

CUADERNOS FOESC · 03

La capacidad de creación de riqueza de las industrias culturales

Evidencia estatal, europea y de la investigación de Econcult sobre el impacto económico de la cultura y el ocio educativo

(Índice automático: al abrir en Word, aceptar la actualización de campos o pulsar Ctrl+A y F9 para generarlo.)

1 Objeto y método

Este estudio responde a una pregunta que el sector se hace desde hace décadas y que rara vez contesta con datos propios: ¿cuánta riqueza crean las industrias culturales, entendidas en sentido amplio, es decir, incluyendo la educación patrimonial y cultural, la animación sociocultural y las industrias del ocio y el tiempo libre? La pregunta importa porque condiciona el lugar del sector en la agenda pública: si la cultura se percibe solo como gasto, se recorta; si se acredita como inversión productiva, se defiende.

El método combina tres capas de evidencia, ordenadas de lo verificado a lo estimado: (1) estadística oficial del Estado (Cuenta Satélite de la Cultura, explotación cultural de la EPA, Anuario de Estadísticas Culturales); (2) investigación académica acumulada por Econcult, la unidad de investigación en Economía de la Cultura y el Turismo de la Universitat de València, referencia estatal e internacional en la materia; y (3) marcos de comparación europeos. Sobre esa base se construye, en el apartado 6, un ejercicio de traslación al conjunto del Estado con fórmulas explícitas: ningún número de ese apartado se presenta como dato, sino como estimación reproducible.

2 Marco conceptual: dónde encaja el ocio educativo en las industrias culturales

Por industrias culturales y creativas (ICC) se entiende el conjunto de actividades cuyo insumo principal es la creatividad y el contenido simbólico: patrimonio, artes escénicas y visuales, libro y prensa, audiovisual, música, y los servicios que las hacen llegar a la ciudadanía. La estadística oficial española lo formaliza en la Cuenta Satélite de la Cultura en España (CSCE), que estructura el ámbito cultural por sectores (entre ellos, el patrimonio) y por fases de la cadena de valor: creación, producción, fabricación, difusión y distribución, promoción y regulación, y actividades educativas.

Este detalle metodológico es decisivo para FOESC: la CSCE incluye expresamente una fase educativa y un sector de patrimonio dentro del perímetro cultural. Es decir, la educación cultural y patrimonial, la didáctica de museos y bibliotecas o la dinamización del patrimonio no son actividades adyacentes a la cultura: son cultura a efectos de la contabilidad oficial. El ocio educativo y la animación sociocultural constituyen, en gran medida, la fase educativa y de difusión de las industrias culturales: el eslabón que convierte el capital cultural en experiencia, aprendizaje y participación ciudadana. Llamaremos a este eslabón, a lo largo del estudio, la industria cultural de proximidad.

La coherencia con el ámbito funcional del IV Convenio marco estatal de ocio educativo y animación sociocultural (BOE-A-2026-5694) es directa: su bloque de animación sociocultural incluye bibliotecas y salas de lectura, museos, semanas culturales, exposiciones, talleres y actividades de dinamización del patrimonio, además de la gestión de equipamientos y programas socioculturales. El sector que FOESC representa opera, pues, dentro del perímetro cultural que miden las estadísticas que siguen.

3

4.779

Millones de euros destinados a cultura por las administraciones locales españolas en 2023.

La evidencia estatal: qué dicen las estadísticas oficiales

3.1. Aportación al PIB

Según la Cuenta Satélite de la Cultura en España (Ministerio de Cultura, revisión 2024, recogida en el Anuario de Estadísticas Culturales 2025), la aportación del sector cultural al PIB español se cifró en 2023 en el 2,2%, y asciende al 3,4% si se considera el conjunto de actividades económicas vinculadas con la propiedad intelectual. En 2022 esas cifras fueron del 2,3% y el 3,5%. Para dimensionarlo: en una economía del entorno de 1,6 billones de euros, cada punto porcentual de PIB representa del orden de 16.000 millones de euros anuales.

3.2. Empleo cultural

La explotación del Ministerio de Cultura sobre la Encuesta de Población Activa (nota de 20 de febrero de 2025) sitúa el empleo cultural en 2024 en 771.000 personas, el 3,6% del empleo total en España, con un crecimiento del 6,6% respecto a 2023 y un 8,6% por encima del nivel previo a la pandemia (2019). Es un empleo con un perfil singular: el 71,2% de las personas ocupadas tiene educación superior (frente al 46,7% de la media nacional), el 88,6% trabaja a jornada completa y el 70,3% es asalariado. Persiste, en cambio, una brecha de género: los hombres representan el 59,4% del empleo cultural.

