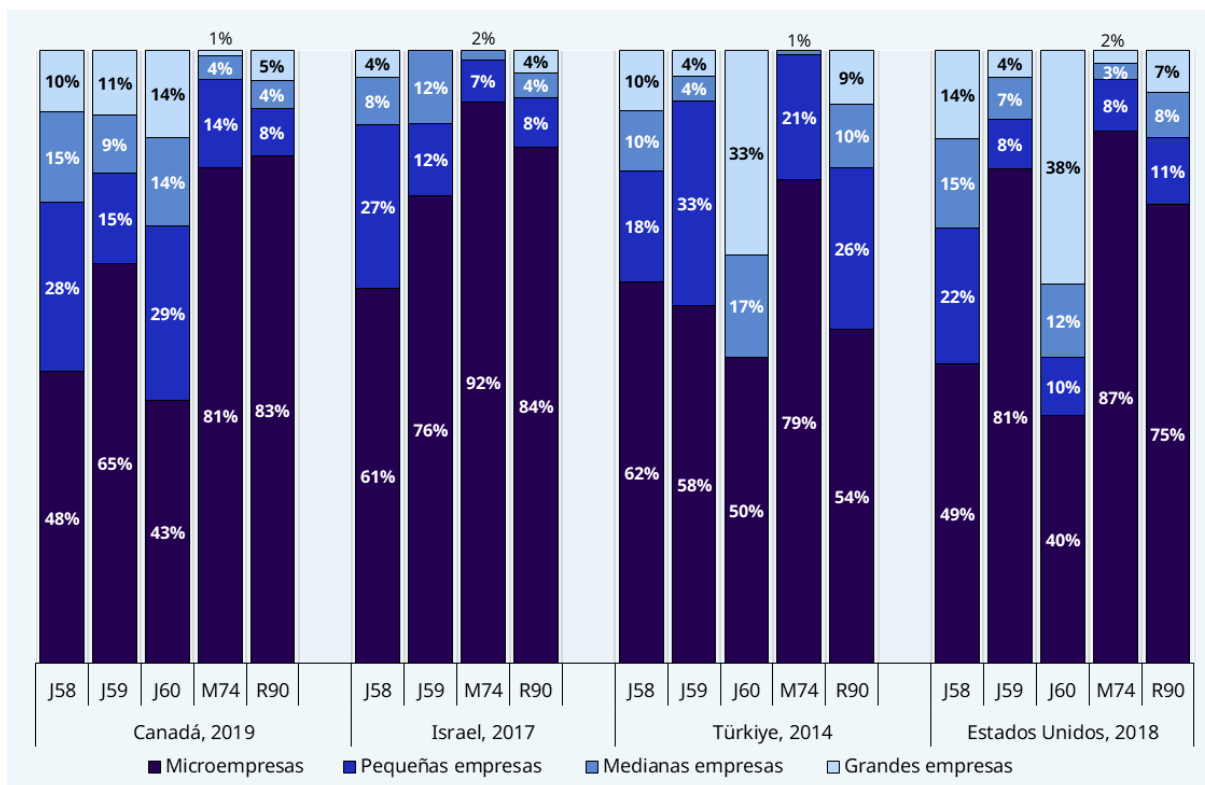
Fuente: Eurostat, «File:Table 4 - Main Indicators for Selected Cultural Activities, by Enterprise Size Class, EU, 2018.png».

94. Al analizar los datos en una serie de países, se observa que, entre las empresas exportadoras, la proporción de mipymes supera a la de las grandes empresas en todos los subsectores (gráfico 18). Por ejemplo, en los Estados Unidos, las microempresas dedicadas a actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión, grabación de sonido y edición de música representaban el 81 por ciento del total de empresas exportadoras del subsector; mientras que en Israel eran el 76 por ciento; en el Canadá, el 65 por ciento; y en Türkiye,

¹²¹ Eurostat, «File:Table 4 - Main Indicators for Selected Cultural Activities, by Enterprise Size Class, EU, 2018.png».

el 58 por ciento. En el subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento, las microempresas representaban el 84 por ciento del total de las empresas exportadoras en Israel, el 83 por ciento en el Canadá, el 75 por ciento en los Estados Unidos y el 54 por ciento en Türkiye.

► **Gráfico 18. Proporción de empresas exportadoras según el subsector y el tamaño de la empresa**



Nota: J58: actividades de edición; J59: actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión, grabación de sonido y edición de música; J60: actividades de programación y radiodifusión; M74: otras actividades profesionales, científicas y técnicas; R90: actividades creativas, artísticas y de entretenimiento.

Fuente: OCDE, *OECD.stat*.

95. Sin embargo, las mipymes se enfrentan a retos considerables, especialmente en los países en desarrollo ¹²², como el acceso desigual a la transferencia de tecnología ¹²³. Además, la falta de inversiones adecuadas en tecnologías intensivas en capital (plataformas digitales, servicios basados en internet, etc.) socava aún más el desarrollo de las mipymes en el sector ¹²⁴.
96. En Europa, las empresas del subsector de las actividades creativas, artísticas y de entretenimiento tienen la tasa de supervivencia más baja ¹²⁵. A menudo, las mipymes del subsector tienen dificultades para acceder a financiación, especialmente en el caso de productos considerados como «activos intangibles». También existe una gran dependencia de la financiación pública, que no ha dejado de disminuir a lo largo de los años, así como una falta de competencias adecuadas

¹²² OIT, «Small Matters: Global Evidence on the Contribution to Employment by the Self-Employed, Micro-Enterprises and SMEs», 2019 (resumen ejecutivo en español: «Lo pequeño importa: Datos mundiales sobre las contribuciones al empleo de los trabajadores independientes, las microempresas y las pymes»).

¹²³ UNCTAD, *Creative Industry 4.0 – Towards a new globalized creative economy*, 2022, 24.

¹²⁴ EY, *Creating Growth: Measuring Cultural and Creative Markets in the EU*, 2014, 26.

¹²⁵ Unión Europea, «Culture Statistics: Cultural Enterprises».

para asegurar la viabilidad de las empresas, un problema que se ha agravado durante la pandemia ¹²⁶.

- 97.** Un modelo organizativo emergente para la prestación de servicios a los trabajadores y las empresas del sector de las artes y el entretenimiento es el de las entidades de la economía social y solidaria, entre las que se incluyen las cooperativas, que históricamente han ayudado a capear las crisis y las recesiones económicas ¹²⁷.
- 98.** Las entidades de la economía social y solidaria han demostrado ser particularmente eficaces a la hora de apoyar modelos de trabajo más resilientes e inclusivos en el sector, en particular durante la pandemia. Estas entidades suelen desplegar sus actividades en sectores con un alto coeficiente de mano de obra y que se prestan menos a la automatización, con la capacidad de agregar a trabajadores (incluidos los trabajadores autoempleados) para aumentar su voz y su poder en el mercado. Además, ofrecen una «infraestructura de empleo» que proporciona prestaciones adecuadas en términos de protección laboral y social, y también ofrecen a los trabajadores ocupados en la economía informal diferentes maneras de asociarse y cooperar, fortaleciendo así su poder en el mercado y facilitando su acceso a servicios financieros y de apoyo a las empresas ¹²⁸. Al mismo tiempo, tal como se señaló en una discusión reciente en el seno de la OIT sobre las unidades de la economía social y solidaria, es necesario «luchar contra las seudoentidades de la economía social y solidaria e impedir que incumplan la legislación laboral y de otro tipo y vulneren los derechos de los trabajadores, así como combatir el riesgo de competencia desleal con respecto a empresas responsables y empresas que cumplen con la normativa, en particular las microempresas y las pequeñas y medianas empresas, de conformidad con la Recomendación núm. 193» ¹²⁹.
- 99.** La confluencia del sector de las artes y el entretenimiento con estos modelos ha contribuido a fomentar la participación comunitaria y el desarrollo local al aumentar la cohesión social y facilitar el acceso a la protección social (como en el caso de DocServizi en Italia) ¹³⁰, ha incrementado la voz y la representación colectivas de los trabajadores del sector, y ha impulsado la formalización y el crecimiento de las mipymes ¹³¹.

Cómo abordar la informalidad en el sector de las artes y el entretenimiento

- 100.** En función de las regiones y de los países, el empleo informal produce diferentes efectos negativos en el sector de las artes y el entretenimiento, afectando a los canales de distribución y espoleando el trabajo no remunerado, la competencia desleal y la falta de regulación o de cumplimiento de las normativas. En algunas regiones, este sector tiende a estar menos regulado y es más difícil realizar cálculos precisos. Además, muchos artistas y creadores de contenidos no están registrados, lo que dificulta la comprensión de los Gobiernos sobre el alcance y la contribución económica del sector ¹³². Los estudios de investigación realizados en Sudáfrica muestran que las ocupaciones en el sector de la cultura se sitúan, con mayor probabilidad, en la

¹²⁶ Unión Europea, «Culture for the Future».

¹²⁷ OIT, *El trabajo decente y la economía social y solidaria*, ILC.110/VI, 2022.

¹²⁸ OIT, «Las cooperativas y la economía social y solidaria en general como medios para lograr el trabajo decente en el sector cultural y creativo», nota de la OIT, 2021.

¹²⁹ OIT, *Resolución relativa al trabajo decente y la economía social y solidaria*, Conferencia Internacional del Trabajo, 110.ª reunión, 2022, Conclusiones, párr. 7, g).

¹³⁰ DocServize, «Professionisti dello Spettacolo».

¹³¹ OIT, *El trabajo decente y la economía social y solidaria*.

¹³² OIT, *Promoting Decent Work in the African Cultural and Creative Economy*, de próxima publicación.

economía informal (50,5 por ciento), en comparación con los empleos no culturales (32,4 por ciento)¹³³, y su lugar de trabajo suele ubicarse en espacios abiertos, estructuras informales o patios traseros.

101. Si bien la pandemia de COVID-19 puso de relieve el papel fundamental de las actividades culturales para la preservación de ciertos medios de subsistencia, incluso fuera de las estructuras de la economía formal, las industrias culturales presentan una elevada proporción de informalidad, que socava la capacidad de los trabajadores y las empresas del sector para disfrutar plenamente de unas condiciones de trabajo decentes, de apoyo financiero viable y de un entorno propicio para el desarrollo empresarial¹³⁴.
102. A pesar del alto nivel de empleo formal en el subsector audiovisual, algunos estudios recientes apuntan a la existencia de importantes focos de informalidad, en particular en las economías emergentes. En los estudios de investigación realizados en la Argentina, Colombia y México, se constató que los guionistas que trabajan en la economía informal enfrentan diversas dificultades, como el trabajo no declarado, el subempleo y la incertidumbre laboral, incluso cuando disponen de un segundo puesto de trabajo. También se constató que esa incertidumbre tiene un impacto negativo sobre el acceso a la protección social, en particular a los regímenes de salud y de pensiones, así como sobre la aplicación efectiva de los derechos de propiedad intelectual y de remuneración¹³⁵.
103. Para hacer frente a la informalidad en el sector de las artes y el entretenimiento, puede ser necesario examinar una amplia variedad de obstáculos que dificultan la formalización, por ejemplo, un acceso insuficiente a la financiación o a los mercados; la falta de acceso a las tecnologías o a la formación en tecnologías digitales, así como la falta de voz y de representación. Además, es necesario abordar la inadecuación del marco normativo y la insuficiente cobertura en materia de protección social de los trabajadores de la cultura en la economía informal, el escaso cumplimiento de las normas del trabajo y la falta de un entorno empresarial y de inversión propicio que garantice la seguridad de los ingresos. En este contexto, la Recomendación sobre la transición de la economía informal a la economía formal, 2015 (núm. 204) podría ser un punto de referencia para el sector, que ponga de relieve la necesidad de adoptar un enfoque integrado que agrupe diferentes ámbitos bajo un marco legislativo y normativo apropiado y prevea políticas de empleo adecuadas, el acceso a los derechos laborales y a una protección social adecuada y el ejercicio efectivo de esos derechos y protección, así como incentivos y medidas para reforzar el cumplimiento de las normativas y el control de su aplicación.

Necesidades y futura demanda de competencias en el sector de las artes y el entretenimiento

104. Además de los cambios en la producción y distribución, diferentes megatendencias están contribuyendo a modificar el conjunto de competencias necesarias. Los perfiles de trabajo vinculados a las antiguas tecnologías están siendo reemplazados por otros nuevos, como los relacionados con el archivo digital o la postproducción¹³⁶. Más allá de las aplicaciones tecnológicas, la mayor preocupación por las cuestiones ambientales requerirá que el sector de

¹³³ Observatorio Cultural de Sudáfrica.

¹³⁴ Avril Joffe y John Newbiggin, «The Relationship between the Informal Economy and the Cultural Economy in the Global South» (British Council Creative Economy, 2021).

¹³⁵ Diana Rey, «Informality in the Audiovisual Sector» (British Council Creative Economy, 2021).

