



MARCO CONCEPTUAL

PARA LA
APLICACIÓN
DE LA I+D+I EN
LOS SECTORES
CULTURALES Y
CREATIVOS

INFORME FINAL
Enero de 2021

CONTENIDOS



CONTEXTO

Cap. 2 | pág. 5

Manuales de referencia

Cap. 3.1 | pág. 12

Orientaciones
comunes

INNOVACIÓN

Modelo
adaptado

Cap. 4 | pág. 18

Criterios
generales

I + D

I+D en
los SCC

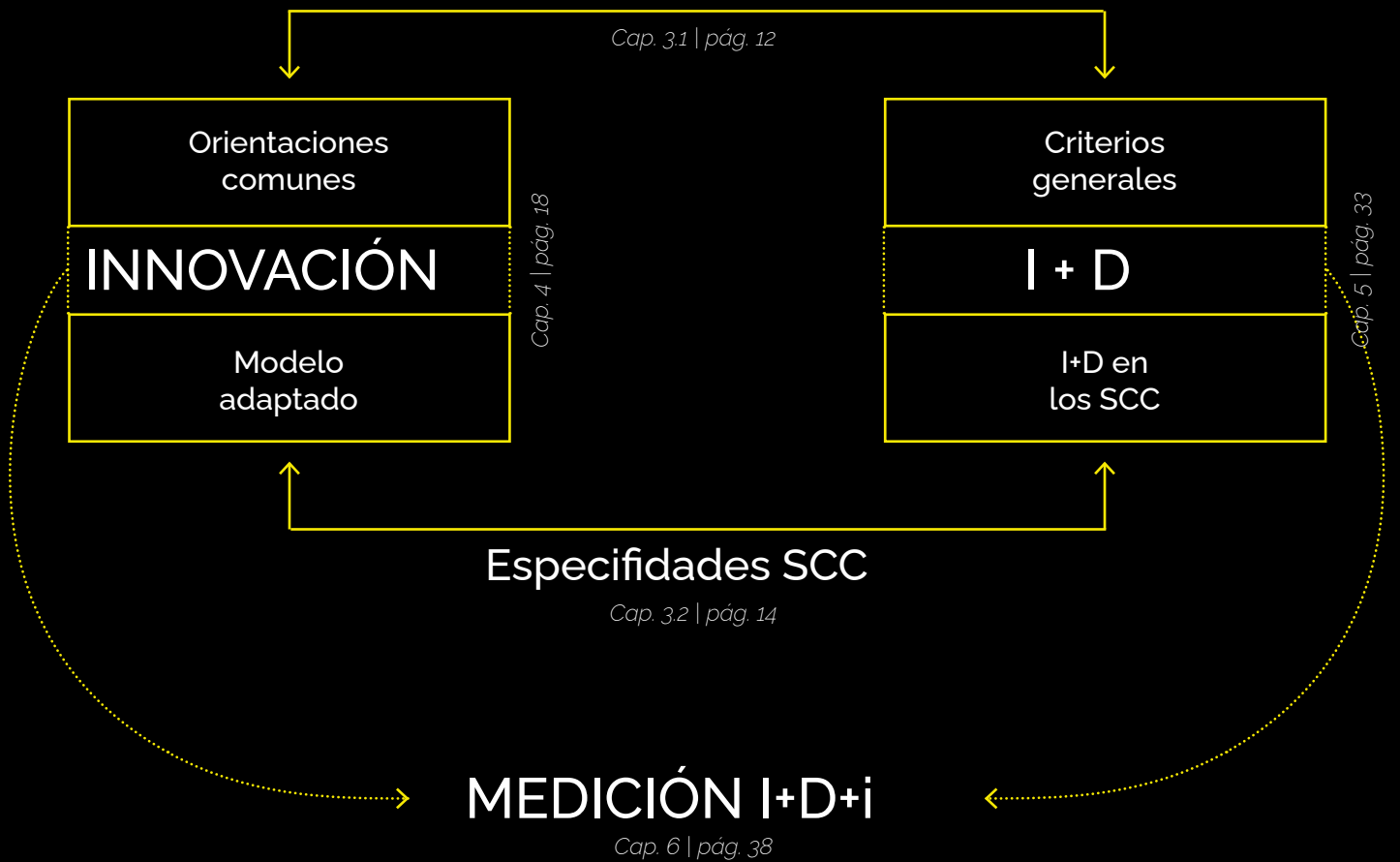
Cap. 5 | pág. 33

Especificidades SCC

Cap. 3.2 | pág. 14

MEDICIÓN I+D+i

Cap. 6 | pág. 38



1 ANTECEDENTES

El Departamento de Cultura y Política Lingüística del Gobierno Vasco está impulsando una vía de trabajo dentro del marco del RIS3 en torno a las Industrias Culturales y Creativas (ICC) como territorio de oportunidad.

En 2019 inició un proceso de reflexión en torno a la **conceptualización y explotación (vía indicadores) de la I+D+i en el sector cultural y creativo vasco**.

La razón para emprenderlo es el déficit de I+D+i que los datos reflejan para estos sectores en comparación con las tres prioridades estratégicas (Fabricación Avanzada, Energía y Salud) y de dos de los cuatro territorios de oportunidad (Alimentación y hábitat Urbano) incluidas en el RIS3. Según datos de Innobasque recogidos en el documento de Bases del Plan de Ciencia Tecnología e Innovación (PCTI) 2030, las Industrias Culturales y Creativas representaban en 2017 el 0,7% del conjunto de las inversiones en I+D de Euskadi. En la comparación 2014-2017, es el único ámbito que experimentó una evolución de signo negativo (-9,4%), que contrasta con el incremento del 10,0% de las inversiones de I+D en el conjunto de los ámbitos RIS3.

A esta situación específica de los sectores culturales y creativos (SCC) se suma el déficit que presenta Europa frente a otros contextos y que justifica la apuesta europea por la I+D+i que está en la base del nuevo programa Horizonte Europa. En concreto, se señala que a pesar de que el 20% de la I+D mundial y 1/3 de todas las publicaciones científicas de alta calidad tienen lugar en Europa, la inversión en I+D de las empresas europeas alcanza el 1,3% del PIB, frente al 2% de EEUU, el 2,6% de Japón o el 3,3% de Corea del Sur.

Partiendo de ese doble problema, el proceso de trabajo de desarrollo de un marco conceptual para la aplicación de la I+D+i en los SCC tiene como objetivos:

- **VISIBILIZAR** la innovación que llevan a cabo las ICC, según criterios de medición homologados y estandarizados para el conjunto de sectores.

- **PONER EN VALOR** la singularidad de las ICC, identificando aspectos que caracterizan la innovación cultural, que no tienen reflejo en los marcos establecidos para el conjunto de sectores y que las hacen singulares.

Durante el 2020, la reflexión se ha ido contrastando en el Grupo de Pilotaje GT2 del nicho de oportunidad ICC, dedicado a la I+D+i y participado por asociaciones, empresas del sector, centros tecnológicos, universidad, infraestructuras ICC, instituciones públicas, clústeres e Innobasque.

Este informe es, como decíamos, fruto del trabajo de reflexión realizado internamente y debatido en el Grupo de Trabajo. Las aportaciones se han incorporado a lo largo del proceso de contraste en dos informes, uno dedicado a la reflexión en torno a la innovación empresarial; y el otro, a desarrollar un modelo de innovación social de base cultural. Llegados a este punto, estamos en condiciones de fusionar esas dos perspectivas, dotándolas de un marco de sentido unificado que se presenta en este documento. Se elabora con la intención de:

- Recopilar la información relativa a la I+D+i relativa a las iniciativas y programas que la sustentan a escala europea y regional.
- Identificar las características propias de los SCC en relación con la I+D+i y trasladarlas a un modelo de análisis de sus especificidades.
- Sintetizar las recomendaciones principales en torno a la conceptualización de la Innovación y de la I+D.
- Abrir el debate en torno a la medición de la I+D+i de acuerdo con los indicadores existentes a escala europea y regional.

El resultado será objeto de análisis con personas expertas en I+D+i en ICCs tanto desde el punto de vista teórico como desde su medición, en unas Jornadas de trabajo internacionales que se celebrarán en 2021.

2 CONTEXTO DE LA I+D+i Y LOS SECTORES CULTURALES Y CREATIVOS

En este capítulo se sintetizan las principales agendas tanto internacionales como vascas que guiarán las políticas de apoyo a la I+D+i en la próxima década y que deberán responder a las transiciones económicas, sociales y medioambientales que ya existían antes de la pandemia, pero que en el escenario post-Covid se han acentuado.

2.1. Las agendas marco y su despliegue en Euskadi

AGENDA 2030: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

La Agenda 2030 de los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, aprobados el 25 de septiembre de 2015 por la Asamblea General de la ONU, perfilan un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad. Tienen la singularidad de instar a todos los países, sea cual sea su riqueza, a adoptar medidas para promover la prosperidad al tiempo que protegen el planeta. Reconocen que las iniciativas para acabar con la pobreza deben ir de la mano de estrategias que favorezcan el crecimiento económico y aborden una serie de necesidades sociales.

Se plantean 17 Objetivos con 169 metas de carácter integrado e indivisible que abarcan, de manera principal, las esferas económica, social y ambiental, reconociendo la erradicación de la pobreza como el gran desafío para lograr un futuro sostenible. Los ODS buscan poner fin a la pobreza en todas sus formas, reducir la desigualdad y luchar contra el cambio climático garantizando,

al mismo tiempo, que "nadie se quede atrás". Es, en definitiva, una "guía universal, transversal, integrada, indivisible y transformadora", que orientará los programas de desarrollo económico, social y medioambiental durante los próximos 10 años independientemente del lugar en el que se viva. El ODS 9, *Industria, innovación e Infraestructura*, plantea que la inversión en infraestructura e innovación son los motores de crecimiento y desarrollo económico.



La posición de Euskadi en relación con la Agenda 2030 está plasmada en el documento **AGENDA EUSKADI BASQUE COUNTRY 2030**, presentada en abril de 2018. Muestra el esfuerzo por alinear las políticas públicas de Euskadi con esta Agenda universal, y por visibilizar su contribución a la implementación de la Agenda 2030 y la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

HORIZONTE EUROPA: LA AGENDA DE LA INVESTIGACIÓN Y LA INNOVACIÓN

Hasta 2020, el programa de investigación e innovación de la UE es **Horizonte 2020**, el instrumento financiero dotado con un presupuesto de 80.000 millones de euros diseñado para implementar la iniciativa emblemática **"Unión por la innovación"**, en respuesta al reto europeo de adoptar un enfoque más estratégico a la innovación. Los tres **objetivos** principales de las políticas de investigación e innovación de la UE en ese periodo son la innovación abierta, la ciencia abierta y la apertura al mundo.

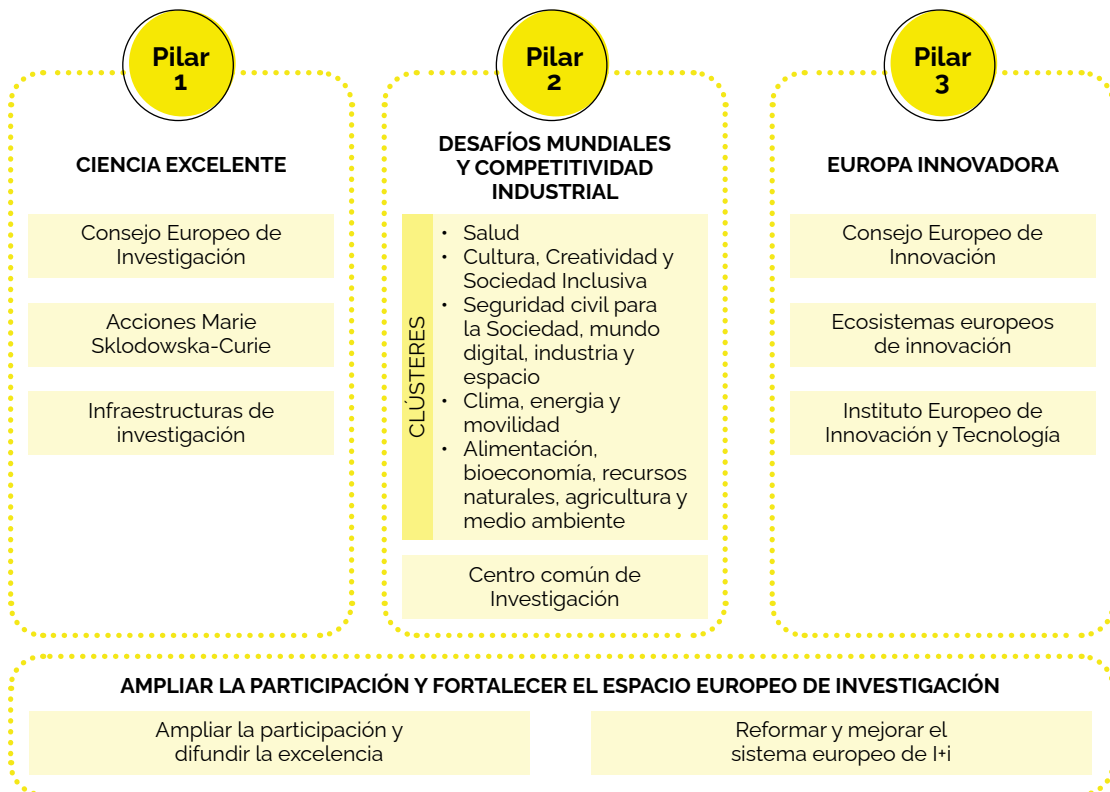
En abril de 2019, tras alcanzar un acuerdo común entre el Parlamento Europeo y el Consejo, se aprueba la propuesta de la Comisión para el próximo programa de inversión en investigación e innovación 2021-2027, denominado Programa Marco de Investigación e Innovación **Horizonte Europa**, que cuenta con una dotación con 100.000 millones de euros.

La visión es construir un futuro sostenible, justo y próspero para las personas y el planeta basado en los valores europeos.

Eso supone luchar contra el cambio climático (objetivo presupuestario del 35%); contribuir a alcanzar los Objetivos de desarrollo Sostenible; e impulsar la competitividad y el crecimiento de la Unión.

La propuesta se sustenta en la idea de que Europa puede determinar su futuro a través de la investigación y la innovación, centradas en las **transiciones ecológicas, sociales y económicas** y en los **desafíos sociales** conexos; aprovechar sus puntos fuertes en el terreno científico para convertirse en líder en **innovación de vanguardia y disruptiva**; fijar **objetivos ambiciosos** en temas que conciernen a todos (capacidades, por ejemplo); y dar prioridad a **proyectos punteros de investigación e innovación**.

La estructura preliminar del programa se apoya en **tres pilares**: (1) Ciencia excelente; (2) Desafíos mundiales y competitividad industrial europea y (3) Europa innovadora. De forma transversal se pretende ampliar la participación y fortalecer el Espacio europeo de Investigación.



Las principales novedades y ejes del programa Horizonte Europa son:

- El Consejo Europeo de innovación: para apoyar las innovaciones de vanguardia o disruptivas y con potencial de expansión que resulten demasiado arriesgadas para los inversores privados.
- Las Misiones de investigación e innovación: un conjunto de acciones transdisciplinarias dirigidas a relacionar mejor la investigación e innovación con las necesidades de la sociedad y la ciudadanía, con gran visibilidad e impacto en la sociedad y en la formulación de políticas.
- El concepto de Ciencia abierta: para mejorar la difusión y explotación de los resultados de la investigación e innovación, así como apoyar la participación activa de la sociedad.

Lo que concierne específicamente a los SCC queda plasmado en el Pilar 2, con la creación de 6 clústeres para responder a los desafíos mundiales y competitividad industrial europea. Esta es **la primera vez que estos sectores se integran ampliamente en el programa de investigación de la UE.**

- Salud
- Cultura, creatividad y sociedad inclusiva
- Seguridad civil para la sociedad
- Mundo digital, industria y espacio
- Clima, energía y movilidad
- Alimentación, bioeconomía, recursos naturales, agricultura y medio ambiente

Christian Ehler, uno de los relatores del programa indicó que "es uno de los sectores más grandes de la economía europea". La apuesta consiste en desarrollar un **nuevo instrumento completo**, un espacio de colaboración de investigación en torno a la cultura y la creatividad. Las prioridades del **clúster "Cultura, creatividad y sociedad inclusiva"**, responderán a los siguientes desafíos: democracia y gobernanza; patrimonio cultural; y transformaciones sociales y económicas.



El marco para el desarrollo de la I+D+i en Euskadi es el Plan de Ciencia, Tecnología e Innovación. El nuevo **PCTI EUSKADI 2030**, del que se conocen sus bases estratégicas y económicas, sustituirá al que ha estado en vigor en el periodo 2015-2020 y está alineado con el programa marco Horizonte Europa. Su objetivo es posicionar Euskadi entre las regiones europeas más avanzadas en innovación, contribuyendo a la resolución de los retos sociales: la salud, el empleo, la digitalización, el cambio climático y la igualdad de género, en línea con los ODS 2030. Tiene relación con las políticas de Desarrollo Económico, Educación, Salud, Medio Ambiente, Vivienda, Agricultura y Cultura.

En el PCTI 2030 se identifican los siguientes retos pendientes:

- Aumentar la inversión en I+D, para reducir la brecha respecto a la media de la UE-28 generada por el impacto de la crisis económica de 2008.
- Impulsar las inversiones empresariales en I+D.
- Superar la debilidad en innovación de las pymes. Euskadi se sitúa en la posición 132 entre 238 regiones europeas, según el Regional Innovation Scoreboard 2019.
- Potenciar a la mujer en la ciencia y la tecnología, especialmente en el ámbito empresarial. En 2018 su presencia en el conjunto del personal de I+D se situó en el 35.9%.



2.2. Tendencias y retos tras la pandemia

TENDENCIAS PRE-COVID-19

Antes de la pandemia, en el Informe de **Prospectiva 2019 de Innobasque** se identificaban tres megatendencias que tendrán impacto claro en Euskadi, además del auge de China en el escenario global:



Los cambios demográficos y sociales, con una tendencia al estancamiento y al envejecimiento de la población, en un contexto mundial de crecimiento e intensificación de la migración motivada por los conflictos, las desigualdades y el cambio climático. El panorama demográfico será también cada vez más urbano. Estos cambios abren la oportunidad de innovar para abordar todo el ciclo de salud, que afecta al sistema público sanitario y a los servicios sociales.



El cambio climático, provocado por el modelo de desarrollo caracterizado por la excesiva extracción de recursos y de generación de residuos tendrá efectos en los ecosistemas y la biodiversidad e incidirá en el bienestar humano. En este marco se plantea la oportunidad de avanzar hacia un modelo de desarrollo sostenible basado en el concepto de economía circular.



La revolución tecnológico-digital, que se caracteriza por su globalidad, velocidad y la profundidad e interrelación de los cambios que origina. Los datos se han convertido en una materia prima de gran valor, lo que impulsará nuevos modelos de negocio y generará cambios profundos en las cadenas de valor. Destacan también la convergencia de las tecnologías (bio, nano, info y cogno) y la hibridación entre disciplinas (sectoriales, de conocimiento y físico-virtual) que transformarán tanto las economías como las sociedades. Es importante subrayar la necesidad de avanzar hacia la transformación digital, poniendo el foco en las personas usuarias, a diferencia de la digitalización, en la que lo esencial es la tecnología.

Como oportunidades, además de las señaladas, se identifican también:



INNOVACIÓN DISRUPTIVA

La innovación disruptiva, que generará nuevos modelos de negocio y se convertirá en necesaria para la competitividad dados los cambios de hábitos en las personas usuarias y organizaciones. La innovación incremental, siendo importante, no es suficiente para responder a este nuevo contexto.



CONVERGENCIA TECNOLÓGICA E HIBRIDACIÓN DE DISCIPLINAS

La convergencia tecnológica e hibridación de disciplinas, necesarias para el desarrollo de nuevos productos y servicios y para acceder a nuevos mercados.

SITUACIÓN POST COVID-19

Innobasque ha publicado también un **Informe de prospectiva 2020**, en el que se analizan los cambios provocados por la pandemia y el impacto que tendrán en la innovación. Subraya que las tendencias identificadas antes de la pandemia se mantienen vigentes, pero han cambiado la forma en que impactan.

- La **sostenibilidad** y la **transformación digital** tienen, si cabe, más peso como temas centrales en los que basar la recuperación. Son cuestiones ineludibles tras la pandemia.
- Desde la **perspectiva social**, la salud y su vínculo con el medioambiente se han convertido en la máxima preocupación; se han intensificado las desigualdades (económicas, educativas, género), se están produciendo cambios profundos en los estilos de vida y se perfilan nuevas relaciones entre lo urbano y lo rural.
- Desde la **perspectiva de la innovación**, se abren oportunidades para reforzar la intersección entre disciplinas, la

convergencia tecnológica, la innovación colaborativa, creando ecosistemas más complejos, pero de visión compartida y holística. La innovación será más dinámica y frugal: innovar mejor, más rápido y barato.