3.3. Tejido empresarial

A comienzos de 2024 operaban en España 185.544 empresas culturales, el 5,7% del tejido empresarial nacional (Anuario de Estadísticas Culturales 2025, publicado el 18 de noviembre de 2025). Su estructura es extraordinariamente atomizada: el 68,3% no tiene personas asalariadas y otro 26,6% tiene entre una y cinco. Se concentran principalmente en Cataluña, la Comunidad de Madrid, Andalucía y la Comunitat Valenciana. Esta atomización tiene una consecuencia económica directa: el valor que genera el sector se distribuye por el territorio en forma de rentas de trabajo y de actividad de micropymes, no se concentra en grandes corporaciones.

3.4. Quién financia la cultura: la lectura municipalista

El dato de gasto público es probablemente el más revelador para el sector del ocio educativo. En 2023, el gasto ejecutado en cultura por la Administración General del Estado fue de 1.183,8 millones de euros (0,09% del PIB); el de las comunidades autónomas, de 1.750,9 millones (0,12%); y el de la Administración local, de 4.779,1 millones (0,32%). Los ayuntamientos y diputaciones gastan en cultura más que el Estado y las autonomías juntos: aportan en torno al 62% del gasto público cultural.

La consecuencia estratégica es inmediata: la política cultural real de este país se decide, sobre todo, en los presupuestos municipales, y se ejecuta en buena parte mediante contratación pública de servicios de proximidad: gestión de bibliotecas, dinamización de museos y patrimonio, programación de centros culturales, talleres, semanas culturales. Exactamente el catálogo de actividades del convenio del sector. Las empresas de ocio educativo y animación sociocultural son el brazo ejecutor de la mayor parte del gasto cultural público español.

La evidencia de Econcult (Universitat de València)

4.1. Quién es Econcult

Econcult es la unidad de investigación en Economía de la Cultura y el Turismo del Departamento de Economía Aplicada de la Universitat de València, fundada en 1997 y dirigida por Pau Rausell Köster. Es uno de los centros de referencia estatal e internacional en la materia: ha liderado proyectos europeos como MESOC (Horizonte 2020, 2,98 millones de euros, dedicado a medir el impacto social de la cultura), Designscares o AISECRET (Digital Europe); ha elaborado instrumentos de planificación pública como el plan Fes Cultura de la Generalitat Valenciana (2016-2020) o la Estrategia Naranja; y ha desarrollado el llamado Modelo Convergente, un marco teórico para trazar las vías de impacto de las actividades culturales sobre las dimensiones económica, social y ambiental. En julio de 2026, su director impartió la conferencia inaugural de la nueva cátedra institucional de gestión cultural de la Universidade de Santiago de Compostela, síntoma del reconocimiento de esta trayectoria.

4.2. Hallazgos principales trasladables al conjunto del Estado

- Asociación entre peso creativo y renta: Rausell et al. (2011) estimaron que un aumento del 1% en la proporción de industrias creativas se asocia con un aumento del PIB per cápita de las regiones españolas de alrededor del 0,4%. La revisión académica posterior (Boix, en su síntesis sobre economía creativa) precisa que estas estimaciones no incorporan algunos controles, por lo que deben leerse como asociación robusta, no como efecto causal exacto. Es, con todo, la elasticidad de referencia disponible para España.
- La productividad cultural como motor: Marco Serrano y Rausell-Köster (Estudios de Economía Aplicada, vol. 24-2, 2006, pp. 699-722) analizaron el periodo 1993-1997 y concluyeron que las mejoras de productividad de las industrias de la cultura y el ocio explican su participación creciente en el PIB español, impulsadas principalmente por el progreso técnico.
- La vía mediterránea a la creatividad: el proyecto europeo Sostenuto (Rausell-Köster y Abeledo-Sanchis, 2012) fue el primero en formular una vía mediterránea hacia la creatividad y la innovación, caracterizada por estructuras empresariales pequeñas, orientación a servicios y un gran depósito de capital patrimonial: exactamente el ecosistema en el que operan las empresas de FOESC. Su tesis central: la creatividad cultural alimenta la innovación científica, tecnológica, económica y social del conjunto del territorio.
- Empleo cultural valenciano: el informe de Econcult sobre ocupación y prospectiva de los sectores culturales y creativos de la Comunitat Valenciana (2018) contabilizó 58.170 empleos culturales en 2016 y proyectó, en función del crecimiento del PIB, la creación de unos 2.000 empleos al año hasta acercarse a los 65.000. La Comunitat funciona así como laboratorio de una dinámica que la estadística estatal confirma: el empleo cultural crece por encima de la media.
- Impacto de proximidad medido caso a caso: el estudio de la Universitat de València sobre las Falles de Gandia (2026, con participación de Fernando Álvarez) estima su

impacto en más de 40 millones de euros y 377 empleos, confirmando el fuerte efecto económico, social y territorial de la actividad cultural festiva sobre una ciudad media y su comarca. Es el tipo de evidencia local que, agregada, explica el peso macro del apartado 3.