¹³⁶ Consejo europeo de competencias para el empleo y la formación en los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo, *Tendencias y competencias en los sectores europeos del audiovisual y de la actuación en vivo*, junio de 2016.

las artes y el entretenimiento adapte la forma en que produce y distribuye sus productos, para lo cual serán necesarios diferentes conjuntos de competencias que satisfagan la creciente demanda de tales contenidos ¹³⁷. El envejecimiento de la fuerza de trabajo en el sector también exigirá esfuerzos en el ámbito del aprendizaje permanente y el reciclaje y perfeccionamiento profesional, a fin de lograr un uso óptimo de las nuevas tecnologías.

- 105.** Teniendo en cuenta los muy diversos campos que conforman el amplio sector de las artes y el entretenimiento, algunas evaluaciones recientes de las necesidades de competencias han identificado déficits tanto de competencias técnicas como de competencias transversales (gráfico 19) ¹³⁸.

▶ **Gráfico 19. Déficit de competencias específicas en el sector según los empleadores encuestados, 2018**



- 106.** En el subsector de la música, los nuevos modelos de negocio pueden requerir conocimientos especializados y perfiles de trabajo pertinentes relacionados con la producción de vídeos, así como con la gestión de datos y la infraestructura informática, a fin de apoyar el almacenamiento y conciliación más precisos de la información sobre los artistas y la música que se reproduce, así como para evitar problemas relacionados con los ingresos acumulados por los titulares de los derechos de autor ¹³⁹.
- 107.** Al mismo tiempo, está aumentando la demanda de ciertas competencias creativas en otras áreas (diseño interactivo, animación, inteligencia artificial, creación de redes, gestión de datos, publicidad, etc.), lo que ha supuesto un incremento del uso de aptitudes y labores artísticas fuera del sector de las artes y el entretenimiento. Aquí entran en juego cuestiones relacionadas con la «transferibilidad» de estas competencias artísticas a otros sectores. La «clase creativa» se está

¹³⁷ Advisory Board for the Arts, «The Arts and Environmental Sustainability: A Guide to Key Areas».

¹³⁸ Lindsey Bowes *et al.*, «Skills Needs Assessment for the Creative and Cultural Sector - A Current and Future Outlook» (CFE Research, 2018), 19.

¹³⁹ OMPI, *Report on the Online Music Market and Main Business Models in Asia*, 12-13.

expandingo más allá de los límites tradicionales del arte, hacia campos «no artísticos»; mientras que «personas que no son artistas» trabajan cada vez más en campos artísticos¹⁴⁰. A nivel sectorial, regional y nacional, algunas experiencias han demostrado la necesidad de ajustar los programas de formación, tanto de carácter formal como informal, para adaptarlos a los nuevos modelos y herramientas de aprendizaje y promover una participación más activa de las organizaciones de empleadores y de trabajadores en apoyo del desarrollo de las competencias y el empleo en el sector¹⁴¹.

- 108.** Habida cuenta del creciente nivel de autoempleo en el sector, hay un déficit de competencias que permitan a los trabajadores comprender el mercado y acceder a mecanismos de apoyo empresarial o financiero¹⁴². La transformación digital ha añadido presión con respecto a la necesidad de competencias en un sector que incluye a muchos trabajadores independientes y ha aumentado su demanda de competencias transversales o interpersonales, como las capacidades de trabajo en equipo, las dotes de comunicación y las competencias empresariales, que mejorarían su empleabilidad y reforzarían su resiliencia y su adaptabilidad en un sector tan competitivo¹⁴³.
- 109.** Pese a estas diferencias a nivel subsectorial, el sector se caracteriza por un alto nivel de cualificación. Entre 2015 y 2019, el número de personas altamente cualificadas que trabajaban en el conjunto de este sector aumentó en términos generales, aunque también se registró una disminución en algunos subsectores (gráfico 20). La disponibilidad de herramientas informáticas sofisticadas y de programas informáticos de nueva generación en algunos oficios (como el de los fotógrafos, diseñadores y cineastas) ha rebajado el umbral de acceso para los futuros profesionales¹⁴⁴.
- 110.** Las repercusiones de la pandemia de COVID-19 sobre el mercado de trabajo han agravado los desafíos para retener el talento creativo. Además, la desproporción que ya existe entre el elevado número de personas con titulación y la disponibilidad de puestos en el sector puede provocar una pérdida de talento y una creciente desigualdad de oportunidades¹⁴⁵. Un problema diferente —pero complementario— es el del subsector de los efectos visuales, la animación y la postproducción, que ya se caracteriza por la escasez de competencias técnicas entre la fuerza de trabajo y por las dificultades para contratar y retener a especialistas en procesos de postproducción¹⁴⁶.

¹⁴⁰ Ann Markusen, «Artists Embedded: Sector, Employment Status, Occupation, Industry, Employer Type, Place», en *Embedded Artists: Artists Outside the Art World - The World in Quest of Artists*, ed. Hartmut Wickert y Frédéric Martel (Escuela Superior de las Artes de Zúrich, 2020).

¹⁴¹ Consejo europeo de competencias para el empleo y la formación en los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo.

¹⁴² OCDE, «Cultural and Creative Industries (CCIs)».

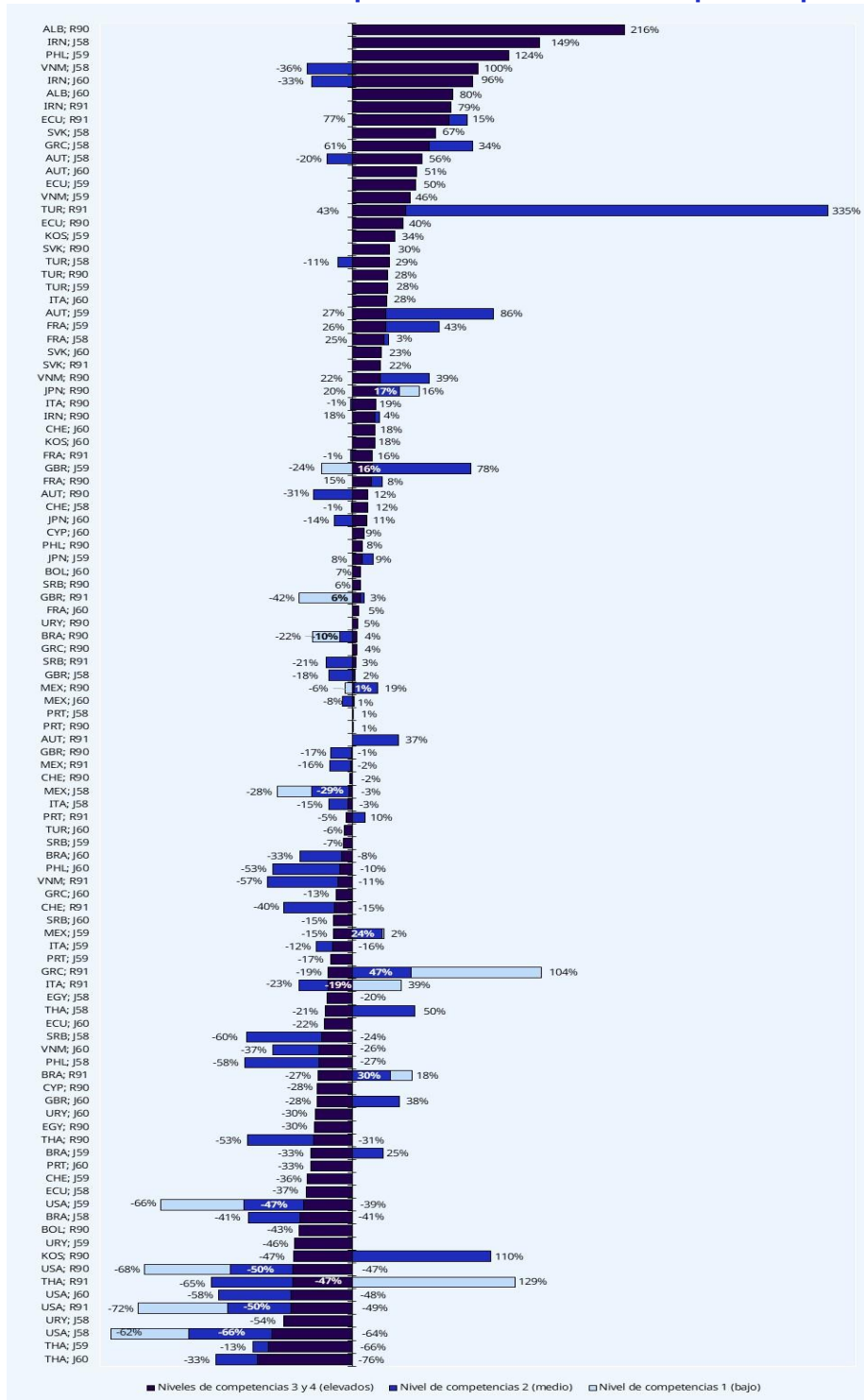
¹⁴³ OIT, *Changing Demand for Skills in Digital Economies and Societies: Literature Review and case Studies from Low- and Middle-Income Countries*, 2021.

¹⁴⁴ van Liemt.

¹⁴⁵ UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad*.

¹⁴⁶ Computer Animation Studios of Ontario, «Brief for the Standing Committee on Industry, Science and Technology Study of the Canadian Response to the COVID-19 Pandemic», 2020.

► Gráfico 20. Evolución del número de personas empleadas por subsector y nivel de competencias ¹⁴⁷ en una selección de países o territorios sobre los que se dispone de datos, 2015-2019



Nota: CIU Rev.4, código J58: actividades de edición; código J59: actividades de producción de películas cinematográficas, vídeos y programas de televisión; código J60: actividades de programación y radiodifusión; código R90: actividades creativas, artísticas y de entretenimiento; código R91: actividades de bibliotecas, archivos y museos y otras actividades culturales.

Fuente: microdatos armonizados de la OIT, <https://iloostat.ilo.org/es/>.

¹⁴⁷ La clasificación del nivel de competencias está normalizada a nivel internacional. Por consiguiente, una ocupación —independientemente de dónde y quién la desempeñe— siempre se asigna al mismo nivel de competencias.

- 111.** El desarrollo de las competencias en el sector está vinculado al debate más amplio sobre la desigualdad en el acceso a la conectividad y a las competencias digitales y los riesgos de ampliación de la brecha digital que se desprenden de ello. Por consiguiente, es necesario desplegar esfuerzos en varios frentes, por ejemplo, mediante el establecimiento de asociaciones más sólidas y la transferencia de conocimientos entre las regiones y dentro de ellas; la integración de esas competencias en enfoques educativos destinados a desarrollar el talento; la inversión en el desarrollo y la transición profesionales a través de la adquisición de competencias técnicas y profesionales, y el fomento de capacidades empresariales adaptadas a los diferentes subsectores (desde el audiovisual hasta el de las actuaciones en directo) ¹⁴⁸. Esos esfuerzos también podrían incluir la inversión en aprendizajes; el reciclaje y perfeccionamiento profesional; el reconocimiento del aprendizaje previo, tanto formal como no formal, y una mayor vinculación de la educación y la formación técnica y profesional y de la educación superior a las necesidades del mercado de trabajo para todos los tipos de trabajadores ¹⁴⁹.
- 112.** Si bien las transiciones profesionales son comunes en el sector, el desarrollo de competencias tiende a centrarse en la reconversión de los trabajadores de la cultura a otras profesiones y no en los sectores en los que estos participan, en parte debido a la reorientación de la demanda de un subsector a otro. Aunque las escuelas e instituciones artísticas ofrecen cursos de iniciativa empresarial, una vez que los artistas acceden al mercado de trabajo, las políticas públicas no fomentan la creación de estructuras empresariales o de apoyo como referencia para el aprendizaje continuo ni ofrecen oportunidades para el perfeccionamiento de las competencias profesionales o el fomento de la iniciativa empresarial ¹⁵⁰.
- 113.** A nivel regional, se han puesto en marcha diversas iniciativas en la Unión Europea para lograr una mejor integración de la educación, la formación profesional y la iniciativa empresarial en las políticas culturales, con el fin de asegurar la profesionalización de los sectores de las artes y el entretenimiento ¹⁵¹. A nivel nacional, las evaluaciones de competencias realizadas en el sector en el pasado (por ejemplo, en el Reino Unido) han detectado déficits de ciertas competencias en una fuerza de trabajo altamente cualificada debido a varios factores: un sistema de educación superior que no se ajusta a las necesidades, lo cual exige la recualificación de quienes acceden al sector; unos sistemas de aprendizaje que no se adaptan a la realidad de las pequeñas empresas del sector; un exceso de oferta de mano de obra cualificada, lo que provoca un alto nivel de trabajo no remunerado o voluntario, y una falta de capacidad de adaptación a las demandas tecnológicas y de inversiones en estas ¹⁵².
- 114.** A nivel europeo, el Pacto por las Capacidades de 2020 y la Alianza de colaboración a gran escala para promover las capacidades en las industrias culturales y creativas, que se puso en marcha en 2021, han impulsado el establecimiento de alianzas en las que los trabajadores, los empleadores, las empresas y los proveedores de servicios educativos colaboran y desarrollan alianzas piloto en los ámbitos de las competencias digitales, las competencias empresariales, las competencias orientadas a la transición verde, la innovación, la artesanía y diversas competencias técnicas específicas que van más allá de la adopción tecnológica, con miras a mancomunar recursos y

¹⁴⁸ UNESCO, *Re|pensar las políticas para la creatividad*.

