

## **Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales.**

La que suscribe, María Eloísa Talavera Hernández, integrante de la LXIII Legislatura del Congreso de la Unión por el Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional, con fundamento en lo establecido en los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; y 55, fracción II, del Reglamento para el Gobierno Interior del Congreso General de los Estados Unidos Mexicanos, somete a consideración de esta asamblea, la presente iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales, de conformidad con la siguiente:

### **Exposición De Motivos**

Desde hace algún tiempo las industrias creativas han empezado a tomar relevancia por el impacto que ahora se sabe tienen para el desarrollo y crecimiento económicos de los países. De acuerdo al estudio “El Impacto Económico de las Industrias Creativas en las Américas, elaborado por la Organización de Estados Americanos (OEA), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y el Consejo Británico, se identificó qué, a pesar de la crisis mundial de 2008, las industrias creativas tuvieron un crecimiento anual del 4.3 por ciento desde el inicio de esa recesión.<sup>1</sup>

Abundando en los datos que proporciona el estudio, se tiene qué, las industrias creativas representaron más del 10 por ciento del Producto Interno Bruto (PIB) en las dos economías más importantes del hemisferio: Brasil y Estados Unidos de América. Por otro lado, si bien la contribución en la región es menor a ese porcentaje, no deja de ser importante. Se estima que oscila entre el 2 y el 7 por ciento del PIB de países como Argentina, México y Perú.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> El Impacto Económico de las Industrias Creativas en las Américas; OAS , BID, British Council; disponible en la página web.- [http://www.oas.org/documents/spa/press/BC\\_America\\_report\\_SB\\_v6\\_spa.pdf](http://www.oas.org/documents/spa/press/BC_America_report_SB_v6_spa.pdf); consultado el 2-07-18.

<sup>2</sup> Ibídem, pág. 3

En dicho estudio también se observa que, además del impacto en términos macroeconómicos, es un gran generador de empleos. Prueba de ello se observa al identificar que estas industrias representan entre el 5 y el 11 por ciento del empleo en Canadá, Colombia, México, y Trinidad y Tobago. Otro estudio publicado por Ernst and Young en 2015, muestra que este tipo de industrias generaron 29.5 millones de trabajos en el mundo.<sup>3</sup>

Otro dato a resaltar es el referente al tema de las ganancias, pues se puede verificar la importancia de las industrias culturales y creativas, por ejemplo, las obtenidas en el mundo sumaron hasta la fecha de la publicación del estudio la cantidad de \$2,250 billones de dólares americanos. Cifra que excede las ganancias provenientes de servicios en telecomunicaciones, que fueron de \$1,570 billones de dólares americanos.

Para el caso de México, de acuerdo al estudio “La contribución económica de las industrias basadas en el derecho de autor en México” realizado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) en el año 2003, identificó que las industrias basadas en los derechos de autor, representaron en el país el 4.77 por ciento del PIB.<sup>4</sup> El mismo estudio también reveló que esas industrias generaron el 11.01 por ciento del total de empleos en México ese mismo año.

Más recientemente, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), presentó información donde se puede identificar que la tendencia del sector es a la alza, pues tan sólo de 2014 a 2015 la oferta total de bienes y servicios culturales aumentó 4.5 por ciento.<sup>5</sup> Ahora bien, de acuerdo con la Cuenta Satélite de Cultura de México del INEGI, parte fundamental para las industrias creativas, muestra su relevancia para

---

<sup>3</sup> Tiempos culturales, El primer mapa global de industrias culturales y creativas; UNESCO; disponible en la página web.- <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002357/235710E.pdf>; consultado el 05-07-18.

<sup>4</sup> The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in México; disponible en la página web.- [http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ\\_contribution\\_cr\\_mx.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ_contribution_cr_mx.pdf); consultado el 08-07-18.

