

PROYECTO PILOTO DE FORMACIÓN

*“Por una educación respetuosa
con la creación artística e
intelectual”*

Cómo cambiar los hábitos de consumo en Internet de las nuevas generaciones.

El titular y la razón de ser de este proyecto piloto es claro, si conseguimos variar los índices de consumo lícito en la red y, además, sensibilizar a las nuevas generaciones con el respeto hacia el mundo de la creación, todos saldremos beneficiados; la sociedad, los creadores, la industria cultural, la economía y el prestigio de España.

Con muy poco, se puede conseguir mucho.

1. INTRODUCCIÓN.

El proyecto que aquí se presenta propone cubrir una laguna existente en los programas educativos oficiales dedicados a la formación cívica de la infancia. La propuesta se refiere en particular a la necesidad de inculcar en los más pequeños el respeto por el trabajo creativo e intelectual, de igual modo que se les enseña a respetar cualquier otro trabajo al que se dedique el ser humano.

Una nueva generación que esta por ganar.

La toma de conciencia respecto del esfuerzo y las horas de dedicación que se esconden detrás de una canción, un cuadro, de una película o de un libro apreciado por un niño, son importantes para sentar las bases de una sociedad desarrollada, que aspire a que sus ciudadanos alcancen un elevado nivel de educación. **El respeto al esfuerzo y al trabajo, de todos, también al de los autores y creadores.**

Una sociedad que aprecie a sus creadores, que valore el acervo cultural que éstos contribuyen a crear y que se sienta parte integrante del mismo es una sociedad formada por individuos con sentido crítico y por consiguiente más libres y mejor preparados para afrontar los retos que la vida les ponga por delante. También es una sociedad más justa y con más herramientas para reducir las diferencias socio-económicas entre sus individuos. Objetivos todos ellos que, para un Estado social y democrático de derecho como es el español, son fundamentales. **Un país es grande y destaca cuando sus ciudadanos valoran a sus creadores y lo que se hace y crea en su país.**

La irrupción de Internet en el día a día de los ciudadanos ha traído consigo en las últimas dos décadas un acceso masivo y en ocasiones descontrolado de obras protegidas por el derecho de propiedad intelectual. Internet supone una oportunidad de crecimiento inmensa para los creadores, una fuente de inspiración y de trabajo única que hay que aprovechar al máximo. También constituye una fuente de información y de acceso a contenidos culturales extraordinaria, y por lo tanto **una herramienta educativa con un gran potencial.**

Pero para que Internet despliegue todas sus ventajas, su desarrollo no puede hacerse en detrimento del colectivo de aquellos que contribuyen como ningún otro sector al elevado tráfico de sus redes y al desarrollo de **nuevos modelos de negocio basados en el acceso a las obras creativas e intelectuales.**

Las generaciones de jóvenes que han crecido a la par que lo ha hecho Internet han tenido a su alcance el acceso a todo tipo de obras de manera gratuita y en muchísimos casos sin la autorización de los titulares de los derechos de propiedad intelectual sobre las mismas. Dicho acceso masivo y no autorizado ha venido acompañado de una permisividad y de una falta de reprobación social muy amplia en algunos países, normalmente con escaso nivel de desarrollo, **España es una triste excepción en éste listado de países.**

EL PROYECTO DEBERÍA PODER DESARROLLARSE EN EL PRÓXIMO CURSO, 2014/15 SAGEM, LA SOCIEDAD FRANCESA DE GESTIÓN Y LA MÁS IMPORTANTE DE EUROPA, HA MOSTRADO SU DESEO DE IMPORTAR LA IDEA A SU PAÍS.