¹⁴⁹ Consejo europeo de competencias para el empleo y la formación en los sectores del audiovisual y de la actuación en vivo.

¹⁵⁰ EENCA.

¹⁵¹ Mercedes Giovinazzo y Guy Williams, «Culture and Cultural Industries: New Opportunities for Job Creation and Inclusiveness», documento de trabajo, 2019.

¹⁵² Alliance Sector Skills Councils, «Sector Skills Assessment for the Creative Industries of the UK», 2011.

trabajar conjuntamente para fomentar la innovación, las competencias y la formación a fin de incrementar la diversidad del sector.

3.2. Condiciones de trabajo

115. El sector de las artes y el entretenimiento se caracteriza por sustentarse, en gran medida, en instituciones y redes culturales informales. La regulación de las condiciones de los profesionales de la cultura puede variar en función de los subsectores y las regiones de que se trate. Ello restringe no solo su acceso a las oportunidades de inversión, sino también el reconocimiento de su situación profesional, lo que tiene consecuencias en el ejercicio de sus derechos y en el goce de las protecciones que les asisten. Esto es aún más cierto para las mujeres que trabajan en el ámbito de la cultura ¹⁵³. En los años venideros, tanto las empresas como los trabajadores del sector se verán obligados, cada vez más, a buscar formas alternativas de obtener rentas o ingresos regulares o a largo plazo en un entorno normativo que puede no estar aún adaptado a estas nuevas realidades.
116. Por el tipo de actividad, basada en proyectos y producciones, así como por la amplia gama y diversidad de trabajadores que participan en proyectos específicos, el trabajo en este sector presenta dos características comunes: el encadenamiento de contratos de corta duración y una gran variedad de situaciones laborales. Aunque los contratos de trabajo tradicionales siguen representando una proporción importante de los patrones de empleo del sector, sobre todo en las estructuras más grandes, como los organismos de radiodifusión y las grandes instituciones culturales, hay también un número creciente de mipymes y empresas emergentes que recurren a modalidades contractuales nuevas y más flexibles, como la contratación compartida de trabajadores, el empleo compartido, el trabajo móvil basado en las tecnologías de la información y las comunicaciones, el trabajo por carteras y el empleo colaborativo.
117. A menudo, se contrata a los trabajadores con arreglo a modalidades contractuales de corta duración y a tiempo parcial, ya sea mediante un contrato de trabajo o de prestación de servicios, y se les suele denominar «*free lance*». Este término abarca diferentes categorías de trabajadores en función del contexto nacional, a saber, trabajadores autoempleados, trabajadores por cuenta propia (sin empleados a cargo), trabajadores con contratos de autor, etc. Estos trabajadores siguen siendo una parte fundamental de la fuerza de trabajo del sector y tienen una gran flexibilidad y elevadas calificaciones. Sin embargo, con demasiada frecuencia permanecen en formas de trabajo inseguras y en situaciones vulnerables y no están debidamente amparados por la protección que ofrece la legislación laboral a los trabajadores. Por otro lado, los ingresos pueden fluctuar y generar incertidumbre. Además, los sistemas de protección social y de pensiones no suelen abarcar a estos trabajadores.
118. Las trayectorias profesionales de las personas que trabajan en este sector, sobre todo en los subsectores del cine y la televisión o de las actuaciones en directo, suelen ser de corta duración, por lo que las personas de edad más avanzada son más vulnerables a la inseguridad laboral y sufren una mayor presión para conseguir nuevos papeles y actuaciones, competir con las generaciones más jóvenes y tratar de mantenerse visibles en un mercado de trabajo muy competitivo ¹⁵⁴. Además, puede ocurrir en algunos países que a los profesionales del sector de la cultura se les niegue toda condición jurídica o no se les reconozca como trabajadores por el

¹⁵³ Instituto de Estadística de la UNESCO, «[Precarious Situation for Women Working in the Field of Culture](#)», ficha de información núm. 47, noviembre de 2017.

¹⁵⁴ Pierre-Michel Menger, «Artistic Labor Markets: Contingent Work, Excess Supply and Occupational Risk Management», en *Handbook of the Economics of Art and Culture*, ed. Victor A. Ginsburgh y David Throsby (North-Holland, 2006), 765-811.

carácter intermitente del trabajo que realizan. La confusión habitual entre aficionados y profesionales puede socavar aún más los esfuerzos por garantizar unos ingresos y unas condiciones de trabajo decentes para quienes trabajan en el sector.

- 119.** El nuevo entorno digital tiene la capacidad de ofrecer más oportunidades de acceso a algunos subsectores, así como más visibilidad a los artistas. No obstante, también ha añadido una mayor complejidad, tanto para los trabajadores como para las empresas, en particular con la aparición y la concentración de grandes plataformas. Para protegerlos, podría ser necesario adaptar la legislación y los sistemas de gobernanza, por ejemplo, asegurando una remuneración adecuada a los trabajadores, su profesionalización, representación y situación laboral ¹⁵⁵, así como promoviendo un entorno propicio, en particular para las mipymes.
- 120.** Habida cuenta de la diversidad del sector, de las condiciones de trabajo únicas que se dan en él y del potencial económico que presenta, algunos países han adoptado leyes específicas que proporcionan un marco normativo sobre la condición y el estatuto del artista (como, por ejemplo, en la Argentina y el Uruguay), en las que se define al artista como trabajador y, en algunos casos, se establece un ingreso mínimo garantizado (por ejemplo, en Luxemburgo) ¹⁵⁶ y la instauración de un sistema de registro (por ejemplo, en el Senegal, con la Ley relativa a la condición del artista, adoptada recientemente). En algunos países, esas leyes específicas han servido para crear un entorno propicio para la profesionalización de los trabajadores y las empresas culturales en su transición de la economía informal a la economía formal ¹⁵⁷. En otros países se han promulgado leyes que establecen disposiciones específicas para los trabajadores de la cultura, que se han integrado en la legislación fiscal y de seguridad social, o se han formulado políticas para mejorar las condiciones laborales de esos trabajadores ¹⁵⁸.

Remuneración en el sector de las artes y el entretenimiento

- 121.** La situación profesional de los trabajadores de la cultura es muy diversa —abarca desde trabajadores asalariados hasta trabajadores autoempleados—, por lo que la remuneración que estos perciben también presenta importantes diferencias. Ello incluye la remuneración por trabajos basados en actividades artísticas (salarios, ayudas, ingresos por ventas, etc.), por trabajos paralelos relacionados con el arte (como la enseñanza) y por otras actividades económicas que no están vinculadas al trabajo artístico (pero que son necesarias para financiarlo). Además, perciben regalías en concepto de derechos de autor por el uso de sus obras, aunque ese no es siempre el caso de todos los artistas. Los sistemas fiscales también difieren de los que se aplican en otros sectores. Si bien los derechos de autor constituyen una fuente de ingresos para los trabajadores de la cultura, la estructura tributaria suele ser compleja debido a la movilidad internacional de estos trabajadores, lo que a menudo da lugar a una tributación doble o excesiva o a una tributación muy por encima del umbral mínimo, lo que conlleva una pérdida de ingresos ¹⁵⁹.
- 122.** La fijación de un salario mínimo en el sector de las artes y el entretenimiento para todas las categorías de trabajadores, independientemente de su situación laboral, puede resultar complicada en los países con una participación insuficiente de los interlocutores sociales o sin un

¹⁵⁵ UNESCO, *Cultura y condiciones laborales de los artistas: aplicar la Recomendación de 1980 relativa a la Condición del Artista*, 2019.

¹⁵⁶ Luxemburgo, «Loi du 8 juin 2004 portant modification de la loi modifiée du 29 avril 1999 portant création d'un droit à un revenu minimum garanti», 2004.

¹⁵⁷ UNESCO, *Cultura y condiciones laborales de los artistas*.

¹⁵⁸ Finlandia, Ministerio de Educación y Cultura, «Indicative Guidelines for Arts», 2019.

¹⁵⁹ EPRS.

marco jurídico claro relativo al salario mínimo. Sin embargo, en varios países, los interlocutores sociales han negociado acuerdos que incluyen disposiciones sobre el nivel mínimo de remuneración para los trabajadores autoempleados en este sector. Por lo general, en los países con un nivel más elevado de cobertura de la negociación colectiva suele haber una menor proporción de trabajadores con baja remuneración, gracias a las disposiciones relativas al salario mínimo ¹⁶⁰. Las iniciativas dirigidas a la elaboración de «guías o códigos de prácticas idóneas» ¹⁶¹ en el sector de la cultura también permiten abordar una amplia gama de cuestiones, tales como el derecho a una remuneración adecuada, la «buena gobernanza», la diversidad y la inclusión ¹⁶².

- 123.** En general, los datos sobre las ganancias que genera el sector suelen ser incompletos debido a la multiplicidad de fuentes de ingresos. Entre ellos, cabe señalar los ingresos procedentes de los empleos regulares, los ingresos procedentes del autoempleo (que no siempre se contabilizan) y los pagos a tanto alzado por actuaciones. Los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento que perciben salarios bajos en su empleo principal suelen tener un empleo secundario que les proporciona ingresos adicionales. La remuneración también puede pagarse en especie, mediante propinas u otras formas de pago, existiendo diferencias en la forma en que se distribuyen los ingresos. Asimismo, los patrocinios públicos y privados son otra fuente de ingresos ¹⁶³.
- 124.** En un sector caracterizado por prácticas de trabajo flexibles, los trabajadores de la cultura autoempleados suelen tener mayores oportunidades de autonomía, creatividad y experiencias de aprendizaje. Sin embargo, la propia naturaleza del trabajo puede conllevar periodos de inactividad entre empleos y horas de trabajo reducidas, lo que repercute negativamente en su capacidad contributiva y en su acceso a prestaciones. Además, debido al propio diseño de algunos de los nuevos modelos de negocio y a las prácticas que se aplican actualmente en sectores como el de la industria audiovisual, los ingresos no siempre se transfieren adecuadamente a los artistas, intérpretes o ejecutantes.

Remuneración por la transmisión en *streaming*

- 125.** El uso de los servicios de transmisión en *streaming* ha crecido rápidamente en los últimos años, generando cuantiosos ingresos para el sector. Sin embargo, todas las partes interesadas no se benefician de forma equitativa de estas nuevas fuentes de ingresos. Los debates en torno al concepto de «brecha de valor» —entendido como la diferencia entre el valor que las plataformas obtienen de los contenidos musicales y las remuneraciones que pagan a quienes crean e invierten en la creación de los contenidos— han puesto de manifiesto la necesidad de mejorar las políticas existentes ¹⁶⁴. Además, el modelo de transmisión en *streaming* se basa en derechos de propiedad intelectual concebidos en 1996, en un entorno digital muy diferente. En consecuencia, tal vez cabría abordar los posibles problemas relacionados con la idoneidad de esos derechos para proteger a quienes trabajan en este nuevo contexto.
- 126.** Compartir contenidos creativos se ha vuelto más fácil, y la creciente demanda mundial de contenidos culturales ha generado más oportunidades económicas en el sector. Al mismo tiempo, siguen existiendo obstáculos que impiden la adecuada remuneración de todos los que trabajan

¹⁶⁰ EENCA.

¹⁶¹ Comisión Europea, «[Voices of Culture Report: Status and Working Conditions for Artists, Cultural and Creative Professionals](#)», 2021.

¹⁶² EENCA.

¹⁶³ van Liemt.

¹⁶⁴ OMPI, *Inside the Global Digital Music Market*.

en el ámbito de la creación. El cambio que ha supuesto pasar de la compra de contenidos tangibles al acceso mediante servicios digitales no ha resuelto este problema, ya que sigue habiendo un desequilibrio en la distribución de los ingresos. El modelo de negocio de la transmisión en *streaming* se basa en diversos canales de ingresos, como la suscripción de pago, los canales oficiales de los artistas financiados con publicidad y los flujos generados por los usuarios, con tarifas de pago muy diferentes. Estas pueden variar de un país a otro; por ejemplo, las transmisiones en *streaming* que se realizan desde un país en desarrollo suelen generar menos ingresos que las de un país desarrollado. Las cuestiones sobre la transparencia y la complejidad de los mecanismos de remuneración por parte de los servicios de transmisión en *streaming* surgieron y se amplificaron durante la pandemia de COVID-19, periodo en que el consumo de contenidos musicales y audiovisuales se produjo esencialmente en *streaming*¹⁶⁵. Estas dificultades obedecen a diversos aspectos, como la relación entre los sellos discográficos, las plataformas y las personas que trabajan en el ámbito de la creación, y el hecho de que no haya un precio único por transmisión. Son muchos los factores que influyen en la remuneración de los artistas que figuran en los títulos de crédito, como la ubicación del servicio, la diferencia entre las suscripciones gratuitas o de pago, o el tipo de sistema utilizado (recuadro 2)¹⁶⁶. La remuneración de los artistas que no figuran en los títulos de crédito depende sobre todo de la legislación aplicable en materia de derechos de autor y de las prácticas de contratación vigentes.