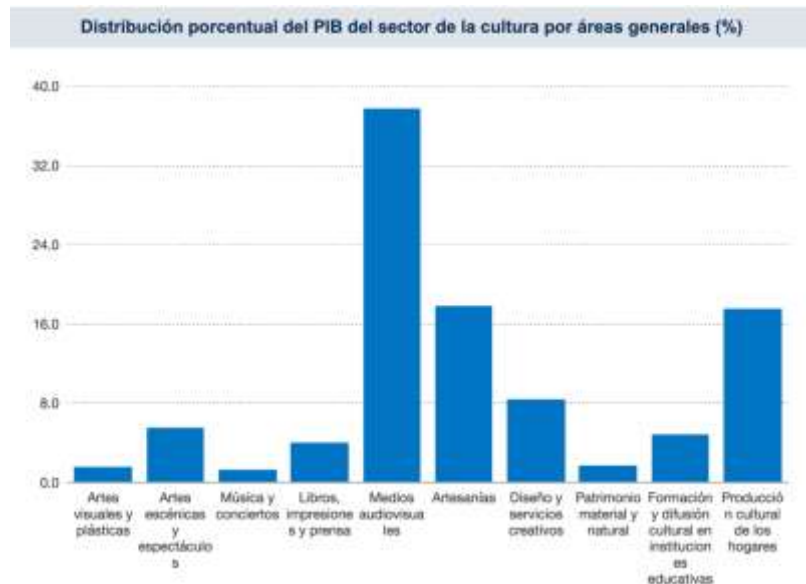
<sup>5</sup> Cuenta Satélite de la Cultura de México 2015; Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) ; disponible en la página web.- [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/cscm/cscm2017\\_06.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/cscm/cscm2017_06.pdf); consultado el 10-07-18.

el PIB nacional, pero además su impacto positivo en los puestos de trabajo ocupados pues genera más de un millón, como muestra la siguiente tabla:

Principales resultados de la Cuenta Satélite de la Cultura de México		
Concepto	2015	2016
Participación económica del sector en el PIB nacional	3.4	3.3
PIB del sector de la cultura	596,918	617,397
Producción de mercado	2.6	2.5
Gestión pública en actividades culturales	0.2	0.2
Asociaciones y organizaciones civiles	0	0
Producción cultural de los hogares	0.6	0.6
Puestos de trabajo ocupados	1,346,265	1,359,451

Fuente: Información retomada del Instituto Nacional de Estadística y Geografía, PIB y Cuentas Nacionales, disponible en <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/cn/cultura/>

Además, los efectos de la cultura en las industrias creativas se ven también reflejadas en los diversos sectores en los que tiene injerencia, que van desde las artesanías hasta llegar a los medios audiovisuales. En estos últimos la innovación y las tecnologías de la información y comunicación son clave, como se puede observar en la siguiente gráfica:



Fuente: Información retomada del Instituto Nacional de Estadística y Geografía, PIB y Cuentas Nacionales, disponible en <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/proyectos/cn/cultura/>

En otras cosas, hoy en día existen diversas definiciones para las industrias creativas. Una ha sido propuesta por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), la cual señala que las industrias culturales y creativas son: "*sectores de actividad organizada cuyo principal objetivo es la producción o reproducción, promoción, distribución y/o comercialización de bienes, servicios y actividades de naturaleza cultural, artística o relacionada con el patrimonio*"<sup>6</sup>. También existen otras desarrolladas por otras instituciones como la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), sin embargo, el BID hizo un esfuerzo para ubicar cuáles son los elementos comunes que todas tienen, así como determinar cuáles son esos elementos que deben estar presentes en cualquiera de las definiciones.<sup>7</sup>

Algunos países como Ecuador y Colombia también han desarrollado sus propios conceptos, pero lo más importante es que decidieron integrarlos en sus legislaciones federales. En tal sentido si México en verdad

<sup>6</sup> Industrias Creativas; UNESCO; disponible en la página web.

<http://www.unesco.org/new/en/santiago/culture/creative-industries/>; consultado el 10-07-18.

<sup>7</sup>La Economía Naranja: una oportunidad infinita; BID; disponible en la página web.- <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/3659/La%20economia%20naranja%3A%20Una%20oportunidad%20infinita.pdf?sequence=4>; consultado el 10-07-18.

desea aprovechar la oportunidad que representan las industrias creativas, es necesario que también determine una definición con base en la teoría y el derecho comparado, para así llegar a un concepto afín a la realidad y las necesidades de estas industrias en el país.

