PAUNANG PAGSUSURI SA CREATIVE ECONOMY NG PILIPINAS

Ipinahahayag ni Jo Tanierla, Chairperson

Abril 2026

TAMBISAN SA SINING

Palihang Neil Doloricon — Komite sa Pag-aaral at Pananaliksik

Sa mga numero:

₱1.94T	7.51M	7.3%
ambag sa GDP	manggagawa	ng GDP

TAKBO NG TALAKAYAN

01 **Ano ang Creative Economy?**

Kahulugan at saklaw ayon sa batas

02 **SAHOD**

Ano ang kinikita ng mga manggagawa?

03 **TRABAHO**

Gaano karami? Formal ba o informal?

04 **KARAPATAN**

Organisasyon, CBA, at kalayaang mag-organisa

05 **BUOD AT PANAWAGAN**

Ano ang dapat gawin?

01

ANO ANG CREATIVE ECONOMY?

GABAY NA TANONG:

Ano ang ibig sabihin ng 'creative economy'? Sino ang kasali at sino ang hindi? Sumasaklaw ba ito sa lahat ng uri ng manggagawa sa sining at kultura?

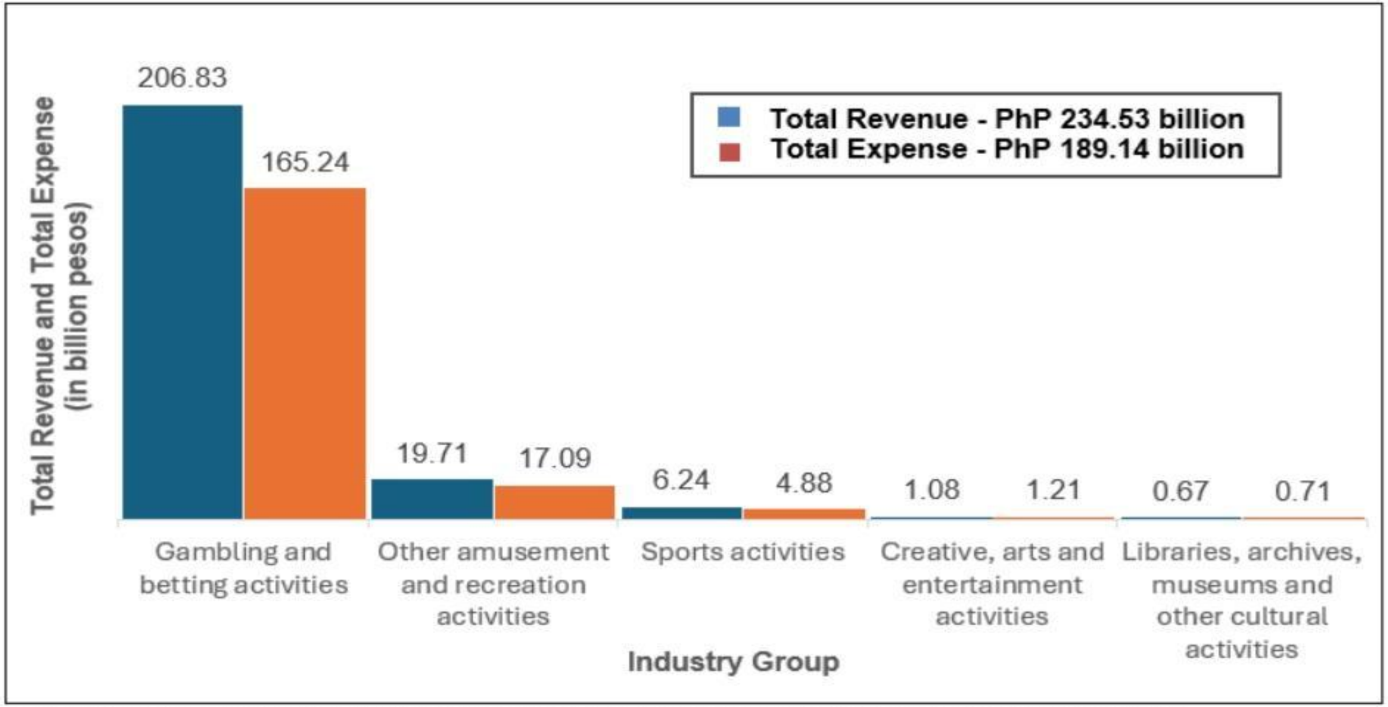
ANO ANG CREATIVE ECONOMY? — RA 11904

"...trades involving persons...that produce cultural, artistic, and innovative goods and services originating in human creativity, skill, and talent and having a potential to create wealth and livelihood through the generation and utilization of intellectual property."

