



La repercusión de la pandemia de COVID-19

en las industrias creativas, las
instituciones culturales, la
educación y la investigación

Versión resumida

Este documento fue encargado por la Oficina Internacional de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, a petición de los Estados miembros en la 41.ª sesión del Comité Permanente de Derecho de Autor y Derechos Conexos. Se considera parte de la sesión informativa sobre la repercusión de la pandemia de COVID-19 en el derecho de autor, que tuvo lugar el 9 de mayo de 2022.

<https://www.wipo.int/meetings/es/2022/info-session-impact-covid-19-copyright-ecosystems.html>



Autores: Marilena Vecco, Martin Clarke, Paul Vroonhof, Eveline de Weerd, Ena Ivkovic, Sofia Minichova, Miriam Nazarejova.

Imagen de portada: © Getty Images; composición de la OMPI

Panteia es la responsable del contenido del presente informe.

© OMPI, 2022



Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

La licencia CC no se aplica al contenido de la presente publicación que no pertenezca a la OMPI.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. EL INFORME

El presente informe ha sido encargado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, con el objetivo de presentar la repercusión de la pandemia de COVID-19 en las industrias culturales y creativas, y en los ámbitos de la educación y la investigación, señalando las iniciativas que se han emprendido y los desafíos que se han planteado a la hora de enfrentarse a la pandemia y, en consecuencia, las principales tendencias y trayectorias que se han puesto de manifiesto.

Este breve estudio ha contado con el apoyo de un amplio equipo de expertos de todo el mundo (véase el Apéndice 1). Aunque se ha intentado ser exhaustivo, tanto en términos de cobertura geográfica como de sectores, algunas limitaciones son evidentes: las barreras lingüísticas, al estar la información relevante disponible solamente en los idiomas nacionales; la ausencia de una medición homogénea de los fenómenos en los distintos países y continentes, a veces incluso en el mismo país debido a su naturaleza administrativa específica (sistema federal); la falta de estadísticas mundiales referidas al sector creativo. Además de todos estos elementos, la distinta velocidad de propagación de la pandemia, caracterizada por diferentes confinamientos de duración e intensidad diversa, ha afectado a las actividades creativas y a los creadores de diferentes formas según el lugar. Esto dificultó la obtención de datos cuantitativos fiables y coherentes que fueran equiparables en todo el mundo. Basándonos en investigación documental, estudios de caso recopilados de los diferentes Estados miembros de la OMPI y entrevistas con expertos especializados en diferentes sectores creativos y que representan áreas geográficas diversas, solo hemos podido observar algunas tendencias y repercusiones generales. Por último, como nota general para este informe, quizá sea demasiado pronto para evaluar las repercusiones a corto y largo plazo.

El informe está estructurado de la siguiente manera: la parte I se refiere a los creadores y al sector creativo. La parte II se refiere a las instituciones docentes, de investigación y de patrimonio cultural.

La siguiente sección presenta el contexto general del estudio en lo referido a la propia pandemia de COVID-19 y las reacciones y tendencias generales que pueden identificarse en las instituciones docentes, de investigación y de patrimonio cultural.

En la parte I, el capítulo 1 describe la situación en que se encuentran diferentes sectores: audiovisual, musical, editorial y de las artes visuales, respectivamente. En cada subsección, se ofrece una visión detallada del impacto que la COVID-19 ha tenido en el sector y se muestran ejemplos de las prácticas que surgieron. Estas prácticas se analizan con la ayuda de algunos estudios de caso (que figuran en el Apéndice 2), seleccionados de acuerdo a dos criterios: la cobertura geográfica y sectorial y la relevancia de las mejores prácticas.

En la parte II, el capítulo 1 expone la situación en que se encuentran una serie de instituciones de diferentes sectores: museos, bibliotecas y archivos, e instituciones docentes y de investigación, respectivamente. En cada subsección, se ofrece una visión detallada de la repercusión que la COVID-19 ha tenido en el sector y se muestran ejemplos de las buenas prácticas que surgieron. Estas diferentes prácticas se analizan con la ayuda de algunos estudios de caso (que figuran en el Apéndice 2), seleccionados de acuerdo a dos criterios: la cobertura geográfica y sectorial y la relevancia de las diferentes medidas que se adoptaron.

Finalmente, la parte III expondrá los aspectos más destacados y las lecciones aprendidas de la investigación y los estudios de caso analizados. El informe incluye diferentes apéndices como complemento al estudio (lista de expertos, estudios de caso y bibliografía).