Por otro lado, desde hace tiempo la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) identificó que las industrias creativas tienen un impacto además del económico y laboral, en otras áreas como en la política, social, cultural, tecnológica, artes y negocios. Pero para que ese impacto suceda, de acuerdo con la OCDE, es necesaria la participación del gobierno en distintos momentos y desde varias trincheras, como en este caso la legislación.

Para ello es necesario también que esas leyes vayan de la mano con facultades para los entes encargados de esas tareas, y que se generen políticas públicas *ad hoc*, en vez de una simple adaptación de políticas implementadas en otras áreas, ya que las industrias creativas presentan características muy diferentes a otras, según lo considera el BID.<sup>8</sup> Es por ello que resulta importante generar la obligación legal institucional, así como el respaldo institucional, a efecto de aprovechar al máximo el potencial comprobado que tienen las industrias creativas en México.

Derivado de lo anterior la presente iniciativa tiene por objetivos; Incorporar como objeto de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales el establecimiento de las bases de coordinación entre la Federación, las entidades federativas, los municipios y alcaldías de la Ciudad de México en materia de industrias creativas; además de establecer las bases en la política cultural que estimulen la generación, desarrollo y fomento, que incentiven y protejan las industrias creativas; así como incluir en la ley, la definición de industrias creativas y la atribución de la Secretaría de Cultura en la conducción de la política nacional en materia de industrias creativas.

---

<sup>8</sup> Políticas públicas para la creatividad y la innovación: impulsando la economía naranja en América Latina y el Caribe / José Miguel Benavente, Matteo Grazi. BID; disponible en la página web.- <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/8550/Políticas-publicas-para-la-creatividad-y-la-innovacion.PDF?sequence=5> ; consultado el 15-07-18.

Resulta importante mencionar que el objetivo de la presente iniciativa coincide con el diagnóstico y objetivos trazados en el Programa Especial de Cultura y Arte 2014-2018<sup>9</sup>. En dicho programa se menciona que: “En general, son necesarios programas de fomento y estímulo a las industrias creativas y empresas culturales, así como el fortalecimiento de los fondos de apoyo a la producción en medios audiovisuales y, en general, a la creación artística y a proyectos culturales en las entidades federativas.”

Por lo que, el Objetivo 5 de dicho programa consiste en “Apoyar la creación artística y desarrollar las industrias creativas para reforzar la generación y acceso de bienes y servicios culturales.” De este objetivo se derivan diversas estrategias encaminadas a fomentar y estimular el surgimiento de empresas creativas y culturales.

Por otro lado, también hay que considerar que las industrias culturales y la producción y promoción del arte y la cultura ofrecen condiciones y potencialidades para el desarrollo económico de municipios, estados y regiones, y del país en su conjunto. De ahí la importancia de que se impulse el desarrollo de las industrias culturales y el surgimiento de empresas creativas y culturales.

Por último, es importante señalar que el Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C. (CAIINNO), presentó en 2017 varias propuestas para mejorar las oportunidades y condiciones de las industrias creativas y culturales en México. En el documento “Propiedad Intelectual, Creatividad e Innovación para el Desarrollo de México: ideas y propuestas desde la sociedad civil organizada”, expone la necesidad de realizar cambios a la Ley General de Cultura y Derechos Culturales, que van desde la urgencia de integrar a las industrias creativas dentro de esa ley, también agregar una definición, y en consecuencia crear la facultades y obligaciones para la generación de políticas específicas en ese sector.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Programa Especial de Cultura y Arte 2014-2018; disponible en la página web.- <https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/75719/PECA-2014-2018.pdf>; consultado el 21-07-18.

<sup>10</sup>Propiedad Intelectual, Creatividad e Innovación para el Desarrollo de México: ideas y propuestas desde la sociedad civil organizada; Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C. (CAIINNO); disponible en la página web.- <http://www.caiinno.org/wp-content/uploads/2017/09/Algunas-Ideas-Propiedad-Inteletal.pdf>; consultado el 21-07-18.

