

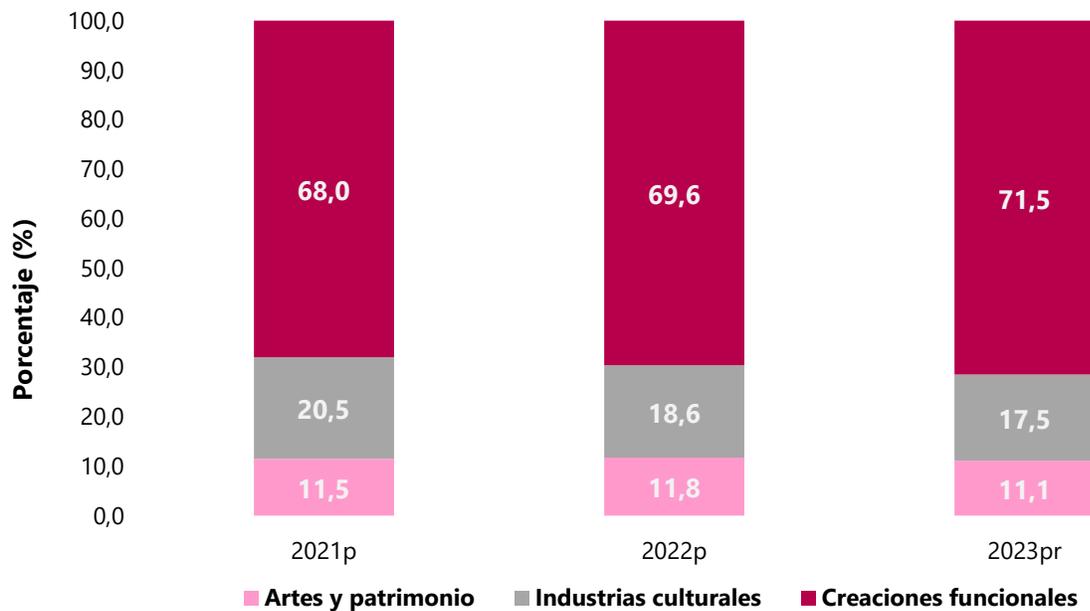


Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa Bogotá (CSECCB)

2021 provisional – 2023 preliminar

Gráfico 1. Participación porcentual del valor agregado de la economía cultural y creativa, según área Bogotá D.C.

2021^P – 2023^{Pr}



Fuente: DANE, Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá

^{Pr} preliminar

^P provisional

- Introducción
- Resultados generales
- Resultados del área artes y patrimonio
- Resultados del área industrias culturales
- Resultados del área creaciones funcionales
- Resultados de la oferta laboral
- Glosario

Introducción

El DANE tiene como objetivo garantizar la producción, disponibilidad y calidad de la información estadística estratégica; así como dirigir, planear, ejecutar, coordinar, regular y evaluar la producción y difusión de información oficial básica. Adicionalmente, según el decreto 262 de 2004, tiene dentro de sus funciones la elaboración de las cuentas anuales, trimestrales, nacionales, regionales y satélites, para evaluar el crecimiento económico nacional, departamental y sectorial.

En el marco de esta función, la Dirección de Síntesis y Cuentas Nacionales (DSCN) del DANE, elabora las cuentas satélites, como una extensión del sistema de cuentas nacionales, que comparte sus conceptos básicos, definiciones y clasificaciones; y amplían la capacidad analítica de un área de interés específico.

La Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá amplía el alcance de la Cuenta Satélite de Cultura Bogotá, al incorporar las actividades económicas asociadas a las industrias creativas, que conjugan la creación, la producción y la comercialización de bienes y servicios protegidos por el derecho de autor.

En este contexto, se definieron para la cuenta, 34 actividades consideradas totalmente creativas y 51 actividades de inclusión parcial, clasificadas en tres áreas: artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales.