- El **entorno competitivo** que se perfila será **híbrido**, caracterizado por la intersección entre lo físico y lo digital; será necesario competir en propuesta de valor, no tanto en tamaño o escala; competir en ecosistemas, difuminando las separaciones entre sectores y cadenas de valor; y competir en imaginación, avanzando hacia una innovación radical o disruptiva.

En los SCC la pandemia está teniendo un impacto negativo muy significativo, derivado fundamentalmente de que la afectación por la paralización de la actividad en vivo, esencial en estos sectores, y por déficits estructurales que ya existían, como la precariedad en el empleo o la insuficiente transición digital en sectores fuertemente afectados por la digitalización, y que la pandemia ha contribuido a acelerar.



2.3. Los compromisos del Gobierno Vasco en torno a la I+D+i y los sectores culturales y creativos

PROGRAMA BERPIZTU

El **Programa de Reconstrucción Económica y Social de Euskadi** tiene como objetivo reactivar la economía y, a través de ésta, crear empleo. Está alineado con *Next Generation Europe* y da respuesta a las tres transiciones globales (digital, verde e inclusiva). Comprometido con los ODS, supone una apuesta de país por el crecimiento sostenible y el desarrollo humano.

En el eje orientado a la reactivación económica, además de la línea política 2 cuyo objetivo es potenciar la investigación, la innovación y la transformación digital, las políticas que implican a los SCC se enmarcan en la línea 6 de reactivación del comercio, la industria del turismo y la cultura. Cuenta con una línea de actuación denominada Industrias Culturales. Euskadi Creativa, cuyo objetivo es impulsar la creación de un Distrito Creativo vasco y la mejora de la competitividad y la excelencia de las industrias culturales y creativas, buscando sinergias y colaboraciones con el turismo y el comercio, así como iniciativas conjuntas de I+D+i con el resto de los ámbitos prioritarios de la Estrategia RIS3 Euskadi.

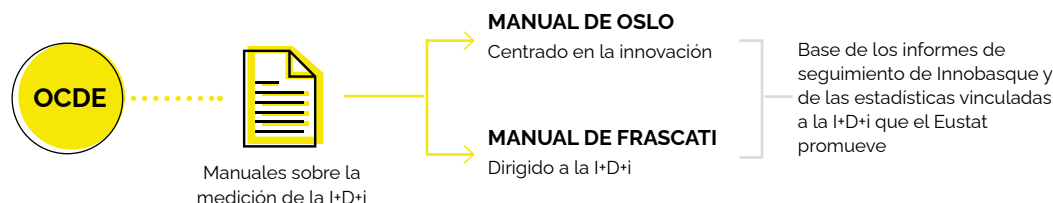
PLAN CULTURA 19/22 Y LEGISLATURA XII

El **Plan Cultura 19/22** elaborado es un documento estratégico que define las líneas principales de las políticas culturales para ese período. Los programas donde la innovación se trata directamente se sitúan en el eje dedicado a la Creación y Producción, aunque su filosofía impregna también la oferta y la memoria viva. El Compromiso 3, dirigido a reforzar las ICCs, asume de lleno la apuesta por la innovación. Este nuevo ámbito de intervención exige políticas innovadoras a desarrollar con otros agentes (Departamentos de Industria y Desarrollo Económico; Innobasque; la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e Innovación, clústeres de otros sectores, etc), lo que ya supone una concepción abierta de entender la colaboración y la gobernanza. Además de las iniciativas enfocadas a estructurar la gobernanza para las ICCs, y a reforzar la organización del sector, destaca la dedicada expresamente a promover la innovación en el sector ICC. Hay programas ya en marcha como KSI Berritzaille que promueven la innovación en estos ámbitos y que se van a actualizar. Otra de las apuestas por la innovación es el nuevo *Basque District of Culture and Creativity* que pretende unificar las políticas innovadoras del sector.

En la nueva legislatura de Gobierno (XII), el Consejero de Cultura subrayó en el Parlamento Vasco su compromiso con la **innovación** y la **digitalización** en la cultura, así como con las Industrias Culturales y Creativas mediante la creación del **BDCC** (Distrito Cultural y Creativo Vasco).

3 MARCO TEÓRICO EN TORNO A LA I+D+I EN LOS SCC

3.1. Los manuales de referencia para la medición de la I+D+i



La OCDE publica dos manuales con orientaciones sobre la medición de la I+D+i: el *Manual de Oslo*, centrado en la innovación, y el *Manual de Frascati*, dirigido a la I+D. Aunque no son documentos vinculantes, ambos proporcionan miradas consensuadas con un lenguaje común para debatir, recopilar e interpretar datos sobre I+D+i. Así pues, son guías exhaustivas para la recogida e interpretación de información estadística. Se basan en las clasificaciones de los Sistemas de Cuentas Nacionales. Proporcionan, por lo tanto, definiciones de las actividades consideradas de innovación y de I+D, y proponen recomendaciones de indicadores para su seguimiento. Son la base de los informes de seguimiento de Innobasque y de las estadísticas vinculadas a la I+D+i que el Eustat promueve. El primer paso, por lo tanto, es distinguir la innovación y la I+D, porque, aunque ambas quedan englobadas en el marco genérico de la innovación, tienen especificidades distintas.

El **Manual de Oslo**, desarrollado conjuntamente por Eurostat y la OCDE, se dirige a la medición y a la interpretación de datos relativos a la innovación según métodos comparables a escala internacional. Constituye la referencia principal para acotar qué es y qué no

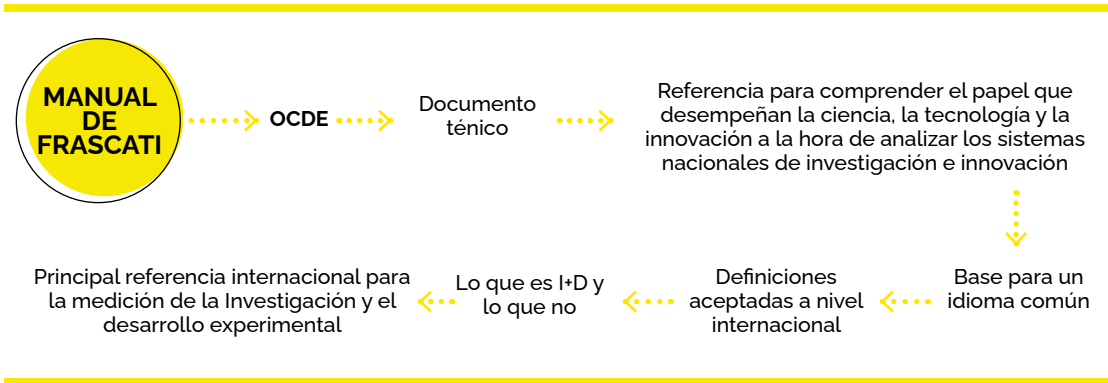
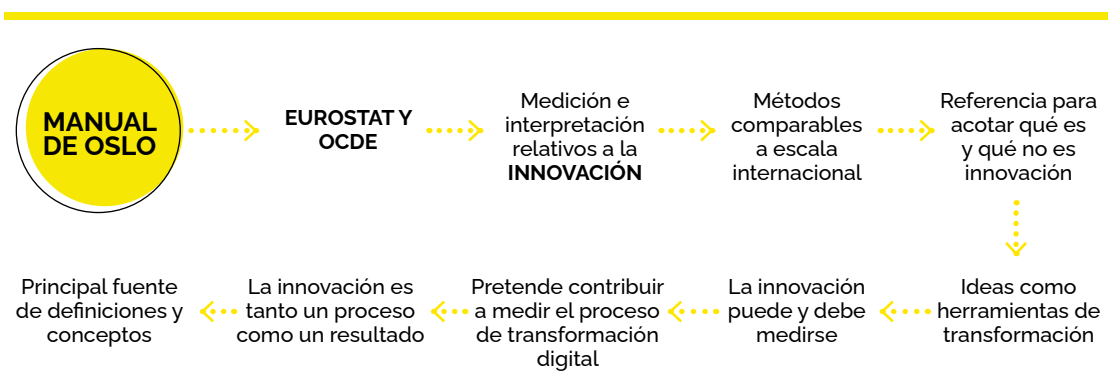
es innovación. En su presentación se afirma que las políticas están centradas en lo que es fácil de medir e insiste en la necesidad urgente de conocer cómo se desarrollan las ideas y cómo pueden convertirse en **herramientas de transformación** de las organizaciones, los mercados, los países y la sociedad. El manual **se basa en la idea de que la innovación puede y debe medirse**. Tiene en cuenta las principales tendencias, como el papel de las cadenas de valor globales; la emergencia de las nuevas tecnologías de la información y su influencia en nuevos modelos de negocio; la importancia creciente del capital basado en el conocimiento (y la medición de intangibles), así como los avances logrados en entender los procesos de innovación y su impacto económico. Pretende contribuir a medir el proceso de transformación digital.

El Manual ha ido evolucionando a la par que el propio concepto de innovación, desde su primera edición en 1992, centrada en la innovación tecnológica y en la producción, hasta la última, publicada en 2018, en el que se plantea que la innovación es tanto un proceso como un resultado. Su relevancia radica en que es la principal fuente de definiciones y conceptos utilizados tanto en las políticas públicas a nivel

internacional como para la investigación sobre la Innovación.

Respecto al **Manual de Frascati**, aunque es fundamentalmente un documento técnico, se considera una referencia para comprender el papel que desempeñan la ciencia, la tecnología y la innovación a la hora de analizar los sistemas nacionales de investigación e innovación. Proporciona la base para disponer de un idioma común con el que hablar sobre la I+D y sus resultados. Además, mediante la aportación de definiciones aceptadas a nivel internacional de la I+D y la clasificación de las actividades de las que se compone, contribuye con las discusiones intergubernamentales en las buenas prácticas para las políticas de ciencia y tecnología.

En su última edición, publicada en 2015, se centra especialmente en identificar los límites entre lo que es I+D y lo que no. Aunque no es un documento vinculante, sugiere directrices que han sido ampliamente debatidas y consensuadas entre expertos, que se plantean como recomendaciones sobre definiciones y métodos de recopilación estadística y que hacen del manual la principal referencia internacional para la medición de la Investigación y el desarrollo experimental.



3.2. Los SCC: especificidades en relación con la I+D+i

La característica común de las actividades culturales y creativas es que están basadas en valores simbólicos y/o expresiones artísticas. Incluyen actividades tanto orientadas al mercado como no, con o sin ánimo de lucro, y realizadas por cualquier tipo de agentes productores y de estructuras (individuos, administración, organizaciones, empresas, grupos, aficionados o profesionales).

Las tres definiciones que han servido de base para la **delimitación de las Industrias Culturales y Creativas** son las siguientes:

DCMS

Aquellas industrias que tienen su origen en la creatividad, habilidad y talento individuales y que tienen el potencial de crear riqueza y empleo mediante la generación y explotación de la propiedad intelectual

ONU/UNCATD

Las "industrias creativas" pueden definirse como los ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan creatividad y capital intelectual como insumos primarios. Comprenden un conjunto de actividades basadas en el conocimiento y que producen bienes y servicios intelectuales o artísticos tangibles y de contenido creativo, valor económico y objetivos de mercado

UNIÓN EUROPEA

Aquellas que utilizan la cultura como material y tienen una dimensión cultural, aunque su producción sea principalmente funcional

El debate en torno a la definición de los SCC está abierto y en permanente revisión. Conviven visiones más instrumentales o funcionales como las descritas, con otras de base más propiamente cultural como la que propuso la Unesco en 2009:

UNESCO

Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial

Los SCC se caracterizan por su **capacidad intrínseca para innovar** puesto que son campos de creación, reinversión y renovación constante. Esta dinámica debería facilitar la apuesta por la innovación en sus productos, en sus procesos, en su organización y en la gestión de recursos.

En 2019 se dieron importantes pasos para que ocupasen una posición central en la agenda europea. Así, en el mes de septiembre se presentó en el Comité de Cultura del Parlamento Europeo el informe **Culture and creative sectors in the European Union**. Es un documento prospectivo en el que se describen los aspectos clave para su desarrollo futuro y se identifican los cambios y oportunidades que se presentan a estos sectores en los próximos años. Se analizan los principales factores que afectan al desarrollo de los SCC, desde los aspectos tecnológicos y la digitalización hasta el medioambiente, pasando por el nuevo orden global o las políticas europeas dirigidas específicamente a ellos.

En cuanto a los datos, en el informe se indica que entre 2008 y 2016, las empresas de estos sectores experimentaron un crecimiento positivo

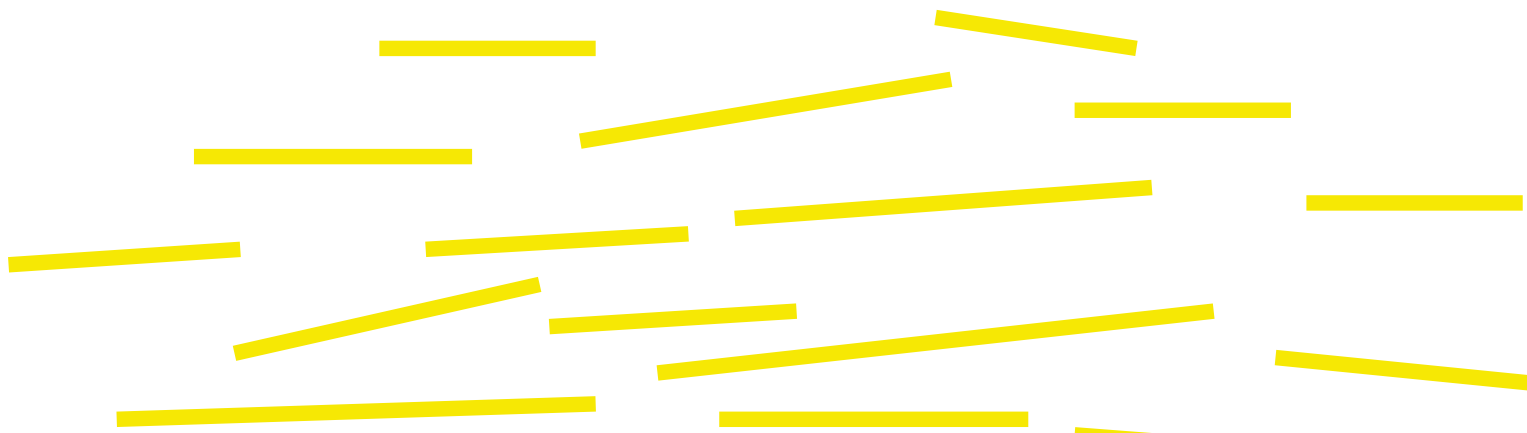
del 4,3% hasta situarse en torno al 10% del total del sector de los servicios empresariales. Según datos de Eurostat, este incremento afecta a la mayoría de subsectores pertenecientes a los SCC. Respecto al empleo, estos sectores sumaban más de 6,7 millones de empleos en 2016. La tasa anual compuesta de crecimiento (TACC) en el período 2008-2016 en estos sectores se cifra en más del 2%, destacando los sectores audiovisual y multimedia, las artes visuales, el patrimonio y los archivos.

En el apartado dedicado a la resiliencia y la innovación del informe, se afirma que, a pesar de los efectos negativos de la crisis financiera y económica en la última década, los SCC han demostrado su capacidad de resiliencia y su fuerte competitividad, además de su capacidad intrínseca para innovar. La base de las actividades de los SCC es el desarrollo y explotación de nuevas ideas y de propiedad intelectual a partir de la generación de nuevos contenidos. Para crearlos, su cadena de valor depende de otros subsectores. Esta característica inter-sectorial les abre perspectivas de crecimiento a largo plazo. Afirman también que su capacidad para crear nuevos productos, servicios y modelos organizativos incide también en muchos otros sectores como la electrónica de consumo, los servicios de telecomunicaciones, el turismo, la educación o la salud, poniendo de manifiesto su transversalidad.

Pero además de esta **potencialidad de innovación intrínseca y como catalizadores de innovaciones de otros sectores**, la recién publicada **Carta de Roma**, subraya que la importancia de la cultura radica en que es la expresión de los **valores**, un recurso común y renovable

que nos pone en contacto a unos con otros, con el que aprendemos lo que nos puede unir y cómo abordar las diferencias en un espacio compartido. Es también la forma en la que las personas **transforman la experiencia en significado**. Todo lo que hacemos más allá de la supervivencia. Un marco de sentido. En todo caso, hay que subrayar que lo cultural no es innovador *per se*. No todo proyecto o producto cultural es innovador por ser cultural, sino por su capacidad de transformación personal y social.

La base que entronca la cultura con la innovación es la idea de su **aportación de valor** en tanto que bien público. Son su objetivo y su proceso los que marcan la diferencia. El modo en el que las expresiones culturales construyen el patrimonio común e inciden en el contexto. El Observatorio Vasco de la Cultura (OVC-KEB) dedicó un estudio a analizar el **valor público de la cultura**. En él, sobre la idea desarrollada por John Holden, se plantea un modelo multidimensional de evaluación del valor a partir de tres ejes y dimensiones: el valor **intrínseco** de las experiencias culturales; el valor **instrumental** derivado de los beneficios económicos, sociales y en el bienestar, medioambientales y en la transferencia que generan los proyectos culturales; y el valor **social compartido** (denominado institucional en el modelo de Holden), relacionado con los procesos, métodos y estructuras de trabajo que las organizaciones culturales generan para crear valor. Es un planteamiento que considera la creación de valor como una estrategia, más que un resultado y que encaja con los tres desafíos que se plantean en el futuro **Clúster Cultural, creatividad y sociedad inclusiva** del programa Marco Horizonte Europa.





VALOR INTRÍNSECO

La capacidad y el potencial de la cultura para afectarnos

PATRIMONIO CULTURAL



VALOR INSTRUMENTAL

La capacidad de la cultura para lograr objetivos económicos, sociales o medioambientales

TRANSFORMACIONES SOCIALES Y ECONÓMICAS



VALOR SOCIAL COMPARTIDO

Procesos, métodos y estructuras de trabajo que las organizaciones implantan para crear valor

DEMOCRACIA Y GOBERNANZA



VALOR INTRÍNSECO

Radica en la capacidad y el potencial de la cultura para afectarnos. Se refiere al conjunto de valores vinculados a las experiencias subjetivas de la cultura desde el punto de vista intelectual, emocional y espiritual, concebidas como un fondo común de conocimiento que nos vincula, fruto del conjunto de experiencias concretas a través de las que se puede elaborar su sentido, su significado y su capacidad transformadora.

Guarda relación directa con el desafío denominado **Patrimonio cultural** del Clúster europeo, entendido como la expresión de las formas de vida que una sociedad ha desarrollado a partir de valores, tradiciones y creencias comunes y las diferentes influencias a las que ha estado expuesta y absorbida a lo largo del tiempo. Da un sentido de pertenencia a las personas y ancla a nuestras sociedades en su pasado mientras les permite proyectarse hacia el futuro. Desde esta perspectiva, Europa es un lugar vibrante y único para abordar los desafíos futuros basados en su creatividad, la investigación, el turismo cultural sostenible y las tecnologías de vanguardia. En este ámbito señalan que la implementación de estas actividades de investigación dará como resultado un mejor acceso, comprensión y compromiso con el patrimonio cultural. Apoyarán la aparición de un sentido de pertenencia basado en las raíces y riquezas comunes

de la diversidad cultural europea. Los resultados contribuirán a la integración europea al proporcionar un acceso mejor, más amplio y más igualitario a la cultura y las artes. El conocimiento generado apoyará el surgimiento de nuevas formas de expresión cultural, en la encrucijada entre diferentes sectores creativos. Fortalecerá la gobernanza de las instituciones y redes culturales europeas. Mejorarán la protección, la mejora, más eficiente del patrimonio cultural europeo, aumentando los estándares de calidad para su conservación y restauración. La Investigación e innovación proporcionarán soluciones para hacer de la UE un líder mundial en tecnologías de conservación, gestión, digitalización y conservación de activos del patrimonio digital. Las actividades apoyadas proporcionarán investigación e innovación para desarrollar un turismo cultural sostenible e inclusivo en Europa. También aumentarán las capacidades para la protección del patrimonio cultural en peligro y el despliegue de medidas preventivas contra el comercio ilícito de bienes culturales. Así mismo, ayudará a preservar los idiomas en peligro de extinción. Finalmente, apoyará el crecimiento sostenible y la creación de empleo mediante la contribución a una política industrial europea para las industrias culturales y creativas, incluido el diseño.



VALOR INSTRUMENTAL

Remite a la capacidad de la cultura para lograr objetivos económicos, sociales o medioambientales. Este tipo de valor tiende a ser captado en los estudios de impacto económico o de retorno social que documentan la importancia de invertir en cultura por sus externalidades o capacidades instrumentales. Será en el eje del valor instrumental en el que se sitúan los aspectos del valor más fácilmente cuantificables.

Es el eje que se alinea con el segundo de los desafíos del Clúster, orientado a las **transformaciones sociales y económicas**. La implementación de estas actividades de investigación contribuirá a una estrategia europea integral para un crecimiento inclusivo, asegurando que

nadie se quede atrás, incluso a través de la acumulación y preservación del capital humano frente a los riesgos existentes. Igualmente mejorará la productividad y la resiliencia social y económica. Las actividades apoyarán la gobernanza de la migración y la integración de los migrantes y las poblaciones de origen inmigrante. También contribuirán a las políticas de migración y movilidad de la UE, tanto internas como externas. El conocimiento generado se incorporará al diseño de las instituciones en línea con los objetivos mencionados anteriormente y facilitará la evaluación de las necesidades y resultados de políticas en el campo de las transformaciones sociales y económicas.