► **Recuadro 2. Modelos centrados en el mercado y modelos centrados en los usuarios**

En el modelo «centrado en el mercado» no existe una correspondencia unívoca entre el contenido que escucha un usuario y la asignación de regalías al artista en cuestión. Los ingresos van a parar a un gran fondo común y las regalías se asignan en función de la cuota de mercado global que tengan los artistas en la plataforma, lo cual favorece a los grandes artistas consagrados, independientemente de que los usuarios los escuchen o no. Esto también significa que los usuarios acaban pagando por contenidos musicales que no escuchan.

Algunas plataformas proponen el modelo de pago «centrado en el usuario», que tiene por objeto lograr una mayor equidad en el reparto de la remuneración por las transmisiones en *streaming*. Con arreglo a este sistema, la proporción de regalías generadas a partir de una suscripción se reparte y distribuye directamente entre los artistas que escucha el abonado, lo que permite brindar un mayor apoyo a los artistas independientes y menos conocidos. Sin embargo, siguen existiendo cuestiones por resolver, incluso aplicando este tipo de modelo, ya que por el momento ninguno de los modelos vigentes centrados en el usuario remunera a los artistas, intérpretes o ejecutantes que no figuran en los títulos de crédito.

127. En el sector de la música, la introducción de «agregadores» en la cadena de valor —a pesar de la función que estos desempeñan en la difusión y transmisión de los contenidos de los artistas— ha incrementado la brecha existente en el modelo de ingresos, al asignar una proporción importante de los ingresos a dichos intermediarios, lo que merma la remuneración que perciben los autores y los artistas, intérpretes o ejecutantes¹⁶⁷. Estos nuevos modelos de remuneración plantean tantos retos como oportunidades (cuadro 2).

¹⁶⁵ UNESCO, *Re | pensar las políticas para la creatividad*, 100.

¹⁶⁶ OMPI, *Study on the Artists in the Digital Music Marketplace*.

¹⁶⁷ De Leon y Gupta.

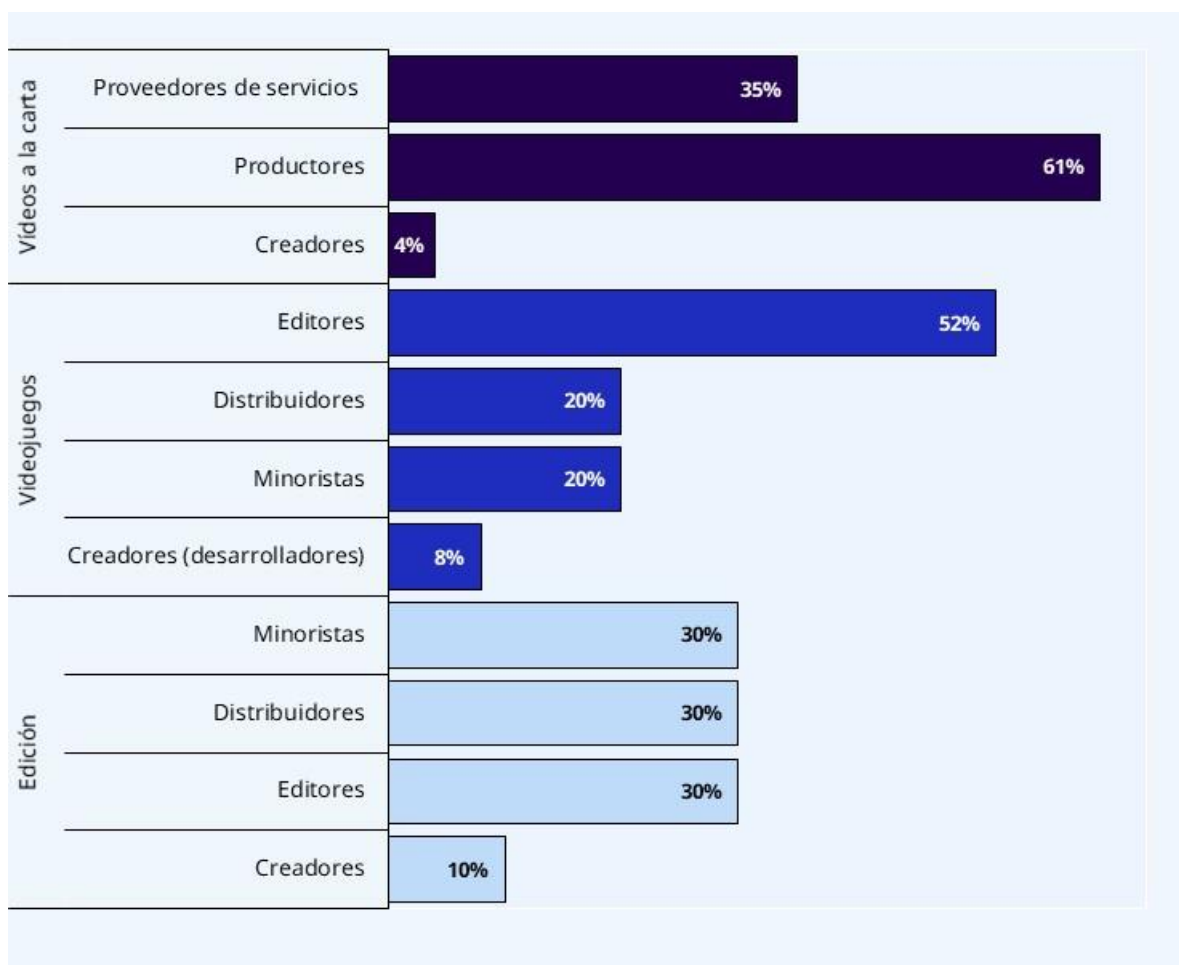
▶ Cuadro 2. Retos y oportunidades en el nuevo entorno musical digital

Oportunidades	Retos
El nuevo entorno musical digital ofrece a los artistas la posibilidad de que su repertorio musical sea escuchado por un público más amplio.	El cálculo de los pagos por transmisión en <i>streaming</i> se basa en una fórmula complicada y no existe uniformidad en los pagos.
El descubrimiento de la música de un artista a través de la transmisión en <i>streaming</i> podría incrementar el número de asistentes a sus conciertos y su base de seguidores.	Los modelos más recientes añaden un nivel más de intermediarios (es decir, de agregadores), que deben percibir una parte de los ingresos.
La transmisión en <i>streaming</i> permite que los artistas puedan cobrar las regalías que, de otro modo, se perderían debido a la piratería digital.	Puede haber un conflicto de intereses entre los proveedores de servicios digitales y los sellos discográficos.
El modelo de transmisión de música en <i>streaming</i> puede ser una oportunidad para que los artistas den a conocer su música, independientemente de la cuestión de las regalías.	Los nuevos modelos de transmisión en <i>streaming</i> no han ayudado a mejorar el poder de negociación de los artistas ni han brindado a los autores un mayor control sobre la gestión de los ingresos.

- 128.** Las diferencias existentes en la transferencia y el reparto de los ingresos procedentes de la creación cultural afectan a los creadores en todos los subsectores. A menudo, esas diferencias son consecuencia de la gran cantidad de intermediarios que intervienen en los diferentes subsectores, como las galerías de arte, las plataformas, los minoristas, las empresas editoriales y los estudios, así como los diferentes agentes que participan en la producción, reproducción y distribución de la obra en la cadena de valor (gráfico 21) ¹⁶⁸.

¹⁶⁸ EPRS.

► **Gráfico 21. Reparto de los ingresos en la edición, los videojuegos y los vídeos a la carta**



Fuente: Comisión Europea, *Mapping the Creative Value Chains*, 2017; Federación Europea de Desarrolladores de Videojuegos, «Game development and digital growth», 2011.

129. A nivel regional, se han establecido marcos normativos y de políticas con el fin de mejorar el poder de negociación de los autores y los artistas, intérpretes o ejecutantes. Cabe citar a este respecto la Directiva 2019/790 de la Unión Europea, antes mencionada, en la que se abordan los casos en los que la remuneración es desproporcionadamente baja, introduciendo el principio de remuneración adecuada y proporcionada para los autores y los artistas, intérpretes o ejecutantes en el mercado de la música digital. Las legislaciones nacionales han comenzado a llevar a efecto esta directiva, por ejemplo, mediante disposiciones sobre los mecanismos de control del cumplimiento y sobre la transparencia en relación con la explotación de obras y de interpretaciones o ejecuciones artísticas y la remuneración debida, como en el caso de Italia ¹⁶⁹ y Francia. En mayo de 2022 se firmó en este último país un acuerdo sobre la remuneración mínima tras la celebración de negociaciones entre los sindicatos de músicos, los editores de fonogramas y sus organizaciones de gestión colectiva ¹⁷⁰.

¹⁶⁹ Italia, «Decreto Legislativo de 8 de noviembre de 2021, núm. 177», *Normattiva*, 2021.

¹⁷⁰ Nicole Vulser, «Musique en ligne: l'accord sur la rémunération des artistes est enfin signé», *Le Monde*, 16 de mayo de 2022.

Modalidades y relaciones de trabajo

- 130.** La naturaleza del sector de las artes y el entretenimiento —basada en el talento, los logros personales, la vocación artística y la ausencia de límites entre el trabajo y el «ocio»— abona el terreno para el establecimiento de relaciones de trabajo que se alejan de las modalidades tradicionales ¹⁷¹.
- 131.** Si bien los trabajadores de la cultura pueden valorar las modalidades de trabajo flexibles para diversificar sus carreras, fomentar la automotivación y adquirir nuevas competencias, algunas formas de empleo en el sector pueden dar lugar a modalidades de trabajo volátiles e imprevisibles. Las reformas de las políticas que se aceleraron durante la pandemia de COVID-19 pueden brindar la oportunidad de poner de relieve las posibilidades que ofrecen estas modalidades de trabajo flexibles para crear empleo y, al mismo tiempo, elaborar un nuevo marco de promoción y protección de los derechos de los trabajadores del sector, en el contexto de este entorno en evolución ¹⁷².
- 132.** «Nuevos» sectores como los videojuegos se caracterizan por un elevado nivel de flexibilidad en los tipos de contratos y la organización del trabajo. Sin embargo, algunos estudios recientes sobre las distintas modalidades de trabajo en el sector, centrados en el mercado europeo, han puesto de manifiesto formas de trabajo diversas y, en algunos casos, inseguras, que van desde contratos de trabajo regulares de duración indefinida hasta contratos de corta duración. Este subsector tiende a caracterizarse por un núcleo de trabajadores permanentes, complementado por personal temporal durante las distintas fases de los proyectos ¹⁷³.
- 133.** Asimismo, el conjunto del sector de las artes y el entretenimiento tiende a aglutinar a un porcentaje considerable de personas con patrones laborales que alternan el empleo asalariado con el autoempleo y otras formas de empleo. La ausencia de criterios claros o un sistema de clasificación bien establecido en los marcos reglamentarios nacionales dificulta la distinción entre los trabajadores erróneamente clasificados como autoempleados (con consecuencias en su capacidad para reclamar protección laboral o social) y los que trabajan más genuinamente como autoempleados. En el futuro, será necesario adaptar los marcos existentes a estas nuevas modalidades contractuales y realidades de negocio y velar por que los trabajadores y las empresas puedan aprovechar plenamente el potencial de empleo que presenta el sector.

3.3. Protección social

- 134.** El grado de cobertura de la protección social en el sector de las artes y el entretenimiento varía entre regiones y modalidades de empleo. A menudo, la cobertura dependerá del tipo de modalidad contractual (a tiempo parcial, trabajo por contrata, trabajo informal, etc.) y la organización del trabajo predominante en el sector, así como los marcos reglamentarios nacionales vigentes que pueden abordar o no estas situaciones adaptando los sistemas a las necesidades de los trabajadores del sector. Incluso cuando existen, puede resultar difícil aplicarlos en la práctica. En algunos casos, ciertas categorías de trabajadores del sector, como los contratistas independientes, pueden estar excluidas por ley y puede darse una situación similar entre los trabajadores que trabajan a tiempo parcial, con contratos de corta duración o con contratos temporales. Del mismo modo, en particular en los países en desarrollo, muchos

¹⁷¹ Andrew Bibby, «[Employment Relationships in the Media Industry](#)», documento de trabajo núm. 294 (OIT, 2014).

¹⁷² Tamsyn Dent *et al.*, [Creative and Cultural Workforce in Europe Statistics Report](#) (DISCE Publications, 2020).

¹⁷³ Christina Teipen, «[Work and Employment in Creative Industries: The Video Games Industry in Germany, Sweden and Poland](#)», *Economic and Industrial Democracy* 29, núm. 3 (2008): 309-335.

trabajadores de la cultura desempeñan formas de trabajo inseguras sin contrato o en la economía informal, lo que se traduce por lo general en una falta de protección social efectiva ¹⁷⁴.