Este boletín técnico presenta los más recientes resultados de la CSECCB; en una primera parte se exponen los resultados generales de la operación estadística, seguido de los resultados por áreas y segmentos de la economía cultural y creativa, y por último los resultados de la oferta laboral de la economía cultural y creativa Bogotá.

1. Resultados generales

La cuenta de producción de la Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa Bogotá (CSECCB), permite medir el valor agregado generado en el proceso productivo de las actividades económicas asociadas a la cultura y la economía creativa, agrupadas en tres áreas: artes y patrimonio, industrias culturales y creaciones funcionales.

En 2023^{Pr} se registró un valor agregado a precios corrientes de la economía cultural y creativa Bogotá de 19.137 miles de millones de pesos, mientras que para 2022^P el valor agregado fue de 17.302 miles de millones de pesos.

**Cuadro 1. Cuenta de producción economía cultural y creativa
Valores a precios corrientes (millones de pesos)
Bogotá D.C.
2021^P – 2023^{Pr}**

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}
Producción	28.261.928	34.823.402	38.872.476
Consumo intermedio	14.228.528	17.521.751	19.735.881
Valor agregado bruto	14.033.400	17.301.651	19.136.595

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{Pr} preliminar

^P provisional

La participación promedio 2021^P – 2023^{Pr} de las áreas en el valor agregado de la economía cultural y creativa de Bogotá, fue de 69,7% para creaciones funcionales, 18,8% para industrias culturales y 11,5% para artes y patrimonio.

**Cuadro 2. Participación porcentual del valor agregado de las áreas de la economía cultural y creativa
Bogotá D.C.
2021^P – 2023^{Pr}**

Áreas	2021 ^P		2022 ^P		2023 ^{Pr}		Participación Promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes y patrimonio	1.615.312	11,5	2.036.041	11,8	2.120.319	11,1	11,5
Industrias culturales	2.872.402	20,5	3.222.906	18,6	3.339.602	17,5	18,8
Creaciones funcionales	9.545.686	68,0	12.042.704	69,6	13.676.674	71,5	69,7
Valor agregado bruto	14.033.400	100,0	17.301.651	100,0	19.136.595	100,0	100,0

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

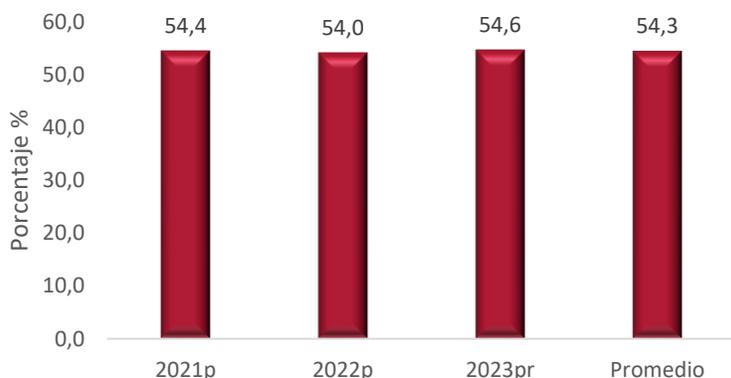
^{Pr} preliminar

^P provisional

El valor agregado de la economía cultural y creativa de Bogotá en el período 2021^p - 2023^{pr} representó en promedio el 54,3% del valor agregado de la economía cultural y creativa nacional.

Gráfico 2. Participación porcentual del valor agregado de economía cultural y creativa de Bogotá en el total del valor agregado de economía cultural y creativa nacional¹

