Lurralde : invest. espac.	44	2021	p: 615-634	ISSN 0211-5891	ISSN 1697-3070 (e)

KULTURARI ETA SORMENARI JARDUERA EKONOMIKOAREN SAILKAPEN NAZIONALAK EGITEN DIEN SAILKAPENARI KRITIKA.

EUSKADIN ERAGIN EKONOMIKOA KALKULATZEKO ZAILTASUN METODOLOGIKOAK ETA ETORKIZUNERAKO ALDARRIKAPENAK TEKNOLOGIAREKIN LOTUTA.

ÁLVARO FIERRO SEDANO
Cultumetría S.L
Sabino Arana kalea, 64, 1 ºD. 48640. Berango (Bizkaia).

Laburpena

Artikulu honek estatistika ofizialaren sailkapenari kritika egitea du xede, hain zuzen ere, Kulturaren eta Sormenaren inguruko ekonomia jardueran oinarrituta daudenei. Izan ere, Jarduera Ekonomikoaren Sailkapen Nazionalari (JESN) erreparatuta, Kultura eta Sormenaren azpi-sektoreak kirolaren edota apustu-etxeen aktibitateekin nahastuta daude, besteak beste. Dokumentu hau hiru zatitan banatuta dago: Lehenik, eta bibliografiari erreparatuta, zailtasunak izan ditugu Kultura eta Sormenaren definizio zehatza adosteko; bigarrenik, JESNaren taxonomizatzeko gabetasunak azpimarratzen ditugu; azkenik, sektorearen epe laburrari eragin ekonomikoa kalkulatzean, gabezia handiekin egin dugu topo; izan ere, digitalizazio garaian klasifikazioaren mugak gero eta difusoagoak izango dira.

Gako-hitzak: Kultura, sormena, sailkapena, ekonomia, kritika.

CRÍTICA A LA CLASIFICACIÓN NACIONAL DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA EN LA CULTURA Y LA CREATIVIDAD

DIFICULTADES METODOLÓGICAS PARA CALCULAR EL IMPACTO ECONÓMICO EN EUSKADI Y SUGERENCIAS DE FUTURO RELACIONADAS CON LA TECNOLOGÍA

Resumen

Este artículo tiene como objetivo realizar una critica a la clasificación de la estadística oficial económica en torno a la Cultura y la Creatividad. De hecho, atendiendo a la Clasificación Nacional de la Actividad Económica (CNAE), los subsectores de Cultura y Creatividad están mezclados con actividades deportivas o de casas de apuestas, entre otras. Este documento está dividido en tres partes: en primer lugar, y desde el punto de vista bibliográfico, revisa un consenso de definición de Cultura y Creatividad; en segundo lugar, se subrayan las carencias de taxonomización de los CNAEs; por último, al calcular el impacto económico a corto plazo del sector, se analizan las carencias, ya que los límites de la clasificación oficial serán cada vez más difusos en los tiempos de la digitalización.

Palabras clave: cultura, creatividad, clasificación, economía, crítica.

CRITICISM OF THE NATIONAL CLASSIFICATION OF ECONOMIC ACTIVITY IN CULTURE AND CREATIVITY.

METHODOLOGICAL DIFFICULTIES IN CALCULATING THE ECONOMIC IMPACT IN THE BASQUE COUNTRY AND SUGGESTIONS FOR THE FUTURE RELATED TO TECHNOLOGY.

Abstract

This article aims to criticize the classification of official statistics based on economic activity around Culture and Creativity. In fact, according to the National Classification of Economic Activity (CNAE), the Culture and Creativity subsectors are mixed with sports activities or betting houses, among others. This document is divided into three parts: first, and from the bibliographic point of view, we have had difficulties to agree on a precise definition of Culture and Creativity; secondly, we highlight the taxonomization deficiencies of the CNAE; Finally,

when calculating the short-term economic impact of the sector, we find great shortcomings, since the limits of the classification will be increasingly blurred in times of digitization.

Keywords: culture, creativity, classification, economy, criticism.

Sarrera.

COVID-19 izeneko izurriaren eragina ekonomiaren edozein eremuk nabaritu du. Kultura eta Sormenaren sektorea ez da izan salbuespen bat; hori dela eta, sektore horretako ikerketak ugaritu egin dira 2020. urtean osasun-krisiaren inpaktu negatiboa hobeto ezagutzeko asmoz. Euskadiren kasuan, eta Europatik datorren RIS-3 berrikuntza estrategiari erreparatuta, ia Kultura eta Sormenaren azpi-sektoreek guztiek euren analisi kuantitatiboak bultzatu dituzte. Esate baterako, hurrengo diziplinak eredugarritzat har ditzakegu: Dantza Profesionala (ADDE), Diseinu Grafikoa (EIDE), Ikus-Entzunezkoa (EIKEN), Ikuskizun-Teknikariak (Teknikariok), Musika (MIE) edota Kultur-Berrikuntza (Karraskan), besteak beste. Euskal Kulturaren Behatokiak ere, Eusko Jaurlaritzaren menpean dagoen erakundeak, egin du bere analisia (Covid-19ak EAEko kultura-sektorean duen eraginaren jarraipena, 2020). Nork bere ikerketa egiteko, erakundeek, oro har, inkesta bana helarazi diete bazkideei. Hala eta guztiz ere, elkarteek diagnosi ekonomiko propioa gauzatu dute gainerakoekin adostu gabe.

Laburbilduz, nekez topa daiteke azterlan bat RIS-3ko diziplina guztiak batzen dituena; gainera, JESNaren datu ofizialeei begiratuta- bai EUSTATen edo INEn jasotakoak- Kultura eta Sormenaren industriaren sailkapena nahastuta dago beste diziplina batzuekin; adibidez, kultura jardueretan, apustu-etxeen edo gimnasioen aktibitateak bateratuta daude sailkapen berberean. Beraz, erreferentziak ikusita, agerikoa da Kultura eta Sorkuntzaren ekonomikoa-inpaktua aztertzeak zailtasunak dituela. Horrek ez du esan nahi ekonomiaren gainerako sektoreek JESNaren sailkapena argiagoak dituztela edota Euskal Autonomi Erkidegoak berezia dela eremu honetan beste lurraldeekin alderatuta, baina Artistaren Estatutuari erreparatuta, KSI-ren berezitasuna argia dela, eta, hori dela eta, tratamendu propioa eduki behar duela hainbat arrazoiengatik (diru-sarrerak ez dira egonkorrak, lana aldi baterako izaten da, profesionalizaziorik eza, etab).