- Audio at Audiovisual Media
- Digital Interactive Goods at Services
- Advertising, R&D, at Serbisyong Artistiko
- Simbolo at Imahe (tela, alahas, kasangkapan, etc.)
- Media Publishing at Printing
- Musika, Sining, at Entertainment
- Visual Arts
- Tradisyonal na Pagpapahayag ng Kultura
- Art Galleries, Museums, at Ballrooms

ANO ANG CREATIVE ECONOMY? — RA 11904

Figure 4. Total Revenue and Total Expense for Arts, Entertainment and Recreation Section by Industry Group: Philippines, 2022



Note: Details may not add up to totals due to rounding and/or statistical disclosure control.
Source: Philippine Statistics Authority, 2022 ASPBI (Final Results)

02

SAHOD

GABAY NA TANONG:

Magkano ang kinikita ng mga manggagawa sa creative economy? Sukat ba ito sa kanilang pangangailangan? Mayroon bang pagkakaiba sa pormal at impormal na sektor?

SAHOD: TATLONG ANTAS

NCR Minimum Wage

₱695/araw

Pinakamababang legal na pasahod

Pormal na Sektor (Arts, Ent. & Rec.)

₱1,022–1,123/araw

Mataas kaysa minimum, pero hindi pa FLW

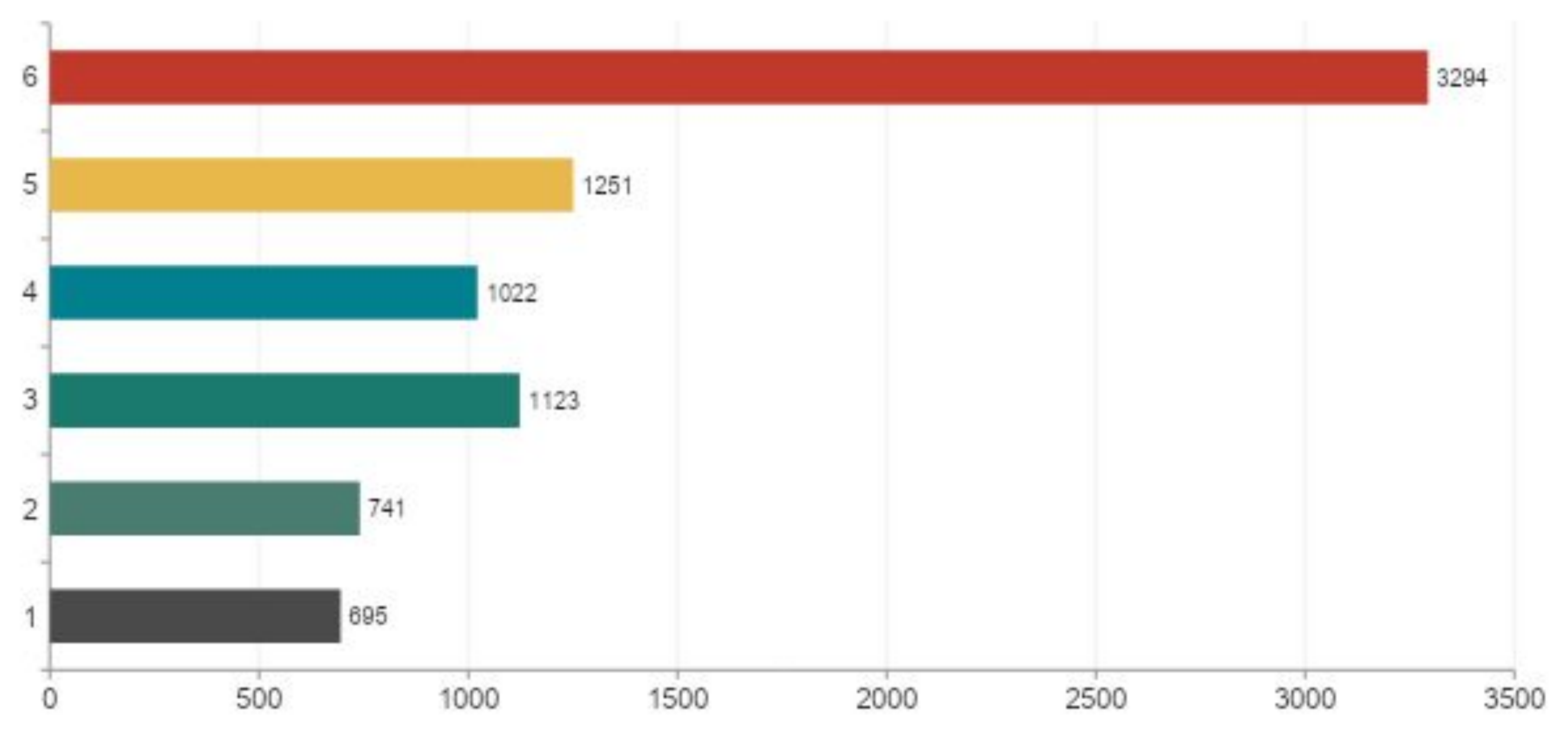
IBON Family Living Wage, 2026 (NCR)