1.2. EL CONTEXTO

La pandemia de COVID-19 es uno de los retos recientes más profundos a los que se enfrentan las empresas y los gobiernos en este siglo. Ha generado preocupaciones sanitarias y una crisis social y económica sin precedentes que ha golpeado con especial dureza al sector servicios y provocado que se acelere su digitalización. La pandemia de COVID-19 es muy distinta de otras formas de crisis (por ejemplo, la financiera o la política) por haber tenido un impacto generalizado y significativo en todos los modelos de negocio, organizaciones, trabajadores creativos y usuarios. Se trata de una crisis sanitaria que afecta específicamente tanto a los sectores de ocio al aire libre como a los de interior. Esta pandemia tiene particularidades propias: en primer lugar, su carácter no lineal, contrario al que suele verse en los modelos tradicionales que estudian el ciclo de vida de las crisis, puesto que puede rebrotar en intensidad tras una primera oleada, tal y como han previsto los expertos médicos. En segundo lugar, lejos de ser una crisis inminente o emergente, es una crisis sostenida, ya que puede durar meses o años, además de ser también una crisis cíclica por las diferentes oleadas de contagio.

Todas las restricciones y medidas que se han tomado para reducir el contacto y el movimiento de las personas a fin de frenar la propagación del virus, incluidos los retos que esto conlleva, representan una discontinuidad, una ruptura con la realidad anterior. Desde el punto de vista de la gestión, la COVID-19 representa **un enorme desafío estratégico**, ya que distorsiona los mecanismos de oferta, demanda y capacidad productiva, además de contribuir a aumentar la incertidumbre y la inestabilidad financiera, lo que conduce a situaciones impredecibles e inimaginables antes de esta crisis. Si, por un lado, la COVID-19 trastocó los ecosistemas de mercado y de negocio que hemos conocido siempre, por otro, ha acelerado la innovación, introduciendo la llamada **"obligación de innovación de servicios"**. Desde el punto de vista de la gestión de la innovación, resulta especialmente interesante el hecho de que esta aceleración de la innovación se ha producido no porque las organizaciones quisieran innovar, sino porque tuvieron que limitar las consecuencias negativas que trajo la pandemia. Es más, esta crisis ha provocado un cambio de mentalidad y fomentado **oportunidades de negocio** que jamás se hubieran contemplado en circunstancias normales. Además, el estudio de esta "obligación de innovación de servicios" es pertinente, puesto que estamos pasando de una pandemia a una enfermedad endémica y, cada vez con más frecuencia, nos enfrentaremos a este tipo de fenómenos en el futuro.

Durante una crisis suelen adoptarse dos tipos de estrategias: de reacción o proactivas. En este estudio observamos que todas las estrategias desarrolladas han sido de reacción. Hasta el momento, **ninguna industria creativa ni ningún creador ha podido aplicar una estrategia proactiva, ya que la magnitud/el impacto de esta pandemia era claramente desconocida**. A partir del material recopilado, se ha identificado una tendencia general al cierre parcial o total de las actividades presenciales, con un desplazamiento hacia el trabajo en línea, siempre que trabajar en línea/desde casa haya sido posible para trabajadores creativos, creadores y usuarios. Esto ha supuesto un colapso del empleo en el sector creativo (en concreto para los trabajadores autónomos y por cuenta propia). Algunos sectores creativos han mostrado una mayor adaptabilidad a entornos empresariales muy volátiles, aplicando estrategias de digitalización. La madurez digital de las instituciones ha desempeñado un papel fundamental a la hora de afrontar los retos de esta pandemia.

La intensidad y la dinámica de la repercusión varían significativamente entre subsectores creativos y países¹. Este estudio revela los efectos positivos de la pandemia

¹ OECD 'Culture shock: COVID-19 and the cultural and creative sectors', 2020, disponible en: https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=135_135961-nenh9f2w7a&title=Cul%20ture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors, Florida, R., and Seman, M., 'Lost Art: Measuring COVID-19's devastating impact on America's creative

de COVID-19 en los sectores creativos (por ejemplo, TI y sector audiovisual)² así como las consecuencias negativas sufridas por bibliotecas, museos y todos los eventos en vivo organizados por estas instituciones, como ocurrió con todos los espectáculos y actividades relacionados con los sectores del entretenimiento³. **La tecnología puso los recursos a disposición de un mayor número de consumidores, reduciendo las barreras de entrada del sector en cuestión.** La pandemia produjo una **alteración en los hábitos de consumo** de todos los segmentos de la población al no poder asistir presencialmente a los recintos. Fueron penalizados aquellos con menor alfabetización virtual, generalmente personas mayores o niños/alumnos muy pequeños. Incluso disponiendo del material de investigación en línea, en algunos países los investigadores no disponían de conexiones potentes a Internet para descargar los datos o solo podían acceder a los resúmenes y no a los artículos completos. La falta de **recursos electrónicos, tanto en la investigación como en la enseñanza, dificultó mucho las actividades regulares en línea.** Estos efectos se notaron especialmente en las zonas menos desarrolladas del planeta.