Amaitzeko, esan beharra dago JESNen sailkapenaren azken eguneraketa 2009koa dela, eta, jakina, azken hamarkadan arazo berbera aurki daitekeela. Baina pandemiak areagotu duen hausnarketa zera da: klasifikazio horren aldaketa egitea premiazkoa dela krisi garaietan sektorearen errealitatea hobeto ulertzeko. Horren harira, eztabaidagarria da RIS-3ren irizpidea Kultura eta Sormenaren azpi-sektoreak sailkatzeko ere: batetik, ohiko industriarekin identifikatzeak kaltea dakar eta; bestetik, esparru horretan hainbat arlo desberdin biltzeagatik; adibidez, gastronomiaren edota hizkuntzaren irakaskuntzak arte-eszenikoekin alderatzeak ez du zentzu askorik.

Hurrengo ataletan kultura eta sormena zer diren eztabaidatuko dugu eta JESNen eta RIS-3ren sailkapenak zer diren azalduko dugu. Ondoren, klasifikazio bakoitzaren argi-itzalak islatuko dira, hurrenez hurren.

Kultura eta Sormenaren zailtasunak definizio bat mugatzeko: Bibliografiaren errepasoa.

Historikoki, artisten bezero nagusia izan da eliza. XIX. mendetik aurrera, ordea, burgesiak eta erdi-mailako klaseak hartu zioten lekukoa (Williams, 2001) eta Artea zer den edo zer ez den mugatzeko eztabaida piztu zen; hots, Artea demokratizatu egin zen. Aldi berean, Teoria Kritikoak dioenez, gizarteko kapitalismoaren eraldaketak esplikatzeko tresna bihurtu zen kultura (Adorno, 2007); ondorioz, bai artistek bai teorikoek kulturari eta sormenari buruzko hausnarketak helarazi zizkiguten. Hobeto esanda, kulturaren kontzeptu nolakotasunei ukiezin horren hurbildu ziren batzuk definizio propioak emanda. Alegia, Raymond Williams autore marxistaren esanetan, adibidez, *Kultura definitzea haizea kaiolan sartzea bezain zaila da*. XX. mendearen hasieratik, kultura ez zen nagusiki manufaktura modernoaren kritika, oso sektore errentagarria baizik (Eagleton, 2016). Masa-kulturak lanaren nolabaiteko arintzea ekar zezakeen, baina, era berean, industria-ekoizpenaren mundua ezaugarritzen zuten prozesu mekanizatu berberak eramaten zituen entretenimenduaren eremura.

Horrekin lotuta, Adornok eta Horkheimerrek (1998), Teoria Kritikoaren pentsalari aitzindariek, Kulturaren eta Sormenaren Industria zer zen definitu zuten lehen aldiz Ilustrazio-Dialektika liburuan. Kulturaz hitz egitea, hain zuzen, beti kulturaren kontra egon da eta Kultur-industria bera da liberalismoaren helburu, haien esanetan. Esan beharra dago definizio horren xedea kulturaren norabide ekonomizista salatzea zela, 40ko hamarkadan, hain justu. Egun, ordea, hitzaren esanahiak aspektu positiboa barneratu du eta Administrazioak aitzakiatzat hartzen du sustapen ekonomikorako.

“Baina, zer esan nahi ote du hitz batek, adibidez, Arteak, alegia, inork ezin badu benetan definitu? Ezer esan nahi al du hitz batek, izendatutakoari buruz adostasuna lortzeko gai ez den heinean?” (Adsuara, 2021, p,17). Bestalde, kultura-industriaren definizioa hau da: kultura-ondasun eta zerbitzuek sormena dakarte beren ekoizpenean. Nolabaiteko jabetza intelektuala daukate eta esanahi sinbolikoa transmititzen dute (Throsby, 2001).

Throsby (2001) izan zen zeharkako modu batean egungo kategorizazio ofiziala egituratu zuena, datu enpirikoetatik abiatuta; hain zuzen ere, literatura, musika, arte eszenikoak, arte bisualak, filmak, museo-galeria-liburutegiak, argazkigintza, ondarearen inguruko zerbitzuak, argitalpena eta hedabide inprimatuak, soinu-grabazioa, telebista eta irratia, bideo-jokoak eta konputagailu-jokoak, publizitatea, arkitektura, diseinua eta moda. Aurrerago ikusiko dugun RIS-3ren taulan, Kultura eta Sormen Industrien sailkapenak Sormen-Klasea terminoarekin du lotura argia. Super-Creative Core (Florida, 2001) kontzeptuaren baitan proposatutako okupazioak hurrengoak dira: zientzialariak eta ingeniariak, unibertsitateko irakasleak, poetak eta nobelagileak, artistak, showmanak, aktoreak, diseinatzaileak eta arkitektoak, ez-fikzioko

idazleak, editoreak, kultura-eragileak eta ikertzaileak. Talde nagusi horretatik harago, Sormen Klaseak, Floridaren arabera, ezagutza intentsiboko maila handi batean lan egiten duten profesional sortzaileak biltzen ditu, hala nola teknologoak, finantzariak, abokatuak, osasun-langileak eta negozio-agenteak (Florida, 2001). Egun, ordea, nahiko ikuspegia zaharkitua dago, Floridak berak 2017ko azken argitalpenean aitortu bezala, ikerlari eta autore akademikoen kritika asko jaso baitzituen. Bestalde, UNESCOk honela definitzen du sormena: eduki sortzaile ukiezinen eta kulturalen sorkuntza; ekoizpena eta merkaturatzea konbinatzen duten industriak; normalean copyright bidez babestuta daudenak eta ondasun edo zerbitzu bihur daitezkeenak. Industria horietan, oro har, sektore hauek sartzen dira: argitaletxeak, multimedia, ikus-entzunezkoa, fonografikoa, ekoizpen zinematografikoak, artisautza eta diseinua.

ikuspuntu ekonomikotik (aberastasuna eta enplegua sortzea, erakundeen iraunkortasuna, etab.), bai ikuspegi sozialetik; hots, John Holdenek aldarrikatzen duen kulturaren berezko balioarekin zerikusia duten ukiezinak gauzatzea, Kultura-proiektuek hainbat eratako eragina dute gizartean, bai. Ildo horretan, eskuratutako esperientzien edo ezagutza berrien bidez sortutako efektua nabarmendu daiteke, eta, ondorioz, kritikoagoak bihurtzen gara herritarrok.

Kultur kudeaketa osatzen duen ekosistemaren barruan, non mota guztietako sentsibilitateak eta ikuspuntuak bizi diren, beharrezkoa dugu kultur proiektu batek sortzen duen balioa ontzeko irizpideak adostea eta eskemak planteatzea. Alde horretatik, eszeptizismoa eta sentikortasuna bat etortzen dira maiz, eragin kulturalaren kontakizuna desitxuratu baitu inertzia ekonomizistak. Eta ondorioz, irizpideen adostasun hori proiektuaren botere eraldatzaileari balioa ematean datza.

