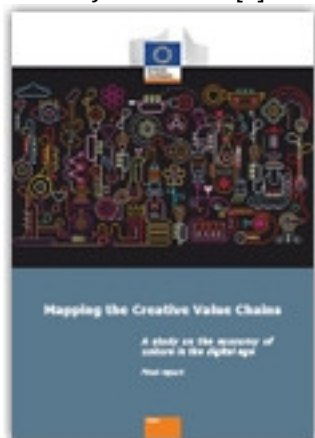


Cartografia econòmica de la cultura en el món digital

Published by [Interacció](#) [1] on 25/04/2018 - 09:06 | Last modification: 05/02/2026 - 14:19



[Directorate-General for Education and Culture \(European Commission\)](#) [2]

Quin **impacte econòmic** té la **cultura en l'era digital**? A [l'entrada](#) [3] del passat 16 d'abril us parlàvem de la importància dels sectors culturals i creatius en la construcció del futur d'Europa arran de la presentació de '[The Role of Public Policies in Developing Entrepreneurial and Innovation Potential of the Cultural and Creative Sectors](#)' [3]. A més a més, el dia 20 d'abril reflexionàvem sobre la [transformació digital del món de la cultura](#) [4] a partir de les conclusions de l'[Anuario AC/E de cultura digital 2018](#) [4]. En la mateixa línia, «Mapping the Creative Value Chains», projecte coordinat per [Isabelle de Voldere](#) [5], busca **cartografiar la cadena de valor** dels sectors culturals i creatius (CCS en anglès) per entendre com la digitalització ha obert la porta a **noves oportunitats de creixement** a la vegada que ha alterat les regles de joc del negoci.

L'estudi parteix d'una premissa clara: **la transformació digital és clau** en la cultura del segle XXI perquè dibuixa alternatives tant en els processos de creació com a l'hora de consumir continguts o establir relacions entre el creador i el públic. Al mateix temps, però, aquesta transformació planteja **reptes desafiadors**; per exemple, la [pirateria](#) [6] i la vulneració dels drets d'autor. En conseqüència, l'equip d'autors proposa recomanacions als responsables d'idear polítiques culturals (*policy makers*) per **afavorir la digitalització** en uns sectors determinats. I és que la digitalització té un **impacte multidimensional**: afecta totes les fases de concepció i difusió del producte artístic o cultural. Així, permet automatitzar o organitzar els processos creatius d'una forma més eficient i efectiva; obre la porta a l'exploració de noves oportunitats de mercat entre sectors; impulsa models de negoci alternatius que sobrepassen l'estructura tradicional d'intermediaris ([desintermediació](#) [7]). Val a dir que les característiques econòmiques pròpies de cada sector faciliten o dificulten el procés de transformació digital, de manera que l'impacte no resulta homogeni. Per exemple, en alguns sectors, el consum de la versió digital del producte és semblant al producte no digital i per tant hi ha una major oportunitat de digitalització.

Una de les conclusions remarcables de l'informe és la constatació que **l'entorn digital no ha forçat l'obsolescència d'alguns actors tradicionals** d'aquests sectors; ans al contrari, ha permès la **incorporació de nous agents**, que han repercutit en la complexitat de les cadenes de valor. D'aquesta manera, aquells agents que abans de la digitalització actuaven de guardians (*gatekeepers*), com ara productors i editors, segueixen tenint un rol destacable en el nou context econòmic. En aquest sentit, **grans multinacionals** com ara Google, Apple o Amazon juguen un **paper clau** en les cadenes de valor dels sectors culturals i creatius.



L'exergaming és un exemple de negoci sorgit del contacte entre un sector creatiu (videojocs) i un no creatiu (salut).

Imatge: EXERGAMELAB.COM

El document enumera fins a **cinc reptes** dels CSS pel que fa a la creació de polítiques que beneficiïn la digitalització i minimitzin els desequilibris del mercat:

- **entrellaçar, connectar** i trobar convergències entre actors culturals i no culturals. A tall d'exemple, de la unió de videojocs i salut sorgeix l'[exergaming](#) [8].
- **legislar sobre l'oligopoli de plataformes en línia** que va en detriment de la competitivitat i la innovació.
- **actualitzar els currículums** formatius d'artistes i creadors a fi que puguin assumir tots els papers de l'auca (crear, produir, distribuir) en el context digital; la reducció d'intermediaris permet aconseguir una remuneració més justa en un sector força precaritzat.
- **regular els drets d'autor** de manera que no només es respectin sinó que en última instància repercutixin positivament en el creador i no en els intermediaris.
- **afavorir la diversitat cultural** i l'intercanvi de continguts entre països a través de la xarxa.

En conseqüència, l'informe identifica sis àrees en les quals actuar:

- la millora del **monitoratge de dades i estadístiques** per entendre com funcionen els CCS, partint de la perspectiva de la cadena de valor
- l'afavoriment de la **connexió intersectorial** per tal de superar la fragmentació que impedeix establir sinergies
- la inversió en **formació** per contribuir a la digitalització del sector, perquè "new developments require new skills" (p. 15)
- l'optimització de les **vies d'accés** a les oportunitats de finançament europees
- la promoció de la diversitat cultural
- la **reestructuració del context regulador** que afavoreixi l'intercanvi de continguts i la lluita contra la precarietat laboral en el sector



En conclusió, «Mapping the Creative Value Chains» traça les **línies d'actuació en clau econòmica dels sectors cultural i creatius**. L'aposta dels autors de l'informe és clara: cal empènyer aquesta mena d'**empreses i organitzacions cap a la digitalització**. Encara que informes com aquest tinguin un caràcter internacional o supranacional no podem oblidar que a la llarga tenen un **impacte en l'entorn local**. Per tant, un estudi així ens ajuda a guiar la intervenció cultural a escala municipal. No podem perdre l'oportunitat de **ser transformadors** des del nostre àmbit d'actuació.

Per a més informació, podeu consultar el document:

PDF [Mapping the Creative Value Chains](#) [9]

HTML [Mapping the Creative Value Chains](#) [10]

[Inicieu sessió](#) [11] o [registreu-vos](#) [12] per enviar comentaris

Tags: Europa

Tags: Europa Creativa

Tags: arts plàstiques i visuals

Tags: transformació digital

Tags: economia

- [13]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2018/cartografia-economica-cultura-digital>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] https://publications.europa.eu/en/publication-detail?p_p_id=portal2012documentDetail_WAR_portal2012portlet&p_p_lifecycle=1&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=maincontentarea&p_p_col_count=3&_portal2012documentDetail_WAR_portal2012portlet_javax.portlet.action=author&facet.author=EAC&language=en

[3] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/cultura-creacio-innovacio>

[4] <http://interaccio.diba.cat/CIDOC/blogs/2018/revolucio-llegirem-pantalla>

[5] http://www.ideaconsult.be/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=62&lang=en&medid=13

[6] https://ca.wikipedia.org/wiki/Infracci%C3%B3_de_copyright

[7] <http://www.termcat.cat/ca/Cercaterm/Fitxa/desintermediaci%C3%B3/MzE5OTczMQ==/#.Wt8E2MKyG7c.link>

[8] <https://en.wikipedia.org/wiki/Exergaming>

[9] http://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/nc0217273enn.en__0.pdf

[10] <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/4737f41d-45ac-11e7-aea8-01aa75ed71a1>

[11] <http://interaccio.diba.cat/>

[12] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>

[13] <https://interaccio.diba.cat/node/7566>