- **Cultura y resiliencia:** la investigación de Econcult ha documentado además que los territorios con sectores culturales consolidados mostraron mayor resiliencia del empleo ante las crisis, funcionando la cultura como colchón cuando el mercado laboral expulsa, siempre que la estructura del sector sea sólida.

5

4,4 %

del PIB de la Unión Europea generado por las industrias culturales y creativas en 2019.

La evidencia europea

El marco europeo confirma la escala del fenómeno y aporta el contraste exterior:

INDICADOR	VALOR	AÑO	FUENTE
Facturación de las ICC en la UE	643.000 millones €, equivalente al 4,4% del PIB de la UE en volumen de negocio	2019	EY/GESAC, Rebuilding Europe (2021)
Empleo de las ICC en la UE	7,6 millones de personas: más que las telecomunicaciones y la automoción juntas	2019	EY/GESAC, Rebuilding Europe (2021)
Saldo comercial cultural de la UE	Superávit de 8.600 millones €	2019	EY/GESAC, Rebuilding Europe (2021)
Choque pandémico	Caída media de la facturación del 31% en 2020 (hasta el 90% en algunos subsectores)	2020	EY/GESAC, Rebuilding Europe (2021)
Ecosistema ICC según el Consejo de la UE	3,95% del VAB de la UE (477.000 millones €), 8,02 millones de personas empleadas, 1,2 millones de empresas, el 99,9% pymes	2019	Conclusiones del Consejo de la UE, 4/4/2022 (ST-7809-2022)

Fuente: EY/GESAC, Rebuilding Europe (2021) y Conclusiones del Consejo de la UE de 4 de abril de 2022.

Dos lecturas para el caso español. Primera: el peso cultural español (2,2% del PIB en perímetro CSCE; 3,4% con propiedad intelectual) es del mismo orden de magnitud que el europeo cuando se comparan perímetros equivalentes, lo que indica que no partimos de una anomalía sino de un sector homologable con recorrido de convergencia. Segunda: la estructura europea (99,9% pymes) replica la española (94,9% de las empresas culturales con cinco o menos personas asalariadas): la cultura es, en toda Europa, una economía de pequeñas organizaciones intensivas en trabajo, y las políticas que le sirven son las de proximidad, no las de gran corporación.

6

Ejercicio de traslación al conjunto del Estado

Este apartado convierte la evidencia anterior en tres estimaciones para el Estado español. Regla de integridad: cada ejercicio muestra su fórmula, sus datos de partida (todos citados en los apartados 3 a 5) y sus límites. Son órdenes de magnitud para el debate público, no datos estadísticos, y así deben publicarse.

6.1. Ejercicio 1: qué se asocia a un sector cultural mayor

Fórmula (elasticidad de Rausell et al., 2011): variación asociada del PIB per cápita (%) $\approx 0,4 \times$ variación relativa (%) de la proporción de industrias creativas.

Aplicación ilustrativa: si el peso del empleo cultural español creciera un 10% en términos relativos (del 3,6% actual al 3,96% del empleo total, es decir, unas 77.000 personas ocupadas más al ritmo ya observado de crecimiento del sector), la asociación estimada sería un PIB per cápita del orden de un 4% superior. Al ritmo real reciente (+6,6% de empleo cultural en un solo año), ese escenario no es una hipótesis lejana sino la prolongación de la tendencia observada.

Límites: la elasticidad procede de datos regionales españoles anteriores a 2011 y sin algunos controles; mide asociación, no causalidad; y la proporción original se refiere a industrias creativas, un perímetro no idéntico al del empleo cultural de la EPA. El ejercicio indica dirección y orden de magnitud, no una predicción.

6.2. Ejercicio 2: un sector que convierte valor en empleo

Fórmula: productividad aparente relativa $\approx$ cuota cultural del PIB / cuota cultural del empleo = $2,2 / 3,6 \approx 0,61$.