Kultura eta Sormen-Industriak.

Kultura eta Sormen Industrien arteko tentsioak funtsezko lekua du dinamika ekonomiko, sozial eta instituzionaletan (UNCTAD, 2008). Tentsio horrek bihurtu du dimentsio tazitu eta transbertsal kultura, eta praktika sozial anitzetara heltzen da. Zeharkako dimentsio horrek zaildu egiten du kultura zer den argi eta behin betiko definitzea. Izan ere, gobernu askok lurraldea suspertzen dute hazkunde ekonomikoaren palanka gisa. Hots, garapen ekonomikoko irizpideetan oinarritutako hirien arteko berdintasun mailan gero eta handiagoa da, Kultura eta kultur politikak prozesu horren erdigunean baitaude (Barbieri, 2014).

Kultura-industria honela uler daiteke: kultura-adierazpen bat (artistikoa, linguistikoa, etab.) transmititzen duten ondasunen eta zerbitzuen ekoizpena eta banaketa, merkatu-balioarekin zerikusirik ez duena (Frey, 2000). Merkatu-balioaren independentziak ez du esan nahi haren ekoizpenak eta banaketak kostu ekonomikorik ez duenik, edo merkataritza-transakzioko mekanismoen mende ez dagoenik. Kasu horretan, kultura-atributuak adierazten du produktua edo zerbitzua balio publikotzat hartzen dela, hau da, komunitate osoak kontsumi dezakeela, bertako kide bat ere baztertu gabe eta izaera baztertzailea ez duela (gizabanako

batek kontsumitzeak ez du mugatzen beste gizabanako batzuen kontsumoa). Halakoxea da museoen, liburutegien, ondare ukigarrien edo ukiezinen kasua.

Sormen-industria har daiteke kultura-adierazpen bat duten edo transmititzen duten ondasun eta zerbitzuen ekoizpen eta banaketatzat, eta adierazpen hori merkatu-balioaren mende dago. Hau da, produktuak eduki kulturaletan oinarrituta daude, baina merkataritza-transakzioko mekanismoen mende ere bai; beraz, kontsumorako bazterketa-baldintzak sor ditzakete mekanismo horiek. Hori da arkitekturaren, publizitatearen eta sektore digitalaren kasua.

Ikuspegi batetik, kultura-industriak merkatu-politikei lotuta daude (ondasun pribatuak diren aldetik), eta aldi berean, politika publikoei (ondasun publikoak diren aldetik). Bereizketa hori analitikoa da; izan ere, produktu eta zerbitzu hibrido (kulturalak eta sortzaileak) asko daude, eta funtzio desberdinak bete ditzakete, testuinguru sozialen eta kultura-politiken araberakoak. Hala, hainbat kultura-testuingururen arabera, politika publikoek babesten dituzte zenbait produktu/zerbitzu (merkatutik kanpo utzita); eta, aitzitik, beste kultura-testuinguru batzuetan, produktu edo zerbitzu berberak merkatu-politiken mende daude, eta ez dira politika publikoen barruan sartzen.

Sormena, kultura-ekonomiaren muina.

Kultura- eta sormen-industriak funtsezko faktore batek dinamizatzen ditu: sormenak. Izan ere, kultura- eta sormen-sektoreko erakundeen jokabide ekintzailearen eta berritzailearen ezinbesteko baldintza da.

Arazoekiko sentsibilitatea, ideiak sortzeko erraztasuna, egokitzeko malgutasuna, originaltasuna, aztertzeko eta laburtzeko gaitasuna, konplexutasun-maila handia kontzeptuzko egiturei dagokienez eta emaitzak ebaluatzeko gaitasuna (Guilford, 1980).

Sormen kolektiboa edo soziala lurralde jakin batzuetan zentralizatuta dago (hirietan, eskualdeetan, eta talentuaren, teknologiaren eta tolerantziaren arteko dinamika gisa aztertu da. Ikuspegi horren hipotesi nagusia zera da: klase sortzailea dibertsitatea, tolerantzia eta ideia berriekiko irekitasuna nagusi diren inguruneetan kontzentratzea. Eta, beraz, ingurune horiek berrikuntza-tasa handiagoak, enpresa- eta enplegu-sorrera edo hazkunde ekonomikoa sustatzen dituzte, besteak beste. Hain zuzen ere, 3T eredua hauetan datza (Florida, 2002):

(a) Talentua: biztanleriaren gaitasun intelektual eta teknikoekin lotuta dago. Hartara, goi-mailako hezkuntza duten biztanle guztien eta biztanleria osoaren (eskualdea edo hiria) arteko erlazio gisa ikus daiteke.

(b) Teknologia: teknologia berrien tokian tokiko ekoizpenak iradokitzen du ingurune sortzaile batek talentua (unibertsitate-prestakuntza) ez ezik, talentu aplikatua ere baduela. Ingurune, hiri edo eskualde baten garapen-mailak aukera ematen du hurrengoak zenbatesteko:

patente teknologikoen kopurua, industria jakin batzuen kontzentrazio-maila eta gizarte-sormenaren maila.

(C) Tolerantzia: desberdintasunarekiko tolerantzia nagusi den lurralde-inguruneek talentua erakarri eta atxiki ohi dute; izan ere, ingurune toleranteetan, ideia berriek, teknologikoek eta antolakuntza-funtzionamendurako moduek (erakunde ireki eta horizontalek) erraztu egiten dute sormenean oinarritutako produktuak eta zerbitzuak martxan jartzea.

Kulturaren eta Sormenaren etorkizuna. Hausnarketak azpisektoreka.

Jarraian, azpisektore batzuen araberako diagnostiko bat aurkeztuko dugu prestakuntzari eta enpleguari dagokienez, Estatuan eta Europan erreferentziak bilatuta (The Cultural and Creative Cities Monitor, 2019) egungo egoerarekin konparatzeko. Ikusiko den bezala, zaharkituta geratu da pandemian ageri baino lehengo benchmarking-ak.

Liburua eta edizioa.

Liburuak banatzeko kanalak, beste lan kultural batzuk bezala, gero eta gehiago digitalizatzen ari dira, tableta eta irakurgailu elektronikoetan irakurtzeak gero eta ospe handiagoa duela erakusten duen bezala. Hots, digitalizazioak eragin nabarmena izan du liburuaren industrian, eta ekoizpenaren eta banaketaren berrantolaketa eragin du. Argitalpen digitalak eta merkataritzak epe ertain eta luzerako kostuak murrizteko ahalmena dute, eta ondorioz, eskalako ekonomiak lortzen ditugu. Gaur egun, inprimaketa, biltegiratzea eta banaketa liburu baten kostuaren % 15 eta % 20 baino ez dira. Beste kostu batzuk ere, argitalpen- eta marketin-gastuak barne, handiak dira bai digitalean bai inprimakian; hortaz, kostu aurrezkiak merkatuaren garapenaren arabera baino ez dira agertuko.