VALOR SOCIAL COMPARTIDO

Tiene que ver con los procesos, métodos y estructuras de trabajo que las organizaciones implantan para crear valor. Se crea (o se destruye) por la forma en que se relacionan con la ciudadanía; depende de sus prácticas y actitudes de trabajo, y está arraigada en el *ethos* del servicio público. Una institución puede lograr bienes públicos como generar confianza y respeto mutuo entre los ciudadanos, mejorar el ámbito público y proporcionar un contexto para la sociabilidad y el disfrute de experiencias compartidas. El valor social compartido considera el papel de las organizaciones culturales no simplemente como mediadores entre los políticos y el público, sino como agentes activos en la creación o destrucción de valores compartidos.

Este eje responde al tercero de los desafíos del Clúster, orientado a la **democracia y gobernanza**. En este

sentido, se indica que la implementación de las actividades de investigación ayudará a revitalizar y modernizar la gobernanza democrática. El objetivo es desarrollar innovaciones, políticas e instituciones que amplíen la participación política, el diálogo social, el compromiso cívico y la igualdad de género. Mejorarán también la transparencia, la eficacia de la formulación de políticas públicas, la rendición de cuentas y la legitimidad y mejorarán igualmente la confianza en las instituciones democráticas, salvaguardarán las libertades y el estado de derecho, y protegerán la democracia de las amenazas multidimensionales. A medio y largo plazo, el conocimiento, los datos, las recomendaciones científicamente sólidas y las innovaciones generadas mejorarán la toma de decisiones en todos los aspectos relevantes para la gobernanza democrática.

4 LA INNOVACIÓN: VISIÓN GENERAL Y MODELO DESDE LAS ESPECIFICIDADES DE LOS SCC

4.1. Orientaciones comunes a todos los sectores

DEFINICIÓN DEL MANUAL DE OSLO

Una **innovación** es un producto o proceso (o la combinación de ambos) nuevo o mejorado que se diferencia significativamente de los productos o procesos previos (anteriores) de la unidad y que ha sido puesto a disposición de los usuarios potenciales (producto) o puesto en uso por la unidad (proceso).

Si bien el concepto de innovación es intrínsecamente subjetivo, su aplicación se hace bastante objetiva y comparable al aplicar referencias comunes para la **novedad** y la **utilidad**, y al requerir una diferencia **significativa** para que sea considerada como tal.

Las **actividades de innovación empresarial** incluyen todas las actividades de desarrollo, financieras y comerciales emprendidas por una empresa que tienen como objetivo dar como resultado una innovación para la empresa. Identifican **ocho tipos** de actividades de innovación:

- actividades de I+D;
- ingeniería, diseño y otras actividades creativas;
- marketing y valor de marca;
- actividades relacionadas con la propiedad intelectual;
- actividades de formación y capacitación del personal;
- desarrollo de software y bases de datos
- adquisición o leasing de activos tangibles
- actividades de gestión de la innovación.

Una **innovación empresarial** es un producto o proceso de negocio nuevo o mejorado (o una combinación de ellos) que difiere significativamente de los

productos o procesos anteriores de la empresa y que ha sido introducido en el mercado o puesto en uso por la empresa.

ACTORES RESPONSABLES

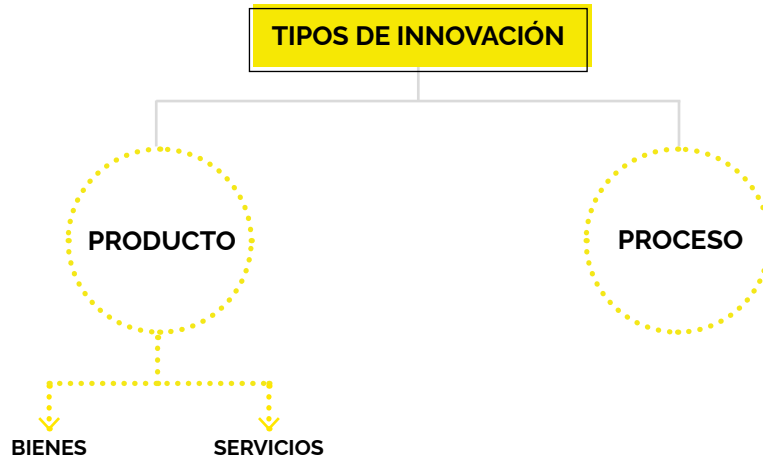
Utilizan el término genérico "unidad" para referirse al actor responsable de la innovación, que puede ser **cualquier unidad institucional en cualquier sector**. La innovación es una actividad **dinámica y generalizada** que se produce en todos los sectores de una economía. No es la prerrogativa exclusiva del sector empresarial. Otros tipos de organizaciones e individuos realizan también cambios en productos o procesos y producen, recopilan y distribuyen nuevos conocimientos de relevancia para la innovación.

Cuestiones a tener en cuenta:

- La innovación es más que una idea nueva o una invención. Una innovación requiere **implementación**, ya sea por un uso activo o por estar disponible para el uso de otras partes, empresas, individuos u organizaciones. Los impactos económicos y sociales de las invenciones e ideas dependen de la difusión y aceptación de las innovaciones relacionadas.
- Creación de valor. Desde el punto de vista de su consideración como una actividad económica, la innovación requiere recursos que podrían utilizarse para otros fines. La existencia de costes de oportunidad implica que existe la intención de crear valor (o preservarlo) de alguna manera. Por lo tanto, **el valor es un objetivo implícito de la innovación, pero no se puede garantizar ex ante** porque los resultados de la innovación son inciertos y heterogéneos.

TIPOS DE INNOVACIÓN EMPRESARIAL

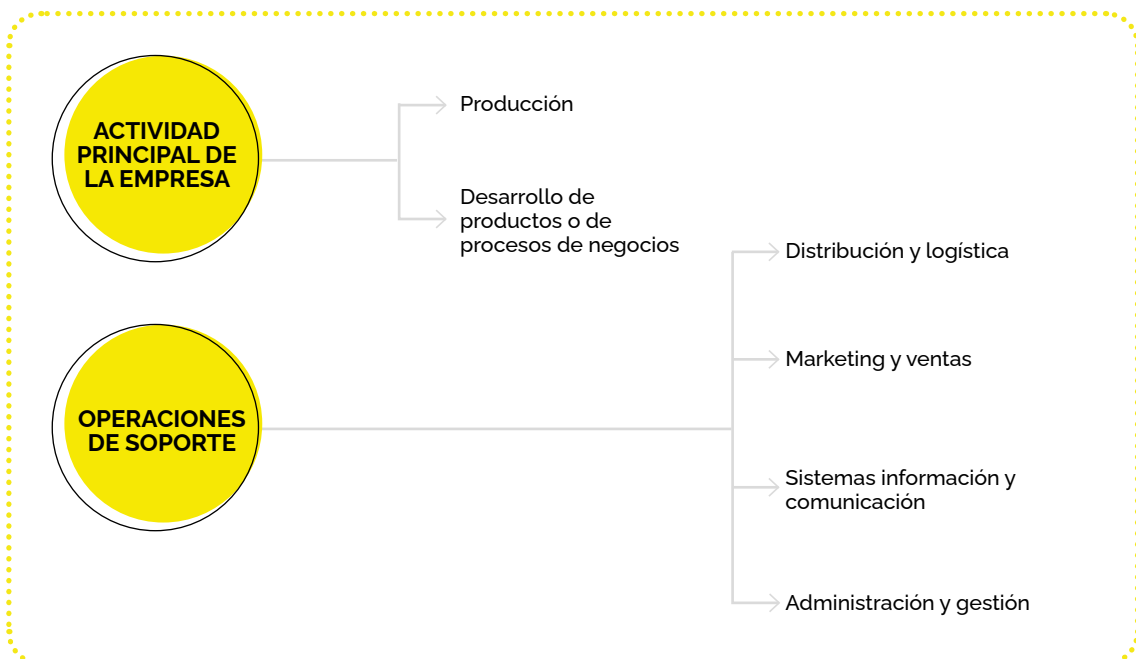
El Manual identifica **dos tipos principales** de innovación: innovaciones de **productos** e innovaciones de **procesos**.



Las definiciones básicas de un producto y la innovación de procesos son las siguientes:

● Una innovación de **producto** es un **bien o servicio nuevo o mejorado** que difiere significativamente de los bienes o servicios anteriores de la empresa y que se ha introducido en el mercado.

● Una innovación de **procesos** es un proceso **nuevo o mejorado** para una o más funciones de negocios que difiere significativamente de los procesos anteriores de la firma y que la firma ha puesto en uso. Las innovaciones de los procesos se refieren a seis funciones diferentes de una empresa, como se identifica en la literatura de gestión de empresas.



La taxonomía de las funciones que se propone en el Manual se relaciona razonablemente bien con las categorías de procesos, marketing e innovaciones organizativas de la edición anterior.

OBJETO DE LA INNOVACIÓN

Los **bienes** son objetos para los que existe una demanda actual o potencial y para los que se pueden establecer **derechos de propiedad**. La propiedad permite que los bienes (y los derechos de dichos bienes) se transfieran a través de transacciones de mercado.

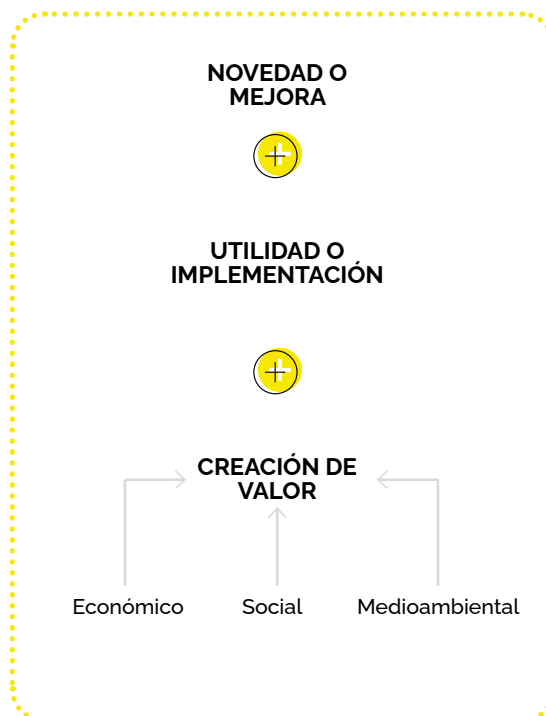
Los **servicios** son el resultado de una actividad de producción que cambia las **condiciones de las personas usuarias o facilita el intercambio** de productos, incluidos los activos financieros. Para que se produzcan deben ser proporcionados a quienes vayan a usarlos. Son actividades intangibles que se producen y consumen simultáneamente y que cambian las condiciones (por ejemplo, físicas, psicológicas, etc.) de quienes las utilizan. Su participación a través de su tiempo, disponibilidad, atención, transmisión de información o esfuerzo es a menudo una condición necesaria que lleva a la coproducción de servicios por parte de las personas que los utilizan y la empresa. Los atributos o la experiencia de un servicio pueden, por lo tanto, depender de la aportación de las personas. Los cambios en la condición de quienes los utilizan incluyen:

- Cambios en la **condición de los bienes**: el productor trabaja directamente sobre bienes que son propiedad de las personas que los usan, transportándolos, limpiándolos, reparándolos o transformándolos de otra manera.
- Cambios en la **condición física de una persona**: el productor transporta a una persona o proporciona alojamiento, tratamientos médicos o quirúrgicos, cambia la apariencia de su cabello, etc.
- Cambios en la **condición psicológica de una persona**: el productor brinda educación, información, consejos,

entretenimiento, experiencia o servicios similares, potencialmente pero no necesariamente de manera "cara a cara". Estos servicios pueden ser entregados digitalmente.

El límite entre un bien y un servicio puede ser difícil de identificar y está sujeto a cambios constantes. La provisión de bienes puede cambiar a modelos basados en servicios y viceversa. Además, algunos productos pueden combinar características de bienes y servicios, por ejemplo, productos de captura de conocimiento (como se identifican en el SNC) relacionados con el suministro, almacenamiento, custodia, comunicación y difusión de información que los usuarios pueden copiar, compartir y acceder repetidamente. Las tecnologías digitales han contribuido a aumentar la variedad de información y productos de conocimiento disponibles, así como las formas en que la producción y el consumo tienen lugar en todos los sectores.

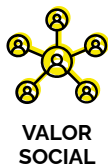
Respecto a la identificación de **proyectos innovadores**, es la suma de los siguientes criterios lo que permite identificarlos.



La principal dificultad en los SCC estriba en la demostración con evidencias de su aportación de **valor** en sus tres vectores: económico, social y medioambiental.



Se entiende por tal la capacidad del proyecto para generar beneficios mediante la implementación del proyecto. Desde este punto de vista, los ejemplos de la medición del valor están ligados al aumento de la **facturación** y de la **rentabilidad** de la empresa; el impacto en el **empleo**; y el retorno económico obtenido a través de la **propiedad intelectual** del proyecto.



Se entiende por tal el conjunto de factores que contribuyen a incrementar el retorno social del proyecto. Entre ellos cabe destacar aquellos que tienen efecto en la **cohesión e inclusión social** (inclusión en riesgo de exclusión, adaptación a las dificultades de acceso relacionadas con la condición física, psíquica o sensorial de las personas participantes, la generación de sentimiento de pertenencia y la capacidad del proyecto para reflejar la diversidad social); en la **educación y el desarrollo autónomo** de las personas (habilidades y desarrollo de la capacidad creativa, interpretativa y el aumento de la sensibilidad en relación a las expresiones artísticas); en la **gobernanza y la participación** (nuevos modelos de participación y cultura democrática, fomento del voluntariado, modelos de fomento de la economía social y solidaria en la gestión); en el **empleo** (calidad en el empleo, posibilidades de desarrollo profesional, igualdad en el empleo).



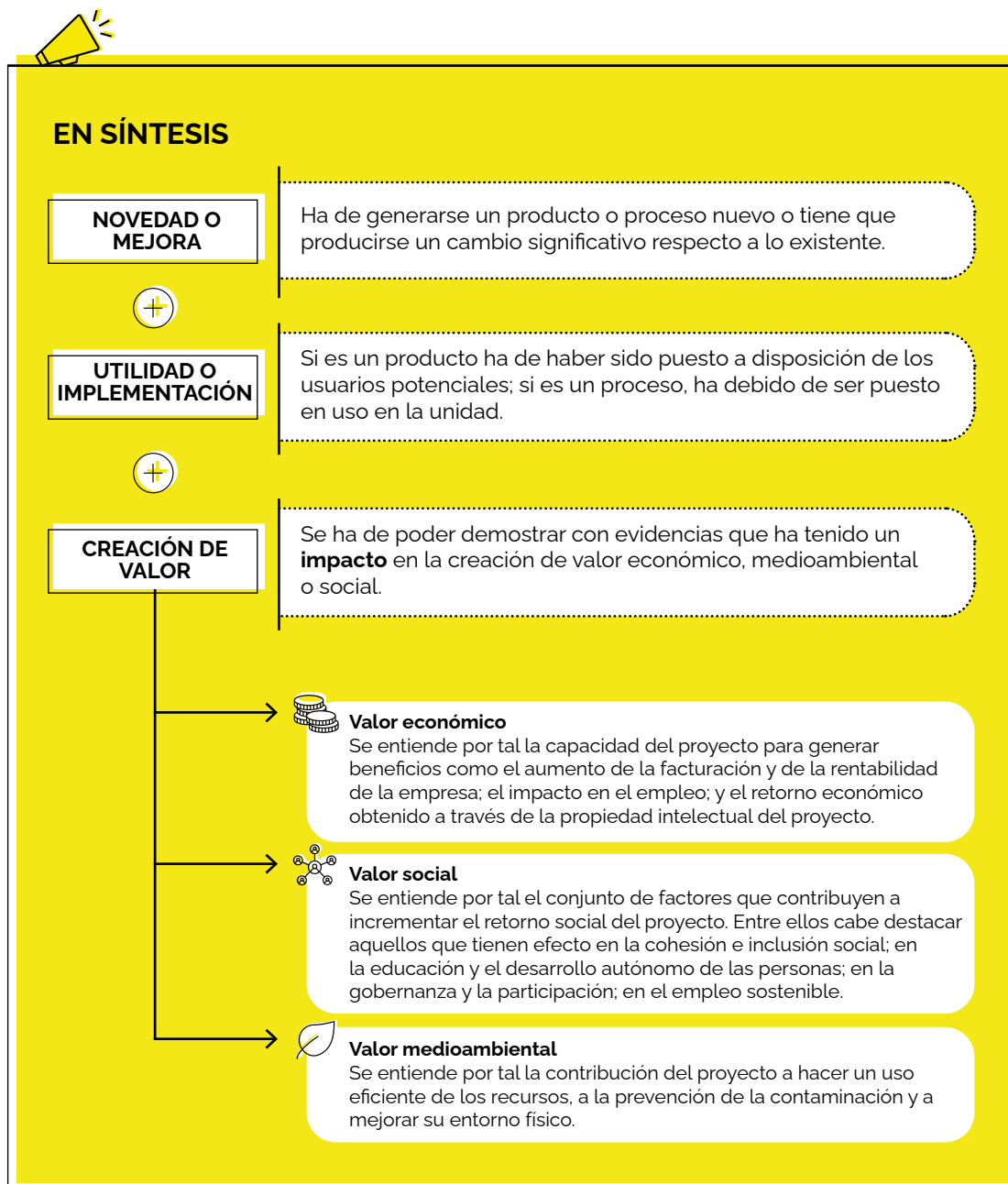
Se entiende por tal la contribución del proyecto a mejorar **el uso eficiente de los recursos** y la prevención de la contaminación y a generar **modelos sostenibles** para su entorno. Los proyectos culturales y creativos tienen una importante capacidad de generar transformaciones en los entornos físicos donde tienen lugar. Así, algunos ejemplos de valor en este aspecto están relacionados con la mejora de la gestión ambiental, con el incremento de la calidad de vida a través de la regeneración urbana, el uso de espacios que faciliten nuevas centralidades, la mejora del conocimiento, preservación y puesta en valor del entorno natural y la contribución a la concienciación en valores medioambientales.

Otra de las cuestiones clave consiste en la distinción entre **productos y servicios**, especialmente cuando son digitales. Es una cuestión que afecta mucho a los ámbitos culturales y creativos, a los que la transformación digital les plantea retos cruciales. En este cambio, los contenidos se encuentran entre un mundo analógico en el que las reglas están bien establecidas y el mundo digital, muy cambiante y sin reglas asentadas. Las formas de explotación de contenidos han cambiado y han entrado sectores diferentes al cultural, como los proveedores de servicios de telecomunicaciones y las tecnologías de la información.

El interés de estos ámbitos proviene del valor tanto de los contenidos (entendidos en una forma general, como información procesada y adaptada a los usuarios y sus preferencias que pueden ser música, películas, libros u otros) como de los medios que permiten su acceso. El contenido sería un bien (una película); lo segundo, el acceso a ese bien, un servicio (una plataforma de *streaming*). Ahondando más, cuando el acceso se proporciona bajo demanda a cambio de una tarifa, los contenidos serían similares a un bien si los consumidores pueden compartirlos o venderlos a otros después de la compra, pero son similares a un servicio si los derechos del consumidor están

limitados por una licencia que restringe el intercambio o la venta. En el caso de los contenidos culturales, la reflexión conduce a que todo producto sometido a presión digital se acaba transformando

en la oferta de un servicio que permita el acceso y el uso eficiente de los contenidos en cualquier lugar, contexto y formato.



4.2. Innovación en los SCC: un Modelo adaptado a sus singularidades

Sirviéndonos del modelo tridimensional del valor público de la cultura, se pueden identificar las siguientes dimensiones:

VÉRTICE 1 (VALOR INTRÍNSECO): LA CULTURA Y LA CREATIVIDAD COMO HERRAMIENTA DE EXPERIENCIAS CON SIGNIFICADO

El núcleo y desencadenante de todo lo demás es la experiencia. Una experiencia que además de ser impactante o memorable tenga sentido en la vida de las personas. Así, la clave está en analizar el significado de esta experiencia cuyo valor radica en el encuentro entre una persona (o varias) y un objeto cultural o creativo, sea éste tangible o intangible. Entre los impactos extendidos en el tiempo y acumulativos que provocan las experiencias culturales, cabe señalar:

- Sentido de pertenencia.
- Incremento de la capacidad cultural y creativa.
- Incremento de la capacidad de empatía.
- Visión del mundo amplia.