Lectura: cada punto de valor generado por la cultura moviliza aproximadamente 1,6 veces más empleo que la media de la economía ($3,6 / 2,2 \approx 1,64$). Lejos de ser una debilidad, esta es la especificidad económica del sector: es intensivo en trabajo cualificado, de modo que su producción se transforma de manera inmediata en salarios, cotizaciones y actividad distribuida por el territorio, con escasa fuga hacia capital o importaciones. En un país con desempleo estructural, un sector que maximiza empleo por unidad de PIB es un instrumento de política económica, no solo cultural.

Límites: el cociente mezcla la cuota de PIB de la CSCE (año 2023) con la cuota de empleo de la explotación de la EPA (año 2024), y ambos perímetros culturales no son idénticos. El valor 0,61 debe leerse como aproximación estable (con los datos de 2022, $2,3 / 3,5 \approx 0,66$, el orden de magnitud se mantiene).

6.3. Ejercicio 3: el efecto arrastre del gasto cultural local

Los 4.779,1 millones de euros que la Administración local gastó en cultura en 2023 no son transferencias: son mayoritariamente compra pública de servicios y programación que se ejecuta mediante empresas y entidades del territorio, en un tejido donde el 94,9% de las empresas culturales tiene cinco o menos personas asalariadas. Cada contrato de gestión de biblioteca, dinamización de museo o programación sociocultural se convierte de forma casi íntegra en empleo local y compras de proximidad.

Este estudio no aplica un multiplicador genérico del gasto cultural porque no existe uno validado para España que pueda citarse con rigor; la vía correcta es la que Econcult practica: medición caso a caso. La referencia disponible más reciente (Falles de Gandia, 2026: más de 40 millones de euros y 377 empleos de impacto en una ciudad media) ilustra la escala del efecto arrastre local. La recomendación operativa para FOESC es promover estudios de impacto análogos sobre servicios tipo del sector (una red municipal de bibliotecas dinamizadas, un programa de escoles d'estiu de ámbito comarcal), en colaboración con Econcult u otros grupos universitarios, para dotar al sector de sus propios multiplicadores verificados.

7

Cuadro de KPIs rastreables

Indicadores para la web de FOESC, con su valor, año y fuente exacta. Todos son actualizables anualmente:

INDICADOR	VALOR	AÑO	FUENTE Y RUTA DE VERIFICACIÓN
Aportación de la cultura al PIB español	2,2% (3,4% con actividades vinculadas a la propiedad intelectual)	2023	CSCE, Ministerio de Cultura · Anuario de Estadísticas Culturales 2025, cap. 18 (cultura.gob.es)
Empleo cultural	771.000 personas · 3,6% del empleo total · +6,6% interanual · +8,6% sobre 2019	2024	Ministerio de Cultura, explotación de la EPA, nota 20/02/2025 · CULTURABase
Cualificación del empleo cultural	71,2% con educación superior (media nacional: 46,7%)	2024	Ministerio de Cultura, explotación de la EPA
Empresas culturales	185.544 · 5,7% del tejido empresarial · 68,3% sin asalariados	Inicio 2024	Anuario de Estadísticas Culturales 2025 (publicado 18/11/2025)
Gasto público en cultura: local / autonómico / estatal	4.779,1 / 1.750,9 / 1.183,8 millones € (0,32% / 0,12% / 0,09% del PIB)	2023	Anuario de Estadísticas Culturales 2025
Elasticidad peso creativo-renta (España, regiones)	+1% de proporción de industrias creativas ≈ +0,4% de PIB per cápita (asociación)	Estimación 2011	Rausell et al. (2011), recogido en la síntesis de Boix sobre economía creativa (uv.es)
Empleo cultural en la Comunitat Valenciana	58.170 (2016), con proyección de unos 2.000 empleos nuevos al año	2016-2018	Econcult-UV, informe de ocupación y prospectiva de los sectores culturales y creativos de la CV (2018)
Impacto cultural local medido (caso de referencia)	Más de 40 millones € y 377 empleos (Falles de Gandia)	2026	Universitat de València / Econcult (econcult.eu)
ICC en la Unión Europea	643.000 millones € de facturación (4,4% del PIB UE) · 7,6 millones de empleos	2019	EY/GESAC, Rebuilding Europe (2021)
Ecosistema ICC según el Consejo de la UE	3,95% del VAB · 8,02 millones de empleos · 1,2 millones de empresas (99,9% pymes)	2019	Consejo de la UE, Conclusiones 4/4/2022 (ST-7809-2022)

Fuente: véanse las rutas de verificación indicadas en la propia tabla y el anexo de referencias.