Musika.

Estatistikak mugatuak badira ere, Frantziako eta Erresuma Batuko ikasketek musika-profesionalen lan segurtasun falta nabarmentzen dute. Eta gizarte-segurantzako legeen eta arauen bidez bigarren lan batez arindu beharra dago, eta gabezia hori ekonomiako beste sektore batzuetako langileek duten antzeko babesa lortzeko. Bestalde, musika-zerbitzuak funtsezkoak dira eduki sortzailearen monetizazioan. Erabiltzaileak musika entzuten hasi dira haririk gabeko gailu elektronikoen bidez, etxean eta ordenagailuetan, non gomendio pertsonalizatuak aldiberekoak diren. Gomendio espezifikoak eta musika-eskaintza pertsonalizatuagoak dituen aldaketa hori transmisio-plataformen berrikuntzan oinarritzen da; hortaz, gomendagarria da kontsumitzaileen eskaerei arreta jartzea. Musika digitalaren diru-sarrerek zuzeneko musikaren diru-sarrera fisikoa gainditzen baitute (creatingeurope.co, 2016).

Bestalde, zuzeneko musikak hazten jarraituko du mundu osoan, eta musika industriaren diru-iturri nagusia sarreren salmenta izango da. Hazkunde horrek nabarmen konpentsatuko du musika-grabazioen diru-sarreren murrizketa. Datuak eta haien proiekzioa harrigarriak dira oso, eta gaur egun dagoen musika-kontsumoaren aniztasun handiak eragindako ondorio positiboak erakusten dituzte. Datu horiek erakusten dute beharrezkoa dela musika-industriarako prestakuntza- eta gaikuntza-programak egitea, egungo ereduak eta metodologiak ezagutzen dituzten profesionalak prestatzea, eta, gainera, musika-industriaren negozioaren benetako esparrua ezagutzea.

Ikus entzunezkoak / Ikusizko arteak.

Ikus-entzunezko lanen ekoizpenak hasierako inbertsio funtsezkoa eskatzen duenez, finantza-arrisku esanguratsua dakar, beste eduki kulturalek batzuek baino gehiago. Ikus-entzunezko produktu baten arrakasta-perspektibak ebaluatzea zaila da oso: batzuetan, urte asko behar izan daitezke garapenaren, ekoizpenaren, merkaturatzearen eta banaketaren kostuak berreskuratzeko. Horren ondorioz, Europa osoan, estatuek esku hartu izan dute, maileguak, sorospenak, zerga-salbuespenak eta eduki nazionaleko kuotak barne, kultura nazionala sustatzeko eta industria zinematografiko nazionala indartzeko.

Europako industria gero eta gehiago ari da garatzen nazioarteko erakargarritasuna duten zinema eta ikus-entzunezko programak, merkatu berrietara iristeko eta finantza-aukera berriak lortzeko. Europako zinemen jabetza sendotu egin da azken urteotan, eta inbertsio handiak egin dira zinema handietan, proiekzio digitala ahalbidetzeko. Kontsumitzaileek filmak zineman ikustearen esperientzia kolektiboa balioesten jarraitzen dute, nahiz eta etxean gailu digitaletan filmak ikusteko aukera erraza izan. Sektorean nabarmenduko diren lanbide berriak Big Data, zibersegurtasuna, *cloud computing* eta edukiak sortzeko aplikazioen eta sareen garapenarekin lotuta daude. Hala ere, zinema ikaslearen potentziala balioaniztuna izatea da, ikasketa oso espezifikoekin eta birziklatze jarraituan. Ezagutza teknikoak gizarte-harremanekin egin behar dira bateragarri; beraz, Marketina bezalako arloak ezinbestekoak dira.

Bideo-jokoak/ Eduki digitalak (App., software).

Kualifikazio handiko talentuak garatzea eta atxikitzea oso garrantzitsua da azpisektore honetan. Kultura industria gehienetan ez bezala, bideo-jokoen sektoreak lehia bizia du nazioartean, batez ere Estatu Batuekin eta Japoniarekin.

Horregatik guztiagatik, garatzaileen hezkuntza eta prestakuntzaren kalitatea hobetzea baliagarriak izango dira zatituta dagoen industria europarra indartzeko. Lankidetza europarra erantzun hobea dirudi.

Digitalki sortua, industria hazten ari da, kontsumitzaileei zerbitzu intuitiboak eta erabilerrazak eskainiz. Joko digitalak berrikuntza bultzatzen ari dira kontsumo-merkatuetan. Bestalde,

Softwarearen berrikuntzak, negozioak egiteko moduek eta entretenimenduko produktuen edukiak bultzatuta, industria bere irismena zabaltzen ari da, joko kasualen eta serioagoen bidez, produktuen iragarkiak dituzten “adabakietan” eta jokoen bidezko irakaskuntzan edo hezkuntzan, “edutainment” izenekoan, aurrera eginez.

Teknologia- eta merkatu-berrikuntzaren konbinazio horrek aukera ematen dio industriari bezero berriengana iristeko. Zerbitzuen gamifikazioa deiturikoak esperientzia berriak eskaintzen dizkie kontsumitzaile eta herritarrei. Hobetutako gizon-makina interfazeek; esate baretrako, Wii-n sentsoreak erabiltzeak, gailuak biziberritu ditzakete eta kontsumitzaileei joko-esperientzia berriak eskaini diezazkiekete. Baina aldaketa teknologiko disruptiboa noizbehinkakoa da, eta horrek bultzatzen ditu joko-garatzaileak etengabe berrasmatzera eta jarduera-zorroak dibertsifikatzera, eta industria teknologia-, eduki- eta enpresa-berrikuntzaren abangoardian mantentzera. Bideojokoen Espainiako Elkarteak (AEVI) bideo-jokoaren fakturazio-datuak argitaratu ditu ‘2019ko bideo-jokoaren industriaren urtekarian’. Memoriak honakoa biltzen du:

“Espainiak bere lidergoa berretsi du munduko hamar nagusien artean, negozio-bolumenari dagokionez, 1.479 milioi euroko fakturazioarekin (aurreko urtean baino % 3,3 gutxiago, hardware-salmenten beherakadaren ondorioz). Nabarmentzekoa da online merkatuak aurrera egin duela, 725 milioi euroko zifra historikora iritsi baita (% 6,6ko hazkundea izan du), eta horietatik 366 milioi online plataformekin eta 33rekin zerikusia izan dute. Aplikazioak mugikorretan eta Gainera, merkatu fisikoaren sendotasuna agerian geratu da berriro ere, sektorearen salmenten buru izaten jarraitzen baitu, 754 milioi eurokoa.”