2021^p- 2023^{pr}



Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

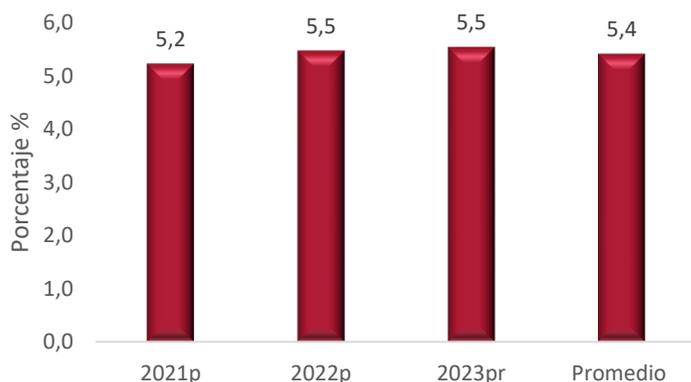
^ppreliminar

^{pr}provisional

Por su parte, el valor agregado que genera la economía cultural y creativa de Bogotá para el período 2021^p – 2023^{pr}, representa en promedio el 5,4% del valor agregado de la economía de Bogotá.

Gráfico 3. Participación porcentual del valor agregado de la economía cultural y creativa de Bogotá en el total del valor agregado de Bogotá

2021^p- 2023^{pr}



Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^ppreliminar

^{pr}provisional

¹ El valor agregado de la economía cultural y creativa nacional está representado por la información aportada por el total de las fuentes de economía observada y a su vez incluyen el turismo cultural.

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2023^{Pr} el valor agregado de economía cultural y creativa de Bogotá creció 1,9% respecto al año inmediatamente anterior, mientras que en 2022^P creció 13,8%, respecto a 2021^P.

Cuadro 3. Cuenta de producción economía cultural y creativa
Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen (porcentaje)
Bogotá D.C.
2021^P - 2023^{Pr}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2022 ^P /2021 ^P	2023 ^{Pr} /2022 ^P
Producción	22.828.951	25.995.810	26.770.871	13,9	3,0
Consumo intermedio	11.437.561	13.032.434	13.555.327	13,9	4,0
Valor agregado bruto	11.389.006	12.960.583	13.211.708	13,8	1,9

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

2. Resultados del área artes y patrimonio

El área de artes y patrimonio está compuesta por los segmentos de artes visuales, artes escénicas y espectáculos, patrimonio cultural, actividades manufactureras de la economía cultural y creativa, educación cultural y creativa, y actividades asociativas y de regulación².

En 2023^{Pr} el valor agregado a precios corrientes del área artes y patrimonio fue de 2,1 billones de pesos, mientras que en 2022^P el valor agregado fue de 2,0 billones de pesos.

Cuadro 4. Cuenta de producción del área artes y patrimonio

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}
Producción	2.673.726	3.387.265	3.723.930
Consumo intermedio	1.058.414	1.351.224	1.603.611
Valor agregado bruto	1.615.312	2.036.041	2.120.319

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^Ppreliminar

^Pprovisional

Por segmentos, en el promedio 2021^P-2023^{Pr}, la educación cultural y creativa participó con el 45,3% del valor agregado del área de artes y patrimonio, seguido de las actividades asociativas y de regulación con 18,9% y las artes escénicas con el 16,6%.

Cuadro 5. Participación porcentual del valor agregado del área artes y patrimonio, según segmentos

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Segmentos	2021 ^P		2022 ^P		2023 ^{Pr}		Promedio Participación (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Artes visuales	8.466	0,5	10.921	0,5	13.951	0,7	0,6
Artes escénicas	172.096	10,7	436.087	21,4	376.383	17,8	16,6
Patrimonio cultural	155.965	9,7	229.276	11,3	245.983	11,6	10,8
Actividades manufactureras de la economía creativa	125.994	7,8	160.833	7,9	160.627	7,6	7,8
Educación cultural y creativa	836.952	51,8	835.956	41,1	914.758	43,1	45,3
Actividades asociativas y de regulación	315.839	19,6	362.969	17,8	408.618	19,3	18,9
Valor agregado bruto	1.615.312	100,0	2.036.041	100,0	2.120.319	100,0	100,0

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^Ppreliminar

^Pprovisional

² Los resultados de la economía cultural y creativa de Bogotá no incluyen el segmento de turismo cultural.

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2023^{Pr} el valor agregado del área artes y patrimonio decreció en 5,1% respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2022^P el valor agregado creció en 17,4% respecto a 2021^P.