- 135.** La exclusión *de facto* es otro obstáculo para la cobertura efectiva. Incluso cuando están amparados por la legislación, la naturaleza del trabajo en el sector, que combina contratos de corta duración, trabajo asalariado, contratos de *free lance* y otras modalidades de trabajo, como «tiempo de trabajo oculto», puede dar lugar a periodos de cotización discontinuos y pagos irregulares, lo que afecta a su capacidad contributiva y, en última instancia, a su acceso a prestaciones de seguridad social ¹⁷⁵. La combinación de ingresos irregulares, intervalos entre empleos y tiempo de trabajo no reconocido puede repercutir de forma negativa en el acceso de los trabajadores a la protección social, incluido con respecto al acceso a pensiones de vejez y a los niveles de prestaciones durante la jubilación ¹⁷⁶. Algunos informes recientes también han destacado la mayor vulnerabilidad de las trabajadoras de la cultura a recibir pensiones módicas ¹⁷⁷.
- 136.** La lucha de los trabajadores de la cultura para que se reconozca su trabajo, especialmente a efectos contributivos, se hizo patente en la pandemia de COVID-19, durante la cual el acceso a las prestaciones de seguridad social en caso de enfermedad, accidentes del trabajo y enfermedades profesionales y desempleo ocupó un lugar prioritario en las respuestas de los Gobiernos. En muchos casos, su posibilidad de optar a prestaciones de seguridad social se ha visto mermada por la dificultad de demostrar que han trabajado realmente ¹⁷⁸.
- 137.** Varios países han establecido sistemas que podrían resolver las dificultades a las que se enfrentan los trabajadores del sector cultural y, en algunos casos, el diálogo social ha demostrado su importancia para asegurar un sistema de protección social inclusivo y facilitar la portabilidad de los derechos a prestaciones. En el caso de la Argentina y del Uruguay, los requisitos contributivos se han adaptado a la situación de empleo específica de los trabajadores del sector, adaptando el cronograma de cotizaciones, la forma de cálculo de estas o los umbrales de ingresos, la duración y el tiempo de trabajo a los efectos de la cotización ¹⁷⁹. En países como Francia (y recientemente el Senegal) se presupone una relación de trabajo dependiente en el caso de los artistas y los técnicos de artes escénicas, lo que les permite acogerse a regímenes de seguridad social específicos. En otros países, los mecanismos de financiación se han diversificado con contribuciones de los usuarios de la cultura y el arte y subvenciones de los Gobiernos, sobre la base del principio de asegurar una amplia mancomunación de los riesgos y de la solidaridad, con el fin de ampliar el alcance de la cobertura mediante soluciones financieras sostenibles, como en el caso de Alemania ¹⁸⁰.
- 138.** Una de las cuestiones principales que sigue debatiéndose es cómo asegurar la transferibilidad de las prestaciones entre distintos tipos de contratos y de un país a otro (portabilidad). Este puede ser el caso, en particular, cuando las normas y disposiciones que regulan distintos regímenes en los países de acogida y de origen no están claras o definidas, o bien en el caso de las actividades

¹⁷⁴ OIT, «Extensión de la protección social al sector de la cultura y la creación», *Foco en la protección social*, marzo de 2022.

¹⁷⁵ Carlos Galian, Margherita Licata y Maya Stern-Plaza, *La protección social en el sector de la cultura y la creación: Prácticas e innovaciones en países seleccionados*, documento de trabajo de la OIT 28, 2022.

¹⁷⁶ van Liemt.

¹⁷⁷ UNESCO, *Cultura y condiciones laborales de los artistas*, 7.

¹⁷⁸ EENCA.

¹⁷⁹ Véase Argentina, Ley 27203 de Actividad Actoral de 18 de noviembre de 2015, y Uruguay, Estatuto del Artista y Oficios Conexos, Ley núm. 18.384 de 17 de octubre de 2008.

¹⁸⁰ OIT, «Extensión de la protección social al sector de la cultura y la creación».

culturales realizadas simultáneamente en dos o más Estados, cuando los trabajadores tienen distintas situaciones laborales. Algunas regiones han avanzado en el debate y han establecido principios clave para asegurar la aplicación de derechos de seguridad social a trabajadores que pueden ser muy móviles, entre otras cosas a través de la no discriminación y la igualdad de trato de los trabajadores transfronterizos; la combinación de distintos periodos de seguro; la transferibilidad de las prestaciones, y una única legislación aplicable ¹⁸¹.

- 139.** Las enseñanzas extraídas de la pandemia de COVID-19, así como de las prácticas de los distintos países en materia de ampliación de la seguridad social al sector de las artes y el entretenimiento ¹⁸², sugieren optar por políticas de afiliación obligatoria para asegurar la cobertura efectiva, en contraste con la afiliación voluntaria. La pandemia también ha puesto de relieve la importancia de combinar sistemas contributivos y no contributivos con el fin de llegar a los segmentos de trabajadores vulnerables del sector, en consonancia con las normas internacionales de seguridad social ¹⁸³. Al mismo tiempo, la pandemia evidenció la necesidad de asegurar la sostenibilidad y la viabilidad a largo plazo del sistema de protección social.

Cuestiones de movilidad laboral

- 140.** Los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento se caracterizan por una gran movilidad, al realizar viajes frecuentes a otros países, a menudo de duración muy corta. En algunos subsectores, como el de las actuaciones en directo, esa gran movilidad con frecuencia está ligada a la condición de los trabajadores y a la naturaleza independiente o de corta duración específica de las modalidades de trabajo ¹⁸⁴.
- 141.** En este contexto, hay instrumentos internacionales específicos que sientan las bases para que los trabajadores de la cultura viajen y accedan a becas de estudios, fomentando su libre circulación internacional ¹⁸⁵. Sin embargo, siguen existiendo dificultades en la movilidad transnacional de los trabajadores de la cultura, en particular los de los países en desarrollo, que se enfrentan a más restricciones de visado que los de los países desarrollados. Estas restricciones también afectan al acceso a la seguridad social y a la transferibilidad entre países de los derechos a prestaciones. Numerosas dificultades están relacionadas con el desconocimiento de los reglamentos sobre la aplicación tanto de la legislación en materia de trabajo y seguridad social como de los procedimientos administrativos, que puede complicarse aún más por la situación de autoempleo de los trabajadores o el tamaño pequeño o mediano de sus empresas ¹⁸⁶.
- 142.** Los países de las diferentes regiones del mundo tienen normas distintas que regulan la movilidad de los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento. Sin embargo, algunas regiones han mejorado el marco jurídico y de políticas, lo que permite a los trabajadores del sector moverse con más libertad. Es el caso del acuerdo sobre residencia para nacionales de dos Estados partes del Mercado Común del Sur (MERCOSUR), a saber, el Estado Plurinacional de Bolivia y Chile, que otorga a los trabajadores de la cultura el derecho a vivir y trabajar en cualquiera de esos países

¹⁸¹ Frederic De Wispelaere *et al.*, «Cross-Border Employment in the Live Performance Sector: Exploring the Social Security and Employment Status of Highly Mobile Workers» (Liga Europea de Asociaciones de Empresarios del Sector de las Artes Escénicas, 2021).

¹⁸² Galian, Licata y Stern-Plaza.

¹⁸³ OIT, «Extensión de la protección social al sector de la cultura y la creación».

¹⁸⁴ De Wispelaere *et al.*

¹⁸⁵ UNESCO, *Recomendación de 1980 relativa a la condición del artista*, 2022.

¹⁸⁶ De Wispelaere *et al.*

durante dos años, así como la discusión actual sobre estrategias regionales para fomentar la movilidad de los trabajadores de la cultura en el MERCOSUR ¹⁸⁷.

► 4. Diálogo social

- 143.** La variedad de modelos de negocio que han surgido en la cultura y el entretenimiento, así como las transformaciones tecnológicas y los cambios en la organización del trabajo en el sector de las artes y el entretenimiento, confieren una especial importancia al diálogo social para preparar un futuro del trabajo inclusivo, sostenible y resiliente en el sector.
- 144.** En la medida en que el nuevo entorno tecnológico dota de herramientas a los trabajadores y empresas del sector para publicar y producir contenidos y difundirlos directamente —a menudo sorteando a los intermediarios tradicionales— también transforma las condiciones de negociación tradicionales entre un creador de contenidos y el empleador o productor «digital». Ello puede afectar al poder de negociación o representación de los trabajadores de la cultura y de las empresas que entran en el mercado creativo digitalizado, y también puede repercutir en la eficacia del diálogo social. Además, los avances tecnológicos y la integración de ocupaciones asociadas a la tecnología de la información o las telecomunicaciones en los sectores de la cultura y el entretenimiento tradicionales (es decir, la radiodifusión) han hecho que el panorama de las relaciones laborales sea más complejo y, a menudo, más desafiante, puesto que las empresas de tecnología de la información o telecomunicaciones pueden tener un nivel de «disposición» distinto por lo que se refiere al diálogo social ¹⁸⁸.
- 145.** La diversidad de los subsectores en la industria de las artes y el entretenimiento es tal que el diálogo social tiende a estar fragmentado y atañe a profesiones y empleadores, tanto públicos como privados, con problemas y características muy diferentes ¹⁸⁹. Los procesos de diálogo social habitualmente tienden a abarcar varios ámbitos, en función de los subsectores, así como distintas categorías de trabajadores del mismo subsector (por ejemplo, en el subsector audiovisual, el diálogo social puede englobar a técnicos, figurantes (extras), actores o empresas de publicidad) ¹⁹⁰. En el sector de la música, el diálogo social se ha utilizado para acordar las tarifas de las actuaciones en directo, incluido en algunos casos para los trabajadores autoempleados, y para establecer las tarifas y condiciones para orquestas, teatros y grabaciones, así como las tarifas de enseñanza musical, como en el caso del Reino Unido ¹⁹¹.
- 146.** La pandemia de COVID-19 también ha demostrado la capacidad de los interlocutores sociales para aunar esfuerzos (recuadro 3) a fin de negociar fondos de ayuda con los Gobiernos, diseñar de forma conjunta nuevos procedimientos de seguridad para la reanudación segura de las actividades o presionar para obtener subvenciones y préstamos, pagos adelantados por concepto de derechos de autor o derechos afines, la ampliación de las prestaciones de seguridad social y exenciones fiscales ¹⁹². La pandemia también ha propiciado la aparición de nuevas organizaciones y plataformas para intercambiar información e impulsar diversas formas de diálogo social (en el caso del sector comercial de actuaciones en directo). Este fenómeno también está alentando a los

¹⁸⁷ UNESCO, *Cultura y condiciones laborales de los artistas*.

¹⁸⁸ OIT, *Las relaciones de trabajo en las industrias de los medios de comunicación y la cultura*.

¹⁸⁹ OIT, *Las relaciones de trabajo en las industrias de los medios de comunicación y la cultura*.

¹⁹⁰ Rueda en España, «*Convenios laborales industria audiovisual*», 2017.

¹⁹¹ Sindicato de Músicos del Reino Unido, «*Rates of Pay and Agreements*», 11 de octubre de 2021.

¹⁹² OIT, «La pandemia de la COVID-19 y el sector de los medios de comunicación y de la cultura».

interlocutores sociales tradicionales a encontrar formas innovadoras de representar realidades laborales complejas y relaciones de trabajo nuevas e incipientes ¹⁹³.

▶ **Recuadro 3. El diálogo social como herramienta para orientar la recuperación del sector audiovisual durante y después de la pandemia de COVID-19**

En abril de 2020, los interlocutores sociales europeos del sector de la producción de cine y televisión firmaron una [declaración conjunta sobre la lucha contra la crisis mundial del brote de COVID-19 en el sector de la producción de cine y televisión](#), en la que instaban a los Gobiernos a que adoptaran medidas para apoyar al sector, sus empresas y sus trabajadores. Este llamamiento representa una hoja de ruta que podría orientar la recuperación, no solo inmediatamente después de la pandemia de COVID-19, sino también como plan a largo plazo para prestar un apoyo más estructurado al sector.

Las principales prioridades son:

- proteger la viabilidad de las empresas del sector (financiación pública, desgravaciones fiscales y medidas de protección social);
- facilitar mecanismos de financiación para la recuperación del sector después de la crisis, y
- proporcionar una serie de prestaciones de asistencia social (desempleo, subsidio de enfermedad, etc.) a todos los trabajadores, incluidos los trabajadores autoempleados.

Fuente: Christophe Degryse, *'Holy Union?' The Sectoral Social Partners and the COVID-19 Crisis in Europe* (Instituto Sindical Europeo, 2021).

▶ 5. Principios y derechos fundamentales en el trabajo y normas internacionales del trabajo

147. Los principios y derechos fundamentales en el trabajo se aplican a todos los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento. Los Gobiernos tienen el deber de velar por que los principios y derechos fundamentales en el trabajo y los convenios internacionales del trabajo ratificados protejan y se apliquen a todos los trabajadores del sector, tomando en consideración sus obligaciones en virtud de otras normas internacionales del trabajo. En algunas de estas normas se mencionan explícitamente subsectores específicos. Tal es el caso del Convenio sobre el descanso semanal (comercio y oficinas), 1957 (núm. 106), en el que se hace referencia a las empresas de periódicos, los teatros y otros lugares públicos de diversión, así como la Recomendación sobre la higiene (comercio y oficinas), 1964 (núm. 120), en la que se añaden las empresas de edición y los servicios recreativos a las empresas de prensa, de espectáculos y de diversiones públicas. Por otra parte, en la Recomendación sobre la violencia y el acoso, 2019 (núm. 206), recientemente adoptada, se menciona el sector del ocio como uno de los sectores más expuestos a la violencia y el acoso.