₱1,266/araw

Kinakailangan para mabuhay nang maayos

⚠️ *Ang FLW ay hindi pa naaabot ng karamihan sa mga manggagawa sa creative economy, lalo na ang mga nasa impormal na sektor.*

PAGHAHAMBING NG SAHOD — Araw-araw na Kita (Pormal na Sektor, 2024)



"BELOW THE LINE" — Film at TV Workers (Impormal na Sektor)

Mula sa Case Study ng mga Advocate Groups:

1. Equipment supplier na nagse-serbisyo sa halos lahat ng TV networks at mga mainstream/independent na pelikula
2. ₱500+ lang ang base pay — mas mababa pa sa ₱695 na NCR minimum wage
3. ₱1,200 ang kinikita sa 14–24 oras ng pagtratrabaho
4. Dapat ay ₱1,275 para sa 14 oras (base pay + 6 oras OT sa 120%)
5. Hindi pa kasama ang night differential at iba pang benepisyo

AKTWAL vs. DAPAT

Aktwal na sahod
(14–24 oras)
₱1,200

Dapat na sahod
(14 oras + OT)
₱1,275

Fair Living Wage
(IBON)
₱1,251

NCR Minimum Wage
₱695

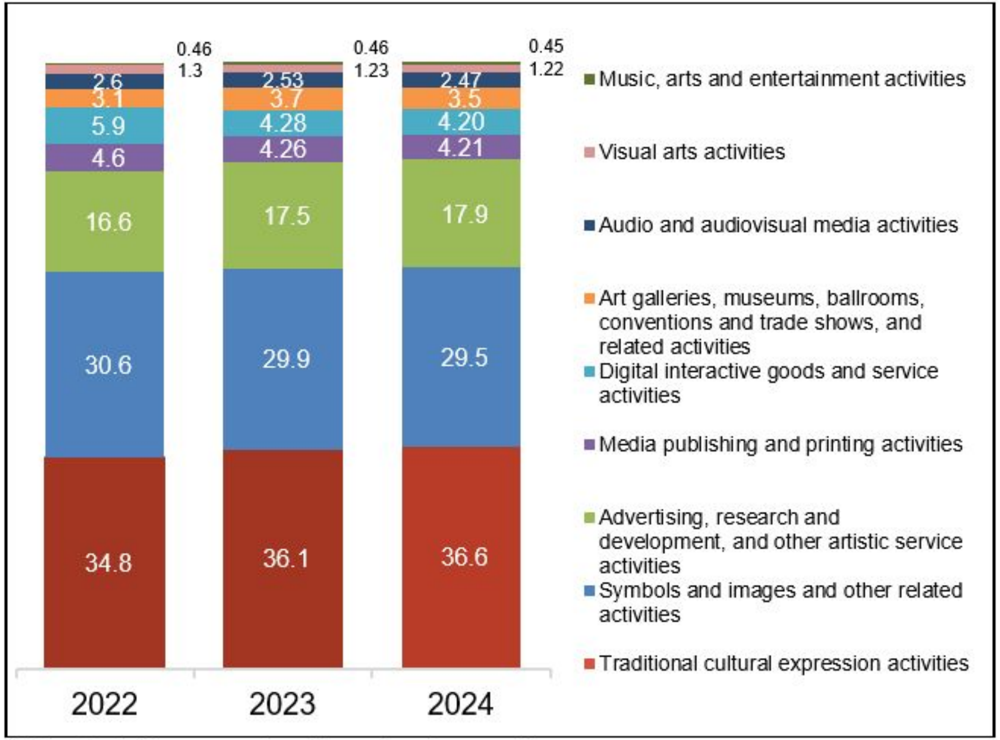
03

TRABAHO

GABAY NA TANONG:

Ilang manggagawa ang nasa creative economy? Ano ang pagkakaiba ng datos ng PCESA at ng LFS? Gaano karami ang nasa impormal na sektor?