Cuadro 6. Valor agregado del área de artes y patrimonio

Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen (porcentaje)

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2022 ^P /2021 ^P	2023 ^{Pr} /2022 ^P
Producción	2.222.179	2.613.726	2.625.487	17,6	0,4
Consumo intermedio	877.413	1.035.568	1.126.668	18,0	8,8
Valor agregado bruto	1.341.165	1.573.916	1.493.809	17,4	-5,1

Fuente: DANE- Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^Ppreliminar

^{Pr}provisional

3. Resultados del área industrias culturales

El área industrias culturales está compuesta por los segmentos de editorial, fonográfica, audiovisual, y agencias de noticias y otros servicios de información.

En 2023^{Pr}, el valor agregado a precios corrientes de las industrias culturales fue de 3,3 billones de pesos, mientras que en 2022^P el valor agregado fue de 3,2 billones de pesos.

Cuadro 7. Cuenta de producción del área industrias culturales

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}
Producción	6.877.096	7.785.682	8.132.346
Consumo intermedio	4.004.694	4.562.777	4.792.744
Valor agregado bruto	2.872.402	3.222.906	3.339.602

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Por segmentos, en el promedio 2021^P-2023^{Pr}, el segmento audiovisual participó con el 57,9% del valor agregado del área de industrias culturales, seguido del segmento editorial con 27,1% como los más representativos.

Cuadro 8. Participación porcentual del valor agregado del área industrias culturales, según segmentos

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Segmentos	2021 ^P		2022 ^P		2023 ^{Pr}		Participación Promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Editorial	765.151	26,6	863.399	26,8	926.157	27,7	27,1
Fonográfica	190.765	6,6	247.148	7,7	241.498	7,2	7,2
Audiovisual	1.676.392	58,4	1.855.506	57,6	1.924.290	57,6	57,9
ANOSI*	240.094	8,4	256.853	8,0	247.657	7,4	7,9
Valor agregado bruto	2.872.402	100,0	3.222.906	100,0	3.339.602	100,0	100,0

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

*Agencias de Noticias y Otros Servicios de Información

Con respecto a las series encadenadas de volumen, para 2023^{PR} el valor agregado del área de industrias culturales decreció en 2,8% respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2022^P el valor agregado creció en 6,1% respecto a 2021^P.

Cuadro 9. Valor agregado del área de industrias culturales
Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen (porcentaje)

Bogotá D.C.
2021^P- 2023^{PR}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{PR}	Tasas de crecimiento (%)	
				2022 ^P /2021 ^P	2023 ^{PR} /2022 ^P
Producción	5.450.964	5.853.054	5.734.138	7,4	-2,0
Consumo intermedio	3.150.011	3.410.519	3.359.002	8,3	-1,5
Valor agregado bruto	2.298.738	2.439.667	2.372.100	6,1	-2,8

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{PR}preliminar

^Pprovisional

4. Resultados del área creaciones funcionales

El área de creaciones funcionales está compuesta por los segmentos de medios digitales y software, diseño y publicidad. En 2023^{Pr}, el valor agregado a precios corrientes de las creaciones funcionales fue de 13,7 billones de pesos, mientras que en 2022^P el valor agregado fue de 12,0 billones de pesos.

Cuadro 10. Cuenta de producción del área creaciones funcionales

Valores a precios corrientes (millones de pesos)

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}
Producción	18.711.107	23.650.455	27.016.199
Consumo intermedio	9.165.420	11.607.751	13.339.525
Valor agregado bruto	9.545.686	12.042.704	13.676.674

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

Por segmentos, en el promedio 2021^P-2023^{Pr}, los medios digitales y el software participaron con el 72,7% del valor agregado del área de creaciones funcionales, seguidos por la publicidad con 20,0%.