Diseinua/ Moda.

Diseinuaren eta Modaren azpisektoreei dagokienez, gertuko bi erreferentzia geografikotan laburbildu da eremu honetan eskatutako prestakuntza. Prestakuntzak, laburbilduz, oso antzekoak dira aztertutako beste zentroetan. Bestalde, garrantzitsua da eskualdean pintoreen eta argazkilarien masa kritikoa, eta bi sektoreak beste sektore batzuei atxikita daude, hala nola diseinuari, zeinak, aldi berean, bideo-jokoaren edo modaren industriarekin bat egiten baitu, dagozkion tauletan zehazten den bezala.

Kultura ondarea: Museoak.

Museoak bi bidetatik ari dira teknologia berriak erabiltzen: bisitariei informazio gehiago ematea eta bildumetarako sarbidea hobetzea, bisitariaren esperientzia aberasteko eta bere hezkuntza-funtzioa garatzeko. Sare sozialei eta gailu elektronikoei esker, museoek informazio osagarria eta denbora errealean eman ahal izan dute bisitaria bertatik paseatzen ari den bitartean.

Gailu digitalek erakusten ari diren objektuei buruz gehiago deskubritzeko eta artea modu berrietan esperimentatzeko aukera ematen diete bisitariei: Parisko Louvren webgunean,

adibidez, bisitariak maisulanetara hurbildu eta galeria birtualetan barrena ibil daitezke. Teknologia digitalek arte bisualeko objektuetarako sarbide zabalagoa errazten dute, baina, era berean, jabetza intelektuala babesteko modurik onenari buruzko kezkak planteatzen dituzte. Teknologia digitalek artelan askoren kopia errazten dute. Hori bertute bat da museoek bilduma publikoak partekatu nahi dituztenean, baina artista garaikideen diru-sarrerak mehatxatzen dituzte, batez ere erraz pirateatzen eta faltsifikatzen diren argazki-teknikak erabiltzen dituztenak.

Publizitatea eta Marketina.

Mikro-fokalizazioak edo mikro-segmentazioak, xedea optimizatzeko teknika gisa, urteak daramatza publizitatearen sektorean ezarrita. Gaur egun, nahiko erraza da iragarleek merkataritza-mezu adimentsu eta espezifiko bat erakustea, kontsumitzaileak online ingurunean utzi dituen interesei erreparatuz. Mikro-segmentazioa erraztu egin da gailu mugikorrak gero eta gehiago erabiltzeagatik, mugimenduan ez ezik, etxean eta lan-esparruan ere. Hala ere, horrek erreakzio negatiboak sortzen ditu, kontsumitzaileak gero eta gehiago jabetzen baitira beren informazio pertsonala iragarleekin partekatzen dela. Online publizitateak dibertsifikazioa sustatzen du, eta kostuak baxuagoak dira, baina kontuan hartu behar dira horri buruzko eragozpenak eta irtenbide posibleak, Datuak Babesteko Legeari (DBLO) buruzkoak. Telebista iragarleek gehien erabiltzen duten hedabidea den arren, bere lidergoa azkar higatzen ari da. Interneten gorakadak bi modutan eragin dio publizitate-merkatuari:

Inprimatutakoa digitalera aldatzeak lagundu egin zien publizitate-agentziei krisi ekonomikoari aurre egiten, bai eta agentzien bezeroei ere, publizitateko diru-sarreren fluxuak dibertsifikatzen.

Komunikazio-teknologia berriei esker, publizitate-kanpaina masiboak antolatu dira modu ekonomikoan. Kontsumitzaileek Internet erabiltzeak kanal digitalak lehenestera bultzatu ditu iragarleak produktuak eta zerbitzuak merkaturatzen dituztenean, haien kostuak eta hedabide-konpainien diru-sarrerak murriztuz.

Kontsumitzailearen esperientzia, beraz, online merkatuaren garapenaren erdigunean dago. “Jatorrizko publizitatea”, non kontsumitzailearen arreta iragarki interaktiboek jasotzen eta mantentzen duten, edukiaren, jokoen eta gizarte-trukeko funtzioen bidez. Sortzen ari den beste publizitate-berrikuntza bat ahotsa ezagutzeko teknologia erabiltzea da, kontsumitzaileak telefono mugikorren edo irratiaren iragarkiei Internet bidez erantzutera gonbidatzeko gailuari erantzutean. Industriaren itxaropenak egia bihurtzen badira, publizitate mugikorra funtsezkoa izango da marken eta kontsumitzaileen arteko elkarrekintzan.

Jarduera Ekonomikoaren Sailkapen Nazionala 2009. Kultura eta Sormenaren Eragin Ekonomikoa Aztertzeko Itzalak.

Espainian aberastasunari, enpleguari edo, oro har, jarduera ekonomikoari buruzko datu kulturalak ematen dituzten informazio-iturri ofizialak Estatistikako Institutu Nazionalari buruzkoak dira. Gordailu honek Espainiako gizartea ulertzeko garrantzitsua den informazio guztia biltzen du aldizka. Datu demografikoak edo enpleguari buruzkoak, garrantzitsuenak aipatzearren, biztanleen errolda jarraituak edo Gizarte Segurantzako Institutu Nazionalak emandako informazioari esker berritzen dira, hurrenez hurren. Estatistika horiek udal-erakundeek eta Ekonomia Ministerioak sistematizatzen dituzten arren, kulturari eta sormenari buruzkoak hain argiak ez diren beste input batzuen mende daude, eta horrek hutsuneak eta gabeziak eragiten ditu sektore horren eragin ekonomikoa eta soziala erregulartasunez neurtzeko orduan.

Hala, aipatu behar da estatistika ofizialek, betiere errealitate ekonomikoarekin batera, ez dutela kultura- eta sormen-sektorearen idiosinkrasia profesionala jasotzen. Adibidez, prekarietatea. Bestela esanda, ez da kontuan hartzen egoera amateur edo erdi-profesionalean dauden agenteen kopurua (sektore horietan garrantzitsuak direnak), ezta kultura- eta sormen-esparrutik kanpo funtsezko sostengu ekonomikoa duten profesionalen kopurua ere. Behin eta berriz ikusten da kultura- eta sormen-eragileak ez direla jarduera-lauki bakar batean kokatzen (adibidez, dantzari batek koreografo, ekoizle, erakustaile edo prestatzaile gisa jarduten du askotan). Jarduera Ekonomikoen gaineko Zergan epigrafe argirik ez duen eta gizarte-segurtasuneko alten eta bajen artean (lan-urtarokotasunak baldintzatuta) dagoen segmentu hori kontuan hartu gabe geratu da. Pisu ekonomikoa izateaz gain, politika kulturalek soldata-desoreka egoera horiek arintzeko hartu beharko luketen zuzendaritzaren diagnostikoa ere bada.