Es esa aceptación social de las conductas ilícitas, precisamente, lo que es necesario modificar, por tres motivos fundamentales:

- El **primero**, porque hacerlo supone corregir una injusticia. Los legítimos derechos de un colectivo que contribuye de especial manera al avance de la sociedad están siendo vulnerados y el Estado ha de responder a través de medidas que restablezcan el equilibrio roto y permitan que las personas y las empresas que conforman tal colectivo puedan ser retribuidos justamente por su trabajo.
- El **segundo**, porque tal vulneración acarrea un daño considerable a la economía de un país y de una región, como la Unión Europea. La piratería destruye puestos de trabajo; limita el surgimiento de nuevos negocios y la creación de empresas basadas en los contenidos culturales; provoca la fuga de talentos, con el consiguiente trasvase de energía, creatividad y oportunidades a otras regiones del planeta. Por ello, el proyecto que aquí presentamos incluirá **la realización de un estudio económico** en el que se valorará el impacto que tenga en el sector de las industrias culturales, la incorporación al mismo de una generación de consumidores de productos culturales respetuosos con la propiedad intelectual. Existen ya varios informes nacionales y supranacionales que analizan la contribución de los sectores de la propiedad intelectual a la economía y al empleo, así como el número de ciudadanos que acceden a contenidos ilícitos y los motivos por los que lo hacen. Algunos de ellos, los más recientes, se citan más adelante, en el epígrafe 4 de esta propuesta. El estudio económico que se propone realizar aspira a complementar tales informes, mostrando la evolución positiva en el sector de los contenidos protegidos por derechos de

propiedad intelectual (en términos de **incremento en el acceso a contenidos lícitos; generación de puestos de trabajo; incremento en la recaudación de impuestos y, en general, crecimiento en la aportación al PIB**), producida como consecuencia de la puesta en marcha de políticas educativas encaminadas a la puesta en valor y al respeto por el trabajo intelectual.

- El **tercero**, porque las obras artísticas e intelectuales contribuyen a conformar la memoria colectiva de las sociedades, constituyen su patrimonio cultural y conforman la base de la educación de los más pequeños y de su formación como personas, ayudándoles a comprender el mundo que les rodea. **Un país que no valora a sus artistas tampoco valora sus obras ni el patrimonio cultural que éstos contribuyen a crear.** Un país así se empobrece día a día, cercena las oportunidades de crecimiento de sus ciudadanos (eliminando los referentes a los que emular, perdiendo autoestima colectiva...) e hipoteca su futuro y el de sus habitantes.

La educación en el respeto por el creador y por los derechos que le son inherentes es por lo tanto un **elemento clave en la formación de las generaciones futuras** y en la estructuración de una sociedad próspera e igualitaria.

A pesar de los avances legislativos iniciados en los últimos años para reducir la piratería y crear un marco de seguridad jurídica que fomente la inversión en proyectos *online* basados en contenidos protegidos por derechos de autor, los poderes públicos siguen teniendo una asignatura pendiente con la concienciación y la educación de la ciudadanía en este campo.

Para cubrir esta laguna, se hace necesario suscribir un **Pacto de Estado** por el respeto a la creación y a la cultura del que formen parte las distintas administraciones responsables de la educación y del bienestar social en nuestro país: el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, sin duda, pero también los Ministerios de Justicia, Trabajo, Economía e Industria, así como las Comunidades Autónomas. Esta es una cuestión que sólo debería abordarse de manera transversal, ya que sus efectos tiene un alcance en diferentes planos: social, cultural, educativo y económico. Y además ir de la mano con iniciativas privadas del campo editorial, prensa, producción, formación, divulgación... Este proyecto ya tiene cómplices en éste sentido.

Estamos convencidos pues de que la solución a los problemas y a los retos descritos en estas líneas, pasa por educar a los más pequeños en el respeto a la propiedad intelectual y planteamos para ello la siguiente propuesta:

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Acercar a los niños el trabajo de los creadores e intelectuales.
- Hacerles comprender la importancia de respetar su medio de vida.
- Enseñarles a valorar el trabajo intelectual y creativo por los beneficios de carácter social y económico que aportan a la sociedad.
- Mostrar el trabajo creativo e intelectual como una fuente de trabajo, de prosperidad y de aportación positiva a la economía de un país.
- Explicar el concepto de “propiedad intelectual”, sus orígenes históricos, su evolución y su vinculación con los puntos anteriores.