Las experiencias culturales generan impactos de muy diverso tipo, entre los que cabe destacar:

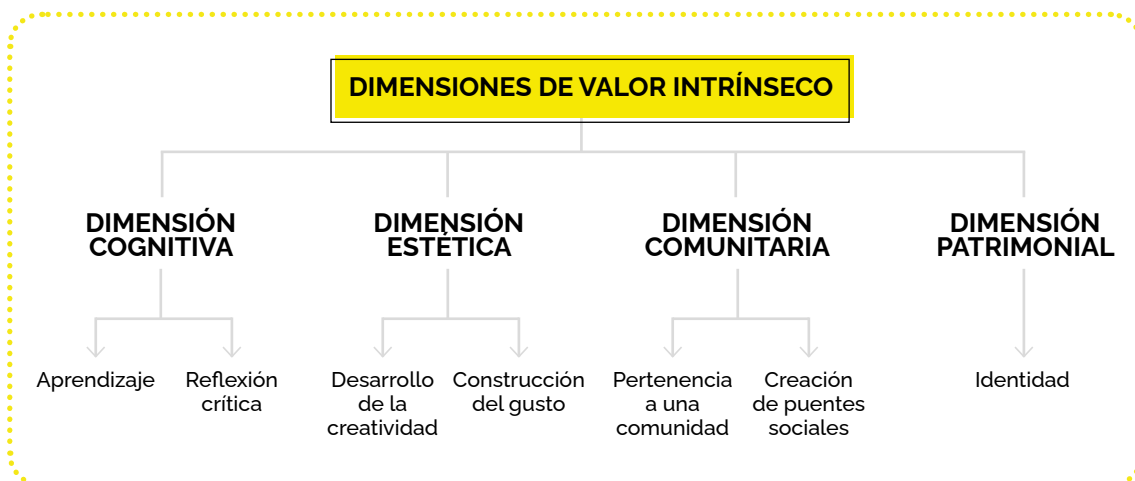
- **Dimensión cognitiva.** Se refiere al crecimiento intelectual que generan las experiencias culturales y creativas. Son un estímulo de conocimiento. Pueden observarse dos niveles:

- Aprendizaje: Supone un crecimiento, genera conocimiento y desarrolla la curiosidad.
- Reflexión crítica: provoca un replanteamiento de nuestras posiciones o ideas ampliando la visión del mundo.

- **Dimensión estética.** Se refiere a la educación artística, a la creación y consolidación del gusto, a tener criterio propio. Esto supone conocer las formas de arte, apreciarlas, adquirir habilidades y técnicas para usarlas, desarrollar capacidad interpretativa para saber leer y decodificar las obras, y ser capaz de emitir juicios estéticos. Pueden distinguirse dos tipos de valor:

- Desarrollo de la creatividad. Relacionada con la adquisición de conocimientos y habilidades. Algunos autores los vinculan a la innovación, la imaginación, la exploración de nuevas formas de arte.
- Construcción del gusto. Se refiere a educar el ojo o el oído. Tiene relación con la belleza, la calidad y la excelencia de la obra.

- **Dimensión comunitaria.** Las experiencias culturales y creativas tienen una parte importante de vivencia en comunidad, de emoción común. Suelen tener lugar en entornos compartidos con otras personas. Las sensaciones e ideas que producen



se comentan con otras personas, se escuchan otras opiniones, lo que supone ya en sí un impacto social. Genera un doble efecto:

- Pertenencia a una comunidad. Un vínculo social con la propia comunidad. Es una manera de distinguirse, tanto en positivo, generando cohesión social, como en negativo, favoreciendo la exclusión.
- Creación de puentes sociales. Mediante el conocimiento de otras personas y comunidades distintas, lo que supone una apertura a nuevas relaciones.

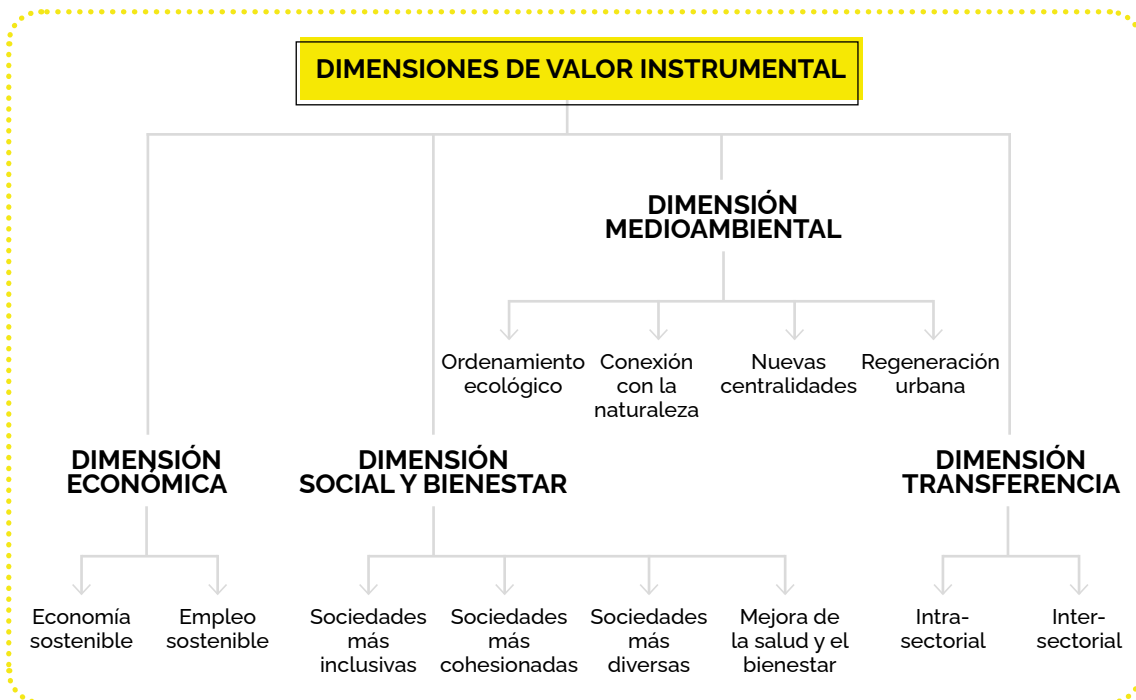
● **Dimensión patrimonial.** La preservación, el conocimiento y el aprecio del patrimonio potencia la identificación de la ciudadanía con su legado común, sea material o inmaterial. Hay una transmisión de conceptos, de ideas, de significados y de símbolos. Permite que se conozcan y reconozcan en su historia a la vez que generan interés patrimonial para los visitantes foráneos. Así pues, su cuidado es una premisa para la identificación colectiva con ese legado, así como para respetarlo y valorarlo. Se asocia a valores vinculados a:

- Identidad. En el sentido de identificación con ese legado común. Suele acompañarse de sentimientos de orgullo de lo propio.

VÉRTICE 2 (VALOR INSTRUMENTAL): LAS EXTERNALIDADES DE LA CULTURA Y LA CREATIVIDAD

Se resumen a continuación las dimensiones que se derivan de la cultura y la creatividad concebidas como instrumento para objetivos extrínsecos. Guarda concordancia con el planteamiento de la aportación de valor de la innovación para el conjunto de los sectores, pero visto y adaptado a las capacidades transversales de los sectores culturales y creativos. A la perspectiva económica, social y medioambiental, se añade la transferencia.

- **Dimensión económica.** Más allá de los impactos económicos habituales que buscan generar economía, empleo y riqueza, desde el punto de vista del valor de los proyectos culturales y creativos se debe poner el acento en el impacto que tendrá en la sociedad en términos de reparto equitativo de esa riqueza y de creación de empleo en condiciones dignas. La pandemia ha afluado la situación de extrema precariedad laboral de muchos de los colectivos relacionados con los SCC. Desde esta perspectiva los proyectos innovadores se vinculan a:
 - Economía sostenible: mediante el impulso de proyectos competitivos



que trasciendan el beneficio a cualquier precio.

- Empleo sostenible: con proyectos que supongan una mejora de la realidad socio-laboral del entorno con proyectos que generen oportunidades laborales de calidad y la igualdad de oportunidades.

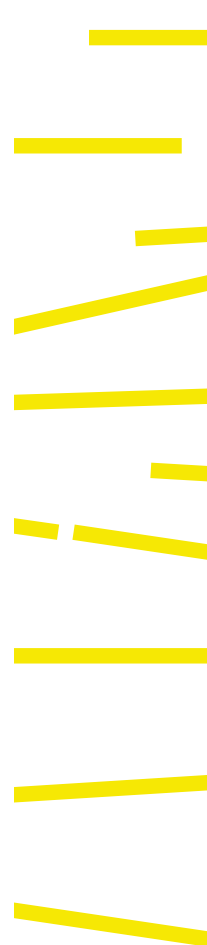
● **Dimensión social.** Se trata de medir los beneficios que la manifestación cultural o creativa aporta al conjunto de la ciudadanía y al bienestar de las personas. Esta lectura parte de la idea de que la cultura es un bien público que aporta beneficios a la ciudadanía y, por lo tanto, el desarrollo social que produce es un elemento nuclear de la acción cultural y creativa. Los procesos culturales y creativos tienen la capacidad de crear nuevos vínculos sociales, lo que contribuye a consolidar sociedades más inclusivas, más cohesionadas y más diversas. Además, la investigación muestra el efecto positivo de las prácticas culturales en la salud y el bienestar de las personas es un ámbito de investigación y actuación creciente. Existe correlación positiva entre la realización de actividades culturales y el bienestar y la satisfacción con la vida. Esto se traduce en:

- Sociedades más inclusivas. Las prácticas culturales y creativas proporcionan plataformas que ayudan a la reducción de riesgos de exclusión social al generar espacios de relación y conocimiento que permiten consolidar redes sociales inclusivas.
- Sociedades más cohesionadas. La acción cultural y creativa colectiva refuerza el sentimiento de pertenencia. Se tejen redes y complicidades a partir del hecho de compartir experiencias y se compensan tendencias al aislamiento social.
- Sociedades más diversas. La cultura y la creatividad son un motor de un desarrollo justo y construido desde el respeto a la diversidad. En este sentido, solo serán sostenibles si son capaces de reflejar la diversidad social actual.
- Mejora de la salud y el bienestar. La práctica cultural y creativa tiene

efectos positivos directos en la mejora de la salud en colectivos con necesidades especiales (salud mental, envejecimiento, enfermedades degenerativas...), y en la mejora de la satisfacción con la vida.

● **Dimensión medioambiental.** El territorio hace referencia al radio de influencia de los proyectos culturales y creativos y es fruto de una interacción entre el entorno y la actividad. En la década de los 90, la cultura empezó a jugar un rol importante en relación con el desarrollo comunitario y la regeneración urbana adquiriendo un papel relevante en las políticas urbanas. Así, se ha instaurado como eje vertebrador de la nueva planificación urbana dado que promueve ciudades más humanas e inclusivas y contribuye a mejorar la calidad del medio urbano y natural.

- Ordenamiento ecológico. La cultura y la creatividad son, por definición, un canal de transmisión de valores. Es necesario implementar un ordenamiento estratégicamente ecológico que dicte nuevos criterios de respeto medioambiental en línea con el concepto de economía circular, que plantea un nuevo modelo de producción y consumo en el que el valor de productos, materiales y recursos se mantengan en la economía durante el mayor tiempo posible, en la que se reduzcan al mínimo la generación de residuos y se aprovechen con el mayor alcance posible los que no se pueden evitar. La incorporación de dicha filosofía en las prácticas culturales y creativas puede contribuir a la asimilación de las lógicas de respeto el entorno, a la ordenación de las actividades económicas, al uso racional del territorio y de sus recursos. Se trata de hacer congruente la vocación territorial con sus potencialidades productivas y, por supuesto, a pensar en una arquitectura y planificación urbana sostenibles.
- Conexión con la naturaleza. La cultura y la creatividad juegan un papel clave en la reinterpretación del paisaje y en los procesos de identificación con la naturaleza. Para cuidar el medio



natural antes debe entenderse el binomio cultura-naturaleza como una relación de estricta interdependencia. Las actividades culturales y creativas asociadas al entorno natural favorecen su valoración y por consiguiente su preservación y conocimiento.

- Nuevas centralidades. Son espacios simbólicos que atraen actividad cultural y creativa (equipamientos, proyectos, creación), con implicaciones en la movilidad de la ciudadanía y contribuyen a la mejora de su entorno poniendo en valor la zona y reforzando su tejido social.
- Regeneración urbana. El desarrollo de proyectos o la implementación de servicios culturales y creativos en determinadas zonas urbanas puede ejercer de motor de transformación, rehabilitando y mejorando la calidad de vida de zonas deterioradas y/o desfavorecidas. Implica una recuperación del espacio público como un lugar de socialización y una mejor conectividad de los barrios con su entorno.

● **Dimensión de transferencia.** La transferencia se define como el conjunto de actividades dirigidas a la difusión de conocimientos, experiencia y habilidades con el fin de facilitar el uso, la aplicación y la explotación de la innovación por parte de terceros, sean otras empresas, instituciones o la comunidad. Es uno de los criterios clave en el caso de la I+D, pero también se debe considerar como una de las utilidades o beneficios de la innovación. Va más allá de la divulgación, puesto que con ella se pretende compartir e incorporar el valor generado por la innovación por parte de terceros. Está directamente vinculada con conceptos como la innovación abierta o la innovación colaborativa. Cabe plantearse desde dos perspectivas:

- Intra-sectorial, cuando se plantean fórmulas de colaboración para compartir y aplicar el valor generado por la innovación entre agentes del mismo sector.
- Inter-sectorial, cuando la capacidad de para crear nuevos productos, servicios y modelos organizativos

incide también en otros ámbitos poniendo en valor el efecto catalizador transversal de los SCC.

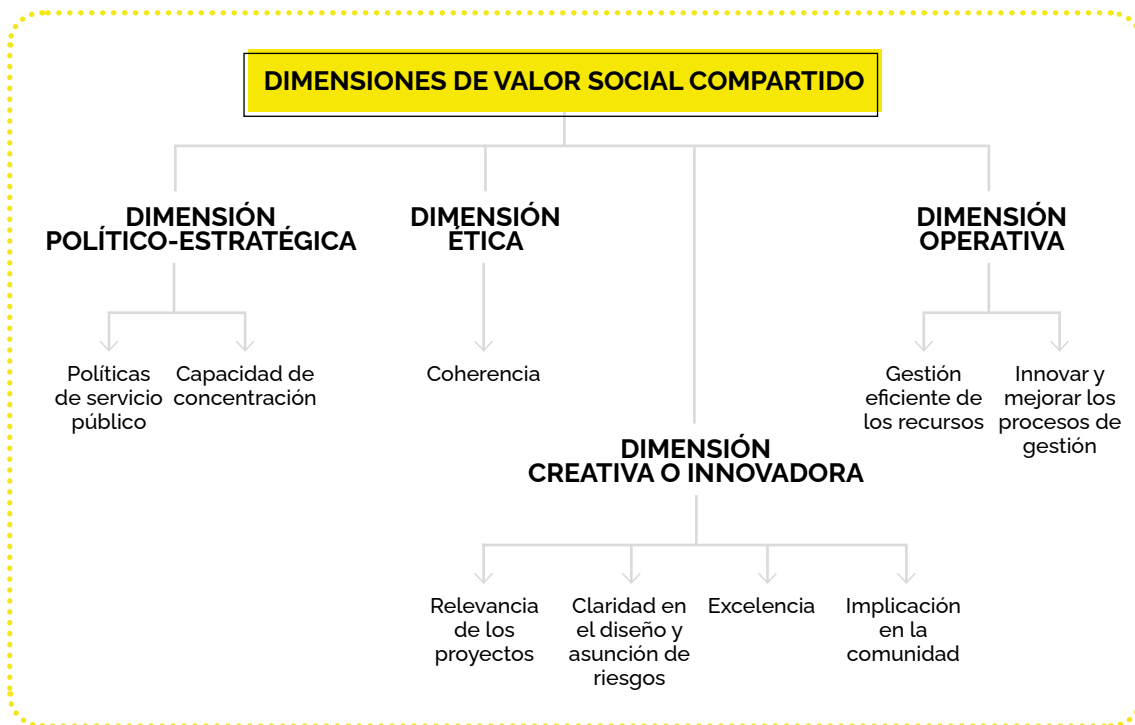
VÉRTICE 3 (VALOR SOCIAL COMPARTIDO): LA IDEA DE VALOR PÚBLICO

La cultura y la creatividad son espacios donde conviven la lógica pública, la privada y la comunitaria, un escenario sin fronteras claras entre ellas, complejo desde el punto de vista institucional, donde se necesitan nuevos modos de hacer, nuevas maneras de colaborar. El tercero de los ejes se refiere al marco de relación entre las instituciones culturales o creativas y la ciudadanía, entendiéndolas como agentes activos en la creación de valores compartidos. Afecta a lo procesual, pero va más allá de su papel como prestadoras de servicios. Ese más allá tiene que ver con la confianza que generan y con la legitimidad que son capaces de alcanzar.

Así, concierne al público, que espera transparencia, apertura, y poder participar activamente en las organizaciones culturales o creativas; a los profesionales de estos sectores, en relación con la motivación y el sentido de su trabajo. Pero también a las condiciones en que realizan su trabajo, con calidad y dignidad. Por último, a los responsables de las políticas, que han de asumir el concepto del valor público como principio rector de sus actuaciones.

El valor social compartido adaptado a las organizaciones culturales y creativas guarda relación con las siguientes dimensiones:

- **Dimensión político-estratégica.** Se refiere a la capacidad de incidencia en la generación y asignación de prestaciones dentro de la comunidad y de concertación de objetivos, recursos y acciones entre diversos actores de la comunidad. Las instituciones públicas no pueden responder solas a las transformaciones sociales. Se necesita promover unas políticas públicas que respondan a las necesidades de la sociedad basadas en la implicación y la colaboración entre las administraciones



y la ciudadanía. Supone una transformación de lo público en una responsabilidad compartida basada en la gobernanza. Contempla dos tipos de valor:

- Políticas de servicio público. Diseño de políticas que garanticen los derechos culturales de las personas en condiciones de equidad.
- Capacidad de concertación. Implica el desarrollo de espacios de diálogo y debate que faciliten la corresponsabilidad mediante pactos y acuerdos.

- **Dimensión ética.** Se refiere a las creencias, los valores o los compromisos éticos de actores involucrados, en relación con las preferencias sociales de la comunidad. Es la vía para lograr legitimidad, credibilidad y confianza. Sin ellas no existe el valor público, aunque se presten buenos servicios. El elemento central dentro de esta dimensión es la:
 - Coherencia. Entre lo que se dice y lo que se hace, entre la misión de la institución y el desarrollo de los programas. La ética lo impregna todo. Se percibe a través del prestigio y la confianza que se logra dentro de la comunidad.

- **Dimensión creativa o innovadora.**

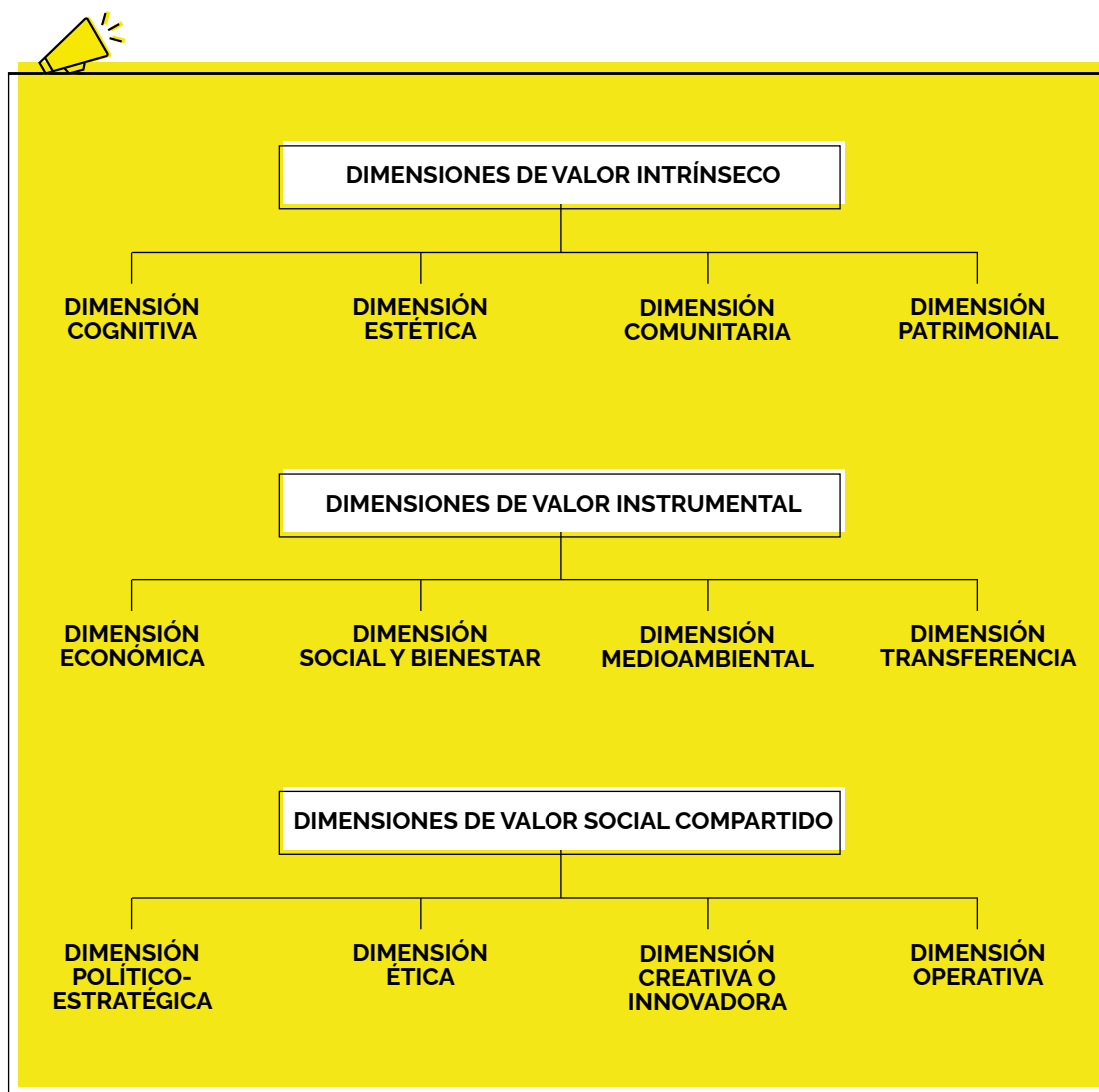
El valor social compartido ha de contemplar la habilidad para concebir y llevar a cabo proyectos excelentes que involucren a las personas en experiencias con impacto y sentido. Tiene que ver con la capacidad para asumir riesgos, para llevar a cabo programas innovadores que sean relevantes para la comunidad y para tejer redes, tanto en el ámbito cultural y creativo como en otros sectores. Está vinculada a los siguientes aspectos:

- Relevancia de los proyectos. Basándose en la detección de las necesidades, intereses y aspiraciones de la comunidad.
- Claridad en el diseño y asunción de riesgos. La capacidad para definir los objetivos y resultados esperados; la asunción de riesgos en el diseño de los programas.
- Excelencia. Se refiere a la capacidad técnica y artística de las organizaciones para desarrollar proyectos de impacto tanto en su ámbito propio como en otros sectores.
- Implicación en la comunidad. La capacidad de la organización para generar contexto y establecer mecanismos de feedback en el desarrollo de programas que sean significativos.