Azterlan honen prozesuak EUSTAT estatistika-plataforman du ardatz, Euskal Autonomi Erkidegoaren informazio kuantitatiboa orokorra batzen baitu; izan ere, 1986. urtean sortu zen Eusko Jaurlaritzatik sustatuta Euskadiren estatistika-erakunde ofiziala izateko. Ondorioz, web-orrialde hori eredugarritzat har dezakegu gizarteko edozein eremu aztertzeko, soziala, demografikoa edota ekonomikoa, besteak beste; alabaina, atal honek ekonomia arloan jardungo du. Puntu hori garatu baino lehen, esan beharra dago JESNren sailkapena ez du ez EUSTATek edota INEak diseinatzen; alegia, Europar Batasunetik dator eta horren ondorioz, hain zaila da epigrafeen eguneratzea. Mota honetako ikerketak Euskadin, hain zuzen, Kulturaren Euskal Behatokiak jakitera eramaten ditu enpresen, Enpleguen eta lan-merkatuaren azterketa (2019) deritzon azterlanetan, sektorea non kokatzea zerga-sistemaren inguruan du xede. Dokumentu honek eguneraketaren intentzioa du xede.

Batetik, EUSTATek Kultura eta Sormenarekin lotutako zein informazio mota argitaratzen duen aztertuko da. Bestetik, Kultur eta Sormenaren inpaktu ekonomikoa aztertzeko asmoz, bai pandemia garaian bai edozein krisialditan, hurrengo pausuak garatuko dira. Lehenik, Kultura kontzeptua zertan oinarrituta dagoen zehaztu behar da; bibliografiari erreparatuta, hainbat definizio edota interpretazio baitaude; bigarrenik, Kultura eta Sormenaren ekonomia-taldeko azpi-sektoreak Eustaten bilatu eta hautatu behar dira; azkenik, aukeratutako datuak jaitsiko dira azkenengo pausua emateko: analisia osatzea.

Haatik, aurrera dezakegu ikerketa lanean, oro har, aukeratutako datuek kulturaren definizioarekin ez datozela bat; horrenbestez, adostutako kontzeptura hurbiltzen diren datuak eta informazioa bilatu behar da. RIS3 egindako klasifikazioaren arabera, Kultura eta Sormenaren sailkapenak eredugarritzat har ditzakegu hurrengo taularen arabera:

Taula 1: RIS3 ko sailkapena Kultura eta Sormenean.

Kultura	**Sormena**
ARTE ESZENIKOAK(antzerkia eta dantza)	BIDEO-JOKOAK
MUSIKA	EDUKI DIGITALAK (aplikazioak, edukien softwarea)
KULTURA-ONDAREA (museoak, artxiboak, kulturguneak, galeriak)	DISEINUA (produktuarena, grafikoa, barne-diseinua, hiri-diseinua)
HIZKUNTZAREN INDUSTRIAK	ARKITEKTURA
IKUSMEN-ARTEAK (pintura, eskultura, argazki-gintza)	MODA (hemen sartzen dira moda-osaga-rriak ere)
ARTISAUTZA	GOI MAILAKO GASTRONOMIA (sorkuntza eta diseinua)
EDIZIOA ETA BALIABIDE INPRIMATUAK	PUBLIZITATEA ETA MARKETINA
IKUS-ENTZUNEZKOAK (zinema, telebista, irratia, Internet)	

Iturria: http://ris3euskadi.eus/eu/espezializazio-esparruak/kultura-eta-sormeneko-industriak.

RIS3, edo *Regional Innovation Strategy for Smart Specialization* berrikuntzarako estrategia europar berriak adimendun espezializaziorako estrategia markatzen du. Zientzia, Teknologia eta Berrikuntzarako 2020ko Planaren barruko RIS3 Euskadi estrategiak identifikatzen ditu adimendun espezializaziorako lehentasun estrategikoak Euskal Autonomia Erkidegoan (http://ris3euskadi.eus/eu/espezializazio-esparruak/kultura-eta-sormeneko-industriak/).

EUSTATi bueltatua, Kultura eta Sormenaren dagozkion itemak zehaztuta daude 2. taulan,

90-93 kodigoak erabiltzen dutenak, hain justu. Nabaritzen den arabera, zazpi azpi-sektoreek

kulturarekin eta sormenarekin ez dute zer ikusirik: 9200 Zori jokoen eta apustuen jarduerak;

9311 Kirol instalazioen kudeaketa; 9312 Kirol kluben jarduerak; 9313 Gimnasioen jarduerak;

9319 Beste kirol jarduera batzuk; 9321 Jolas parkeetako eta parke tematikoetako jarduerak

eta 9329 Beste aisialdi eta entretenitzeko jarduera batzuk, alegia.

Taula 2: Euskal AEko kultura enpresak per enpresaren egoitza, JESN-2009 eta aldia.

9001 Arte eszenikoak

9002 Arte eszenikoen jarduera lagungarriak

9003 Sormen artistikoa eta literarioa

9004 Ekitaldi aretoen kudeaketa

9102 Museoetako jarduerak

9103 Toki eta eraikin historikoen kudeaketa

9104 Lorategi botanikoen, parke zoologikoen eta erreserba naturalen jarduerak

9105 Liburutegien jarduerak

9106 Agiritegien jarduerak

9200 Zori jokoen eta apustuen jarduerak

9311 Kirol instalazioen kudeaketa

9312 Kirol kluben jarduerak

9313 Gimnasioen jarduerak

9319 Beste kirol jarduera batzuk

9321 Jolas parkeetako eta parke tematikoetako jarduerak

9329 Beste aisialdi eta entretenitzeko jarduera batzuk

Iturria: EUSTAT.

EUSTATeko klasifikazioari begiratuta, oro har, hiru modalitatetan aztertu ahal da inpaktu ekonomia: lehenik, Euskal Autonomia Erkidegoko establezimenduak, lurralde eremuen eta jarduera adarraren arabera (A10); bigarrenik, EAEko establezimenduak, lurralde historiko eta eskualde, jarduera (A21), lege-nortasuna eta pertsona enplegatuen geruzaren arabera; hirugarrenik, EAEko establezimenduak, lurralde historiko, eskualde eta JESN-2009ren inguruan. Azterlanaren lurraldeko ikuspuntua, arestian seinalatutakoaren arabera, EAEn jarriko da; hori dela eta, eskualde edo udalerriak ez dira ikerketa honen helburua. Horretarako, Eustatera joko dugu, hain justu, EAEko establezimenduak, lurralde historiko, eskualde eta JESN-2009ren atalera. Item guztiak hartuta, 625tik, 75 dira hautagai.

Taula 8 : Euskal AEko ikus-entzunezko enpresak per enpresaren egoitza, JESN-2009 eta aldia.

