

Tecnologías de la Información y la Comunicación e Industrias Culturales. Una perspectiva Latinoamericana

Jorge Katz



El presente estudio ha sido coordinado por Jorge Katz, de la Universidad de Chile. Han participado en el Alexandre Larraín, de la Universidad Paris IX, Dauphine, Caio Bonilha, de Brampton Telecom, Brasil, Pablo Perelman y Paulina Seivach, de CEDEM, Argentina, Karen Heshusius, de la Universidad de Los Andes, Colombia, Alejandra Martínez, de la Universidad de Talca, Chile, y Eula Cabral, de UNISINOS, Brasil. La edición final de los estudios nacionales efectuados por los anteriormente nombrados ha sido realizada por el coordinador del trabajo. La investigación de base fue realizada a requerimiento de la División de Desarrollo Productivo y Empresarial de CEPAL, en el marco de las actividades del proyecto CEPAL / Unión Europea: "@LIS - Alianza para la Sociedad de la Información. Acción 1: Diálogo político y regulatorio entre América Latina y Europa". Se agradecen los comentarios de João Carlos Ferraz y Martin Hilbert, de CEPAL, así como de Hernán Galperin, de la Universidad de San Andrés, Argentina.

Las opiniones expresadas en este documento, que no ha sido sometido a revisión editorial, son de exclusiva responsabilidad del autor y pueden no coincidir con las de las Organizaciones, involucradas. Tampoco refleja la opinión oficial de la Unión Europea quien ha colaborado con ayuda financiera para la elaboración de este documento.

Este documento puede ser bajado en línea en <http://www.cepal.org/SocInfo>

Publicación de las Naciones Unidas

LC/W.92

Copyright © Naciones Unidas, junio de 2006. Todos los derechos reservados
Impreso en Naciones Unidas, Santiago de Chile

La autorización para reproducir total o parcialmente esta obra debe solicitarse al Secretario de la Junta de Publicaciones, Sede de las Naciones Unidas, Nueva York, N. Y. 10017, Estados Unidos. Los Estados miembros y sus instituciones gubernamentales pueden reproducir esta obra sin autorización previa. Sólo se les solicita que mencionen la fuente e informen a las Naciones Unidas de tal reproducción.

Índice

Introducción.....	1
Resumen.....	3
I. Organización, comportamiento y régimen competitivo de las industrias culturales.....	4
1. Introducción.....	1
2. El modelo de organización industrial de las industrias culturales	7
II. Las industrias culturales en América Latina.....	30
1. Argentina	30
2. Brasil.....	57
3. Chile	69
4. Colombia	78
III. Industrias culturales y políticas públicas	97
1. Identidad cultural y bienes públicos intergeneracionales.....	97
2. Rol del Estado en el desarrollo cultural	98
3. Externalidades de red e infraestructura física	99
4. Financiamiento, recursos humanos calificados y marcos regulatorios	100
5. Propiedad intelectual e industrias culturales	101
V. Reflexiones finales.....	103
VI. Bibliografía.....	108

Introducción

La oferta de bienes y servicios asociados a las tecnologías de la información y comunicación, con quienes las industrias culturales tienen fuerte interacción, es una de las prioridades del programa de trabajo sobre Sociedad de la Información, de la División de Desarrollo Productivo y Empresarial de la CEPAL, junto con estrategias nacionales, gobierno electrónico y acceso (www.cepal.org/socinfo). Estos temas tienen como telón de fondo la preocupación de la CEPAL hacia la inclusión digital, pues es parte de un problema más amplio que es la inclusión social.

El documento “Tecnologías de la Información y la Comunicación e Industrias Culturales” pretende abrir un espacio de discusión sobre industrias culturales en tres dimensiones. La primera, de carácter analítico, esta asociada a aprender sobre la economía de este tipo de actividad económica, su estructura así como la conducta y el desempeño de las empresas. Se pretende abrir el debate sobre como ampliar el marco de la organización industrial para actividades no manufactureras. La segunda es discutir los principales trazos económicos y la evolución reciente de las industrias de televisión, editorial, cine y música digital en Argentina, Brasil, Chile y Colombia. La tercera es presentar lineamientos generales para políticas públicas.