3. CONTENIDO DEL PROYECTO

Variante A)

- Se propone un “proyecto piloto” en varias escuelas, no más de media docena, tanto en el entorno urbano como en el rural, en varios territorios del Estado. Dirigido a niños que empezaría en proyecto a los 8 años.
- Con una duración de 4 años, el proyecto se desarrollará durante el segundo ciclo de primaria, comenzando en tercero (8-9 años) y finalizando en sexto (11-12 años).
- El proyecto consistirá en **dedicar el 50% de las actividades extraescolares del colegio a proyectos de creación** (musical, audiovisual, artes plásticas, literaria, etc...), que serán dirigidos por un autor u otro profesional del sector de la cultura (artista, editor literario o musical, productor audiovisual, promotor teatral, etc), acompañado por el profesor o tutor responsable de la clase.
 - .- Ejemplos;
 - . Asistir al ensayo de una obra sinfónica. Guiados por el director de la misma.
 - . Disfrutar de una obra de teatro o presenciar los ensayos previos.
 - . Acercar a los centros profesionales de las distintas disciplinas; cantantes, actores, cineastas, compositores...

- Actividades donde los niños, guiados por el director de la actividad, lleven a cabo una obra (audiovisual, musical, teatral...) y exploren las posibilidades de ponerla en circulación en el mercado.
- Las actividades contarán con la financiación de organismos públicos y del sector privado (habiéndose ya iniciado contactos a este respecto, tal y como se detalla en el epígrafe 6).
- La participación de las entidades colaboradoras podrá ser mediante una aportación económica, en especie o en medios.
- **Se realizará un vídeo de cada una de las actividades** para su archivo y divulgación. En este proyecto concreto ya han confirmado su participación la escuela de Cine de la Comunidad de Madrid. Además se harán varios cortos divulgativos, festivos y cercanos al ámbito infantil, el primero de ellos, con la intención de darle el eco mediático correspondiente, **pretendemos que sea realizado por una primera figura del audiovisual,- Pedro Almodovar, Amenabar... que ya se han mostrado favorables al proyecto.**
- Las diferentes editoriales implicadas; **Editorial Santillana y Fundación Santillana, ya han confirmado su participación.** Deberán de introducir en sus textos, referencias, capítulos y temática orientada hacia ésta línea educativa de respeto a la creación y cambio en el hábito de consumo en la red.
- Se pretende que esta nueva generación desarrolle en éstos cuatro años un trabajo orientado sobre todo en el ámbito digital, que es donde casi todos ellos realizaran posiblemente su futuro profesional. Ese trabajo será becado y protegido y mostrado al final del ciclo de 4 años. **Red.es y el Ministerio de Industria** ya han manifestado claramente su interés en el proyecto, y están a la espera de la coordinación definitiva para incorporarse al programa.

Variante B)

- Se propone sumar a la "variante A" una propuesta dirigida a niños de 1º y 2º de la ESO. El esquema seguido que se propone en este caso es el mismo que en la variante A, sólo que, en esta franja de edad (12 a 14 años), se podrían incorporar explicaciones sobre conceptos más complejos (qué la propiedad intelectual; cuáles son sus fines; porque es importante el respeto a la misma; qué actividades hay ilícitas relacionadas con la propiedad intelectual codificadas en el Código Penal); charlas impartidas por autores conocidos y admirados por los niños en las que expliquen su trabajo; charlas impartidas por otros profesionales del sector de la cultura en las que se aborden cuestiones

relativas al empleo en el sector, oportunidades laborales y de desarrollo profesional, así como aspectos relativos al aporte de las industrias culturales a la economía del país.