Figure 3. Percent Distribution of Employment in Creative Economy, by Industry: 2022 to 2024



Note: Details may not add up due to rounding
Source: Philippine Statistics Authority

PCESA

Philippine Creative Economy Satellite Account

Table: Employment in Creative Industries 2018 - 2024

Levels: in thousand persons

Industry	2018r	2019	2020r	2021r	2022r	2023r	2024
Audio and audiovisual media activities	152	154	148	170	183	183	186
Digital interactive goods and service activities	404	415	401	466	408	309	315
Advertising, research and development, and other artistic service activities	1,051	1,145	895	1,005	1,160	1,265	1,342
Symbols and images and other related activities	2,091	2,138	1,659	1,921	2,132	2,162	2,213
Media publishing and printing activities	301	310	255	293	319	308	316
Music, arts and entertainment activities	33	35	22	28	32	33	34
Visual arts activities	91	96	78	91	94	89	91
Traditional cultural expression activities	2,626	2,593	1,984	2,211	2,424	2,612	2,752
Art galleries, museums, ballrooms, conventions and trade shows, and related activities	201	223	108	158	217	268	264
Total Employment in Creative Industries	**6,951**	**7,108**	**5,550**	**6,343**	**6,970**	**7,230**	**7,513**

Data	Description / Use	Source Agency
Supply and Use Tables (SUT)	The 2018 SUT provides information on the structure of the Philippine economy.	PSA
National Accounts of the Philippines (NAP)	Primary source of information used in deriving the overall production and consumption of the economy.	PSA
Census of Philippine Business and Industry (CPBI)	Provides information on the Gross Output, Intermediate Consumption of industries, and employment in creative industries.	PSA
Labor Force Survey (LFS)	Provides information on the total number of employed persons by industry.	PSA
List of Establishments (LE)	Provides information on the employment in creative industries.	PSA
Copyright factors from various studies and reports	Copyright factor is a ratio used to identify the creative portion of a specific industry.	DTI, Bayudan-Dacuycuy (2021), Francisco et al. (2014)

Kabilang sa List of Establishments (LE) at Labor Force Survey (LFS) ang mga manggagawang impormal: self-employed, family-employed without proper compensation, sub-contract, under ng manpower agencies o third party recruitment. Kaya malinaw na kasama na sa PCESA ang bahagi ng informal sector sa creative economy.

TRABAHO: GAANO KARAMI? — Paghahambing ng mga Pinagkukunan ng Datos

ASPBI 2022
(Pormal na Sektor Lamang)

20,600

Arts, Ent. & Rec. na may creative character (excludes gambling). Limited sa 360,637 establishments.

LFS Nov 2025
(Buong Sektor, Formal + Informal)