En todo el mundo se introdujeron diferentes medidas de apoyo gubernamentales y privadas para mitigar los efectos en las instituciones culturales.⁴ Algunos museos de distintos países pudieron beneficiarse de ayudas económicas durante la pandemia, como fondos de emergencia, compensación de pérdidas, medidas fiscales de emergencia, cobertura de los salarios de los empleados o suspensión de alquileres/hipotecas.

[Sigue la Parte III]

economy' Brookings Institution, 2020, disponible en: https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2020/08/20200810_brookingsmetro_covid19-and-creative-economy_final.pdf.

² Kim, S., et al., 'The COVID-19 Crisis Management in the Republic of Korea' International Case Studies in the Management of Disasters, 2020, disponible en: https://www.researchgate.net/publication/343555107_The_COVID-19_Crisis_Management_in_the_Republic_of_Korea.

³ Agostino, D., et al., 'Italian state museums during the COVID-19 crisis: from onsite closure to online openness' Museum Management and Curatorship, 2020, disponible en:

<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2020.1790029>, Machovec, G., 'Pandemic Impacts on Library Consortia and Their Sustainability' Journal of Library Administration, 2020, disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01930826.2020.1760558>.

⁴ Existen varios ejemplos y mejores prácticas disponibles en la plataforma de la OMPI, <https://www.wipo.int/meetings/es/2022/info-session-impact-covid-19-copyright-ecosystems.html>

PARTE III: CONCLUSIONES

Cada crisis trae consigo oportunidades. **La pandemia de COVID-19 ha sido el catalizador de muchos cambios en todo el mundo, tanto positivos como llenos de dificultades.** La supervivencia de las instituciones dependerá de cómo puedan capear esta situación de emergencia. Todos los países del mundo adoptaron medidas económicas generales y se centraron específicamente en los sectores cultural y creativo para apoyar a creadores, instituciones y, en algunos casos, también al público. **Es probable que la pandemia de COVID-19 tenga efectos estructurales profundos y duraderos en la forma en que se produce y disfruta la cultura, así como en la forma en que se lleva a cabo la educación y la investigación.**

El análisis de los informes elaborados por organizaciones nacionales e internacionales, los artículos académicos, los libros y los artículos periodísticos, así como el intercambio de opiniones con expertos, demuestran claramente que la pandemia de COVID-19 ha tenido un profundo efecto en las industrias culturales y creativas de todo el mundo. Sin embargo, la crisis actual ha puesto de manifiesto una **grave falta de capacidad para responder de manera coherente y equitativa en todos los sectores, tanto en los países en desarrollo como en los desarrollados.**

Para sobrevivir en este difícil entorno, **todas las partes interesadas debían reaccionar rápidamente y desarrollar nuevas y más resistentes formas de operar.** La rápida implantación de herramientas digitales durante la pandemia de COVID-19 (visitas en línea, exposiciones para museos, etc.) permitió a algunas instituciones superar parcialmente el hecho de estar cerradas. El cambio al mundo en línea fue más fácil para algunas organizaciones debido a la naturaleza de su actividad y a la presencia de inversiones para llevar a cabo la transición digital o por el hecho de que esta transición ya formaba parte de su programa de desarrollo, por lo que la pandemia no hizo más que acelerar su aplicación.

Por ejemplo, las tecnologías digitales permitieron a los museos explorar nuevas formas de hacer participar a los visitantes, aumentando su actividad en las redes sociales y ofreciendo opciones de acceso en línea para conocer el museo y visitas guiadas en línea.

Las instituciones y empresas pequeñas y medianas luchan por adaptarse a esta situación de emergencia y necesitan ayuda para desarrollar las capacidades y los recursos con los que afrontar esta situación tan difícil y atender sus nuevas necesidades. Sin medidas adecuadas de ayuda financiera, la COVID-19 seguirá reduciendo su capacidad operativa de manera importante, lo que afectará a los horarios de apertura, las exposiciones y los programas públicos. Tendrá también consecuencias negativas en los modelos de negocio, el futuro del sector y el acceso a la cultura, el agotamiento de las oportunidades culturales y, en última instancia, el bienestar de las comunidades a las que sirven estas instituciones.

Como se ha comentado en la parte I, la flexibilidad y la adaptabilidad, en combinación con las capacidades digitales de las organizaciones creativas, han sido componentes fundamentales de las estrategias de resiliencia ante la pandemia de COVID-19.

Como se ha comentado en la Parte II, el cierre de locales durante la pandemia y **el importante proceso de ampliación de su catálogo electrónico han supuesto para las bibliotecas dificultades financieras** que no han hecho más que aumentar con los recortes presupuestarios regionales, lo que las ha vuelto vulnerables a las consecuencias de la

pandemia a largo plazo. Esto no es solo un problema de las bibliotecas, sino también de la sociedad, ya que se ha detenido el desarrollo de capacidades y los esfuerzos innovadores.