4. INFORME ECONÓMICO

Como se apunta en la Introducción a este documento, proponemos que el proyecto que aquí se presenta lleve aparejada la **realización en paralelo de un estudio económico** en el que se valorará el impacto positivo para el sector de las industrias culturales de la incorporación al mismo de una generación de consumidores de productos culturales respetuosos con la propiedad intelectual.

Son numerosos los informes que arrojan datos muy reveladores sobre la aportación de las industrias basadas en derechos de propiedad intelectual al PIB nacional y de la UE, así como el daño que en dichas industrias provoca la piratería. Algunos de los más recientes y relevantes se citan a continuación:

- Según datos del informe *“Los Sectores Intensivos en Derechos de Propiedad Intelectual. Contribución a la Economía y al Empleo en la Unión Europea”*, elaborado por la Oficina Europea de Patentes (OEP) y la Oficina para la Armonización del Mercado Interior (OAMI) y presentado en septiembre de 2013¹, las Industrias basadas en la propiedad intelectual de manera intensiva (patentes, marcas, derechos de autor, diseño e indicaciones geográficas)² generaron durante el periodo 2008-2010 casi el 26% de todos los empleos de la Unión Europea y casi el 39% de toda la actividad económica de la UE (PIB). Dentro de estas industrias, los sectores intensivos³ en derechos de autor y derechos conexos (Copyright-intensive industries) contribuyeron en un 3,2% al volumen total de empleo de la UE y aportaron un 4,2 % al PIB total de la UE.

Los países con un porcentaje de empleo en estos sectores superior a la media dentro de la UE fueron Suecia, Dinamarca, Finlandia, Holanda, Reino Unido, Irlanda, Estonia, Francia, Alemania y Luxemburgo. En

¹ <https://oami.europa.eu/ohimportal/documents/11370/80606/IP+Contribution+study>

² El informe las define como “aquellas en las que se produce un uso de derechos de propiedad intelectual por empleado superior a la media”.

³ En lo que respecta a los derechos de autor, la metodología seguida para identificar tales sectores, basada en los trabajos de OMPI, aparece recogida en el apartado 4.6 del Informe (página 42).

cuanto a la aportación al PIB de las industrias intensivas del *copyright*, los países de la UE por encima de la media fueron Irlanda, Reino Unido, Suecia, Finlandia, Bulgaria, Francia, República Checa, Grecia, Hungría y Estonia. El país con un porcentaje de empleo mayor en las *copyright-intensive industries* fue Suecia y el país con una aportación mayor a PIB fue Irlanda.

En España, la aportación al PIB de las Industrias basadas en derechos de autor y derechos conexos durante ese período fue de un 3,6% y el porcentaje de empleo en estos sectores de un 3,0%.

Según este informe, España se encontraría por lo tanto por detrás de países con una población en unos casos y con economías en otros muy inferiores a la española (Suecia, Finlandia, Estonia, República Checa; Irlanda...), en lo que respecta al nivel de desarrollo, en términos de riqueza y de empleo, de nuestras industrias culturales. Son, sin duda, unos pobres resultados para un país al que le gusta definirse como una potencia lingüística y cultural y uno de cuyos principales atractivos radica en el turismo y en su patrimonio artístico y cultural. Los datos reflejados en los informes que se mencionan a continuación tienen, también, algo que ver con ello.

- **El informe de la OAMI de noviembre de 2013⁴, titulado “Ciudadanos europeos y propiedad intelectual. Percepción, concienciación y comportamiento”** señala que del 9% del total de ciudadanos europeos que reconocieron en el estudio haber accedido a contenido ilícito en los últimos 12 meses, **un 26% tenían entre 15 y 24 años**; un 17% entre 25 y 34 años; un 9% entre 35 y 44 años; un 4% entre 45 y 54 años y, por debajo de un 3% los ciudadanos por encima de los 55 años. El informe concluye señalando que entre un 35% y un 50% de los jóvenes europeos (entre 15 y 24 años) muestran actitudes que favorecen la piratería y las descargas ilegales, lo cual supone un porcentaje muy superior a la media de la UE. Por lo tanto, sigue el informe, una parte importante de las jóvenes generaciones europeas, a pesar de entender y apoyar los derechos de propiedad intelectual, está dispuesta, en la teoría y en la práctica a cuestionarla y a desafiarla. El informe no incluye datos agregados por países, pero sí recoge testimonios de las personas encuestadas, entre los que figuran varios españoles.