● **Dimensión operativa.** Se trata de proporcionar unos servicios públicos de calidad. Exige instituciones competentes con capacidad legal, financiera, material y humana para poder llevar a cabo servicios excelentes. Se orienta a aumentar el bienestar y la calidad de vida de las personas a través de procesos de mejora de los servicios públicos incorporando la visión de la ciudadanía en el propio diseño de los servicios. Se basa en conceptos como la transparencia y la rendición de cuentas innovando la gestión con la

incorporación de nuevas herramientas y procesos. Supone dos aspectos:

- Gestión eficiente de los recursos. Se trata de garantizar los recursos necesarios para el desarrollo de las políticas y obtener el mejor resultado posible con ellos.
- Innovar y mejorar los procesos de gestión. Agilidad en la toma de decisiones, adaptarse al contexto, incorporar nuevos instrumentos, siempre basándose en la evaluación de los programas.



4.3. Relación entre las actividades de innovación y el modelo propuesto

ACTIVIDADES DE INNOVACIÓN Y SCC

La primera cuestión al tratar la innovación en estos ámbitos es el estrecho vínculo existente entre las denominadas **actividades de innovación** y estos sectores, en especial aquellos calificados como creativos. Como se ha analizado en el apartado anterior, de los siete tipos de actividades de innovación, **tres son propias de los SCC**: ingeniería, diseño y otras actividades creativas; marketing y valor de marca; y actividades relacionadas con la propiedad intelectual. Cabe hacer una mención aparte al sector de los videojuegos, en el que destaca la actividad de innovación del software que realiza para otros sectores, en temas de tecnologías 3d, interacción, efectos especiales o, por ejemplo, las aplicaciones de realidad aumentada que se utilizan en el ámbito de la medicina.

El **diseño**, es, de hecho, uno de los sectores incluidos entre las ICC. Puede definirse como un proceso que supera la creación de objetos, imágenes o espacios, está vinculado con los procesos y, sobre todo, con la resolución de problemas y los procesos de innovación. Es un sector que existe en la medida en que es de utilidad para otros sectores, su razón de ser es la de ofrecer solución a problemas de distinta índole. Este carácter instrumental y de proceso es la base del concepto de *Design Thinking*, una de las últimas líneas de desarrollo del diseño como metodología de innovación. Así, puede ser concebido como suma de subsectores (diseño gráfico, industrial y de producto, etc.), o a partir del nivel de integración del diseño en las decisiones y las acciones que realizan las empresas o agentes que lo implementan. En todo caso, su raíz innovadora está tan fuera de duda como su inserción como sector en el marco de las Industrias Creativas.

Las actividades de **marketing** y creación de marca tienen también relación directa con el denominado sector de

la Publicidad, uno de los que forman parte de la concepción actual de las Industrias Creativas. Incluyen métodos de investigación de mercado, de publicidad de productos, promoción de productos en ferias o exposiciones y el desarrollo de estrategias de marketing. También incluyen publicidad de marcas, aunque no vayan ligadas a productos, así como actividades de relaciones públicas que contribuyen a la reputación y el valor de marca de la empresa. La publicidad comparte con el conjunto de las ICCs su vínculo con las expresiones culturales (da lugar, de hecho, a expresiones culturales) y el hecho de que su valor de uso sea simbólico (no objetivo).

En tercer lugar, las actividades relacionadas con la **Propiedad Intelectual** incluyen la protección o explotación del conocimiento, a menudo creado a través de I+D, desarrollo de software e ingeniería, diseño y otros trabajos creativos. Aunque no sea exclusiva de los SCC, buena muestra de su entronque directo con ellos es que, en el entorno anglosajón, éstos se definen como aquellos cuya base es el desarrollo y explotación de nuevas ideas y de propiedad intelectual a partir de la generación de nuevos contenidos.

La propiedad intelectual protege las creaciones originales literarias, artísticas o científicas expresadas en cualquier medio, tales como libros, escritos, composiciones musicales, obras dramáticas, coreografías, obras audiovisuales, esculturas, obras pictóricas, planos, maquetas, mapas, fotografías, programas de ordenador y bases de datos. También protege las interpretaciones artísticas, los fonogramas, las grabaciones audiovisuales y las emisiones de radiodifusión. Los derechos de propiedad intelectual otorgan además del reconocimiento a los creadores, la retribución económica que les corresponde por la realización de sus obras y prestaciones. Es también un incentivo a la creación y a la inversión en obras y prestaciones de la que se beneficia la sociedad en su conjunto.



La legislación sobre propiedad intelectual distingue entre dos tipos de derechos: los morales y los patrimoniales. Los morales, acompañan a toda la vida del autor y algunos tras su muerte, no tienen contenido económico y no son transmisibles. Obligan a un reconocimiento (mención) del autor y permiten a éste oponerse a cualquier deformación, mutilación u otra modificación de la obra o a cualquier atentado a la misma que cause perjuicio a su honor o a su reputación. Además, existen los derechos patrimoniales o de explotación, ligados a la reproducción, comunicación pública, distribución y transformación de la obra, que pertenecen al autor o autora pero son transmisibles.

Hay que tener en cuenta que los derechos de explotación son una parte vital de la financiación de la creatividad. Los derechos de autor se regulan y se protegen con el objetivo de reconocer e incentivar la inversión, ya sea en tiempo o en dinero, en la creación, producción, distribución o exhibición, de las obras y productos artísticos. Esto implica tanto el reconocimiento de creadores de la obra como su retribución económica o la existencia de diferentes excepciones. El interés económico reside en los derechos de explotación y, más específicamente, en los **derechos exclusivos**. Estos últimos requieren la autorización del autor o sus sucesores, y se pueden transmitir. Entre estos se consideran: los derechos de reproducción (tienen que ver con la fijación de la obra en un soporte a partir del cual se pueda comunicar o copiar); derechos de transformación (la adaptación de la obra, su traducción u otras modificaciones, que da como resultado una obra derivada o compuesta con nueva autoría); derechos de

distribución (se trata de la puesta en público de una obra, ya sea original, como copia fijada o transformada, en formas de venta, alquiler o préstamo, incluso si no se obtiene beneficio económico); derechos de comunicación pública (únicamente implica su exhibición, y no su reproducción).

Por otra parte, hay que tener en cuenta también los **derechos de remuneración**, un conjunto ambiguo de prácticas, no cerrado o definido, ni tan solo armonizado a nivel europeo e internacional. Por ejemplo, en el Estado español existe el derecho de remuneración por copia privada, que atiende a la reproducción de copias para uso privado sin autorización del titular del derecho de reproducción.

El cambio en las condiciones de acceso a los contenidos que supuso el entorno digital y el consiguiente debate entre el derecho de acceso y los derechos de propiedad intelectual propició la convivencia de distintas posiciones: desde el copyright, la más estricta puesto que defiende que todos los derechos están reservados y para cualquier tipo de uso se necesita la autorización expresa del titular de los derechos de explotación; el copyleft, que nació bajo la premisa de que el conocimiento circulase libremente, defiende que algunos derechos están reservados y se basa en la decisión soberana del autor a dejar su obra "suelta" sin que suponga que renuncie a su obra ni a los derechos morales que tenga sobre ella, autorizando algunos usos sobre sus obras como la copia, la distribución y la comunicación pública en determinados supuestos y condiciones, mediante herramientas como las licencias Creative Commons; o la posición que defiende el dominio público abogando por la desaparición de la propiedad intelectual, basándose en el derecho de acceso a la cultura.

La cuestión de fondo que se plantea es la conciliación entre el acceso a la información y la explotación comercial que derivan de la limitación recíproca que suponen los derechos y principios básicos plasmados en la Convención Universal de los Derechos Humanos.

RELACIÓN ENTRE LAS ACTIVIDADES DE INNOVACIÓN Y DIMENSIONES DE LA INNOVACIÓN CULTURAL Y CREATIVA

En este apartado se plantea un esquema de los vínculos existentes entre las dos miradas. Es un ejercicio teórico de fusión de las dos aproximaciones realizadas a lo largo del informe, una desde la lógica de la innovación para el conjunto de sectores y la otra, desde la lógica de las características de la innovación cultural y creativa. Su valor es, en este sentido, limitado ya que es en el análisis de experiencias concretas donde cabe analizar de qué manera inciden en cada una de las actividades o dimensiones. En el informe de análisis de experiencias innovadoras en los SCC que se está elaborando en paralelo a este documento de conceptualización se hace este ejercicio sobre casos reales.

La innovación puede aplicarse a productos (bienes o servicios) o a procesos. Por su parte, las actividades de innovación pueden llevarse a cabo en funciones nucleares (las que la definen y caracterizan) de la empresa u organización o en funciones auxiliares (las necesarias para que desarrolle su actividad principal).

Desde la visión de la innovación desde los SCC, el valor intrínseco sería el elemento nuclear del proyecto, su razón de ser, su función principal en términos de gestión empresarial. El valor instrumental estaría más vinculado a impactos. Y el valor social compartido, estaría más relacionado con los valores y los procesos.

Como se ha detallado, algunas de las actividades de innovación se sitúan en el corazón de los SCC (actividades creativas, propiedad intelectual, incluso el desarrollo de software si se trata de una empresa de videojuegos) por lo que entrarían de lleno en su valor intrínseco. La I+D puede aplicarse en cualquier dimensión, aunque por su complejidad y coste tiene sentido que incida principalmente en aspectos que incrementen el valor intrínseco, por su orientación a generar conocimiento y experiencias significativas. Las actividades relacionadas con los impactos y beneficios indirectos de creación de valor de marca están relacionadas con el valor instrumental, salvo en el caso de que se trate de una entidad del sector de la publicidad. Cuestiones como la capacitación del personal, los valores éticos que el proyecto transmite y la gestión de la innovación, se relacionan con las dimensiones del valor social compartido porque tienen que ver con los procesos y las personas.





EN SÍNTESIS

La innovación cultural y creativa contempla tres elementos de valor que los caracterizan:

VALOR INTRÍNSECO

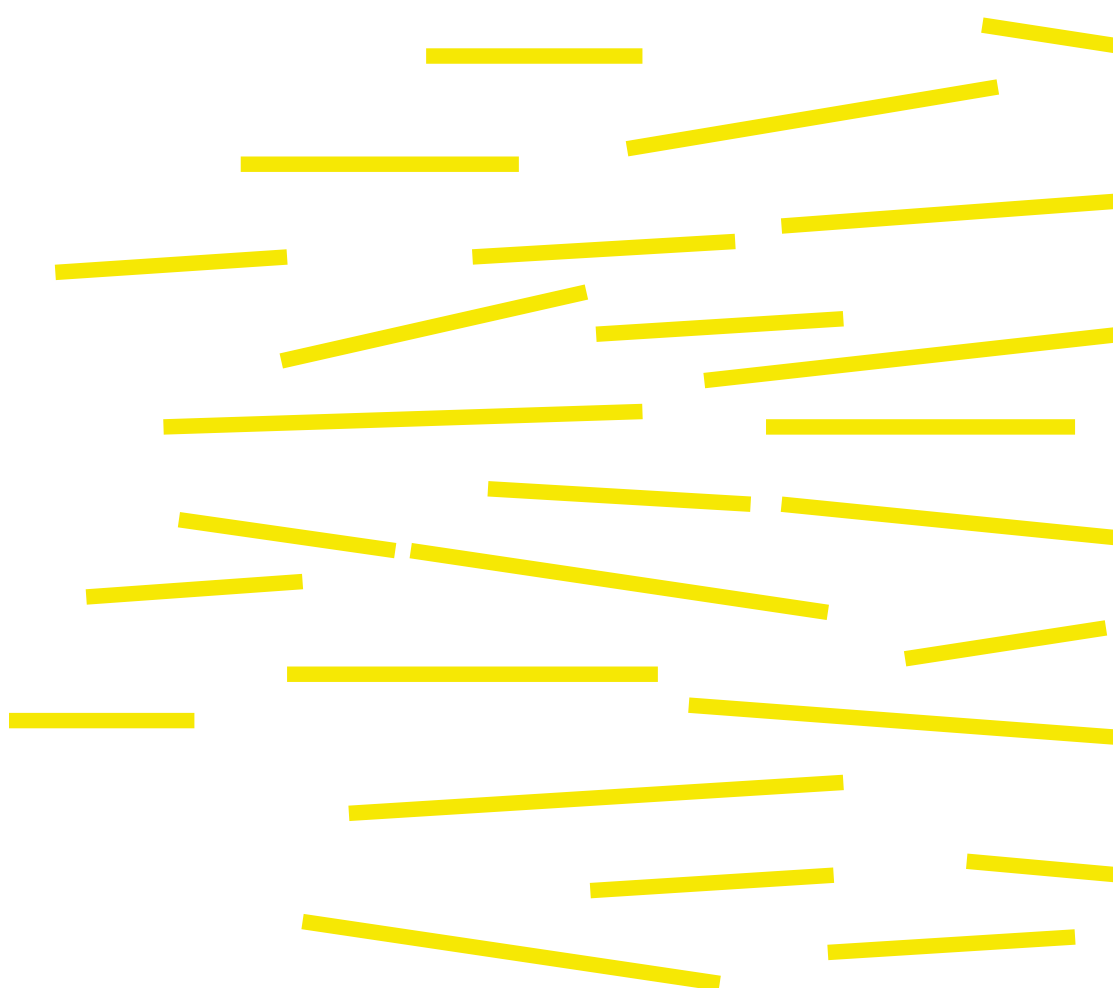
El valor intrínseco de las experiencias culturales y creativas con significado, que responden a los desafíos vinculados a la capacidad transformadora de la cultura.

VALOR INSTRUMENTAL

El valor instrumental que remite a su capacidad para generar beneficios que respondan a los desafíos que generan las transformaciones sociales y económicas.

VALOR SOCIAL COMPARTIDO

El valor social compartido, que se relaciona con los procesos, métodos y estructuras de trabajo que las organizaciones implantan para crear valor y responde a los desafíos en torno a la democracia y la gobernanza.



5 LA I+D: CRITERIOS Y APLICACIÓN EN LOS SCC

En este capítulo se siguen las orientaciones que plantea el *Manual de Frascati* para definir la investigación y el Desarrollo Experimental (I+D), y sus componentes: la investigación básica, la investigación aplicada y el desarrollo experimental. Son definiciones vigentes desde hace más de cinco décadas y están pensadas para facilitar y estandarizar la medición y recopilación de datos sobre I+D. En la última edición (2015), una de las novedades es el énfasis que se da a la I+D en las ciencias sociales, las humanidades y las artes, lo que implica una reflexión no tanto sobre su definición, que se mantiene como para el resto de ámbitos de conocimiento, sino sobre sus límites. La dificultad radica en identificar con claridad qué es y qué no es I+D, en relación con:

La innovación: como se ha explicado en el apartado precedente, la I+D forma parte de las actividades innovadoras, pero puede formar parte, o no de la innovación. Para esclarecer los casos fronterizos habrá que aplicar los criterios que se aplican en uno y en otro caso.

Las humanidades y las artes: la identificación de los límites tiene dificultades añadidas a otros ámbitos como la ciencia, en los que la distinción entre investigación básica, aplicada y el desarrollo experimental es, a priori, más claro.

Estos debates requieren que la verificación de si un proyecto es I+D o no tenga que hacerse caso a caso, dependiendo de si se cumplen los requisitos que se describen a continuación.

5.1. Criterios generales

DEFINICIÓN

La I+D (investigación y desarrollo experimental) comprende el trabajo creativo y sistemático realizado con el objetivo de aumentar el volumen de conocimiento (incluyendo el conocimiento de la humanidad, la cultura y la sociedad) y concebir nuevas aplicaciones a partir del conocimiento disponible.

ACTORES RESPONSABLES

Centros de investigación y universidades, centros tecnológicos y de I+D empresariales y agentes relevantes del sector.

CRITERIOS BÁSICOS

La I+D, que es la **creación formal de conocimiento**, siempre está enfocada hacia nuevos hallazgos, basándose en conceptos originales (y su interpretación) o hipótesis. Su resultado final es en gran medida incierto, está planificado y presupuestado y está orientado a la producción de resultados que podrían ser transferidos libremente o bien comercializados en el mercado. Para que una actividad se considere I+D, debe cumplir con **cinco criterios básicos**: la actividad debe ser **novedosa, creativa, incierta, sistemática, y transferible y/o reproducible**.

- **Novedosa:** a diferencia de la innovación, en la que se trata de generar procesos nuevos o mejorados como resultado de la aplicación de conocimiento, el foco de la I+D se dirige a la creación de nuevos conceptos, ideas y nuevos avances en conocimiento.
- **Creativa:** la creatividad es inherente a la I+D, que excluye cualquier cambio que sea rutinario, repetitivo u obvio. En este sentido, en el Manual se indica que uno de los ámbitos que necesitan de mayor atención a la hora de evaluarlo son las artes, precisamente por su componente creativo intrínseco, e insiste en que la clave será la comprobación de que cumple con el resto de los criterios.
- **Incierta:** la I+D implica incertidumbre en cuanto a resultados, plazos y coste. Este es uno de los criterios que sirve para discernir qué es y qué no es I+D. Es el caso de los proyectos vinculados al diseño. Aunque sean innovadores, si no hay incertidumbre, no sería I+D.
- **Sistemática:** es una actividad formal que se lleva a cabo de acuerdo con un plan y en la que se registra tanto el proceso como el resultado.
- **Transferible/Reproducible:** la transferencia del conocimiento nuevo que se ha generado en un proyecto de I+D es otro de los criterios a considerar. Garantiza el uso de ese conocimiento, aun cuando su resultado sea negativo y la posibilidad de que otros equipos investigadores lo reproduzcan. Se

insiste en que los resultados de la I+D no pueden ser tácitos, por lo que la codificación, registro y divulgación de ese conocimiento es primordial.



TIPOS DE ACTIVIDADES DE I+D

- La **investigación básica** consiste en trabajos experimentales o teóricos que se emprenden fundamentalmente para obtener nuevos conocimientos acerca de los fundamentos de fenómenos y hechos observables, sin intención de otorgarles ninguna aplicación o utilización determinada. Puede ser investigación básica pura (no busca beneficios económicos o sociales ni pretende aplicar los resultados a problemas prácticos) u orientada (cuando se espera que sirva de base para resolver problemas o abrir oportunidades actuales o futuros).
- La **investigación aplicada** consiste también en trabajos originales realizados para adquirir nuevos conocimientos, pero está dirigida fundamentalmente hacia un objetivo práctico específico. Desarrolla ideas y las convierte en algo operativo. El conocimiento que genera puede protegerse con instrumentos de propiedad intelectual.
- El **desarrollo experimental** consiste en trabajos sistemáticos fundamentados en los conocimientos existentes obtenidos a partir de la investigación o la experiencia práctica, que se dirigen a producir nuevos productos o

procesos, o a mejorar los productos o procesos que ya existen. Es importante no confundirla con el desarrollo de producto.