Cuadro 11. Participación porcentual del valor agregado del área creaciones funcionales, según segmentos

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Segmentos	2021 ^P		2022 ^P		2023 ^{Pr}		Participación Promedio (%)
	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	Millones de pesos	Participación (%)	
Medios digitales y software	6.983.150	73,2	8.730.248	72,5	9.919.565	72,5	72,7
Diseño	668.412	7,0	875.745	7,3	1.022.336	7,5	7,2
Publicidad	1.894.124	19,8	2.436.711	20,2	2.734.773	20,0	20,0
Valor agregado bruto	9.545.686	100,0	12.042.704	100,0	13.676.674	100,0	100,0

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^{Pr}preliminar

^Pprovisional

En lo relacionado con las series encadenadas de volumen en 2023^{Pr}, el valor agregado del área de creaciones funcionales creció 4,4% respecto al año inmediatamente anterior; mientras que en 2022^P el valor agregado creció en 15,5% respecto a 2021^P.

Cuadro 12. Valor agregado del área de creaciones funcionales
Series encadenadas de volumen con año de referencia 2015 (millones de pesos) y tasas de crecimiento en volumen (porcentaje)

Bogotá D.C.

2021^P- 2023^{Pr}

Conceptos	2021 ^P	2022 ^P	2023 ^{Pr}	Tasas de crecimiento (%)	
				2022 ^P /2021 ^P	2023 ^{Pr} /2022 ^P
Producción	15.203.586	17.594.195	18.472.916	15,7	5,0
Consumo intermedio	7.447.497	8.635.531	9.121.380	16,0	5,6
Valor agregado bruto	7.756.096	8.958.673	9.351.549	15,5	4,4

Fuente: DANE; Alcaldía de Bogotá - Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD)

^Ppreliminar

^{Pr}provisional

5. Resultados de la oferta laboral

Resultados ocupados y Trabajos Equivalentes a Tiempo Completo (TETC)

En 2023^P, el número de ocupados de la economía cultural y creativa de Bogotá presentó un crecimiento de 6,8%, explicado por el crecimiento de la población ocupada de las áreas de artes y patrimonio con 16,9% y creaciones funcionales con 7,3%; por su parte, los ocupados del área de industrias culturales decrecieron en 5,8%.

Cuadro 13. Población ocupada por áreas de economía cultural y creativa (participación porcentual) Bogotá D.C. 2022^P – 2023^P

Áreas	2022 ^P		2023 ^P		Tasas de crecimiento (%)
	Ocupados	Participación (%)	Ocupados	Participación (%)	2023 ^P /2022 ^P
Artes y patrimonio	41.509	20,5	48.544	22,4	16,9
Industrias culturales	38.092	18,8	35.888	16,6	-5,8
Creaciones funcionales	123.275	60,8	132.308	61,0	7,3
Total	202.876	100,0	216.740	100,0	6,8

Fuente: DANE; Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá

^Pprovisional

Por otra parte, en 2023^P el número de puestos de trabajo equivalentes a tiempo completo de la economía cultural y creativa de Bogotá presentó un crecimiento de 1,6% respecto a 2022^P, explicado por el crecimiento del área de artes y patrimonio en 10,9% y de 1,5% en las creaciones funcionales. No obstante, en el caso de las industrias culturales se presentó una caída de 7,1%.

Cuadro 14. Oferta de trabajo equivalente a tiempo completo por áreas de la economía cultural y creativa Bogotá D.C. 2022^P – 2023^P

Áreas	2022 ^P		2023 ^P		Tasa de crecimiento (%)
	TETC*	Participación (%)	TETC*	Participación (%)	2023 ^P /2022 ^P
Artes y patrimonio	34.930	18,4	38.725	20,1	10,9
Industrias culturales	36.146	19,1	33.588	17,5	-7,1
Creaciones funcionales	118.374	62,5	120.095	62,4	1,5
Total	189.450	100,0	192.408	100,0	1,6

Fuente: DANE; Cuenta Satélite de Economía Cultural y Creativa de Bogotá

^Pprovisional

*Trabajo Equivalente a Tiempo Completo

GLOSARIO³

Agencias de noticias y otros servicios de información: las actividades de consorcios y agencias de noticias o de distribución periodística que tienen que ver con el suministro de artículos de noticias y de periódicos que recopilan, redactan y proporcionan material noticiario, fotográfico y periodístico a los medios de comunicación, al igual que servicios de noticias a periódicos, revistas y estaciones de radio y televisión.