⁴ <https://oami.europa.eu/ohimportal/documents/11370/80606/IP+perception+study>

- Por último, en España, si atendemos al último informe elaborado por la consultora GFK⁵ para la Coalición de creadores e industrias de contenidos, con datos de 2012, 3.049,6 millones de productos culturales fueron pirateados en España en 2012, con un valor de mercado equivalente a 15.204,7 millones de euros, de los cuales, 6.948,8 millones se correspondieron con contenidos de la industria musical. Dicho informe apunta igualmente que, **en un escenario sin piratería, el número de puestos de trabajo directos en las industrias culturales en España podría incrementarse un 43%, pasando de 57.358 a 82.124. Por otro lado, las pérdidas ocasionadas por la piratería al Estado español en 2012 alcanzaron los 494,7 millones de euros, de los que 189,2 millones se relacionarían con cotizaciones a la Seguridad Social; 55,9 millones con el IRPF y 249,6 con el IVA.**

A la vista de estos datos, el informe económico que se propone desarrollar en el marco de este proyecto, aspira a poder mostrar los efectos positivos que un plan educativo como el que se propone pueden tener en la mejora de los datos arriba indicados.

5. FASES A DESARROLLAR PARA SU PUESTA EN MARCHA

1. Descripción detallada del proyecto, en el que se incluya:
 - a. Propuesta concreta de actividades:
 - Teniendo en cuenta las particularidades culturales y lingüísticas de las distintas CCAA (con la ayuda de los Consejos Territoriales de SGAE).
 - Incluyendo un plan previo de formación para los educadores. Esto es, para los profesores de las escuelas encargados de tutelar las actividades extraescolares.
 - b. Plan de desarrollo de cada actividad, indicando el autor-es o profesional de la cultura responsable de cada actividad y su duración;
 - c. Elaboración de un cuestionario para distribuir entre los alumnos de los colegios donde se vaya a desarrollar el proyecto piloto, con la finalidad de conocer los hábitos de consumo de productos culturales de los alumnos. Este cuestionario constituirá el primer elemento para llevar a cabo el estudio económico indicado en el epígrafe 4.

⁵ http://www.mcu.es/libro/img/MC/Observatorio_Pirateria_2012.pdf

- d. Viabilidad internacional del proyecto en general y de cada actividad en particular, con especial interés en América Latina y en la UE.
 - e. Mecanismos de evaluación de cada actividad (aceptación, resultados, implicación) y del proyecto en general.
2. Búsqueda de socios/entidades colaboradoras para el proyecto en general y para cada actividad en particular.
 3. Presentación del proyecto al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD);
 4. Presentación del proyecto a las Consejerías de Educación de las CCAA⁶ (con la colaboración del MECD);
 5. Búsqueda de colegios interesados en iniciar el proyecto piloto, en colaboración con el (MECD y las CCAA);
 6. Puesta en marcha y seguimiento del proyecto a través de una o dos actividades “piloto”.
 7. Seguimiento de los datos económicos que arroje el proyecto mediante la distribución de nuevas ediciones del cuestionario, que permitan medir la existencia de cambios en los hábitos de consumo de los alumnos.
 8. Designación de una persona/comité responsable de la evaluación de las actividades y del proyecto global.
 9. Evaluación a mitad y a final del proyecto.