En el sistema de I+D existen muchos flujos de información y conocimiento, por lo que el orden en el que aparecen los tipos de actividades descritas no implica que sean consecutivas. Su relación es dinámica y no tiene por qué ser lineal. Puede que la investigación básica genere directamente nuevos productos o procesos y viceversa, que el desarrollo experimental origine investigación básica. El criterio clave para diferenciarlas es el uso que se espera hacer de sus resultados. A esto, se pueden añadir otros dos indicadores: el plazo y el rango de aplicación potencial de los resultados (cuanto más básica sea, mayor rango).

Para medir el grado de madurez tecnológica está comúnmente aceptado el uso de nivel **TRL** (Technology Readiness Level). Este concepto surge en la NASA, pero posteriormente se generaliza para aplicarse a cualquier proyecto, desde su idea original hasta su despliegue comercial. Su interés radica en que indica el nivel de madurez en el que se encuentra una tecnología. Consta de 9 niveles y cada uno de ellos caracteriza el progreso en el desarrollo de una tecnología, desde la idea (nivel 1) hasta su despliegue completo en el Mercado (nivel 9).

Los TRL proporcionan información relevante para establecer el punto de partida del proyecto y los resultados esperados, y pueden ser utilizados para desarrollar aún más el marco de valoración con el que evaluar no solo los resultados sino los impactos específicos. De hecho, la Comisión Europea en programas como Horizonte 2020 pide que se indique el nivel de TRL del proyecto, y sus programas de financiación de tecnologías se estructuran según los niveles.

I+D Y ACTIVIDADES DE SERVICIO

Tal como se plantea en el Manual, definir los límites de la I+D en las actividades del sector servicios resulta complicado

por dos motivos principales: el primero es la dificultad a la hora de identificar proyectos que incluyen I+D específica para un servicio y que no se encuentre integrada en ningún bien o producto basado en la captura de conocimiento; y, en segundo lugar, no siempre está clara la delimitación entre la I+D y otras actividades de innovación.

Identificar la I+D resulta más complicado en las actividades de servicios que en las industrias de producción de bienes. La I+D cubre varios ámbitos: la relacionada con la tecnología y la vinculada a las ciencias sociales, las humanidades y las artes, incluida la que tiene relación con el conocimiento sobre el comportamiento y las organizaciones. Este último concepto resulta particularmente importante en el caso de las actividades del sector servicios. Dado que estos tipos de I+D pueden combinarse en un proyecto, resulta importante delimitar claramente las diferentes formas de I+D en cada caso. Se corre el peligro de subestimar su contenido si se ciñe únicamente a la I+D relacionada con la tecnología. Además, en las empresas del sector servicios, la I+D no siempre se organiza tan formalmente como en las empresas de producción de bienes (con un departamento y con personal investigador dedicado específicamente a la I+D). En definitiva, como en el sector servicios el concepto de I+D es menos preciso, es necesario establecer criterios que ayuden a identificarla.

Criterios para identificar la I+D en servicios:

- Existencia de vínculos con laboratorios públicos de investigación.
- La implicación del personal con doctorados y estudiantes de doctorado.
- La publicación de los resultados de las investigaciones en revistas científicas, la organización de conferencias científicas o la participación en revisiones científicas.

5.2. Proyectos de I+D en los SCC

Una de las claves para identificar la I+D es utilizar criterios claros como la obtención de un elemento de **novedad apreciable** o el tratamiento de la **incertidumbre**, así como que se apliquen **técnicas originales de investigación**.

En el contexto de los SCC, más allá de las actividades de investigación que pueden tener lugar en cualquier sector, el terreno más confluyente es la práctica artística y creativa. Ceñirla a la I+D puede ser ciertamente limitante porque van más allá que la generación de nuevas formas de conocimiento. Pero puede existir I+D en los proyectos artísticos. Para determinarlo, hay que verificarlo en detalle, puesto que los límites no son en absoluto nítidos. A menudo resulta más fácil identificar en negativo que en positivo; así, lo obvio, lo rutinario, lo conocido, lo repetitivo, nunca podrán ser I+D. La dificultad estriba en que el arte y la investigación comparten elementos como la indagación, la exploración, el riesgo y la incertidumbre respecto al resultado, la búsqueda de preguntas más que de respuestas, la experimentación, la novedad inherente a la creación, el hecho de trabajar sobre lo desconocido... Y la pista para discernir entre una y otra es el cumplimiento de los cinco criterios. Siempre sobre la base de que será necesario analizar caso a caso aquellos proyectos que susciten dudas.

En el Manual hay un apartado dedicado a aclarar la relación entre la I+D y la creación artística. Plantean una distinción entre:

- Investigación **sobre** el arte. La investigación básica o aplicada forma parte de la mayoría de los estudios artísticos (musicología, historia del arte, etc.). De hecho, las instituciones de investigación públicas pueden participar en ámbitos de investigación vinculados a la cultura y la creación, ya que algunas infraestructuras de investigación relevantes con frecuencia están asociadas a instituciones artísticas como los museos, las bibliotecas especializadas o los archivos, por ejemplo. Este tipo de investigación

es el que forma parte intrínseca de las políticas culturales o educativas (cuando se trata de centros de enseñanzas artísticas superiores como Musikene o Dantzerti, o de escuelas superiores de arquitectura o diseño).

- Investigación **para** el arte. Consiste en el desarrollo de bienes y servicios para satisfacer las necesidades de expresión de los artistas e intérpretes. Ponen como ejemplos las empresas especializadas en producir nuevos instrumentos musicales electrónicos para un grupo de intérpretes y organizaciones (principalmente, universidades e institutos técnicos) también tienen su papel a la hora de explorar nuevas tecnologías para las artes escénicas. En Europa existen proyectos de investigación en esta línea. Este tipo de investigación no ha contado hasta el momento con instrumentos de apoyo explícitos y concretos, por lo que podría ser objeto de apoyo en las futuras políticas de apoyo a la I+D en los SCC.
- **Expresión artística frente a investigación**. Esta sería la perspectiva de la investigación desde el arte. El Manual zanja la cuestión argumentando que la expresión artística busca nuevas formas de expresión más que conocimiento. Añade que tampoco suele cumplir el criterio de ser transferible. Un análisis crítico de la cuestión conduce a poner en duda esas afirmaciones, al menos de una manera radical. Está claro que, de la misma manera que la novedad por sí misma no implica innovación, las expresiones artísticas, aun cuando conlleven procesos de investigación, no tiene por qué ser necesariamente I+D. Ahora bien, tampoco se puede descartar a priori sin pruebas que lo demuestren. Para ello, proponen que habrá de adoptarse un enfoque "institucional" y tener en cuenta únicamente como I+D la práctica artística a la que las instituciones acreditadas de investigación consideren como I+D, sobre los argumentos que se

han explicado más arriba. La clave será confirmar si, además de expresiones artísticas, aportan nuevas formas de conocimiento, si está sistematizado y en si puede ser transferido.

En los SCC, además de la aplicación de los cinco criterios de I+D se recomienda el **criterio institucional**. En suma, hay que tener en cuenta las siguientes directrices adicionales:

- El **contexto de ejecución** (criterio institucional). La investigación que se lleve a cabo en el marco de una universidad, de la Red Vasca de Ciencia y Tecnología, u otros organismos de investigación con sus diferentes especificidades, o bien en una institución cultural especializada oficialmente reconocida (museos, centros de arte, bibliotecas, archivos, centros de producción...) se puede incluir en la I+D. Esto no significa que solo puedan ser considerados como

I+D en los ámbitos culturales y creativos los proyectos de investigación que se desarrollen en esas instituciones, sino que, en principio, la actividad de investigación que ese tipo de instituciones acoge podría ser I+D.

- La adopción de **procedimientos reconocidos**. La investigación requiere formalización. En este sentido, la norma de calidad UNE 166002 de gestión de la calidad de la I+D+i puede ser una referencia. Las actividades de investigación se han de poder identificar y sus resultados deben ponerse a disposición de la comunidad científica a través de su publicación en revistas científicas o especializadas.
- El **nivel de TRL** que determina el grado de madurez de una tecnología, y proporciona información relevante para establecer el punto de partida del proyecto y los resultados esperados



EN SÍNTESIS

Para que una actividad se considere I+D, debe cumplir con cinco criterios básicos: la actividad debe ser novedosa, creativa, incierta, sistemática y transferible y/o reproducible.

I+D EN PROYECTOS ARTÍSTICOS Y CREATIVOS

La dificultad de establecer el perímetro nítido entre la I+D y el arte requiere el análisis detallado de cada proyecto artístico para comprobar de qué manera cumple con los criterios básicos, especialmente su novedad apreciable y el tratamiento de la incertidumbre, así como que se apliquen técnicas originales de investigación.

CRITERIO INSTITUCIONAL

El contexto en el que se lleve a cabo como elemento determinante. La investigación que se lleve a cabo en el marco de una universidad o una institución oficialmente reconocida (incluyendo museos, bibliotecas...) se puede incluir en la I+D.

FORMALIZACIÓN

La dificultad de establecer el perímetro nítido entre la I+D y el arte requiere el análisis detallado de cada proyecto artístico para comprobar de qué manera cumple con los criterios básicos, especialmente su novedad apreciable y el tratamiento de la incertidumbre, así como que se apliquen técnicas originales de investigación.

NIVEL TRL

La dificultad de establecer el perímetro nítido entre la I+D y el arte requiere el análisis detallado de cada proyecto artístico para comprobar de qué manera cumple con los criterios básicos, especialmente su novedad apreciable y el tratamiento de la incertidumbre, así como que se apliquen técnicas originales de investigación.

6 LA MEDICIÓN DE LA I+D+i

En este capítulo se identifican en primer lugar las fuentes de información existentes en la CAE, promovidas por el Eustat para la medición y seguimiento de la Innovación y la I+D y, en segundo lugar, se analizan los indicadores que se utilizan a escala europea para la medición del desempeño de la innovación.

6.1. Fuentes de información sobre I+D+i

ENCUESTA DE INNOVACIÓN (EUSTAT-EUROSTAT)

El principal objetivo de la estadística es el conocimiento del esfuerzo que se realiza desde los distintos sectores de la economía en innovación, así como la obtención de una serie de indicadores que nos permitan comparar el nivel alcanzado en nuestra la CAE con el resto de los países de nuestro entorno. Se obtienen, entre otras características, la cuantía del gasto en actividades innovadoras y su distribución entre las diferentes actividades, el impacto económico de la innovación, la financiación pública y los factores que dificultan la innovación.

Es una encuesta muestral de periodicidad anual, realizada sobre un panel de establecimientos y se realiza siguiendo las orientaciones del *Manual de Oslo*, distinguiendo entre innovaciones de producto o de proceso, innovación abandonada o no exitosa e innovación en curso, además de las ocho actividades de innovación que especifica el Manual.

Los datos que se difunden corresponden a las ramas de actividad de la CNAE-2009, se acuerdo a la agrupación A38. Como es sabido, los SCC están repartidos en varios grupos de dicha agrupación, por lo que la información agrupada no responde a la realidad del perímetro que

los compone. Para un detalle mayor de su situación, se podría plantear un análisis específico de las CNAES identificadas por el Observatorio como pertenecientes o relacionadas con los SCC.

ESTADÍSTICA SOBRE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y DE DESARROLLO TECNOLÓGICO I+D (EUSTAT-EUROSTAT)

Recoge las actividades orientadas a Investigación científica, donde se computan los recursos (humanos y materiales) utilizados en este tipo de actividades por parte de las empresas, universidades y otros centros dependientes de organismos públicos que realicen actividades de I+D.

Su principal objetivo es el conocimiento del esfuerzo que se realiza desde los distintos sectores de la economía del País Vasco en las tareas de investigación, mediante la medición de los recursos humanos y materiales utilizados, así como, las patentes y los modelos de utilidad registrados por empresas o particulares residentes en la CAE, con el objeto de proporcionar un indicador del resultado obtenido en la investigación. Se obtienen también una serie de indicadores que nos permiten comparar el nivel alcanzado por los recursos puestos

en juego en I+D en la CAE, con el resto de países de nuestro entorno ("Principales Indicadores de Ciencia y Tecnología" OCDE). Así mismo, se describen las principales características de los trabajos de investigación realizados mediante clasificaciones funcionales como son el tipo de investigación realizado, el objetivo socio-económico, los productos investigados, etc.

Es una operación anual de carácter censal, totalidad de empresas, centros dependientes de Organismos Públicos y universidades de la C.A. de Euskadi con actividades de I+D.

Los principales indicadores que recoge son el gasto en I+D interna y el gasto en personal, según el origen de los fondos (empresas e instituciones privadas sin ánimo de lucro; administración pública y enseñanza superior) y por disciplinas científicas (cc exactas, ingeniería, cc

médicas, cc agrarias y cc sociales). En cuanto a las ramas de actividad de las empresas, agrupadas en 19 sectores, los dos únicos grupos en los que podrían estar situadas las empresas culturales y creativas son otras actividades empresariales y otros servicios, aunque habría que comprobarlo dado el pequeño universo de estos dos grupos. En definitiva, sin un estudio en detalle de qué sectores de los SCC se tienen en cuenta, no puede conocerse el grado de cobertura que tienen en los indicadores de I+D que se elaboran.

6.2. Indicadores de I+D+i

El principal indicador para medir el desempeño en innovación es el *Innovation Scoreboard*, que se aplica a escala europea, por países y a nivel regional. Su importancia radica en la comparabilidad que permite y en el detalle de indicadores (27) que lo componen.

PANEL EUROPEO DE INDICADORES DE INNOVACIÓN (EIS)

El indicador que se utiliza para evaluar el desempeño en innovación en Europa es el **European Innovation Scoreboard**. El objetivo principal del Panel Europeo de Indicadores de Innovación Europeo –EIS– es realizar un análisis comparado del rendimiento en innovación de los estados miembros de la UE-27 y conocer las fortalezas y debilidades de los sistemas de investigación e innovación. Se estructura en cuatro bloques principales

(condiciones marco; inversiones, actividades de innovación; impactos), desplegados en diez dimensiones, para un total de 27 indicadores. A partir de los indicadores se calcula un índice compuesto que refleja el peso de cada una de esas dimensiones.

1. **Condiciones marco:** capturan los principales impulsores del rendimiento de la innovación y cubre tres dimensiones de innovación.
 - 1.1 Recursos Humanos mide la disponibilidad de fuerza de trabajo altamente cualificada y educada.
 - 1.2 Sistemas de investigación atractivos: mide la competitividad internacional del entramado científico.
 - 1.3 Entorno abierto a la innovación: mide la implantación de redes de banda ancha de alta velocidad y el emprendimiento impulsado en la oportunidad.

INDICADORES DEL BLOQUE 1

1.1 Recursos Humanos	1.1.1 Nuevos graduados doctores (% grupo 25-34 años)
	1.1.2 Porcentaje de población de 25-34 años con educación terciaria
	1.1.3 Porcentaje de población de 25 a 64 años que participa en el aprendizaje permanente
1.2 Sistemas de investigación atractivos	1.2.1 Co-publicaciones científicas internacionales por millón de habitantes
	1.2.2 Publicaciones científicas entre las publicaciones top-10% más citadas internacionalmente como % del total de publicaciones científicas del país
	1.2.3 Doctores de fuera de la UE como % del total de doctores del país
1.3 Entorno abierto a la innovación	1.3.1 Penetración de la banda ancha
	1.3.2 Emprendimiento impulsado por las oportunidades (índice motivacional)

2. Inversiones: capturan la inversión pública y privada en investigación e innovación y cubren dos dimensiones: finanzas y apoyo e inversiones firmes.

2.1 Financiación y Apoyo: mide la disponibilidad de financiación para los proyectos de innovación y el apoyo de los gobiernos a las actividades de investigación e innovación.

2.2 Inversiones de Empresa: incluye inversión tanto de I+D como no de I+D y en formación en competencias TIC:

INDICADORES DEL BLOQUE 2

2.1 Financiación y Apoyo	2.1.1 Gasto público en I+D como % del PIB
	2.1.2 Capital-riesgo como % del PIB
2.2 Inversiones de Empresa	2.2.1 Gasto privado en I+D como % del PIB
	2.2.2 Gasto en innovación no de I+D como % de la cifra de negocio total
	2.2.3 Impartición de formación por las empresas para desarrollar o actualizar las competencias en TIC de su personal

3. Actividades de innovación: capturan los esfuerzos de innovación a nivel de empresa, cubriendo tres dimensiones: innovadores, vínculos y activos intelectuales.

- 3.1 Innovadores: mide la cantidad de PYMEs que han introducido innovaciones en el mercado o dentro de sus organizaciones, considerando tanto innovaciones tecnológicas como no tecnológicas y la innovación interna.
- 3.2 Vínculos: mide los esfuerzos de colaboración entre empresas innovadoras y también con el sector público.
- 3.3 Activos intelectuales: Esta dimensión captura las diferentes formas de Derechos de Propiedad Intelectual generados como rendimientos en los procesos de innovación.

INDICADORES DEL BLOQUE 3

3.1 Innovadores	3.1.1 PYMEs innovadores en producto o proceso como % de PYMEs
	3.1.2 PYMEs innovadores en marketing u organización como % de PYMEs
	3.1.3 PYMEs con innovación interna como % de PYMEs
3.2 Vínculos	3.2.1 PYMEs innovadores que colaboran con otras como % de PYMEs
	3.2.2 Co-publicaciones públicas-privadas por millón de habitantes
	3.2.3 Cofinanciación privada del gasto público en I+D
3.3 Activos intelectuales	3.3.1 Solicitudes de patentes PCT por billón de PIB (en euros PPC)
	3.3.2 Marcas comerciales de la UE por billón de PIB (en euros PPC)
	3.3.3 Diseños de la UE por billón de PIB (en euros PPC)

4. Impactos: ilustran cómo la innovación se traduce en beneficios para la economía en su conjunto: impactos en el empleo y efectos en las ventas.

- 4.1 Impactos en el empleo: recoge el éxito económico de la innovación en el empleo.
- 4.2. Impactos en las ventas: recoge el éxito económico en las ventas debido a actividades de innovación.

INDICADORES DEL BLOQUE 4

4.1. Impactos en el empleo	4.1.1 Empleo en actividades de conocimiento-intensivo como % del empleo total
	4.1.2 Empleo en empresas de rápido crecimiento de sectores innovadores
4.2 Impactos en las ventas	4.2.1 Exportaciones de productos de tecnología media y alta
	4.2.2 Exportaciones de servicios de alto nivel de conocimiento como % del total de exportaciones de servicios
	4.2.3 Ventas de productos innovadores nuevos para el mercado y para la empresa como % de la cifra de negocio

En función de la puntuación alcanzada en el indicador compuesto, los países se agrupan en cuatro categorías: países líderes en innovación (puntuación superior al 125% de la media europea), países con alta innovación (entre el 95% y el 125% de la media), países con innovación moderada (entre el 50% y el 95% de la media) y países con baja innovación (menos del 50% de la media).

En determinados indicadores, el indicador se mantiene con pequeñas adaptaciones.

Es la base de análisis sobre I+D+i que utiliza Innobasque en sus **Informes de Innovación** y de los datos que aparecen recogidos en el PCTI.

En la tabla contigua se comparan ambos paneles para mostrar sus similitudes y diferencias.

REGIONAL INNOVATION SCOREBOARD (RIS)

Mantiene la estructura del EIS en cuanto a bloques, pero los indicadores son 17, debido principalmente a que no existe disponibilidad de datos a escala regional.

	EIS	RIS
1.1 Recursos Humanos	Nuevos graduados doctores (% grupo 25-34 años)	No hay datos a escala regional
	Porcentaje de población de 25-34 años con educación terciaria	Franja de edades limitada a 30-34
	Porcentaje de población de 25 a 64 años que participa en el aprendizaje permanente	Igual
1.2 Sistemas de investigación atractivos	Co-publicaciones científicas internacionales por millón de habitantes	Igual
	Publicaciones científicas entre las publicaciones top-10% más citadas internacionalmente como % del total de publicaciones científicas del país	Igual
	Doctores de fuera de la UE como % del total de doctores del país	No hay datos a escala regional
1.3 Entorno abierto a la innovación	Penetración de la banda ancha	No hay datos a escala regional
	Emprendimiento impulsado por las oportunidades (índice motivacional)	No hay datos a escala regional
2.1. Financiación y Apoyo	Gasto público en I+D como % del PIB	Igual
	Capital-riesgo como % del PIB	No hay datos a escala regional



	EIS	RIS
2.2 Inversiones de Empresa	Gasto privado en I+D como % del PIB	Igual
	Gasto en innovación no de I+D como % de la cifra de negocio total	Solo para PYMEs
	Impartición de formación por las empresas para desarrollar o actualizar las competencias en TIC de su personal	No hay datos a escala regional
3.1. Innovadores	PYMEs innovadores en producto o proceso como % de PYMEs	Igual
	PYMEs innovadores en marketing u organización como % de PYMEs	Igual
	PYMEs con innovación interna como % de PYMEs	Igual
3.2 Vínculos	PYMEs innovadores que colaboran con otras como % de PYMEs	Igual
	Co-publicaciones públicas-privadas por millón de habitantes	Igual
	Cofinanciación privada del gasto público en I+D	No hay datos a escala regional
3.3 Activos intelectuales	Solicitudes de patentes PCT por billón de PIB (en euros PPC)	Igual
	Marcas comerciales de la UE por billón de PIB (en euros PPC)	Igual
	Diseños de la UE por billón de PIB (en euros PPC)	Igual
4.1. Impactos en el empleo	Empleo en actividades de conocimiento-intensivo como % del empleo total	En sectores manufactureros de alto y medio-alto nivel tecnológico y en servicios intensivos en conocimiento
	Empleo en empresas de rápido crecimiento de sectores innovadores	No hay datos a escala regional
4.2 Impactos en las ventas	Exportaciones de productos de tecnología media y alta	No hay datos a escala regional
	Exportaciones de servicios de alto nivel de conocimiento como % del total de exportaciones de servicios	No hay datos a escala regional
	Ventas de productos innovadores nuevos para el mercado y para la empresa como % de la cifra de negocio	Solo para PYMEs

7 LA I+D: CRITERIOS Y APLICACIÓN EN LOS SCC

Tal como se defiende en el título del nuevo programa Horizonte Europa, es necesario invertir para dar forma a nuestro futuro. Y es necesario porque, a pesar de disfrutar de una investigación de primera categoría y de industrias fuertes, Europa no consigue alcanzar una posición de liderazgo en la innovación y el emprendimiento. Y sin ellos, no es posible dar respuesta a las transiciones ecológicas, sociales y económicas y a los desafíos relacionados con ellas.