Poco a poco, la disrupción se ha transformado en capacidad de resiliencia, adaptación y renovación en algunos sectores creativos, instituciones docentes, de investigación y de patrimonio cultural en todo el mundo. Desde el punto de vista de los usuarios, es evidente la necesidad de igualar el acceso a Internet y a las infraestructuras pertinentes para hacer posible que todos puedan acceder a los recursos en línea que ofrecen museos, bibliotecas, archivos e instituciones docentes y de investigación.

Las tecnologías de la información han tenido una incidencia notable en las instituciones docentes, de investigación y de patrimonio cultural, desde la manera de trabajar hasta las formas de ofrecer contenidos durante la pandemia. La pandemia ha obligado a museos, archivos y bibliotecas a reorganizar las interacciones con sus clientes de una manera más dinámica, para poder cumplir así su misión en estos tiempos inestables e inciertos. Nuestro estudio pone de manifiesto que las organizaciones que mostraron adaptabilidad lo hicieron siguiendo un enfoque flexible y potenciando sus capacidades digitales para crear nuevas oportunidades de crecimiento.

A pesar de ser evidente que algunas instituciones y sectores supieron adaptarse a la nueva situación, **otras organizaciones no tuvieron suficiente capacidad para adaptarse rápidamente durante la pandemia de COVID-19.** Algunas organizaciones han sufrido más que otras. Esto fue especialmente cierto en el caso de los sectores que no pudieron aprovechar plenamente las tecnologías digitales (bajo nivel de madurez tecnológica o recursos limitados para invertir en la transición digital) y la falta de infraestructura disponible para la descarga en línea de sus productos.

El mundo digital ha cobrado importancia en los sectores culturales y creativos en su conjunto. La transmisión en continuo (*streaming*) se ha convertido en la vía más importante para los sectores creativos y culturales, y las instituciones docentes y de investigación, como ha sido el caso de la industria musical. La realización de eventos virtuales ha demostrado ser una forma alternativa de entretenimiento y generación de ingresos.

Del mismo modo, para las instituciones de patrimonio cultural, educación e investigación, lo digital se ha convertido en algo fundamental. Por ejemplo, se ha demostrado que la realización de eventos virtuales es una forma alternativa de asistir a los museos y también de generar ingresos. Hay que señalar que, para estas áreas, **esta opción no es sostenible a medio y largo plazo.** Los gobiernos y otras organizaciones han adoptado medidas de recuperación (medidas fiscales, medidas relacionadas con el empleo, medidas de estímulo, planes de mantenimiento del empleo, planes de apoyo a los ingresos por cuenta propia) destinadas a mitigar la repercusión de la pandemia de COVID-19. Sin embargo, no todas estas medidas han sido eficaces para algunas de estas organizaciones y las personas a las que sirven.

Los gobiernos y otras organizaciones han adoptado medidas de recuperación (medidas fiscales, medidas relacionadas con el empleo y medidas de estímulo, el enfoque era ofrecer planes de mantenimiento del empleo, planes de apoyo a los ingresos por cuenta propia) destinadas a mitigar la repercusión de la pandemia de COVID-19 en diferentes países. Sin embargo, estos sectores están muy fragmentados, al incluir diferentes tipos de trabajadores creativos, como autónomos, trabajadores temporales y a tiempo parcial cuya condición les permite optar solamente a algunos paquetes de apoyo gubernamental.

La pandemia ha enseñado **varias lecciones a los responsables de la toma de decisiones en lo que respecta a la manera de lograr que las instituciones analizadas sean más sostenibles y resistentes,** entre otras, la importancia de **adaptarse a condiciones**

financieras de gran volatilidad, estrategias de adopción de la tecnología digital y la madurez digital de las organizaciones. Todas ellas han supuesto una ventaja competitiva a la hora de hacer frente a la pandemia. La relación existente entre las tecnologías digitales y las capacidades organizativas de estas organizaciones seguirá siendo crucial después de la pandemia de COVID-19.

Debería prestarse más atención al desarrollo de recursos electrónicos que respeten el derecho de autor en su conjunto, incluida la facilitación del uso a través de licencias de material educativo y de investigación. Esta medida podría limitar los daños de la piratería en tiempos de crisis y apoyar el desarrollo de las industrias locales, sin perder de vista a los creadores.

La pandemia de COVID-19 ha puesto de relieve la necesidad de proporcionar claridad a las instituciones y organizaciones en lo referente a las consecuencias que tiene la transición a un mundo digital en el ámbito del derecho de autor, y de evaluar los medios más adecuados y las maneras más innovadoras de facilitar los usos digitales. Esto garantizaría que el sistema sea capaz de seguir tanto el ritmo de los cambios sociales, tal y como se vio en la pandemia, como el de los nuevos avances tecnológicos.