1310 Ehun-zuntzak prestatzea eta iruntzea

1320 Ehun-ehunen fabrikazioa

1330 Ehun-akabera

1391 Puntuko ehunen fabrikazioa

1392 Ehunez egindako gaien fabrikazioa, jantziak izan ezik

1393 alfonbren eta moketen fabrikazioa

1394 Harien, kordelen, orroen eta sareen fabrikazioa

1395 Ehundu gabeko oihalak eta horiekin egindako artikuluak fabrikatzea, jantziak izan ezik

1396 Erabilera tekniko eta industrialeko beste ehun-produktu batzuen fabrikazioa

1399 Beste ehun-produktu batzuen fabrikazioa b.i.s.g.

1411 Larruzko jantziak egitea

1412 Laneko arropa janztea

1413 Kanpoko beste jantzi batzuk egitea

1414 Barruko arropa janztea

1419 Beste jantzi eta osagarri batzuk egitea

1420 larrugintzako gaien fabrikazioa

1431 galtzerdiak egitea

1439 Beste puntuzko jantzi batzuk egitea

1511 Larrua prestatzea, ontzea eta akabera ematea; larruak prestatzea eta tindatzea

1512 Larrukigintzako, bidaietako eta uhalgintzako eta talabarteriako gaien fabrikazioa

1520 Oinetakoen fabrikazioa

1624 Zurezko ontzi eta bilgarrien fabrikazioa

1629 Zurezko beste produktu batzuen fabrikazioa; kortxozko, saskigintzako eta espartzugintzako artikuluak

2341 Etxean erabiltzeko eta apaintzeko zeramikazko artikuluen fabrikazioa

2349 Beste produktu zeramiko batzuen fabrikazioa

2894 Ehungintzako, jantzigintzako eta larrugintzako industrietarako makineriaren fabrikazioa

3212 bitxigintzako eta antzeko gaien fabrikazioa

3213 imitaziozko artikuluen eta antzekoen fabrikazioa

3220 Musika-tresnen fabrikazioa

4616 Ehungintza, jantzi, larrugintza, oinetako eta larruzko gaien merkataritzako bitartekariak

4641 Ehungintzaren handizkako merkataritza

4642 Jantzien eta oinetakoen handizkako merkataritza

4648 erlojugintzako eta bitxigintzako artikuluen handizkako merkataritza

4664 Ehungintza-industriarako makinen eta josteko eta trikotatzeko makinen handizkako merkataritza

4751 Espezializatutako establezimenduetan ehunen txikizkako merkataritza

4761 Espezializatutako establezimenduetan liburuen txikizkako merkataritza

4763 Espezializatutako establezimenduetan musika eta bideo grabazioen txikizkako merkataritza

4771 Espezializatutako establezimenduetan jantzien txikizkako merkataritza

4772 Espezializatutako establezimenduetan oinetakoen eta larruzko artikuluen txikizkako merkataritza

4777 Espezializatutako establezimenduetan erlojugintzako eta bitxigintzako artikuluen txikizkako merkataritza

4782 Ehungintzako produktuen, jantzien eta oinetakoen txikizkako merkataritza salmenta-postuetan eta azoka txikietan

5610 Jatetxeak eta otordu-postuak

5621 ekitaldietarako prestatutako janariak hornitzea

5629 Beste otordu-zerbitzu batzuk

5811 Liburuen argitalpena

5819 Beste argitalpen-jarduera batzuk

5821 Bideo-jokoen edizioa

5912 Zinematografiako, bideoko eta telebistako programen postprodukzioko jarduerak

5914 Zinema erakusteko jarduerak

5915 Zinematografiako eta bideoko produkzio-jarduerak

5916 Telebista-programak ekoizteko jarduerak

5917 Zinematografia- eta bideo-banaketako jarduerak

5918 Telebista-programak banatzeko jarduerak

5920 Soinua grabatzeko eta musika-edizioko jarduerak

6010 Irrati-difusioko jarduerak

6020 Telebistako programazio- eta emisio-jarduerak

6312 Web-atariak

7111 Arkitekturako zerbitzu teknikoak

7311 publizitate-agentziak

7410 Diseinu espezializatuko jarduerak

7420 Argazkigintza-jarduerak

7722 Bideo-zinta eta diskoen alokairua

7740 Jabetza intelektualaren eta antzeko produktuen errentamendua, egile-eskubideek babestutako lanak izan ezik

8552 Kultura-hezkuntza

8559 Beste hezkuntza bat b.i.s.g.

9001 Arte eszenikoak

9002 Arte eszenikoen jarduera osagarriak

9003 Sormen artistikoa eta literarioa

9004 Ikuskizun-aretoen kudeaketa

9102 Museoen jarduerak

9103 Leku eta eraikin historikoen kudeaketa

9105 Liburutegietako jarduerak

9106 Artxiboen jarduerak

9523 oinetakoen eta larruzko artikuluen konponketa

9525 Ordulari eta bitxien konponketa

Taula 4 : Euskal AEko enpresak kultura eta sormena per enpresaren egoitza, JESN-2009 eta aldia.

Iturria: EUSTAT.

Gauzak horrela, 1 Taula deritzonak kultur-sektorearen ezaugarriak betetzen ditu, baina, aldi berean, hainbat arazo dakar; izan ere, artisautza, berez, ez da agertzen, eta hainbat kodigotan bilatu behar da (Taula 5).

1624 Zurezko ontzi eta bilgarrien fabrikazioa

1629 Zurezko beste produktu batzuen fabrikazioa; kortxozko, saskigintzako eta espartzugintzako artikuluak

2341 etxean erabiltzeko eta apaintzeko zeramikazko artikuluen fabrikazioa

2349 Beste produktu zeramiko batzuen fabrikazioa

3212 bitxigintzako eta antzeko gaien fabrikazioa

3213 imitaziozko artikuluen eta antzekoen fabrikazioa

4648 erlojugintzako eta bitxigintzako artikuluen handizkako merkataritza

4777 Espezializatutako establezimenduetan erlojugintzako eta bitxigintzako artikuluen txikizkako merkataritza

9525 erlojuak eta bitxiak konpontzea

Taula 5 : Euskal AEko artisautza- enpresak per enpresaren egoitza, JESN-2009 eta aldia.

Iturria: EUSTAT.

Hizkuntzaren Industria 8559 atalean, eta zeharkako modu batean, agertzen da (Taula 6):

7430 Itzulpengintza eta interpretazioko jarduerak

8559 Beste hezkuntza bat b.i.s.g.

Taula 6 : Euskal AEko hizkuntza- enpresak per enpresaren egoitza, JESN-2009 eta aldia.

Iturria: EUSTAT.

Moda, aldiz, hurrengo partidetan azter ditzakegu (Taula 7).