La **necesidad de inversión pública en Investigación e Innovación** está plenamente justificada por su capacidad para impulsar la productividad, el crecimiento económico y el empleo. A medida que las economías se basan cada vez más en el conocimiento y son más intensivas en activos intangibles, aumenta la importancia de la investigación y la innovación. Son también cruciales para abordar los desafíos sociales clave y mejorar el bienestar. Contribuyen a mejorar el bienestar, a luchar contra el cambio climático y a construir sociedades más inclusivas. Por lo tanto, generan impactos tanto económicos como sociales.

Las deficiencias del mercado están directamente relacionadas con la necesidad de inversión en investigación e innovación. Los altos riesgos, los costes irre recuperables, la incertidumbre del mercado, la distancia entre el coste y el precio que se está dispuesto a pagar o la escasa valorización en términos de mercado de la oferta existente, la falta de apropiabilidad total de los resultados o la falta de disponibilidad de fondos, conducen a que la inversión se sitúe por debajo del nivel deseable socialmente. Los agentes del mercado no suelen tener en cuenta las externalidades positivas que afectan a otros agentes y tienden a desarrollar un nivel de actividades de investigación e innovación demasiado bajo desde el punto de vista de la sociedad. Para maximizar los impactos

que genera la creación y difusión del conocimiento se necesita financiación pública en investigación e innovación. En este sentido, se debería promover un partenariado público-privado también para la financiación. Por su parte, la rapidez de los cambios, la mayor complejidad de las innovaciones y una mayor concentración de beneficios en los agentes innovadores clave afectan a la capacidad para difundir la innovación entre empresas, sectores y países y, por lo tanto, los impactos de las inversiones. En definitiva, el papel de la financiación pública parece más importante que nunca y debe abordar las necesidades de la investigación al tiempo que apoya la innovación de creación de mercado y logra un equilibrio entre la cooperación y la competencia.

Los beneficios de la financiación pública en investigación e innovación se han estudiado ampliamente y, en general, son positivos, aunque su medición sea ciertamente compleja por la naturaleza intangible y cambiante de la innovación. No obstante, debiera de haber indicadores lo más objetivos posible para cuantificar el impacto. Además, maximizar los impactos de la financiación pública de la investigación e innovación dependerá cada vez más de la existencia o el establecimiento de mercados que funcionen bien y regulaciones inteligentes que eviten la fragmentación del mercado y la producción de capital humano calificado y el acceso adecuado a la financiación.

En cuanto a la necesidad de inversión pública en los SCC, lo primero que hay que aclarar es que las políticas culturales tienen una doble naturaleza. Por un lado, son políticas sectoriales cuyo objetivo es contribuir a su sostenibilidad y desarrollo como actividad empresarial y profesional. Por el otro, son políticas de vocación pública, dirigidas a dar respuesta a necesidades colectivas y al interés general. Ambas se complementan: en la

medida en que existen sectores maduros y sólidos se puede dar respuesta a la mayoría de los retos culturales. Pero el peso de lo público no es simétrico entre sectores y tiene relación con la escasa viabilidad económica de las actividades culturales sobre cuyo valor existe un reconocimiento colectivo. En el caso del patrimonio (museos, archivos y bibliotecas), el peso de lo público es determinante. En otros ámbitos como la programación y exhibición, es igualmente mayoritaria (especialmente en las artes escénicas). Otros tienen una vocación más industrial, siguiendo lógicas más de mercado.

En todo caso, las ICCs tienen una especificidad. A pesar de una vocación por ser consideradas desde la lógica empresarial, no se puede obviar su carácter simbólico y su carga de valor más allá de lo económico. Esto se hace evidente cuando se negocian tratados de libre comercio y se defiende la "excepción cultural", según la cual la cultura no puede ser tratada como una mercancía más. La excepción tiene su fundamento en una defensa de la diversidad cultural en su acepción más amplia.

Otra de las consideraciones a tener en cuenta en las políticas culturales públicas en la CAE es la necesidad de apoyos

complementarios para que la oferta cultural en euskera pueda ser competitiva, habida cuenta de que es expresión de diversidad y de que su mercado es reducido. En este sentido, las políticas públicas deben actuar como elementos compensatorios del mercado.

Por lo tanto, allí donde el mercado no llega por el riesgo que supone la inversión, donde no alcanza el nivel deseable desde el punto de vista social, donde no es posible aplicar las reglas del libre comercio, donde el beneficio no es cuantificable en términos estrictamente económicos y el valor se genera en periodos muy largos, donde el mercado está fragmentado y adolece de cierta desregulación, donde el acceso a la financiación es difícil, es necesaria la inversión pública. Si está justificada tanto en el caso de la innovación y la I+D por su lado, como en los sectores culturales y creativos, cuando se trata de aplicar la innovación y la I+D a este último ámbito, sobran los argumentos a favor del apoyo decidido de lo público. Es el terreno de lo experimental, de la incertidumbre, del riesgo, de las incógnitas. Pero existen razones de índole económica, social y medioambiental vinculadas al valor de la cultura y la creatividad que muestran la necesidad de apoyo público.



8 A MODO DE CONCLUSIÓN

Una vez planteados los argumentos, lo que resta es extraer los retos a los que se ha de responder la I+D+i en los SCC y proponer una definición operativa de los que se consideran proyectos innovadores y de I+D en ellos, para que puedan contrastarse, validarse y aplicarse en los próximos años. Además, se plantean las cuestiones sobre las que es preciso decidir para llevar a cabo la estrategia de apoyo a la innovación por parte del Departamento de Cultura y Política Lingüística. Son, de hecho, las claves que permitirán diseñar la futura política de apoyo a la innovación concebida para los sectores culturales y creativos.

RETOS EN UN CONTEXTO CRÍTICO

La innovación es una estrategia necesaria para responder a los retos sociales y económicos a los que se enfrenta la sociedad en estos momentos. Si en las agendas globales la sostenibilidad y la transformación digital se consideran ineludibles, la posición y la aportación que en estas cuestiones puedan hacer los SCC deberá ser prioritaria.

El interés por promover sociedades más inclusivas y cohesionadas, presente en todas las agendas, es un punto a favor para los proyectos culturales y creativos por su potencial de transformación personal y social.

En cuanto a las apuestas desde la perspectiva de la innovación por lo disruptivo, lo híbrido, lo colaborativo, la intersección entre disciplinas, la imaginación, el dinamismo, e incluso la frugalidad, son aspectos muy cercanos a la dinámica característica de la cultura y la creatividad.

DEFINICIONES DE PROYECTOS INNOVADORES Y DE I+D EN LOS SECTORES CULTURALES Y CREATIVOS

Proyectos innovadores: aquellos promovidos por agentes de los sectores

culturales y creativos, dirigidos a generar un producto (bien o servicio) o un proceso **nuevo o mejorado**, que se diferencian porque introducen un **cambio significativo** respecto a los existentes, y por haber sido **puestos a disposición** de los usuarios potenciales (producto) o puesto en uso (proceso). Pueden ser proyectos que combinen nuevos productos y procesos. Se ha de poder demostrar con **evidencias** que ha tenido un impacto en la creación de valor económico, medioambiental o social.

La innovación cultural y creativa contempla tres elementos de valor que los caracterizan:

- El **valor intrínseco** de las experiencias culturales y creativas con significado, que responden a los desafíos vinculados a la capacidad transformadora de la cultura.
- El **valor instrumental** que remite a su capacidad para generar beneficios que respondan a los desafíos que generan las transformaciones sociales y económicas.
- El **valor social compartido**, que se relaciona con los procesos, métodos y estructuras de trabajo que las organizaciones implantan para crear valor y responde a los desafíos en torno a la democracia y la gobernanza.

Proyectos de I+D: para que un proyecto cultural o creativo se considere I+D, debe tener como objetivo el aumento del conocimiento y cumplir con cinco criterios básicos: debe ser novedoso, creativo, incierto, sistemático y transferible y/o reproducible. La I+D en los SCC requiere utilizar criterios claros como la obtención de un elemento de novedad apreciable o el tratamiento de la incertidumbre, así como que se apliquen técnicas originales de investigación. En estos sectores, además de la aplicación de los cinco criterios de I+D, se recomienda el **criterio institucional**. En suma, hay que tener en cuenta las siguientes directrices adicionales:

- El **contexto de ejecución** (criterio institucional). La investigación que se lleve a cabo en el marco de una universidad o una institución especializada oficialmente reconocida (museos, centros de arte, bibliotecas, archivos...) se puede incluir en la I+D.
- La adopción de **procedimientos reconocidos**. La investigación requiere formalización. Las actividades de investigación se han de poder identificar y sus resultados deben ponerse a disposición de la comunidad científica a través de su publicación en revistas científicas o especializadas.
- Determinar el **nivel TRL** que identifica el grado de madurez de una tecnología, y proporciona información relevante para establecer el punto de partida del proyecto y los resultados esperados.

TRATAMIENTO DIFERENCIADO DE LA INNOVACIÓN Y LA I+D EN LOS FUTUROS PROGRAMAS DE APOYO

Aunque la I+D forma parte de las actividades de innovación, conviene separarla en las futuras líneas de apoyo por una cuestión práctica: la necesidad de enmarcarla en un contexto institucional "investigador" que ayude a identificar aquellos proyectos de I+D de otras actividades de investigación propias de la actividad cultural y creativa que se vienen impulsando desde las políticas culturales (y educativas, en el caso de las enseñanzas artísticas superiores). En estos momentos no existe ningún centro de investigación básica específico para ICCs, más allá de grupos de investigación universitarios que puedan estar desarrollando proyectos en torno a las ICCs. En este sentido, la información que está recabando el Polo de conocimiento ksiGUNE permitirá conocer los grupos de investigación existentes en la CAE.

Se podría pensar en crear una red de agentes del conocimiento (Red Vasca de Agentes Culturales y Creativos), con la participación de agentes privados, grupos de investigación, la Red Vasca de Ciencia, Tecnología e Innovación y Centros de Creación como Azkuna, Tabakalera,

Centros de Producción especializados como Harrobia o alguna de las Fábricas de Creación consolidadas que forman parte del programa Sorgune, orientada a promover un programa de I+D "para" la creación.

Si se optase el camino de abrir un programa específico dedicado a la I+D en los sectores culturales y creativos en colaboración con las infraestructuras de conocimiento existentes en este ámbito, habría que iniciar un proceso de contraste con los agentes susceptibles de formar parte de esa futura red.

AGENTES, PROYECTOS Y GENERACIÓN DE VALOR

El tejido cultural y creativo es peculiar. Sus rasgos estructurales están determinados por ser un sector donde convive una lógica pública con una lógica privada y una lógica comunitaria. Nos encontramos con un contexto en el que conviven actividades culturales cuya viabilidad en el libre mercado es difícil, a las que no cabe aplicar métodos industriales de producción y que requieren financiación y apoyo complementario, con otras que se desarrollan en el mercado, que esperan obtener una rentabilidad económica y tienen ánimo de lucro (las ICC propiamente dichas). El tercer sector o sector privado sin ánimo de lucro tiene también mucho arraigo en el sector cultural y es esencial en algunos de los SCC. Esta diversidad se refleja también en los distintos perfiles de agentes beneficiarios de las líneas de ayudas actuales relacionadas con la innovación (programas KSI Berritzaile, Bitartez, Sorgune y Nuevos Públicos).

A cada una de las lógicas citadas corresponderá un tipo diferente de creación de valor vinculado a la innovación. Los agentes con ánimo de lucro asocian la creación de valor al beneficio económico (facturación y empleo, fundamentalmente); quienes no tienen ánimo de lucro generan beneficio público y valor social. Para los primeros, la centralidad en las agendas de marcos como los ODS, y la importancia creciente de la corresponsabilidad social contribuirá a que tengan cada vez más presentes el

valor social o el medioambiental. En el caso de los agentes sin ánimo de lucro, deberán ir incorporando elementos de valor relacionados con lo económico y lo medioambiental.

Cabe recordar la importancia que en el nuevo marco europeo se le otorga a la cultura y la creación como propulsoras de crecimiento inclusivo. De igual manera, en el Plan de Cultura 2022 una de las premisas es la centralidad de la cultura como elemento clave en la configuración y en la cohesión social de la sociedad. Así pues, el valor económico y el valor social deben estar contemplados en las futuras políticas de apoyo a la innovación en los SCC. La reflexión conduce a distinguirlos según los diversos perfiles de agentes y proyectos que se quieran impulsar. Vale la pena también abrir el debate a la introducción de apoyos a la innovación que creen valor medioambiental en los SCC. Hasta el momento no ha sido contemplado explícitamente desde las políticas culturales de nuestro entorno. Razón de más para plantearlo en un momento en el que se está incluyendo en las agendas políticas globales y locales, y en el que su importancia social es creciente.

HERRAMIENTAS O FÓRMULAS DE APOYO

El carácter deficitario de algunos de los SCC ha conducido a que el modelo de ayuda predominante desde las administraciones públicas sea de tipo directo, principalmente a través de subvenciones, bien de concurrencia competitiva, bien directas o nominativas. El argumento en el que se basan es su capacidad para aportar beneficios al conjunto de la población. Pero existen otras fórmulas de apoyo directo que cabe contemplar en las futuras políticas de apoyo a la innovación en estos sectores. Una de ellas son las políticas de cheque o de bono. Son pequeñas líneas de crédito que los gobiernos ofrecen a las pequeñas empresas y emprendedores para comprar servicios a proveedores. Se están aplicando para introducir innovaciones en la empresa. Los programas de cheques de innovación se suelen promover para fomentar la innovación en productos,

servicios o procesos y la investigación aplicada mediante la colaboración entre empresas, centros de investigación y la administración. Un buen ejemplo de bono de innovación es la línea tecnológica del programa KSI Berritzaile, orientado a la transferencia de tecnología, con el ánimo de afianzar la relación entre los centros tecnológicos y las empresas.

Los cheques o bonos proporcionan derecho al pago de un servicio gratuito, normalmente relacionado con la incorporación de la innovación en la empresa. Es una fórmula de subvenciones monetaria en forma de bonos de gasto para ser invertidas en servicios innovadores ofrecidos por instituciones o empresas especializadas en ello. Se suelen canjear por servicios especializados relacionados con la innovación y el desarrollo empresarial: marketing, gestión, diseño, derechos de propiedad intelectual, I+D, etc. La Comisión Europea los recomienda como instrumento que reduce las barreras de acceso a las ayudas.

Otra de las fórmulas posibles son las aportaciones reintegrables, ayudas económicas en forma de cofinanciación que permiten a la empresa disponer de financiación para un proyecto cultural. Son una apuesta innovadora que permite a la empresa disponer de liquidez para emprender un proyecto cultural y que se facilitan en la doble modalidad de subvención más préstamo. El retorno de la ayuda se efectuará en un plazo ajustado a las necesidades financieras del proyecto y teniendo en cuenta el éxito o el fracaso de la propuesta. A medida que el proyecto cultural inicia el periodo de explotación se empieza a devolver la aportación, sin intereses. El problema es que si no se puede devolver la aportación se convierte *de facto* en una subvención sin concurrencia competitiva.

En todo caso, existen otras fórmulas de apoyo de tipo indirecto, sea mediante instrumentos de financiación bien de deuda o de capital, mediante garantías o mediante incentivos fiscales. Entre los instrumentos para financiar capital, el capital riesgo es de las fórmulas más utilizadas para financiar negocios

de alto riesgo y alta rentabilidad. Hay que tener en cuenta que las pymes en general carecen de la capacidad para gestionar procesos de innovación desde la gestación de la idea hasta su comercialización debido a su riesgo. Por otra parte, los SCC son altamente innovadores, pero no siempre tienen visión para rentabilizar esa innovación.

En definitiva, además de las subvenciones directas, hay posibilidades de aplicar diversos instrumentos de apoyo a la innovación en los sectores culturales y creativos.

MEDICIÓN DE LA I+D+I

Existen fuentes de información e indicadores para medir el desempeño de la innovación en el conjunto de sectores que están homologados internacionalmente. Son los que se utilizan para la comparativa entre distintos territorios y que sirven de base a los diagnósticos que llevan a cabo las entidades especializadas como Innobasque. Sirven también para analizar la capacidad competitiva en estas materias del conjunto de sectores económicos.

Si se desea que los SCC estén mejor representados en esos datos el primer paso consiste en analizar las actividades culturales y creativas que se incluyen en las dos estadísticas existentes, y su peso respecto al resto de sectores, así como en los Indicadores sintéticos EIS y RIS. En esta línea, es esencial la colaboración con el Eustat.

Pero, además, existen otras vías complementarias para disponer de datos sobre I+D+i. Una de ellas ya está en marcha con el trabajo que está realizando el Polo de conocimiento, que proporcionará datos sobre los grupos de investigación con vínculos a los SCC en la oferta formativa vasca.

Por su parte, para un conocimiento mayor del impacto de la innovación en los SCC, podría explorarse la posibilidad de añadir preguntas relativas a la I+D+i en las estadísticas que impulsa el Observatorio Vasco de la Cultura.

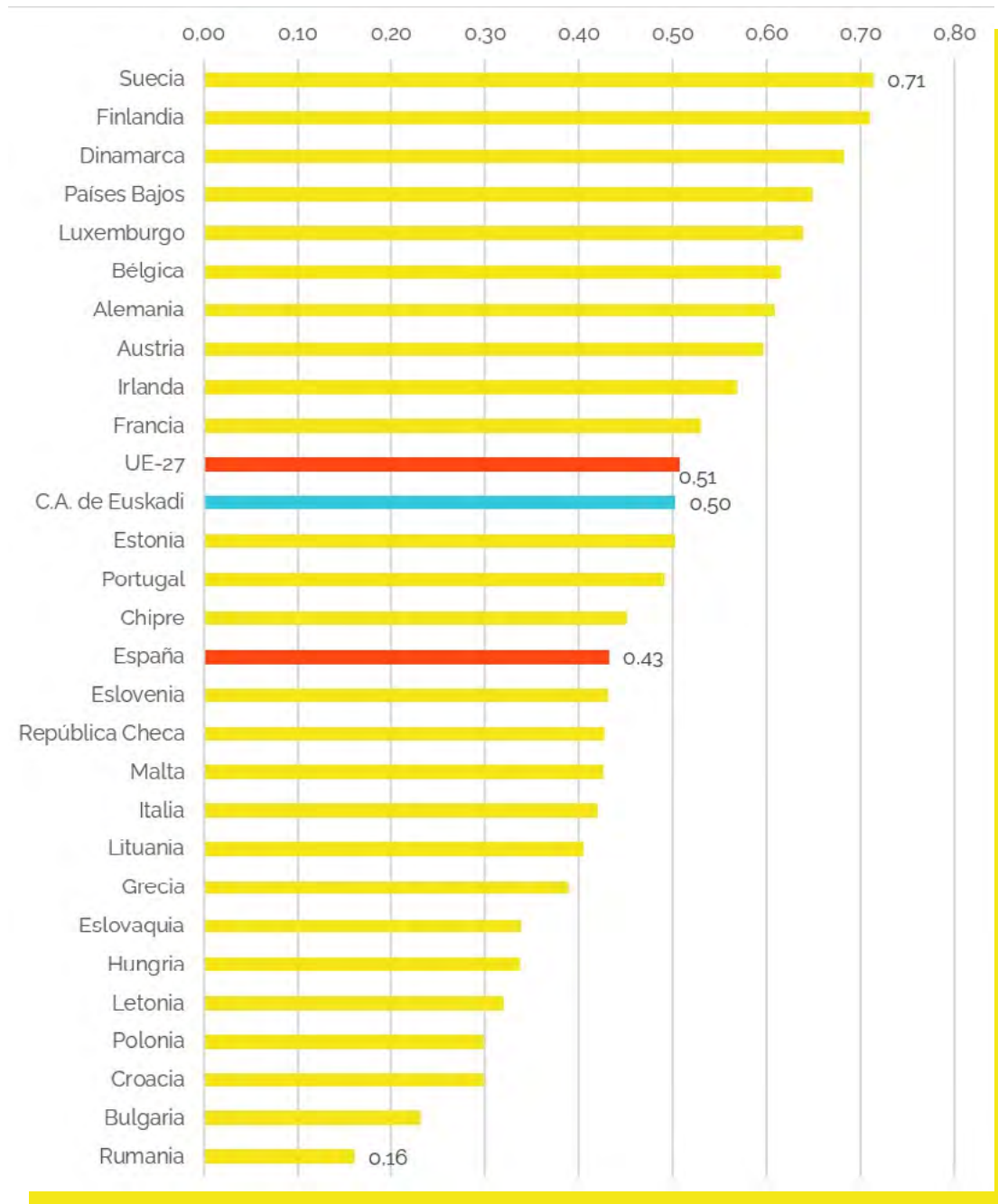
PRÓXIMAS ETAPAS

Tras el trabajo de conceptualización realizado, los siguientes pasos que darán continuidad a este informe tienen como objetivo diseñar una propuesta de incorporación de la I+D+i en los SCC. Dada la novedad de la aplicación de la I+D+i en los sectores culturales y creativos, las acciones tienen que realizarse con prudencia y progresividad. Así, se han emprendido dos vías de trabajo complementarias y paralelas:

- Organizar una jornada de contraste de la propuesta de I+D+i en los sectores culturales y creativos con expertos internacionales (2021). Si cualquier proyecto nuevo es necesario validarlo con el conjunto de agentes a quienes afecta, cuando se trata de abrir una línea de trabajo poco explorada hasta el momento, la labor de puesta en común y contraste con especialistas se convierte en un paso obligatorio para garantizar que la vía emprendida es la correcta.
- Aplicar de manera progresiva del concepto de I+D+i en dos convocatorias transversales de la Dirección de Promoción de la Cultura (2020-2022). El conocimiento aplicado sobre la base real de los dos programas permitirá ir comprobando si la reflexión que se está realizando es trasladable a la realidad de los SCC vascos, realizar los ajustes necesarios y evaluar los resultados.