422,000

Arts, Entertainment, & Recreation section — 1.5% ng service sector

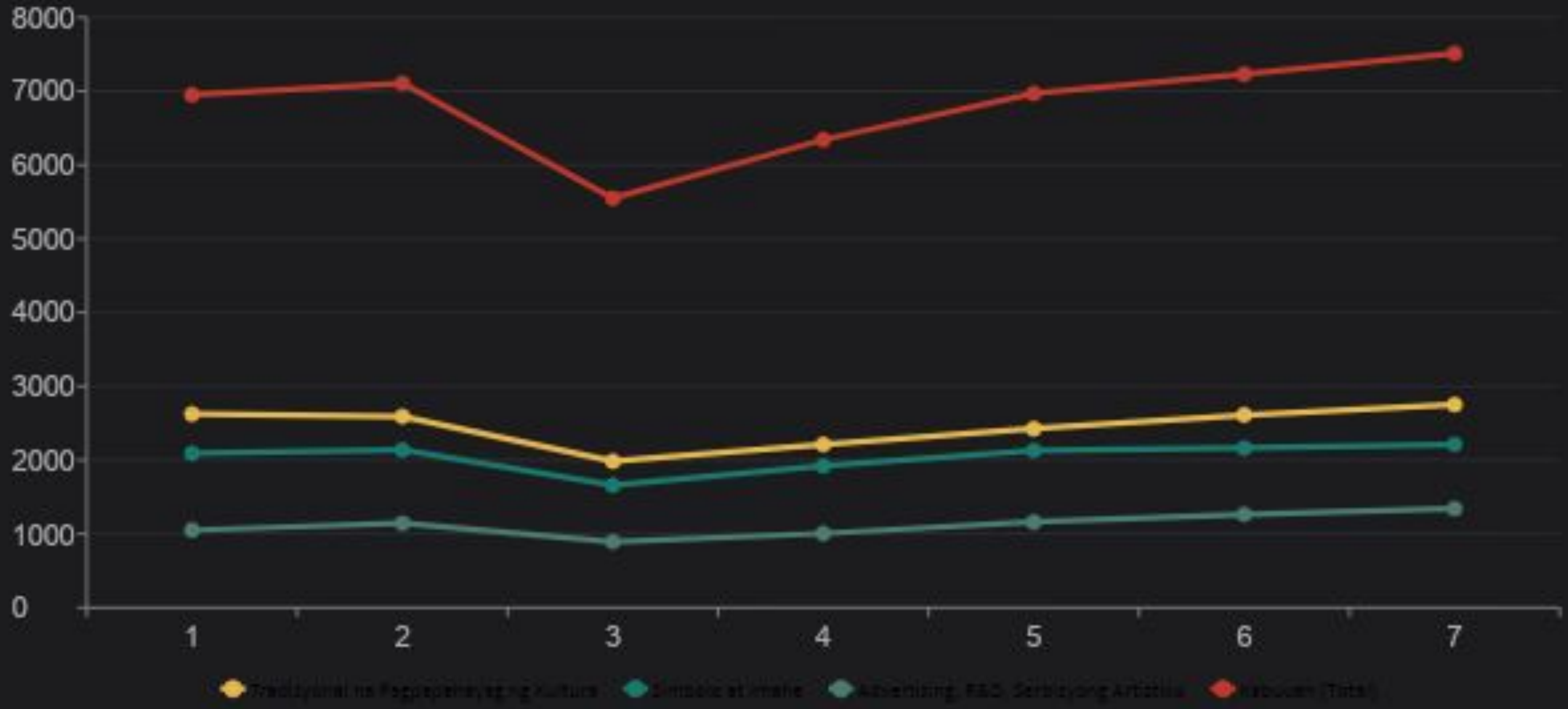
PCESA 2024
(Creative Economy Satellite Account)

7.51 Milyon

Kasama ang formal at informal. 15.4% ng kabuuang employed na Pilipino

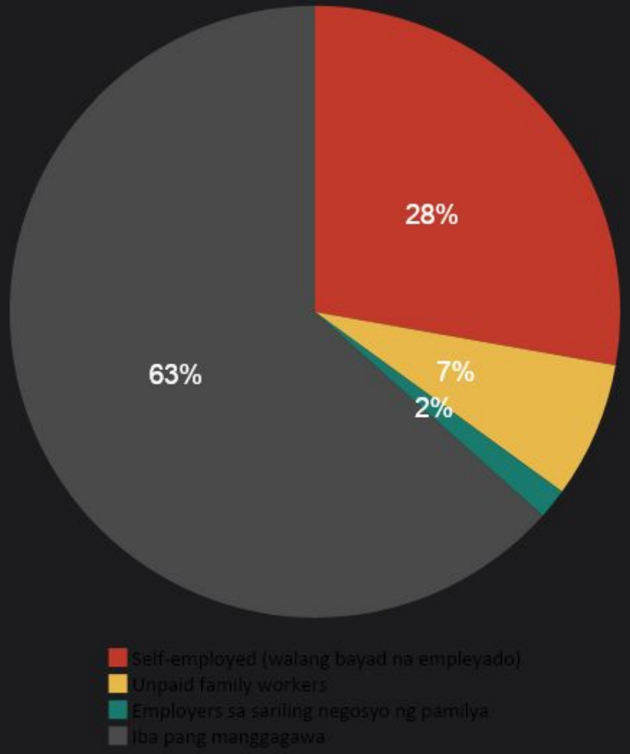
⚠️ Ang malaking agwat sa pagitan ng LFS (422K) at PCESA (7.51M) ay nagpapakita ng malalim na problemang metodolohikal at ng kahalagahan ng pormal na pag-aaral sa sektor.