En tal sentido la presente iniciativa, encuentra un respaldo importante de diversas instituciones internacionales y nacionales, así como académicos, expertos y especialistas de organizaciones de la sociedad civil.

Derivado de lo anteriormente expuesto, someto a consideración de esta Soberanía la siguiente:

**Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se reforman y adicionan diversas disposiciones de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales.**

**ÚNICO.-** Se **REFORMAN** los artículos 2, fracción VI; 4; 11, fracción VIII; 17; 18, fracciones I, V y VI; 19, fracciones I, III, IV, VI y VII; 21; 22, fracción I; 23 fracciones I, III y IV; 27; 37; 39; 41 y 42; y se **ADICIONA** la Fracción IX al artículo 2; todos de la Ley General de Cultura y Derechos Culturales, para quedar como sigue:

**Artículo 2. ...**

I a V. ...

**VI.** Establecer las bases de coordinación entre la Federación, las entidades federativas, los municipios y alcaldías de la Ciudad de México en materia de política cultural, **así como en materia de industrias creativas;**

VII a X...

**IX.** Establecer las bases en la política cultural que estimulen la generación, desarrollo y fomento, que incentiven y protejan las industrias creativas.

**Por industrias creativas, se entiende aquellas que generan valor simbólico y económico debido a sus bienes y servicios, con potencial de creación de empleos y riqueza, en donde el valor del resultado final**

se debe principalmente al contenido creativo, que pueden estar o no ligadas a las manifestaciones culturales, y que normalmente se protegen a través de alguna figura de derechos de autor o de propiedad industrial y que contribuyen a hacer de la cultura un motor de desarrollo económico para el país.

Las industrias creativas comprenderán los sectores que conjugan creación, producción, reproducción, promoción, difusión y/o comercialización de bienes, servicios y actividades que deriven de lo señalado en el párrafo anterior.

**Artículo 4.-** Para el cumplimiento de esta Ley la Secretaría de Cultura conducirá la política nacional en materia de cultura **y de industrias creativas**, para lo cual celebrará acuerdos de coordinación con las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, de las entidades federativas y con los municipios y alcaldías de la Ciudad de México.

**Artículo 11. ...**

I a VII. ...

VIII. Disfrutar de la protección por parte del Estado mexicano de los intereses morales y patrimoniales que les correspondan por razón de sus derechos de propiedad intelectual **así como gozar de los beneficios que de ellos emanen**, de las producciones artísticas, literarias o culturales de las que sean autores, de conformidad con la legislación aplicable en la materia; la obra plástica y escultórica de los creadores, estará protegida y reconocida exclusivamente en los términos de la Ley Federal del Derecho de Autor.

IX a X. ...



**Artículo 17.-** La Federación, las entidades federativas, los municipios, las alcaldías de la Ciudad de México y las personas físicas o jurídicas de los sectores social y privado que presten servicios culturales **y de industrias creativas**; podrán participar de los mecanismos de coordinación con el propósito de dar cumplimiento al objeto de esta Ley

**Artículo 18. ...**

I. Establecer las acciones y objetivos de los programas de las instituciones culturales **y las instituciones que promuevan directamente a las industrias creativas**, en coordinación con la Federación, las entidades federativas, los municipios y las alcaldías de la Ciudad de México;

II a IV. ...

V. Promover el desarrollo de los servicios culturales **y los relacionados con las industrias creativas**, con base en la integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones conforme a las leyes aplicables en la materia, para ampliar la cobertura y potenciar el impacto social de las manifestaciones culturales;

VI. Apoyar el mejoramiento de las instituciones que propicien el desarrollo de las diferentes manifestaciones culturales, **así como de las industrias creativas**;

VII. ...

**Artículo 19. ...**

I. Establecer y conducir la política nacional en materia de cultura **y de industrias creativas**, en los términos de las leyes aplicables y de conformidad con lo dispuesto en la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal;

