

# LOS SECTORES CULTURALES Y CREATIVOS, INCLUIDO EL PATRIMONIO CULTURAL Y LA ESTRATEGIA EUROPA 2020 REVISIÓN INTERMEDIA

## 1. BASE JURÍDICA

Art. 167 del TFUE (Título XIII, Tercera Parte): CULTURA

## 2. GRUPO DEL CONSEJO Y FECHA DEL CONSEJO EN EL QUE SE ESPERA SEA CONSIDERADA LA PROPUESTA

Este tema se examinará en el Comité de Asuntos Culturales y será materia del debate político.

## 3. CONTENIDO

Europa 2020 es la estrategia de crecimiento de la UE para la próxima década. Concretamente, la Unión ha establecido para 2020 cinco ambiciosos objetivos en materia de empleo, innovación, educación, integración social y clima/energía.

La PRE IT quiere reforzar la presencia de los sectores culturales y creativos en la revisión de la estrategia en el medio plazo (2015)

## 4. PROCEDIMIENTO

No se ha iniciado

## 5. VALORACIÓN

Hay argumentos para avalar una presencia más destacada del sector cultural y creativo en la Estrategia EU 2020: El sector cultural y creativo desempeña un papel primordial en la economía de la EU-28. Los estudios llevados a cabo por la COM han puesto de relieve que las industrias culturales y creativas suponen alrededor del 4,5 % del PIB de la UE y un 4 % del empleo (8,5 millones de puestos de trabajo directos). La investigación demuestra el impresionante potencial de crecimiento del sector: entre 2000 y 2007, el empleo en ambos sectores creció a una media del 3,5 % anual, comparado con el 1 % en el conjunto de la economía de la EU-27. Las tasas de crecimiento de dichos sectores en los EE.UU. y en China también fueron rápidas, con una media próxima al 2 % anual. Europa es, con diferencia, líder mundial en la exportación de productos de la industria creativa. Para mantener esta posición hemos de invertir en la capacidad de estos sectores para que actúen fuera de sus fronteras.