PCESA: Empleyo sa Creative Industries, 2018–2024 (sa libu-libong manggagawa)



IMPORMAL NA SEKTOR — Ang Nakatagong Mayorya

Breakdown ng Impormal na Sektor (LFS Nov 2025)



18 Milyon

impormal na manggagawa sa bansa

36.6%

ng lahat ng employed na Pilipino

₱500+

base pay ng film/TV equipment workers

14–24 oras

na trabaho bawat araw, karaniwang walang overtime pay

04

KARAPATAN

GABAY NA TANONG:

Gaano karami ang organisado? May Freedom of Association ba ang mga manggagawa sa creative economy? Ano ang mga hamon sa pag-oorganisa?

KALAGAYAN NG ORGANISASYON AT UNYON (Q3 2025, Bureau of Labor Relations)

13.63%

ng lahat ng employed
ang organisado

6.76 milyon manggagawa

6.82%

ng private sector workers
ay miyembro ng unyon

1.71 milyon kasapi ng unyon

1.34%

lang ng private sector
ang saklaw ng CBA

334,750 manggagawa

BUNGI PA ANG DATOS: Wala pang espesipikong bilang ng mga unyonisadong manggagawa, kasapi ng guilds, o nasasaklaw ng CBA sa loob ng creative economy. Kailangan ng hiwalay na pag-aaral.

Organisasyon	Ikatlong Kwarto ng 2025	
	Bilang	**%**
Organisasyong Pangmanggagawa	157,058	
Kasapi ng mga Organisasyong Pangmanggagawa	6,761,812	13.63% ng 49.6 milyong manggagawang may trabaho (Employed)
Unyon	18,663	
Kasapi ng mga Unyon	1,707,746	6.82% ng 25.05 milyong manggagawa sa mga pribadong empresa
Asosasyon ng mga Manggagawa	136,153	
Kasapi ng mga Asosasyon ng Manggagawa	4,362,792	8.8% ng 49.6 milyong manggagawang may trabaho (Employed)
Collective Bargaining Agreement	1,324	
Manggagawang saklaw ng CBA	334,750	1.34% ng 25.05 milyong manggagawa sa mga pribadong empresa

ILANG MGA ORGANISASYON SA CREATIVE INDUSTRY

- Eyes on Set (Advocate Group)
- TAG — Talents Association of GMA
- GMA Employees' Union
- Directors' Guild of the Philippines (DGPI)
- Lupon ng mga Pilipinong Sinematograpo (LPS)
- Guild of Assistant Directors & Script Supervisors (GADSS)
- Kapisanan ng mga Assistant Directors (KAPS)
- League of Filipino Actors (AKTOR)
- Filipino Screenwriters' Guild (FSG)
- Chinoy Actors of the Philippines (CAP)
- Kapisanan ng mga Artista ng Pelikulang Pilipino at Telebisyon (KAPPT)
- Writers Block
- Film Workers Against Corruption
- KAMPE TV - Kapisanan ng mga Manggagawa sa Pelikula at TV

Enero 24, 2026: Pinaboran ng Korte Suprema ang TAG vs. GMA 7 —
94 talents ang idineklarang regular na manggagawa matapos ang 11 taon ng pakikipaglaban!

ILANG MGA ORGANISASYON SA CREATIVE INDUSTRY

KAMPE TV

KAPISANAN NG MANGGAGAWA
SA PELIKULA AT TV

KALAYAAN NG PAGPAPAHAYAG — Pag-atake at Blacklisting

✅ MGA TAGUMPAY

- Nagwagi ang Alipato at Muog — tinanggal ang X-Rating ng MTRCB (2025)
- TAG vs. GMA — 94 talents ay idineklarang regular na empleyado (Enero 2026)
- Mga mobilisasyon sa lansangan, mga welga, protestang bayan

❌ MGA HAMON AT PAG-ATAKE

- Talamak na blacklisting — diskriminasyon sa pag-hire batay sa subjective na dahilan
- Dumadalas na surveillance ng ELCAC at PNP sa mga progressive na events ng artista
- Frenchie Mae Cumpio — unang media worker na kinasuhan ng terrorism financing; 5 taon nang nakapiit kasama ang Tacloban 5
- Romblon 4 — 2 ay artista ng bayan; may gawa-gawang bagong kaso sa Mindoro

Ang anumang pagpigil — surveillance, red-tagging, o aktwal na pag-aresto — ay pasismo at direktang lumalabag sa kalayaang magpahayag at magtaguyod ng karapatan ng mga manggagawa.