Su autor principal, Jorge Katz es un economista industrial con larga experiencia en investigación sobre temas del cambio tecnológico y el desarrollo de políticas publicas en dicho campo. El presente estudio nos brinda una primera descripción de un conjunto de sectores económicos - las industrias culturales - de creciente importancia en el producto bruto de los países de la región, pero aún escasamente exploradas desde el punto de vista de su organización y comportamiento. Pablo Perelman y Paulina Seivach, (CEDEM, Argentina), Karen Heshusius, (Universidad de Los Andes, Colombia), Alejandra Martinez, (Chile), Eula Cabral (Brasil) asi como tambien Alexandre Larrain (Chile) y Caio Bonilla (Brasil) hicieron un trabajo pionero recopilando materiales e información en sus respectivos países y preparando monografías originales que fueron luego editadas y consolidadas en una monografía de conjunto por el coordinador de la investigación.

Reconocemos que este es un trabajo de referencia y lo presentamos como una primera contribución para impulsar el estudio de estas actividades productivas de una manera amplia e interdisciplinaria. Agradecemos el esfuerzo de los expertos previamente citados y solicitamos al público lector enviarnos sus comentarios para continuar la tarea de construcción de una base sólida de conocimiento en estos sectores productivos que permita luego avanzar hacia el diseño e implementación de políticas económicas y culturales - públicas y privadas - consecuentes con la realidad Latinoamericana en la materia.

João Carlos Ferraz
Director, División de Desarrollo Productivo, CEPAL

Resumen

El presente trabajo está dividido en tres secciones. En la **Primera** se aborda el tema de las industrias culturales desde la óptica de la Organización Industrial. Se examina para ello el modelo de organización y comportamiento de las industrias del cine, la televisión, el sector editorial y la industria discográfica y musical, prestándose especial atención a la dinámica competitiva que es dable observar en las mismas y al vertiginoso proceso de “destrucción/creativa” que ellas experimentan en la actualidad a raíz de la transición a productos, procesos productivos y formas de organización del trabajo de base digital. El fenómeno de convergencia entre bienes y servicios digitales está dando pie a profundas transformaciones del modelo de organización y comportamiento de estos sectores productivos, tema que se examina a lo largo de esta sección del estudio. En la **Parte Segunda** se exploran los casos de Argentina, Brasil, Chile y Colombia en un intento por brindar una visión comparativa del comportamiento - altamente diferenciado e idiosincrásico - de dichas industrias en distintos escenarios Latinoamericanos. Finalmente, en la **Parte Tercera** se discuten temas de política pública relacionados con el desarrollo de las industrias culturales. No son sectores donde los mercados se comporten de manera eficiente, siguiendo los lineamientos básicos del modelo convencional de equilibrio competitivo, razón por la cual se justifica explorar distintas formas de intervención del sector público en los mismos, encaminadas a favorecer el crecimiento, la competencia y la equidad de acceso a los bienes y servicios que las mismas ofrecen. Partiendo, por un lado, del diagnóstico de organización y comportamiento de estas industrias presentado en la primera sección del trabajo y, por otro, del hecho de que las mismas son parte de un amplio espacio simbólico intangible de transmisión inter-generacional que denominamos “cultura” y que se asocia al desarrollo de la identidad de toda sociedad, se discuten aquí posibles acciones público/privadas encaminadas a enriquecer dicho espacio, sus artefactos e instituciones, así como el acceso al mismo de amplios sectores de la comunidad que, por diversos motivos económicos y culturales, hoy aparecen como excluidos del mismo.

I. Organización, comportamiento y régimen competitivo de las industrias culturales

1. Introducción

Así como la siderurgia, la petroquímica y la producción de bienes de capital sirvieron de marco de referencia para que sucesivas generaciones de economistas latinoamericanos pensaran y programaran el desarrollo de la región en las décadas de Post-Guerra, los bienes y servicios digitales cumplen idéntico papel en la actualidad, en el contexto de la transición que la humanidad vive hacia la Sociedad de la Información y el mundo digital.

La producción, distribución y consumo de bienes y servicios digitales va rápidamente ganando terreno dentro de la actividad económica. La misma refleja el impacto de la “convergencia” entre las industrias de la comunicación, las de la información y las de la computación, proceso que lleva a que la producción, distribución y consumo de estos bienes y servicios ocurra “en red” y sobre plataformas digitales, operables en “tiempo real”.