6. ENTIDADES COLABORADORAS/FINANCIADORAS

- SECRETARÍA DE ESTADO DE CULTURA. Se solicitará financiación de parte del proyecto, tutela y co-diseño.
- SECRETARÍA DE ESTADO DE EDUCACIÓN. Se solicitará financiación de parte del proyecto, logística y apoyo estatal.
- MINISTERIO DE JUSTICIA. Se solicitará financiación para la publicación de un manual dirigido a los niños sobre las claves del derecho de autor.
- MINISTERIO DE ASUNTOS EXTERIORES. Se solicitará apoyo institucional para exportar el proyecto a países de América Latina y UE.
- INSTITUTO CERVANTES.
- RED.ES. Se solicitará financiación para garantizar la dimensión *online* del proyecto (plataforma web propia y utilización de herramientas digitales) y becas.
- FUNDACIÓN SANTILLANA.

⁶ En el momento de elaboración de la presente propuesta, existen ya dos Comunidades Autónomas (Andalucía y Cataluña) que han mostrado su interés por acoger el proyecto piloto.

- o Propone incorporar esta actividad en los libros de texto de primaria y de ESO de la editorial Santillana.
- o Se ofrece a liderar actividades relacionadas con el sector literario y editorial, así como el periodístico
- o Se ofrece a prestar su red iberoamericana para poder ampliar el proyecto a América Latina
- ECAM. En el caso de los proyectos audiovisuales (películas, documentales, cortos), se ofrece a suministrar de material y recursos técnicos para la realización de las producciones audiovisuales con la colaboración como equipo técnico del alumnado.
- FUNDACIÓN ALTERNATIVAS. Desarrollando un análisis sobre la incidencia económica real y comparativa con el resto de la UE. Seguimiento a 4 años del proyecto piloto.
- FUNDACIÓN SGAE. Se solicitará apoyo logístico y asesoramiento.

7. EVALUACIÓN.

- Se proponen dos evaluaciones globales del proyecto, una a mitad del proyecto y otra a su finalización.
- La evaluación será realizada por un Comité de Evaluación integrado por:
 - o Un representante de SGAE/Fundación SGAE,
 - o Un representante del colegio en el que se lleve a cabo el proyecto
 - o Un representante del MECD
- Además, se propone que cada actividad concreta cuente con un informe final elaborado por el director de la misma, con el visto bueno del tutor del colegio responsable, que se adjuntará como anexo a la evaluación final del proyecto global.
- La evaluación final del proyecto deberá de ir acompañada del informe económico realizado a lo largo de todo el proceso de duración del mismo.

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

SGAE, en colaboración con la Academia Latina de la Grabación, con la organización de los Premios Grammy Latinos y con el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y las Consejerías de Educación de las Comunidades Autónomas, propone organizar una actividad consistente en la organización de visitas-conferencias a los conservatorios de música en España impartidas por

artistas y autores relevantes, managers, ejecutivos discográficos, DJ's, en las que conversen con los alumnos y les puedan hablar del negocio de la música. La actividad podría también estar acompañada de una donación de instrumentos u otro material musical necesario para la escuela, por parte de la Fundación Cultural de los Grammy Latinos.

SI AL EVALUAR EL PROGRAMA, EN EL MERIDIANO (2 años) O AL FINAL (4 años) SE APRECIA UNA MAYOR SENSIBILIDAD Y PERCEPCIÓN DE LA NUEVA GENERACIÓN DE ESPAÑOLES HACIA LA CREACIÓN Y LOS AUTORES, Y SE CONSIGUE VARIAR LOS HÁBITOS DE CONSUMO DE ESTA NUEVA GENERACIÓN, FUNDAMENTALMENTE EN LA RED, CONSEGUIREMOS EN POCOS AÑOS, UNA MEJOR SOCIEDAD, MAYORES INGRESOS PARA LA INDUSTRIA CULTURAL Y EL ESTADO (Podría llegarse a elevar el PIB de la Industria Cultural en más de un punto) Y SE HABRÁ CONSEGUIDO MUCHO, POR MUY POCO.

.....

HAN MANIFESTADO SU INTERES EN SUMARSE AL PROYECTO;