05

BUOD AT PANAWAGAN

GABAY NA TANONG:

Ano ang kalagayan ng mga manggagawa sa creative economy? Ano ang dapat gawin para mapabuti ito? Paano tayo magkakaisa?

ILANG PUNTOS

- Kasalsukuyang nagsasagawa ng mga skills workshops, capacity-building activities, at entrepreneurial activities ang PCIDA sa mga komunidad sa iba't ibang rehiyon sa bansa. **Dapat naman, subalit tila inuuna ng gobyerno ang labor-export efforts at binibitawan ang pagtataguyod at pagpapaunlad sa ng industriya ng paglikha.**

- Kabilang sa maaaring benepisyo ng pagtataguyod g industriya ng paglikha ang aksesibleng mga gamit, parehong equipments tulad ng camera at computer, at digital na imprastraktura, tulad ng Adobe suite na nagkakahalaga ng humigit-kumulang **P5,000 para sa buong access sa lahat ng applications ng Adobe.**

- Makakatulong din ang sariling industriya sa unti-unting pagpapababa ng mga buwis sa digital services, na ipinataw kamakailan lang (**Digitax Law**)

- May posibilidad na ma-empleyo at magka-trabaho, **pero kung walang wastong mga polisiya sa paggawa,** walang magtitiyak sa nakabubuhay na pasahod, job security, at employment benefits para sa mga manggagawa sa creative economy

ILANG PUNTOS

- **Hindi miyembro ng PCIDA ang DOLE**

- **Inaalam pa natin ang pagkakatilad ng uri o class ng mga naka-empleyo** sa mga empresa ng industriya ng paglikha. Sa kabila ng butas na ito, batay sa mga SICA ay malaki ang bahagdan ng uring manggagawa sa kabuuang labor force na nasa creative economy

BUOD — Mga Pangunahing Natuklasan

💼 Seguridad sa Trabaho

Pangunahing pangangailangan. Maraming employer o produksyon ang mga creative workers — nagiging hadlang ito sa pag-unyon.

✊ Mahina ang Organisasyon

Maraming professional guilds, wala pa ring tunay na unyon. Lalo na ang mga below-the-line at rank-and-file workers.

💰 Sahod: Mataas sa Regular, Barat sa 'Di Regular

Ang pormal na sektor ay mas mataas kaysa minimum wage, pero hindi pa rin umaabot sa FLW. Ang impormal na sektor ay lalo pang mas mababa.

⚠️ De-Industrialisasyon

Ang paglaki ng creative sector ay posibleng sintomas ng de-industrialisasyon — murang lakas-paggawa para sa mga kapitalista.

📊 Laking Agwat ng Datos

ASPBI: 20,600 | LFS: 422,000 | PCESA: 7.51M. Kailangan ng komprehensibong SICA para malaman ang tunay na bilang.

MGA PANAWAGAN

1. **Ipaglaban ang SEGURIDAD SA TRABAHO at REGULARISASYON para sa mga manggagawa sa creative economy!**
2. **Ipaglaban ang FREEDOM OF ASSOCIATION para sa mga manggagawa sa creative economy!**
3. UNYON ng manggagawa sa paglikha — ITAYO, IPAGLABAN!
4. Artista, MAGKAISA! Itayo ang tunay, palaban, at makabayang unyon!
5. Kamtin ang NAKABUBUHAY NA SAHOD!

SANGGUNIAN

1. Philippine Statistics Authority (PSA): 2022 Annual Survey of Philippine Business and Industry (ASPBI)
2. PSA: 2024 Occupational Wages Survey (OWS)
3. PSA: Philippine Creative Economy Satellite Account (PCESA) 2024
4. PSA: Labor Force Survey (LFS), Nobyembre 2025
5. PSA: Film and TV Workers SICA
6. PSA: Theater Workers SICA (Company Call)
7. IBON Foundation: Fair Living Wage Computation 2024
8. Bureau of Labor Relations: Q3 2025 Labor Organization Data
9. Tambisan sa Sining: Kaya Pa Today — Kalagayan ng Creatives sa Design Agencies (2024)
10. Republic Act No. 11904 (Philippine Creative Industries Development Act)