

INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS Y LA IRRUPCIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Posted on 20/02/2023 by Jon Loroño

Según el informe "[Creative Economy Outlook 2022](#)" publicado por UNCTAD (Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, por su sigla en inglés), las Industrias Culturales y Creativas (ICCs) son uno de los **sectores de más rápido crecimiento** en el mundo. Estas industrias se definen como aquellas que producen bienes y servicios basados en la creatividad y la expresión cultural, incluyendo artes, cine, música, literatura, moda, diseño, artesanía, patrimonio cultural, juegos y medios de comunicación.

Las ICCs son fuente de ingresos, crean empleo, fomentan la **innovación** y contribuyen al bienestar de las sociedades. A nivel global, las exportaciones de bienes creativos representaron 524 millones de euros en 2020, mientras que las exportaciones de servicios creativos alcanzaron los 1.1000 millones de euros. Además, en 2020, los bienes y servicios creativos representaron el 3% y el 21% del total de las exportaciones de mercancías y servicios, respectivamente.

Al igual que está sucediendo en otros campos la **Inteligencia Artificial** (IA), también ha irrumpido en las ICCs. Programas como GPT-3 y Dall·e han sido ampliamente comentados en los medios de todo el mundo, incluso se ha especulado si sabríamos diferenciar algo hecho por una persona o una IA. Pero más allá de especulaciones y debates, la IA puede ser una herramienta valiosa para el desarrollo del sector.

La IA está transformando la forma en que las industrias creativas trabajan y crean. Permite automatizar tareas tediosas y repetitivas, mejorar la eficiencia en la producción y liberar tiempo para centrarse en tareas más importantes y críticas, analizar datos para tomar decisiones, o personalizar la experiencia del usuario.

Estos y otros aspectos permiten que las ICC se beneficien del **potencial** de la IA y den lugar a nuevos modelos de negocio.

Además, se prevé un solapamiento cada vez mayor entre las **industrias digitales y creativas**, y es probable que esto aumente con el papel de la IA, los nuevos enfoques de los efectos visuales (incluido el uso de plataformas de juegos en la creación de nuevas películas y televisión) y las herramientas de colaboración en la producción.

También se espera que la IA tenga un impacto en la distribución y comercialización de productos culturales y creativos, como la recomendación de contenidos basados en la creación de plataformas de comercio electrónico más efectivas y eficientes. Además, la IA también puede ayudar a resolver algunos de los desafíos a los que se enfrentan las industrias creativas, como la protección de derechos de autor y la lucha contra la piratería.

Sin embargo, es importante **abordar los desafíos** éticos y de privacidad que surgen del uso de la IA y asegurarse de que se utilice de manera responsable para maximizar su impacto positivo y minimizar su impacto negativo en las ICCs.

La IA está teniendo un impacto significativo en las ICCs, tanto en términos de desafíos como de **oportunidades**. Es importante que los profesionales de estas industrias adopten y aprovechen la tecnología de la IA para mejorar sus procesos y mantenerse a la vanguardia en un mercado cada vez más competitivo y con gran proyección.

Imagen principal generada en **DALL·E**, prompt de Jon Loroño