8

Conclusiones

Primera: las industrias culturales crean riqueza medible y en expansión: 2,2% del PIB (3,4% con propiedad intelectual), 771.000 empleos creciendo al 6,6% anual, y 185.544 empresas. No es un sector subvencionado que sobrevive: es un sector productivo que crece por encima de la media y que además exporta (superávit comercial cultural europeo de 8.600 millones de euros en 2019).

Segunda: la especificidad de esa riqueza es su forma de distribuirse. Con una productividad aparente del orden de 0,6 veces la media, la cultura convierte cada unidad de valor en más empleo, más cualificado y más repartido por el territorio que el promedio de la economía. La investigación de Econcult añade la capa dinámica: donde el peso creativo crece, la renta per cápita se asocia al alza, la innovación se fertiliza y el empleo resiste mejor las crisis.

Tercera: la palanca de esa riqueza es local. Los ayuntamientos y diputaciones sostienen el 62% del gasto público cultural, y lo ejecutan en gran medida contratando al tejido de pro-

ximidad que FOESC representa. El ocio educativo y la animación sociocultural no son un anexo de las industrias culturales: son su fase educativa y de difusión, el eslabón que convierte presupuesto cultural en participación, aprendizaje y cohesión. Defender la contratación pública de calidad en este eslabón es defender la capacidad de creación de riqueza del conjunto del sistema cultural.

Agenda de datos derivada: (1) incorporar los KPIs del apartado 7 a la web de FOESC con actualización anual; (2) promover, con Econcult u otros grupos universitarios, dos o tres estudios de impacto de servicios tipo del sector para disponer de multiplicadores propios verificados; (3) cruzar este estudio con el Estudio 1 (mapa CNAE) para estimar qué parte del 2,2% cultural del PIB corresponde a la industria cultural de proximidad.

Anexo. Referencias

- Ministerio de Cultura: Anuario de Estadísticas Culturales 2025 (publicado el 18/11/2025), incluye la Cuenta Satélite de la Cultura en España, revisión 2024 (capítulo 18) y las series de empleo, empresas y gasto público. cultura.gob.es
- Ministerio de Cultura: nota sobre empleo cultural 2024, explotación de la Encuesta de Población Activa, 20/02/2025; series completas en CULTURABase (desde 2025, en marco CNAE-2025).
- Rausell, P. et al. (2011): estimación de la asociación entre proporción de industrias creativas y PIB per cápita regional en España; recogida y contextualizada en R. Boix, síntesis sobre economía creativa (uv.es/raboixdo).
- Marco Serrano, F. y Rausell-Köster, P. (2006): Análisis de la productividad en el sector de la cultura y el ocio español: una perspectiva regional. Estudios de Economía Aplicada, vol. 24-2, pp. 699-722.
- Rausell-Köster, P. y Abeledo-Sanchis, R. (2012): Culture as a factor for economic and social innovation. Proyecto Sostenuto, Tomo 1. Valencia: Econcult.
- Econcult-Universitat de València (2018): Análisis de la ocupación y prospectiva de las necesidades formativas de los sectores culturales y creativos en la Comunitat Valenciana.
- Universitat de València / Econcult (2026): estudio de impacto de las Falles de Gandía. econcult.eu
- EY / GESAC (2021): Rebuilding Europe: The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis.
- Consejo de la Unión Europea (2022): Conclusiones sobre la cultura y las industrias culturales y creativas, 4 de abril de 2022 (ST-7809-2022).
- IV Convenio colectivo marco estatal de ocio educativo y animación sociocultural: BOE-A-2026-5694, publicado el 11/03/2026.

Ficha del documento

SERIE	Cuadernos FOESC, número 03
TÍTULO	La capacidad de creación de riqueza de las industrias culturales
VERSIÓN	v1.0 · Documento de trabajo
FECHA	Julio de 2026
EDITA	FOESC · Federación Estatal de Organizaciones Empresariales de Ocio Educativo y Sociocultural
SEDE	Av. Felipe II, 18 · 28009 Madrid
CONTACTO	gerencia@foesc.org · secretaria@foesc.org
IDIOMA	Castellano
ALCANCE	Las cifras y referencias citadas son verificables en las fuentes del anexo. Los apartados sin dato estadístico disponible se identifican como tales en el texto.

Cómo citar este documento

FOESC (2026). La capacidad de creación de riqueza de las industrias culturales. Cuadernos FOESC, 03. Madrid: Federación Estatal de Organizaciones Empresariales de Ocio Educativo y Sociocultural. Disponible en foesc.org