El funcionamiento “en red” da pie a diversas formas de interdependencia directa entre los agentes económicos y abre paso a externalidades e inapropiabilidades no contempladas en el mundo convencional de la teoría de los precios. Aparecen nuevas preguntas derivadas de la “no rivalidad” y “no excludibilidad” de los bienes y servicios así producidos y consumidos, con los derechos de propiedad sobre los mismos, con la inter-conexión e inter-operabilidad entre plataformas, y con los marcos institucionales y regulatorios que cada país decide adoptar para gobernar estos mercados. No son mercados “convencionales” en el sentido general de la palabra, donde consumidores y productores maximizan su respectiva utilidad, de manera independiente unos de otros y en los que el sistema de precios constituye un mecanismo ágil e impersonal de regulación de la conducta de los agentes productivos. Dicho de otra manera, son actividades productivas que requieren de un modelo particular de gobernabilidad que asegure una asignación socialmente óptima de recursos y formas equitativas de acceso a los productos que ellas generan de sectores de la comunidad que hoy por hoy se ven excluidos de estos mercados. La compleja morfología y comportamiento de estas industrias no asegura que las reglas convencionales de mercado constituyan un instrumento disciplinador suficientemente eficaz como para alcanzar escenarios próximos a un óptimo social, tanto en materia de producción como de acceso.

Este trabajo examina un importante subconjunto de actividades económicas en las que el impacto de la transición al mundo digital es sumamente rápido en la actualidad. Nos referimos a las llamadas “industrias creativas” o “industrias culturales”, segmento del aparato productivo que incluye el cine y la televisión, la música, el audio y el video, la industria editorial, el sector discográfico, el *software* interactivo y recreacional, las industrias de la publicidad y el diseño y la arquitectura. Dada la amplitud del universo a que hacemos referencia nuestro esfuerzo se concentra aquí en algunos campos particulares. Hemos elegido el cine, la TV y la radio, la música y el sector discográfico y la industria editorial como las actividades a ser examinadas.

Al estudiar estas industrias se hace necesario prestar atención, por un lado, a los productos que las mismas ofrecen. Por otro lado, a los procesos productivos y formas de organización del trabajo empleados por las empresas para producirlos, distribuirlos y exhibirlos y, finalmente, a la manera en que los consumidores se comportan al utilizarlos. En los tres planos podemos observar que la transición a métodos digitales de producir, almacenar, distribuir y consumir bienes y servicios como música, cine, televisión, literatura o información periodística afecta considerablemente el accionar de los mercados. Resulta claro que en estos campos de la actividad económica el peso de lo digital va creciendo rápidamente en el tiempo, y que son cada vez más necesarios nuevos marcos conceptuales y regulatorios para comprender el funcionamiento de estos sectores. Valga como ejemplo de ello el creciente papel que en nuestras vidas cumplen los teléfonos celulares, el Internet, los I-Pod, los reproductores de video o las películas en DVD. Resalta clara, en este sentido, la rápida transformación que cada uno de estos campos experimenta por la sustitución de procesos digitales por analógicos encarnados en nuevos productos, procesos productivos y formas de organización de la distribución, exhibición y consumo de los mismos.

Dicho proceso de sustitución no es mas que la cara visible de un complejo fenómeno de “destrucción/creativa” de naturaleza Schumpeteriana en el que productos, actividades económicas y empresas desaparecen -o se transforman radicalmente- al transitar del mundo analógico al digital. Quizás el ejemplo mas dramático de ello en nuestros días es el de la industria discográfica, la que en solo pocos años se ha visto radicalmente transformada por la rápida difusión del iPod y otros artefactos semejantes que almacenan y transmiten música por vía digital, haciendo obsoleta viejas formas de producir y difundir música, mecanismos para cautelar los derechos de propiedad intelectual sobre la misma, etc.

El fenómeno Schumpeteriano de “destrucción/creativa” que reflejan situaciones de este tipo es a todas luces evidente y masivo en las industrias que aquí nos ocupan y constituye, quizás, uno de los aspectos centrales a ser tenido en cuenta cuando pretendemos comprender el modelo de funcionamiento de las mismas, la manera en que ellas incorporan nuevas reglas de competencia y metabolizan el rápido ritmo de cambio tecnológico que las mismas sufren en la actualidad. Las firmas que intervienen en estos mercados así como sus proveedores de insumos

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=5_2408