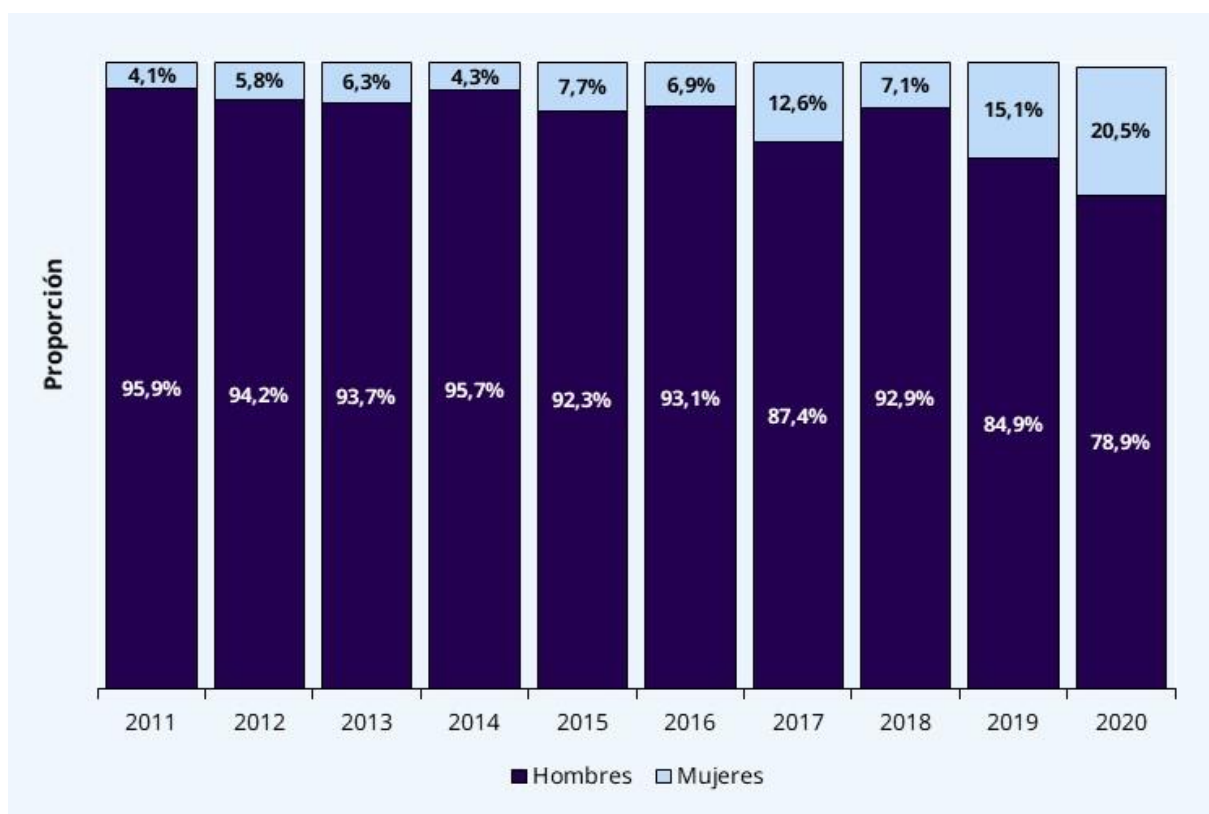
5.1. Igualdad de género y no discriminación

148. Si bien los datos de la OIT anteriormente citados muestran tendencias al alza en el empleo de las mujeres en los distintos sectores, aún persisten desigualdades de género con respecto a la representación en algunas ocupaciones específicas, el nivel de ingresos y los tipos de contratos.

¹⁹³ Agnieszka Paczyńska, «[Mapping Social Dialogue in the Commercial Live Performance Sector in Bulgaria, Czechia, Poland, Romania and Serbia](#)» (Alianza Europea de las Artes y el Espectáculo y Liga Europea de Asociaciones de Empresarios del Sector de las Artes Escénicas, 2021).

Por ejemplo, las mujeres siguen estando subrepresentadas en la dirección, la producción y los papeles protagonistas en algunos países, como ocurre en los Estados Unidos (gráfico 22), o en Europa, donde solo el 23 por ciento de los directores que trabajaron en una o varias películas cinematográficas entre 2015 y 2019 eran mujeres ¹⁹⁴. Hay, además, estereotipos de género muy arraigados en la industria y en la forma en que se representa a las mujeres en el mundo del espectáculo. Por otro lado, las mujeres son más vulnerables a la violencia y el acoso, fenómenos que a menudo se conjugan con otros motivos de discriminación, como la raza ¹⁹⁵.

► **Gráfico 22. Proporción de directores y directoras de cine en los Estados Unidos, de 2011 a 2020**



Fuente: Darnell Hunt y Ana-Christina Ramón, *Hollywood Diversity Report 2021* (Universidad de California, 2021).

- 149. El panorama es similar en el subsector de las actuaciones en directo. Por ejemplo, en un estudio realizado recientemente en Suiza se constató que solo el 15 por ciento de las producciones teatrales llevadas a escena habían sido escritas por mujeres, y que solo el 2 por ciento de la música clásica interpretada en conciertos era obra de compositoras ¹⁹⁶.
- 150. La desigualdad de género en el sector está muy bien documentada, sobre todo en algunos subsectores —como los de la radiodifusión y la prensa—, desde el decenio de 1970 y a lo largo de todo el decenio de 1980 ¹⁹⁷. Se ha hablado mucho de la desigualdad de género y se han hecho numerosos análisis al respecto, por ejemplo, sobre cuestiones como las «paredes o muros de cristal»

¹⁹⁴ Observatorio Europeo del Sector Audiovisual, *Yearbook 2021-2022*.

¹⁹⁵ OIT, «*Nota informativa sobre el acoso sexual en la industria del entretenimiento*», 2021.

¹⁹⁶ Fundación Suiza para la Cultura Pro Helvetia, «*Gender equality between women and men is still far from being achieved in the Swiss cultural sector*», 2021

¹⁹⁷ Asociación de Técnicos de Cinematografía, Televisión y Afines, *Patterns of Discrimination against Women in the Film & Television Industries: A Special Report*, 1975; y Monica Sims, *Women in BBC Management*, 1985.

(segregación profesional); los «techos de cristal» (baja participación de las mujeres en puestos de toma de decisiones) y el «ascensor de cristal» (acceso de los hombres a puestos de alto nivel en sectores donde predominan las mujeres). En un informe elaborado por la UNESCO en 2022, se destacaban los avances conseguidos, sobre todo en la industria del cine (subsector que aglutina el 65 por ciento de las iniciativas realizadas por los Gobiernos y las organizaciones de la sociedad civil en materia de igualdad de género), y en menor medida en los subsectores de la música y la edición (con un 13 por ciento de las iniciativas en ambos casos) y de las artes escénicas (con un 9 por ciento) ¹⁹⁸. En dicho informe también se constataba una subrepresentación de las mujeres en diversos subsectores (como el de los videojuegos), que están relacionados con tecnologías que avanzan con gran rapidez, y la sobrerrepresentación de las mujeres en sectores que se caracterizan por tener formas de trabajo inseguras (como las artes y el entretenimiento) ¹⁹⁹. En un análisis de empresas de diferentes regiones efectuado en 2019, también se observaban algunos avances en el sector de las artes y el entretenimiento, y se señalaba que el 75 por ciento de las empresas habían declarado que contaban con una política de igualdad de oportunidades o de diversidad e inclusión, mientras que el 30 por ciento había indicado que su junta directiva estaba presidida por una mujer ²⁰⁰.

- 151.** Al igual que en muchos otros sectores, la desigualdad de género queda plenamente reflejada en la mayor proporción de tareas del cuidado no remuneradas que recaen en las mujeres y las mayores dificultades que tienen que superar para conciliar el trabajo remunerado con su vida privada ²⁰¹. Las mujeres que trabajan en este sector a menudo se ven penalizadas en relación con las prestaciones de seguridad social y el reparto de responsabilidades familiares (es decir, en lo que atañe a la licencia de maternidad), lo cual puede limitar sus perspectivas de carrera. Las mujeres son más numerosas en las profesiones peor remuneradas, como las de jefas de producción, coordinadoras, asistentes y encargadas del vestuario y la escenografía ²⁰². Algunos países han introducido amplias reformas en sus políticas, que han tenido como resultado una formalización de la función de las mujeres como prestadoras de cuidados, lo cual también ha tenido repercusiones en el sector de las artes y el entretenimiento ²⁰³. Sin embargo, según el análisis mencionado antes, en promedio, las mujeres ocupan cerca del 26 por ciento de los puestos directivos inferiores en el sector, el 34 por ciento de los puestos directivos intermedios, el 29 por ciento de los puestos directivos superiores y el 31 por ciento de los puestos de dirección ejecutiva ²⁰⁴.
- 152.** Con respecto a la brecha salarial entre hombres y mujeres, en un estudio reciente se muestran las importantes disparidades salariales en la industria cinematográfica (en Hollywood, las actrices ganan un 25 por ciento menos que los actores) para papeles similares y teniendo en cuenta los años de experiencia y los ingresos en taquilla ²⁰⁵. En Europa, dicha disparidad salarial afecta también a sectores emergentes, por ejemplo, en el Reino Unido, se registró una brecha salarial de género del 17,1 por ciento en la industria de los videojuegos en 2021 ²⁰⁶.

¹⁹⁸ UNESCO, *Re|Shaping Policies for Creativity*, 242.

¹⁹⁹ UNESCO, *Re|Shaping Policies for Creativity*.

²⁰⁰ OIT, *Women in Business and Management: The business case for change – Sectorial snapshots*, 2019, 6 y 7.

²⁰¹ Unión Europea, *Towards gender equality in the cultural and creative sectors*, 2021.

²⁰² EPRS.

²⁰³ Dent *et al.*

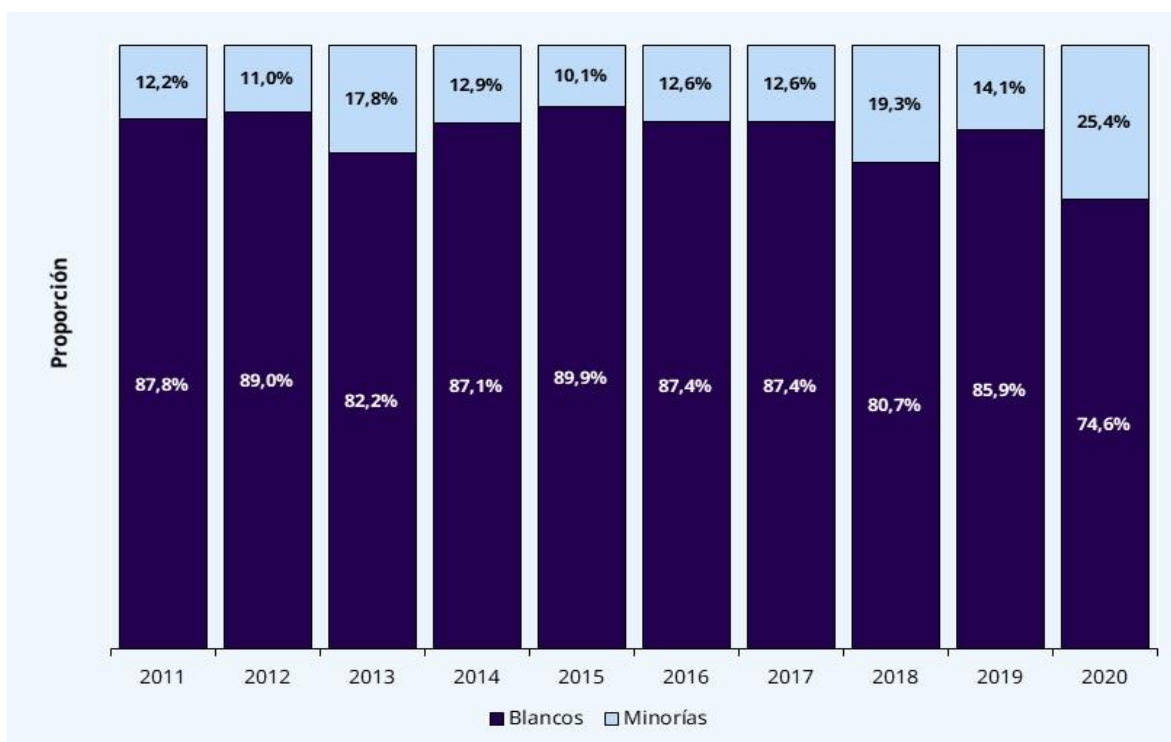
²⁰⁴ OIT, *Women in Business and Management*.

²⁰⁵ Sofia Izquierdo Sanchez y Maria Navarro Paniagua, «[Hollywood's Wage Structure and Discrimination](#)», Economics Working Paper Series 2017/5 (Universidad de Lancaster).