ANEXO 1: INDICADORES EIS. SITUACIÓN COMPARADA DE EUSKADI

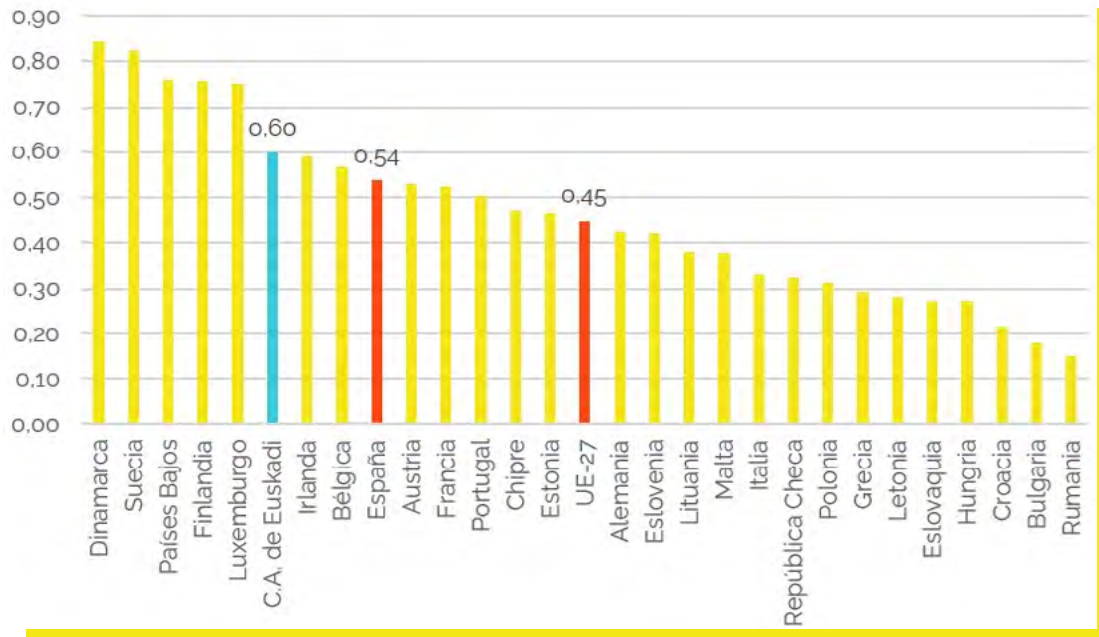
Ranking global EIS 2020



Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Condiciones marco

Índice compuesto de Condiciones Marco



Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Indicadores del bloque 1

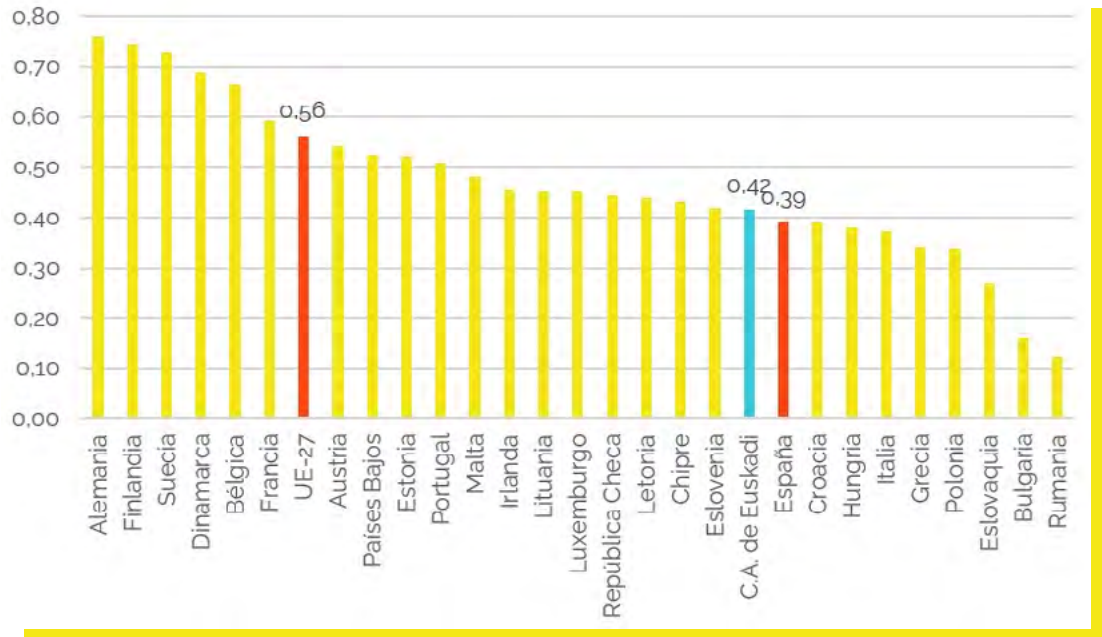
		Euskadi	UE-27
1.1 Recursos Humanos	1.1.1 Nuevos graduados doctores (% grupo 25-34 años)	3,47	1,94
	1.1.2 Porcentaje de población de 25-34 años con educación terciaria	50,40	39,20
	1.1.3 Porcentaje de población de 25 a 64 años que participa en el aprendizaje permanente	10,60	8,50
1.2 Sistemas de investigación atractivos	1.2.1 Co-publicaciones científicas internacionales por millón de habitantes	1633,9	1092,5
	1.2.2 Publicaciones científicas entre las publicaciones top-10% más citadas internacionalmente como % del total de publicaciones científicas del país	10,21	10,03
	1.2.3 Doctores de fuera de la UE como % del total de doctores del país	33,71	17,83
1.3 Entorno abierto a la innovación	1.3.1 Penetración de la banda ancha	34	23
	1.3.2 Emprendimiento impulsado por las oportunidades (índice motivacional)	1,93	3,57

Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Leyenda de comparación con la UE-27:
Verde = Valor superior;
Naranja = Valor aproximado;
Azul = Valor inferior

Inversiones

Índice compuesto de Inversiones



Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Indicadores del bloque 2

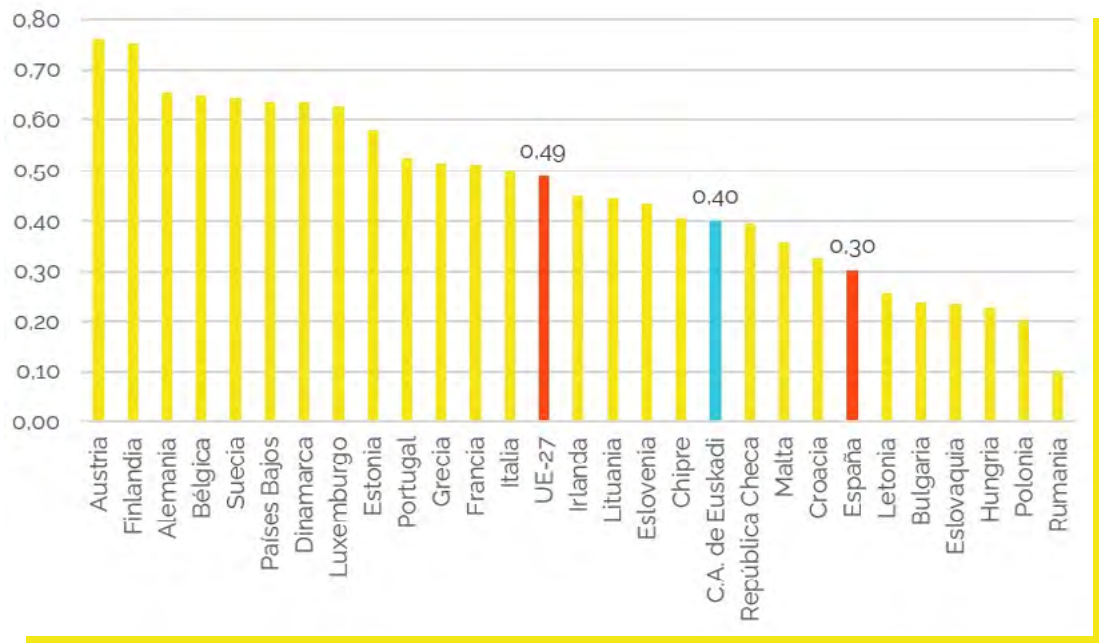
		Euskadi	UE-27
2.1 Financiación y Apoyo	2.1.1 Gasto público en I+D como % del PIB	0,45	0,72
	2.1.2 Capital-riesgo como % del PIB	0,06	0,12
2.2 Inversiones de Empresa	2.2.1 Gasto privado en I+D como % del PIB	1,40	1,45
	2.2.2 Gasto en innovación no de I+D como % de la cifra de negocio total	0,61	0,86
	2.2.3 Impartición de formación por las empresas para desarrollar o actualizar las competencias en TIC de su personal	24,2	23

Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Leyenda de comparación con la UE-27:
Verde = Valor superior;
Naranja = Valor aproximado;
Azul = Valor inferior

Actividades de innovación

Índice compuesto de Actividades de innovación



Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Indicadores del bloque 3

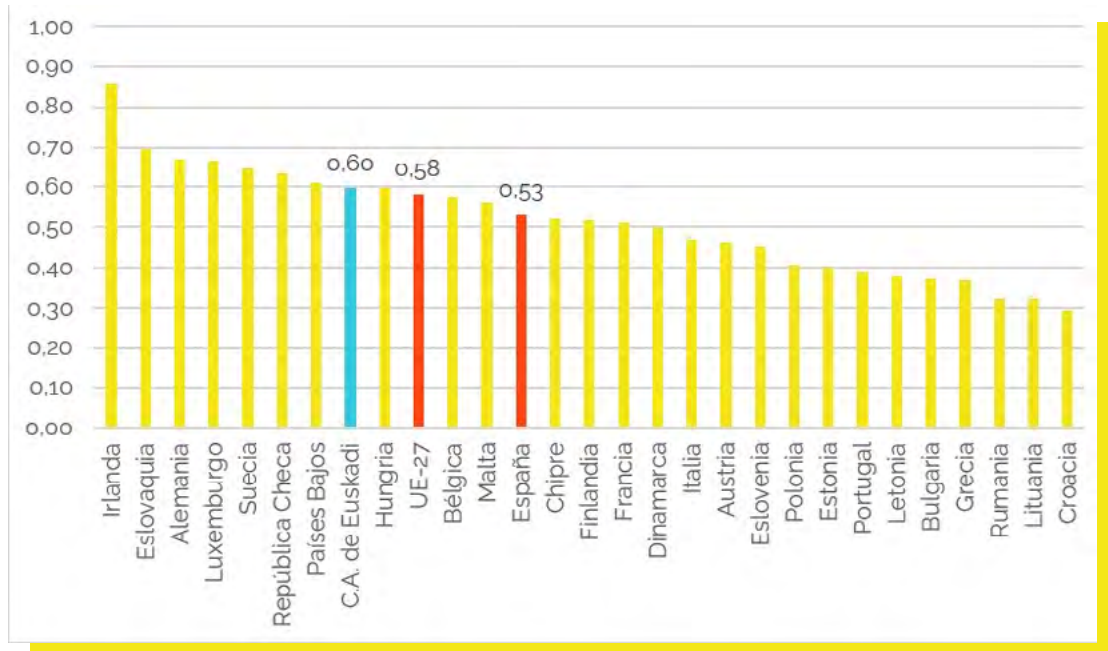
		Euskadi	UE-27
3.1 Innovadores	3.1.1 PYMEs innovadores en producto o proceso como % de PYMEs	39.94	33.84
	3.1.2 PYMEs innovadores en marketing u organización como % de PYMEs	20.60	35.01
	3.1.3 PYMEs con innovación interna como % de PYMEs	32.14	28.61
3.2 Vínculos	3.2.1 PYMEs innovadores que colaboran con otras como % de PYMEs	13.54	9.32
	3.2.2 Co-publicaciones públicas-privadas por millón de habitantes	-	91.44
	3.2.3 Cofinanciación privada del gasto público en I+D	0.02	0.05
3.3 Activos intelectuales	3.3.1 Solicitudes de patentes PCT por billón de PIB (en euros PPC)	1.25	3.39
	3.3.2 Marcas comerciales de la UE por billón de PIB (en euros PPC)	5.77	8.21
	3.3.3 Diseños de la UE por billón de PIB (en euros PPC)	1.55	4.05

Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Legenda de comparación con la UE-27:
Verde = Valor superior;
Naranja = Valor aproximado;
Azul = Valor inferior

Impactos

Índice compuesto de Impactos



Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Indicadores del bloque 4

		Euskadi	UE-27
4.1. Impactos en el empleo	4.1.1 Empleo en actividades de conocimiento-intensivo como % del empleo total	12,40	13,70
	4.1.2 Empleo en empresas de rápido crecimiento de sectores innovadores	6,69	5,15
4.2 Impactos en las ventas	4.2.1 Exportaciones de productos de tecnología media y alta	55,35	57,14
	4.2.2 Exportaciones de servicios de alto nivel de conocimiento como % del total de exportaciones de servicios	39,62	68,40
	4.2.3 Ventas de productos innovadores nuevos para el mercado y para la empresa como % de la cifra de negocio	19,06	12,51

Fuente: Elaboración propia con datos provenientes del Panel de Indicadores de Innovación EIS del Eustat

Leyenda de comparación con la UE-27:
Verde = Valor superior;
Naranja = Valor aproximado;
Azul = Valor inferior



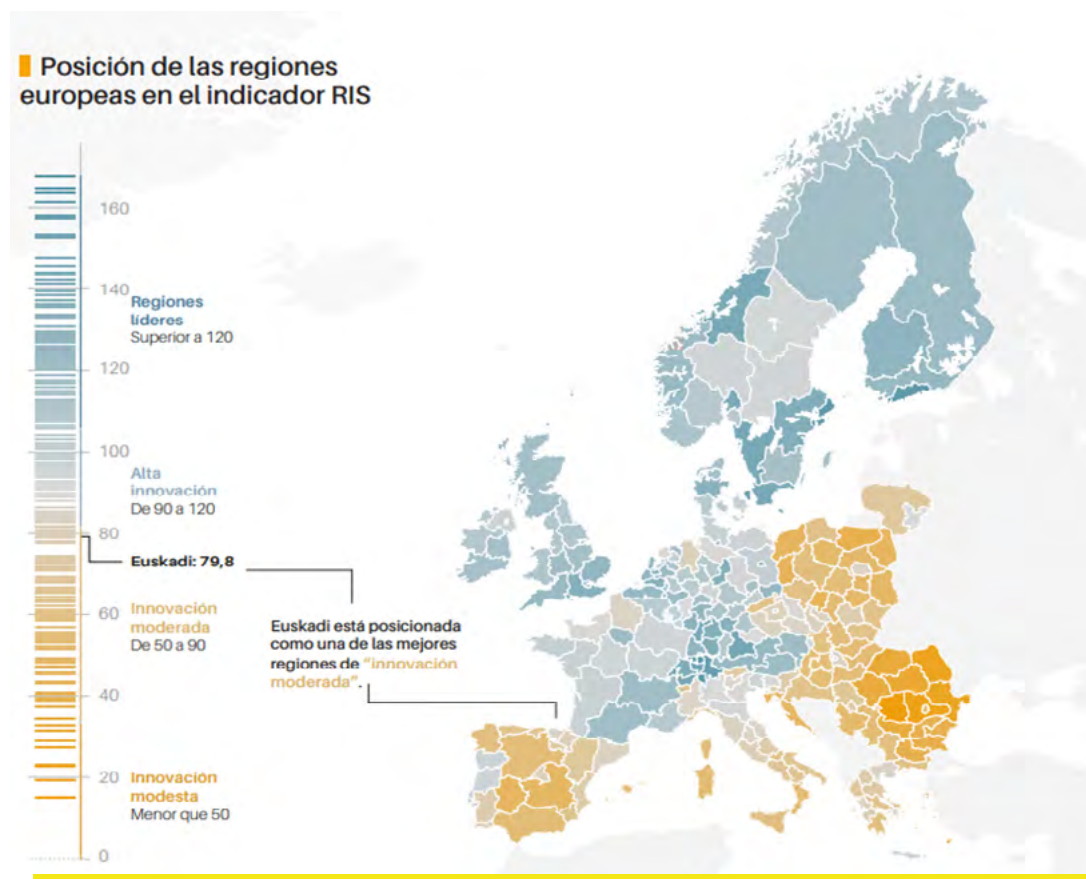
ANEXO 2: INDICADORES RIS. SITUACIÓN COMPARADA DE EUSKADI

Indicador RIS con referencia al valor de la UE-28 en 2011 como 100 (%)



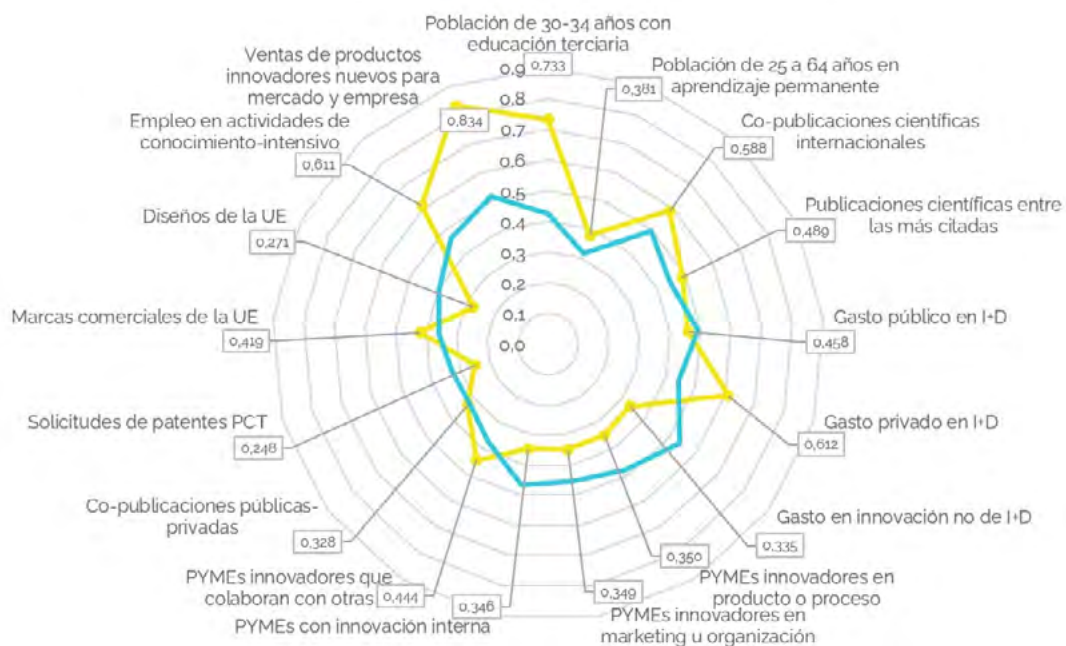
Fuente: Elaboración propia con datos de la *Regional Innovation Scoreboard 2019*

Posición comparada del indicador RIS



Fuente: "Informe Innobasque de Innovación 2020. Claves para una recuperación basada en la innovación"

Perfil RIS de Euskadi comparado (Puntuación normalizada de cada indicador)



Fuente: Elaboración propia con datos de la *Regional Innovation Scoreboard 2019*

Amarillo = Euskadi
Azul = Media regiones europeas