II. ...

III. Coordinar la programación de las actividades del sector cultura **y de industrias creativas**, con sujeción a las leyes que regulen a las entidades participantes;

IV. Impulsar las actividades científicas y tecnológicas en el campo de la cultura **y las industrias creativas**; así como promover su uso y aprovechamiento en los servicios culturales **y de industrias creativas**;

V. ...

VI. Coadyuvar con las dependencias competentes de los tres órdenes de gobierno en la regulación y control de la transferencia de tecnología en materia de cultura **y de industrias creativas**;

VII. Apoyar la coordinación entre las instituciones de cultura y las educativas para formar y capacitar recursos humanos en el mismo ramo, **así como en el de industrias creativas**, y

VIII. ...

**Artículo 21.-** La Secretaría de Cultura impulsará la coordinación de acciones entre los prestadores de servicios culturales **y de industrias creativas** de los sectores público, social y privado, sus trabajadores y usuarios de los mismos, así como de las autoridades o representantes de las comunidades de los pueblos indígenas y se regirá conforme a los lineamientos que establezca el Reglamento de esta Ley y en los términos de las disposiciones que al efecto se expidan.

**Artículo 22. ...**

I. Establecer el tipo y características operativas de los servicios de cultura **y/o de industrias creativas** que constituyan el objeto de la coordinación;

II a X. ...

**Artículo 23. ...**

I. Las actividades que promuevan y difundan las expresiones y manifestaciones de la cultura **y/o de las industrias creativas**;

II. ...

III. La aplicación de los instrumentos de política pública para la promoción y difusión de la cultura **y/o de las industrias creativas**;

IV. La celebración de convenios de colaboración con el gobierno federal y de las entidades federativas para el desarrollo de actividades de capacitación, educación artística, investigación, así como de promoción y difusión de las expresiones y manifestaciones de la cultura **y/o de las industrias creativas**;

V a VIII. ...

**Artículo 27.-** El Sistema Nacional de Información Cultural es un instrumento de la política cultural que tiene por objeto documentar, identificar y catalogar los bienes muebles e inmuebles, servicios culturales, **servicios de industrias creativas**, expresiones y manifestaciones relacionadas con el objeto de la presente Ley, conforme a su Reglamento y en coordinación con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía y su respectiva legislación.

**Artículo 37.-** La Federación, las entidades federativas, los municipios y las alcaldías de la Ciudad de México promoverán la participación corresponsable de la sociedad en la planeación y evaluación de la política pública en materia cultural, **así como para las industrias creativas**.

**Artículo 39.-** La Secretaría de Cultura en coordinación con las dependencias y entidades de la administración pública de los tres órdenes de gobierno competentes en la materia, promoverá y concertará con los sectores privado y social los convenios para la investigación, conservación, promoción, protección y desarrollo del Patrimonio Cultural, **así como de las industrias creativas.**

**Artículo 41.-** La Secretaría de Cultura en coordinación con las dependencias y entidades de la Administración Pública Federal, las entidades federativas, los municipios y las alcaldías de la Ciudad de México, contribuirán a las acciones destinadas a fortalecer la cooperación e intercambio internacional, en materia cultural **y/o de industrias creativas**, con apego a los tratados internacionales celebrados por los Estados Unidos Mexicanos y a las demás leyes aplicables en la materia.

**Artículo 42.-** Para la promoción y presentación de festivales, ferias y eventos culturales **y eventos relacionados con las industrias creativas** en el extranjero y, para la recepción de las diferentes manifestaciones culturales de otros países en la República Mexicana, se suscribirán convenios, acuerdos, bases de colaboración o los instrumentos jurídicos que se requieran de acuerdo con la normatividad aplicable.

## **ARTÍCULOS TRANSITORIOS**

**Primero.** El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

**Segundo.** Para los efectos de lo establecido en el presente decreto la Secretaría de Cultura ajustará su reglamentación y normatividad a más tardar 180 días después de la entrada en vigor del presente Decreto.

ATENTAMENTE

Diputada María Eloísa Talavera Hernández.

Dado en el salón de sesiones de la Comisión Permanente, a 25 de julio del 2018.