²⁰⁶ Marie Dealessandri, «[Gender Pay Gap in UK Games Still Wide at 17.1% for 2021](#)», 2022.

- 153.** Con respecto a la diversidad en su sentido más amplio, los estudios realizados sobre la representación desigual existente en grupos específicos, en relación con el género, el origen étnico, la raza, la sexualidad y la discapacidad, han puesto de relieve que los beneficios de la «clase creativa» no han sido compartidos de forma equitativa en el sector ²⁰⁷. En el contexto del origen étnico y la raza, las iniciativas en apoyo de las minorías étnicas que se limitan a centrarse en las políticas de contratación a menudo han reforzado las divisiones étnicas, al propiciar representaciones reductoras de la «raza» o el «origen étnico». Las desigualdades étnicas y raciales van más allá de las disparidades en los ingresos o en la atribución de papeles, y guardan relación con la utilización de las minorías como simple «ventaja competitiva importante en un mercado saturado» ²⁰⁸.
- 154.** En su informe de 2022, la UNESCO indicaba que las mujeres, las minorías étnicas y las personas con discapacidad siguen estando poco o mal representadas, y que la pandemia de COVID-19 ha tenido un impacto negativo desproporcionado en las trabajadoras del sector ²⁰⁹. Esta subrepresentación puede verse reforzada por las desigualdades en el acceso a los recursos digitales o a la formación en tecnologías digitales, así como por las disparidades de remuneración entre las distintas categorías. El análisis de la proporción de directores de cine desglosado por grupo étnico en los Estados Unidos es un ejemplo de la elevada distorsión del mercado de trabajo (gráfico 23). Al mismo tiempo, los nuevos modelos de transmisión en *streaming* han puesto de manifiesto la tendencia a invertir en producciones locales, dando voz a trabajadores del sector de la cultura que presentan mayor diversidad étnica (y de edad).

► **Gráfico 23. Proporción de directores de cine por grupo étnico en los Estados Unidos, de 2011 a 2020**



Fuente: Darnell Hunt y Ana-Christina Ramón, *Hollywood Diversity Report 2021*(Universidad de California, 2021).

²⁰⁷ Dent *et al.*, 14-15.

²⁰⁸ Anamik Saha, «'Beards, Scarves, Halal Meat, Terrorists, Forced Marriage': Television Industries and the Production of 'RACE'», *Media Culture and Society*, 34, núm. 4 (2012): 424-438.

²⁰⁹ UNESCO, *Re|Shaping Policies for Creativity*, 241-261.

- 155.** En este entorno en constante evolución, es fundamental velar por la inclusión efectiva de las personas con discapacidad en el sector, en términos de oportunidades de empleo, acceso a los servicios, desarrollo de competencias y financiación. La falta de integración socioeconómica de las personas con discapacidad socava su participación no solo en el consumo de productos culturales y de entretenimiento, sino también en la producción de estos. Las políticas deberían orientarse a eliminar los numerosos obstáculos a las oportunidades de empleo y las restricciones financieras que experimentan las personas con discapacidad, y a combatir su exclusión del proceso de creación de contenidos y su falta de representación. Por otra parte, algunos tipos de discapacidad, como las deficiencias visuales y auditivas, apenas se tienen en cuenta a la hora de configurar las experiencias culturales o las políticas de empleo del sector ²¹⁰. Las transformaciones sectoriales de los modelos de negocio y los nuevos perfiles de empleo pueden requerir la adopción de medidas específicas a fin de garantizar que las personas con discapacidad tengan las competencias adecuadas para acceder al mercado de trabajo o para adaptarse a esos cambios y que el aprendizaje permanente no las excluya ²¹¹.
- 156.** Las desigualdades y los persistentes estereotipos de género no solo suponen obstáculos para la plena participación de las mujeres en el mercado de trabajo futuro, sino que agravan su vulnerabilidad a la violencia y el acoso, los cuales están adoptando nuevas formas en el entorno digital. Este problema se está agudizando debido a la interacción entre los obstáculos sistémicos de género que aún persisten, la imagen que se da de la mujer en algunos subsectores (como el cine y los videojuegos) y la desigualdad en las oportunidades de empleo y de trato ²¹². Para lograr un mayor equilibrio de género en el mercado de trabajo en el sector de las artes y el entretenimiento sería conveniente establecer políticas que promuevan la presencia de mujeres en puestos de dirección (de coreógrafas a directoras y compositoras), destinar fondos a incrementar la proporción de producciones realizadas por mujeres y adoptar medidas para abordar el problema de la segregación y las brechas salariales de género en algunos subsectores.

5.2. Cuestiones relacionadas con el trabajo infantil en el nuevo entorno de trabajo cultural y artístico

- 157.** La utilización comercial de niños en actuaciones es frecuente y obedece a su capacidad de gustar y generar ingresos, además de ser necesarios en algunos subsectores (como el cine). Los padres y representantes de los actores infantiles han sacado rédito de las carreras profesionales de estos desde que el cine existe. Países como el Canadá, los Estados Unidos y el Reino Unido poseen una legislación laboral específica para proteger los derechos de los niños en el sector del entretenimiento. Ello surge del principio de que los niños artistas, por ser menores que trabajan, necesitan «un cuidado y una protección especiales debido a que muchos aspectos del lugar de trabajo o de sus actividades laborales representan un posible nivel de riesgo, que es más elevado cuando los artistas son niños que cuando son adultos» ²¹³. Algunos de los problemas a los que se ven confrontados los niños artistas tienen que ver con el carácter intermitente o irregular del trabajo, con el ejercicio de sus derechos y con su protección social y laboral. Otras cuestiones

²¹⁰ Observatorio Cultural de Sudáfrica, *Youth, women and people living with disabilities: A Landscape Assessment of the CCI's Readiness to Address the Needs of Persons with Disabilities*, 2020.

²¹¹ Red Mundial de Empresas y Discapacidad de la OIT y Fundación ONCE, *Por un futuro del trabajo inclusivo para las personas con discapacidad*, 2019.

²¹² OIT, «Nota informativa sobre el acoso sexual en la industria del entretenimiento».

²¹³ Musa Murshamshul, Nurzihan Mohammad Udin y Zuhairah Ariff Abd Ghadas, «Child Performers in the Entertainment Industry: An Analysis from the Employment Regulations Perspective», *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 8, núm. 12 (2018): 2222-6990.

también pueden tener repercusiones específicas en los menores, como las horas de trabajo y los periodos de descanso, en relación con su escolarización, bienestar físico y psicológico y explotación financiera. Las carreras profesionales de los niños artistas también se caracterizan por una rotación muy elevada, por la falta de representación de los menores en los sindicatos o las organizaciones de empleadores y por la tutela problemática de los padres. Todo esto tiene como consecuencia que los niños se encuentren empleados en una actividad de «adultos», sin estar amparados por los mismos derechos y garantías que ellos ²¹⁴.

- 158.** La Convención sobre los Derechos del Niño y el Convenio sobre la edad mínima, 1973 (núm. 138) proporcionan un marco normativo para proteger a los niños en el lugar de trabajo. Según este último, la autoridad competente podrá conceder excepciones a la prohibición de ser admitido al empleo y limitar el número de horas del empleo o trabajo y prescribir las condiciones en que este puede llevarse a cabo (párrafos 1 y 2 del artículo 8). En algunos casos, esas excepciones han dado lugar a un abanico de disposiciones y sistemas jurídicos, y a menudo han redundado en un menor nivel de protección de los niños artistas ²¹⁵.
- 159.** Algunos legisladores o autores también han planteado el problema que supone el creciente uso de aplicaciones tecnológicas, lo que requeriría regulaciones adaptadas a nivel nacional o internacional para proteger adecuadamente de la explotación digital a los niños que trabajan en el sector del entretenimiento. En el contexto de las plataformas digitales, el sector ha sido testigo de la aparición de «*kidfluencers*» (esto es, niños que tienen numerosos seguidores en las redes sociales), que pueden ser particularmente vulnerables a la explotación en lo que atañe a sus condiciones de trabajo y su protección, a menudo como consecuencia del vacío normativo y de la inadecuación de la legislación laboral en situaciones específicas relacionadas con la comercialización en las plataformas digitales. Algunos países han hecho avances en la regulación de la explotación comercial de los niños en las plataformas en línea. Por ejemplo, en Francia se ha promulgado recientemente una ley en la que se definen las obligaciones que deben cumplir tanto los productores como las plataformas de distribución, así como los representantes de los niños; y se establece un «procedimiento de control» para tratar cualquier vulneración. Esta nueva ley también ampara a los niños *influencers* semiprofesionales y regula la remuneración de los menores *influencers*. Si bien los representantes legales podrán disponer de una parte de los ingresos de estos menores, la parte restante (esto es, el ahorro) deberá depositarse en un fondo a nombre del niño, al que este podrá acceder cuando alcance la mayoría de edad. Lo que es muy importante en el contexto de estos niños *influencers* semiprofesionales o profesionales es la obligación de declarar su trabajo a la autoridad administrativa competente, la cual formulará recomendaciones sobre cuestiones como el tiempo, la duración, la higiene y la seguridad, los riesgos psicológicos, la asistencia escolar y las obligaciones financieras ²¹⁶.

5.3. La libertad de asociación y la libertad sindical y el reconocimiento efectivo del derecho de negociación colectiva en un entorno cambiante

- 160.** La libertad de asociación y la libertad sindical y el reconocimiento efectivo del derecho de negociación colectiva en el sector de las artes y el entretenimiento contribuyen a asegurar no solo que las normas aplicables garanticen condiciones de trabajo decentes, sino también que esas

²¹⁴ Katherine Sand, *Child Performers Working in the Entertainment Industry around the World: An Analysis of the Problems Faced*, documento de trabajo de la OIT núm. 186, 2003.

²¹⁵ Murshamshul, Udin y Ghadas, 2018.

²¹⁶ Francia, «Loi n° 2020-1266 du 19 octobre 2020 visant à encadrer l'exploitation commerciale de l'image d'enfants de moins de seize ans sur les plateformes en ligne».

normas estén adaptadas a las características singulares del sector. La negociación colectiva, combinada con las reformas de la legislación nacional, ha ayudado a definir las condiciones de trabajo, especialmente para algunas profesiones del sector. En ciertas legislaciones, la libertad de asociación y la libertad sindical, así como los convenios colectivos, se reconocen como una forma de reglamentar la remuneración y las condiciones de trabajo, pero pueden quedar fuera del alcance de los artistas, intérpretes o ejecutantes y de los trabajadores de la cultura en muchos países, incluso estando sindicados. En un estudio reciente sobre los trabajos realizados detrás de las cámaras en las producciones cinematográficas y televisivas se señala que, si bien en los convenios colectivos de la mayoría de los países analizados se abordan las horas de trabajo, las horas extraordinarias, el trabajo nocturno, la conciliación de la vida laboral y personal y los periodos de descanso, la aplicación de esos convenios enfrenta ciertos obstáculos. Hay algunas excepciones, como Alemania y Suiza, donde se han establecido recientemente convenios colectivos que han ayudado a mejorar las horas de trabajo diarias y semanales y los periodos de descanso. En otros países, no existen convenios colectivos en el subsector del cine y la televisión, lo que tal vez haya generado más dificultades para abordar la protección de los trabajadores en lo referente a las horas de trabajo, el descanso y la conciliación de la vida laboral y personal ²¹⁷.

- 161.** En los subsectores nuevos y más digitalizados del entorno de las artes y el entretenimiento, como el subsector de los videojuegos, la sindicación sigue sin ser una realidad. Sin embargo, están apareciendo nuevas organizaciones de trabajadores, especialmente como reacción a las largas jornadas de trabajo y a la obligación de realizar horas extraordinarias en ese subsector durante el periodo previo al lanzamiento de un videojuego ²¹⁸.
- 162.** Con respecto a la representatividad de los sindicatos y las organizaciones de empleadores en el sector de las artes y el entretenimiento, varios estudios realizados en los subsectores del audiovisual y de las actuaciones en directo en Europa proporcionan algo de contexto sobre su alcance y tasa de sindicalización en la región, aunque cabe señalar la falta de datos relativos a otras regiones. Por ejemplo, de los 160 sindicatos activos en el subsector audiovisual europeo, solo el 39 por ciento agrupa a trabajadores de distintas actividades económicas del subsector, mientras que el 19 por ciento agrupa a trabajadores de diferentes categorías profesionales (músicos, artistas intérpretes o ejecutantes y técnicos). Un número importante de las organizaciones analizadas —principalmente las que representan a los trabajadores autoempleados y *free lance* o a otros trabajadores en formas de empleo diversas— se consideran organizaciones profesionales (no sindicatos) y generalmente no participan en los procesos de negociación colectiva. El entorno de las organizaciones de empleadores parece estar algo fragmentado. En el conjunto de los países de Europa, el 12 por ciento de las organizaciones del subsector audiovisual analizadas agrupa a empresas de distintas actividades económicas y solo el 18 por ciento agrupa a empresas de diferentes ramas profesionales del sector. En muchos países, también hay actividades económicas o grupos profesionales que no cuentan con ninguna representación. En líneas generales, son las empresas de mayor tamaño las que suelen estar afiliadas a organizaciones de empleadores ²¹⁹.
- 163.** En el subsector de las actuaciones en directo, el tamaño (pequeño o mediano) de las empresas y la naturaleza del empleo (autoempleo o trabajo asalariado) influyen en la representatividad y el alcance tanto de los sindicatos como de las organizaciones de empleadores, que presentan un

²¹⁷ UNI Global Union, *Demandar dignidad detrás de escena: Terminar con la cultura de las largas horas de trabajo en la industria cinematográfica y televisiva en todo el mundo*, 2021.