1310 Ehun-zuntzak prestatzea eta iruntzea

2894 Ehungintzako, jantzigintzako eta larrugintzako industrietarako makineriaren fabrikazioa

4616 Ehungintza, jantzi, larrugintza, oinetako eta larruzko gaien merkataritzako bitartekariak

4641 Ehungintzaren handizkako merkataritza

4642 Jantzien eta oinetakoen handizkako merkataritza

4664 Ehungintza-industriarako makinen eta josteko eta trikotatzeko makinen handizkako merkataritza

4751 Espezializatutako establezimenduetan ehunen txikizkako merkataritza

4771 Espezializatutako establezimenduetan jantzien txikizkako merkataritza

4772 Espezializatutako establezimenduetan oinetakoen eta larruzko artikuluen txikizkako merkataritza

4782 Ehungintzako produktuen, jantzien eta oinetakoen txikizkako merkataritza salmenta-postuetan eta azoka txikietan

9523 Oinetakoak eta larruzko gaiak konpontzea

Taula 7 : Euskal AEko moda- enpresak per enpresaren egoitza, JESN-2009 eta aldia.

Iturria: EUSTAT.

Bestalde; ikus-entzunezko sektoreak zenbait entitate publiko sartzen ditu, adibidez, EITB, eta horrek azpisektorean batez-besteko neurria kalkulatzeko oztopoak jartzen ditu (Taula 8).

5912 Zinematografiako, bideoko eta telebistako programen postprodukzioko jarduerak

5914 Zinema erakusteko jarduerak

5915 Zinematografiako eta bideoko produkzio-jarduerak

5916 Telebista-programak ekoizteko jarduerak

5917 Zinematografia- eta bideo-banaketako jarduerak

5918 Telebista-programak banatzeko jarduerak

5920 Soinua grabatzeko eta musika-edizioko jarduerak

6010 Irrati-difusioko jarduerak

6020 Telebistako programazio- eta emisio-jarduerak

7722 Bideo-zinta eta diskoen alokairua

Iturria: EUSTAT.

Sormenari dagokionez, Goi-mailako gastronomia, halaber, ez da existitzen JESN klasifikazioan, eta ostalaritzaren barruan dago. Oso zaila da bereiztea sailkapenean zein den goi mailakoa edo arrunta. Ildo horretatik jarraituta, Moda, berez, ez dago, eta bai arroparen fabrikazioa.

Ondorioak eta hurrengo ikerketak.

Adierazi dugun bezala, JESN-2009ren sailkapenek zailtasunak dituzte bete-beteko argazki ekonomikoa egiteko; horregatik, ezinbestekoa da metodologia berri bat bilatzea datuen eguneraketa etorkizunean gauzatzeko eta sektorearen errealitatea hobeto aztertzeko.

Halaber, osasun-krisia dela eta, kultura- eta sormen-sektoreek, jarduera ekonomikoko beste adar batzuek bezala, digitalizazio-prozesua bizkortu eta eskala-ekonomiak sakonduko dituzte. Horregatik, komenigarritzat jotzen da horiek errealitate berrira egokitzeko duten gaitasuna eta batzuen eta besteen arteko "aldaketa"-erlazioa aztertzea, adibidez, diseinu grafikoaren, bideo-jokoaren eta ikus-entzunezkoen gidoiaren azpisektorea sustatuz.

Adimen artifiziala eta haren itzala izeneko testua, Algoritmo izenekoa, posthumanismoan eta makinen adimenaren mendeko ikerketa-azpisektore garaikideetan eratortzen da; horren ondorioa da adineko eta lan egiteko gaitasuna duten pertsonen soberakin bat indarrez sortzea, lan-merkatutik kanpo geratzen dena eta geratuko dena. Kolektibo horri egoera berria kudeatzeko tresnak eman behar zaizkio, lehen aipatutako behin-behinekotasun-giroa hobeto kudeatzen jakin dezan. Bestalde, makinen adimenak denbora libre gehiago emango du, eta soberakin alfer hori modu adimentsuan ere erabil daiteke: tresna sortzaileak barneratzeko aprobetxatuz.

Erreferentziak eta baliabide elektronikoak.

ADORNO, T. W., HORKHEIMER, M. La industria cultural. Ilustración como engaño de masas. En Dialéctica de la Ilustración. Madrid: Trotta, 1998.

ADORNO, T. W. Crítica de la cultura y sociedad. Madrid: Akal, 2007.

ADSUARA, A. Del Arte y su Obsolescencia. Madrid: Casimiro, 2021.

BARBIERI, N. Cultura, políticas públicas y bienes comunes: hacia unas políticas de lo cultural. En: Revista Kult-ur, 2014. Vol. 1, pp. 101-119.

CREATING EUROPE: HYPERLINK "http://creatingeurope.eu/en/wp-content/uploads/2014/11/study-full-en.pdf"http://creatingeurope.eu/en/wp-content/uploads/2014/11/study-full-en.pdf. [Consulta: 21 enero 2021].

EAGLETON, T. Cultura. Barcelona: Taurus, 2016.

EUSKAL KULTURAREN BEHATOKIA. Sormen-industrien estatistika. Eusko Jaurlaritza/ Gobierno Vasco. 1. Edizioa, 2020.

EUSTAT. Instituto Vasco de Estadística. [Consulta: 26 febrero 2021]. Disponible en www.eustat.eus.

FREY, B. Art and Economics. Heidelberg: Springer-Verlag, 2000.

FLORIDA, R. The rise of the creative class. Basic Books, Nueva York, Estados Unidos, 2002.

GUILFORD, J. P. La creatividad. Madrid: Narcea. 1980

HOLDEN, J. Cultural Value and the Crisis of Legitimacy. Why culture needs a democratic mandate. London: Demos, available at http:// www.demos.co.uk/files/Culturalvalueweb.pdf?1240939425 [Consulta 9 enero 2021].

UNESCO: Policymaking for the creative and cultural industries- Cultural sector mapping. Using data for policymaking. Presentation to UNESCO Capacity Building Programme, 2012.

RIS3: HYPERLINK "http://ris3euskadi.eus/eu/espezializazio-esparruak/kultura-eta-sormeneko-industriak/"http://ris3euskadi.eus/eu/espezializazio-esparruak/kultura-eta-sormeneko-industriak/. 1240939425 [Consulta 9 enero 2021].

THE CULTURAL AND CREATIVE CITIES MONITOR. 2019 edition. [Consulta 9 febrero 2021].

THROSBY, D. Economics and Culture. Cambridge University Press, 2001.

UNCTAD. Creative Economy Report: The Challenge of Assessing the Creative Economy. New York, 2008.

WILLIAMS, R. Cultura y Sociedad. Madrid: Nueva Visión, 2001.