Artes escénicas y espectáculos: comprenden actividades profesionales o de aficionados relacionadas con el teatro, la danza, la ópera y el teatro de títeres. Adicionalmente incluye eventos culturales de celebración (Festivales, Fiestas y Ferias) de carácter local y que pueden ser de naturaleza informal.

Artes visuales: son formas de arte orientadas a la creación de obras de naturaleza visual, “que apelan principalmente al sentido visual”. Están generalmente enfocadas a la creación de obras de naturaleza visual o representan objetos multidimensionales.

Audiovisuales: medios y lenguajes que integran imágenes y/o sonidos para generar experiencias y percepciones en la audiencia que pueden ser simultáneamente auditivas y visuales. Bajo esta categoría están el cine, la televisión, el video, la radio y los videojuegos.

Consumo intermedio: representa el valor de los bienes y servicios no durables utilizados como insumos en el proceso de producción para producir otros bienes y servicios.

Creaciones funcionales: son las actividades que tradicionalmente no hacen parte de la cultura, pero definen su relación con el consumidor a partir de su valor simbólico en lugar de su valor de uso, y generalmente están protegidas por el derecho de autor. Incluye medios digitales y software, diseño y publicidad.

Diseño: incluye las principales áreas en que se aplica el diseño, como vehículo de transmisión de procesos simbólicos. Hay que subrayar, sin embargo, que el diseño industrial excluye el componente de diseño puramente funcional de las maquinarias, por ejemplo, el cual está solamente orientado a propiciar su adecuado y eficiente funcionamiento sin contemplar categorías estéticas.

Educación cultural y creativa: está relacionada con los programas de educación artística, diseño e informática, y comprende la organización y la prestación de la educación pública o privada en sus niveles: primera infancia, preescolar, básica (primaria y secundaria), media, superior, para el trabajo y el desarrollo humano. De igual forma, comprende las diversas estrategias escolarizadas,

³ DANE. Sistema de consulta de conceptos estandarizados, https://conceptos.dane.gov.co/conceptos/area_tematica

semiescolarizadas, procesos no convencionales de enseñanza-aprendizaje, pedagogías flexibles, uso alternativo de medios de comunicación, entre otras, que se desarrollan de manera pertinente y diferenciada para los procesos de enseñanza-aprendizaje, de forma oral, escrita, por medio de la radio, la televisión, la correspondencia u otros medios de comunicación.

Industria fonográfica: comprende la producción de copias a partir de grabaciones originales incluye la producción de copias de música y otros sonidos en discos gramofónicos, discos compactos y cintas magnetofónicas a partir de grabaciones originales, la producción de copias de discos flexibles, duros o compactos, a partir de originales, la producción de copias de programas de informática, a partir de originales, la duplicación de copias de películas cinematográficas, a partir de originales.

Patrimonio cultural: está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico.

Publicidad: comprende la creación de campañas de publicidad y la inserción de anuncios publicitarios en revistas, periódicos, programas de radio y televisión u otros medios de difusión, así como también el diseño de estructuras y sitios de exposición. También se incluye la realización de estudios de mercado.

Remuneración de los asalariados: remuneración total, en dinero o en especie, que paga una empresa a un asalariado como contraprestación del trabajo realizado por éste durante el período contable.

Unidad institucional: entidad económica capaz por derecho propio de poseer activos, contraer obligaciones e involucrarse en actividades económicas y transacciones con otras unidades.



Si requiere información adicional, contáctenos a través del correo

contacto@dane.gov.co

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE)
Bogotá D.C., Colombia

www.dane.gov.co