²¹⁸ Sam Forsdick, «Dark Side of Working in the Video Game Industry: 100-Hour Weeks and On-The-Spot Sackings», *NS Business*, 16 de noviembre de 2018.

²¹⁹ Eurofound, *Representativeness of the European Social Partner Organisations: Audiovisual Sector*, 2021.

cierto nivel de fragmentación, así como en las modalidades de negociación colectiva. Aunque no se dispone de datos relativos a todas las regiones, en el caso del subsector de las actuaciones en directo en Europa, solo el 34 por ciento de los sindicatos agrupa a trabajadores de todas las actividades económicas del sector y el 44 por ciento de las organizaciones de empleadores agrupa a empresas de todas las actividades económicas ²²⁰.

- 164.** La cuestión del autoempleo en los distintos subsectores está estrechamente ligada a la del Derecho de la competencia y a la manera en que este puede dificultar que los trabajadores autoempleados participen en los procesos de negociación colectiva. En algunos países, la legislación no reconoce el derecho de los trabajadores autoempleados a crear sindicatos o afiliarse a ellos, mientras que, en otros países, no pueden negociar colectivamente sus condiciones de trabajo a través de sus organizaciones representativas, por considerarse que los trabajadores autoempleados son empresas y que su agrupación facilitaría la concentración de poder en manos de un grupo y afectaría a la libre competencia ²²¹. Con respecto a la importancia del Derecho de la competencia para la prevención de la competencia desleal, cabe citar que en algunos países, como Irlanda, se ha modificado la legislación para tener en cuenta la realidad específica de ciertas categorías de trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento, lo que ha permitido que los actores de doblaje, los periodistas *free lance* y los músicos de estudio puedan participar en los procesos de negociación colectiva ²²².
- 165.** A nivel europeo, los esfuerzos por eliminar los obstáculos que impiden el reconocimiento efectivo del derecho de negociación colectiva de los trabajadores autoempleados se han cristalizado en el proyecto de Directrices sobre la aplicación del Derecho de la competencia de la Unión Europea a los convenios colectivos, que podría tener repercusiones para los trabajadores del sector de las artes y el entretenimiento. Este proyecto de Directrices, que se encuentra actualmente en fase de discusión, brinda un marco para mejorar las condiciones de trabajo de una categoría específica de trabajadores autoempleados, denominados «trabajadores por cuenta propia sin asalariados», y les permitiría negociar colectivamente al equiparar su situación a la de los trabajadores por cuenta ajena ²²³.
- 166.** En algunos países de la región de Asia y el Pacífico, se han emprendido reformas jurídicas a nivel nacional para aclarar la cuestión de los trabajadores autoempleados en el sector y su derecho de negociación colectiva. Un ejemplo de ello es Nueva Zelanda. A raíz de una enmienda introducida en 2010 en la Ley de Relaciones Laborales, los trabajadores que se dedicaban a la producción cinematográfica eran considerados contratistas independientes en lugar de trabajadores asalariados. En 2022, sobre la base de la recomendación formulada por el Grupo de Trabajo de la Industria Cinematográfica, compuesto por organizaciones de empleadores y sindicatos, se aprobó un proyecto de ley sobre los trabajadores de la industria del cine y la televisión, tras su presentación en 2020 y un segundo debate parlamentario en agosto de 2022. Esta nueva ley aclara la situación en el empleo de las personas que trabajan en la industria del cine y la televisión, introduce un deber de buena fe y condiciones obligatorias por las que deben regirse las relaciones contractuales en el sector, y permite la negociación colectiva en los distintos niveles ²²⁴.

²²⁰ Eurofound.

²²¹ EENCA.

²²² OIT, [Caso individual \(CAS\) - Discusión: 2016, Publicación: 105.ª reunión CIT \(2016\)](#).

²²³ Comisión Europea, «[Defensa de la competencia: la Comisión invita a presentar observaciones sobre el proyecto de Directrices sobre convenios colectivos relativos a las condiciones laborales de los trabajadores por cuenta propia sin asalariados](#)», comunicado de prensa, 9 de diciembre de 2021.

²²⁴ OIT, [Caso individual \(CAS\) - Discusión: 2022, Publicación: 110.ª reunión CIT \(2022\)](#).

- 167.** En ciertos aspectos, la pandemia ha sido un importante estímulo para la renovación de los convenios colectivos o el fortalecimiento de las disposiciones de los convenios colectivos existentes en algunos subsectores del sector de las artes y el entretenimiento. Así, por ejemplo, en Alemania, el convenio colectivo de los trabajadores asalariados de la industria del cine y la televisión prevé ahora un sistema de compensación por reducción de la jornada laboral (esto es, compensación por pérdida de horas de trabajo), que establece el pago de una compensación si se suspende definitivamente o se aplaza una producción o si se suspenden temporalmente las actividades de producción ²²⁵.
- 168.** Esta tendencia también se observa en el entorno de las nuevas plataformas digitales, en el que se están negociando convenios colectivos entre los servicios de transmisión en *streaming* (con respecto a la producción cinematográfica) y los sindicatos a nivel nacional, como en el caso del acuerdo suscrito entre Equity y una plataforma de *streaming* del Reino Unido ²²⁶ o el acuerdo firmado en los Estados Unidos entre el Sindicato de Actores de Cine-Federación Americana de Artistas de Televisión y Radio (SAG-AFTRA) y la misma plataforma de *streaming*, que también contiene disposiciones relativas a la protección contra el acoso ²²⁷.

5.4. Asegurar un entorno de trabajo seguro y saludable

- 169.** La discusión sobre la seguridad y salud en el trabajo (SST) en el sector de las artes y el entretenimiento cobra particular importancia en el contexto de la reciente inclusión de la SST como principio y derecho fundamental en el trabajo ²²⁸. Este avance influirá probablemente en los esfuerzos de los Gobiernos, así como de las organizaciones de empleadores y de trabajadores del sector, por establecer políticas y reglamentaciones que fortalezcan el marco para la promoción de un entorno de trabajo seguro y saludable, incluido el fomento de la salud física y mental.
- 170.** Las cuestiones relacionadas con la seguridad y salud en el sector de las artes y el entretenimiento abarcan distintas dimensiones, en función del subsector de que se trate. Los riesgos profesionales en el subsector de la danza, como las caídas y las lesiones, pueden acarrear la incapacitación permanente o temporal, así como parcial o total, de los bailarines, con consecuencias para su carrera. En las actuaciones en directo, los peligros pueden proceder del acondicionamiento del local, del escenario, del entorno escénico, de los niveles de sonido y de los espacios de ensayo, que no siempre cumplirían las normas prescritas ²²⁹. En el sector cinematográfico, muchos trabajadores a menudo tienen que trabajar en lugares remotos. Los peligros para la seguridad a los que se exponen al trabajar en lugares aislados y las medidas para mitigar los riesgos que ello entraña suelen figurar en los protocolos establecidos por la empresa productora o en las normas del sector destinadas a reducir los riesgos para la seguridad y la salud en el plató o en el escenario. Cabe la posibilidad de que en esos protocolos también se contemple la formación de los trabajadores —desde los miembros del equipo técnico y los intérpretes hasta los actores especialistas o los dobles— con respecto a las medidas de control y mitigación de los riesgos y de la exposición a estos y los procedimientos de seguimiento y verificación para los trabajadores que trabajan aislados.

²²⁵ ECOVIS, «Short-Time Working Collective Agreement for the Film Industry in the Corona Crisis», 14 de abril de 2020.

²²⁶ Equity, «Netflix – First Ever Union Agreement with Streaming Giant», 13 de junio de 2019.

²²⁷ Deadline, «Netflix Signs SAG-AFTRA’s Film and TV Contract», 20 de julio de 2019.

²²⁸ OIT, «El Consejo de Administración de la OIT acuerda una discusión clave sobre seguridad y salud en el trabajo en la Conferencia Internacional del Trabajo de 2022», comunicado de prensa, 18 de marzo de 2022.

²²⁹ Eugenija Zuskin et al., «Occupational Health Hazards of Artists», *Acta dermatovenerologica Croatica* 15, núm. 3 (2007): 167-177.

- 171.** En los estudios realizados también se señalan las preocupaciones emergentes en materia de SST asociadas al trabajo en el sector de los videojuegos, incluidas las cuestiones más amplias relacionadas con la protección, tanto de los consumidores jóvenes como de los trabajadores, frente a la violencia y el acoso en línea. Otras cuestiones pertinentes para el nuevo entorno digital incluyen la protección de los programadores informáticos frente a los riesgos en materia de SST, a través de medidas como la limitación del número de horas que trabajan y la provisión de un espacio de trabajo ergonómico, así como la limitación del volumen de sonido a que pueden estar expuestos los programadores de sonido.
- 172.** La pandemia de COVID-19 ha ampliado el debate sobre la SST a otros ámbitos, como el de las medidas destinadas a prevenir las infecciones y asegurar la continuidad de las actividades en caso de peligros biológicos. Las normas generales de SST se están adaptando a los entornos de los estudios cinematográficos, los platós de grabación y otros entornos de producción en respuesta a los riesgos de exposición particulares a los que se enfrentan los trabajadores y los directivos. Además, se han establecido protocolos y directrices específicos para el sector, elaborados conjuntamente por los sindicatos y las organizaciones de empleadores o a instancias de instituciones audiovisuales, con el objetivo de asegurar una reanudación segura de la producción cinematográfica y televisiva ²³⁰.
- 173.** La introducción de nuevas tecnologías ha reducido al mínimo algunos riesgos y ha ayudado a mitigarlos, pero también ha creado otros nuevos, entre ellos, los relacionados con las enfermedades osteomusculares y otros riesgos en materia de SST asociados a las tecnologías ²³¹. Además, dado que la digitalización permite trabajar fuera del lugar de trabajo tradicional, durante los desplazamientos o en el propio domicilio, se está prestando una creciente atención al estrés y a la repercusión negativa que ello puede tener en el bienestar mental de los trabajadores en algunos sectores como el cinematográfico y el audiovisual, cuestiones estas que tendrán que abordarse. Ello podría requerir una mayor participación de los interlocutores sociales en el tratamiento de las cuestiones relacionadas con la conciliación de la vida laboral y personal y el bienestar, lo que también incluye la elaboración de herramientas de evaluación de los riesgos que puedan servir para hacer frente adecuadamente a las nuevas presiones relacionadas con las nuevas formas de producir contenidos. En algunas regiones, varias iniciativas conjuntas entre los interlocutores sociales han sido pioneras en la elaboración de herramientas de evaluación de los riesgos en los subsectores de las actuaciones en directo (salas y producciones) y del audiovisual, que pueden ofrecer ejemplos de medidas futuras para fomentar la promoción de la SST en el sector. Es el caso de las herramientas de OiRA desarrolladas por los interlocutores sociales de la Unión Europea para los subsectores de las actuaciones en directo y del audiovisual, que están dirigidas a las pequeñas y medianas empresas (esto es, la mayoría de las empresas en esos dos subsectores) ²³².
- 174.** Algunas de esas experiencias ponen de manifiesto cómo el diálogo social, basado en el respeto de la libertad de asociación y la libertad sindical y el reconocimiento efectivo del derecho de negociación colectiva, puede ser un medio para la participación significativa de los creadores en la toma de decisiones respecto de la formulación de políticas, incluidas las políticas sobre la SST y las condiciones de trabajo adecuadas en el nuevo subsector del entretenimiento digital.

²³⁰ OIT, «La pandemia de la COVID-19 y el sector de los medios de comunicación y de la cultura».

²³¹ Bibby.

²³² Proyecto OiRA: «OiRA Tools for the Live Performance Sector», 30 de marzo de 2016; y Federación Internacional de Actores, «Launch of the NEW Risk Assessment Tool for Audiovisual Productions», 3 de junio 2021.

- 175.** Teniendo en cuenta el papel central que el sector de las artes y el entretenimiento desempeña en el desarrollo sostenible y el fomento de la resiliencia y la cohesión social, sería necesario realizar inversiones, no solo para crear empleo e incrementar los ingresos, sino también para garantizar políticas inclusivas centradas en las personas y adaptadas a los diferentes contextos, con la participación de las distintas partes interesadas, como las instituciones gubernamentales, las organizaciones de empleadores y de trabajadores y las comunidades ²³³.

²³³ UNESCO, *Proyecto de declaración final*, Conferencia Mundial de la UNESCO sobre las Políticas Culturales y el Desarrollo Sostenible, MONDIACULT-2022/CPD/6.