Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona la fracción XXVII y se recorre la subsecuente del artículo 41 Bis de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, a cargo del Diputado, José Antonio García García, y suscrito por las y los Diputados del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional.

El suscrito, **José Antonio García García**, integrante del Grupo Parlamentario del Partido Acción Nacional en la LXV Legislatura de la Cámara de Diputados, en ejercicio y con arreglo a las facultades y atribuciones conferidas en los artículos 71, fracción II, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; y 6, numeral 1, fracción I, 77, 78 y demás relativos del Reglamento de la Cámara de Diputados, somete a consideración de esta asamblea**, Iniciativa con Proyecto de Decreto por el que se adiciona la fracción XXVII y se recorre la subsecuente del artículo 41 Bis de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal**, en atención de la siguiente:

Exposición De Motivos

De acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), las industrias creativas son consideradas como aquellas que combinan la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos que sean tangibles y de la naturaleza cultural. Asimismo, para dicho Organismo, las Industrias creativas, por su dimensión internacional, resultan ser un elemento determinante para el futuro en lo que se refiere a libertad de expresión, diversidad cultural y desarrollo económico.

El 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 señala que las industrias

creativas en países como Argentina, México y Perú representa del 2 al 7% del producto interno bruto (PIB).[1]

De acuerdo con la UNESCO, las industrias culturales y creativas generan cada año 2.25 billones de dólares, lo que supone el 3% del PIB mundial, y dan empleo a 29.5 millones de personas (1% de la población activa del mundo).

En México de acuerdo con la Cuenta Satélite de la Cultura de México 2020, del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), señala que el PIB de las actividades vinculadas con el sector de la cultura en 2020 ascendió a 640 mil 687 millones de pesos, lo que representó el 2.9% del PIB del país[2], no obstante, en dicho año, fue la más baja desde el 2008, por efectos de la pandemia de Covid-19, ya que la contribución promedio es de cerca del 3.4%.

Asimismo, las actividades vinculadas con el sector de la cultura generan a nivel nacional entre 1.2 millones a 1.6 millones de fuentes de trabajo, que representan alrededor del 3.2% de la ocupación total del país.

Por su parte, el Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) en su estudio "Industrias creativas y obra protegida", estima que en México cerca de 7% del PIB provino de las industrias creativas en los últimos 10 años y las cuales han crecido a una tasa de 0.18%, misma que se encuentra por debajo de la tasa de crecimiento promedio del país.[3]

---

[1] El Impacto Económico de las Industrias Creativas en las Américas; GAS, BID, British Council; disponible en la página web http://www.oas.org/documents/spa/press/BC_America_report%20_SB_v6_spa.pdf%20Consultado%20el%202-07-18

[2] "Cuenta Satélite de la Cultura de México, 2017; INEGI, disponible en la pág. web. - https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2021/cultura/CSCltura2020.pdf; consultada el día 15/06/2022.

[3] "Industrias creativas y obra protegida" del año 2015; IMCO, disponible en la pág. web. - https://imco.org.mx/wp-content/uploads/2015/08/2015-Propiedad_intelectual-Libro_completo.pdf, consultada el día 15/06/2022.

En ese tenor, la propia Secretaría de Cultura del Gobierno Federal[4] ha señalado que México se ha convertido en el mayor exportador de bienes creativos en la región latinoamericana, refiriendo además que:

- Cuenta con empresas competitivas globalmente en videojuegos, animación y efectos visuales.
- Tiene el mayor número de empresas para desarrollo de videojuegos, después de Brasil.
- Representa el mayor mercado de la región para la industria de videojuegos.
- Es 36% más competitivo que Estados Unidos en los costos para desarrollar entretenimiento digital.

Dichos datos hacen constar que nuestro país cuenta con un gran capital humano ampliamente calificado en el sector creativo y cultural, además de contar con la infraestructura y lugares necesarios para impulsar el desarrollo de las Industrias Creativas y hacer de dicho sector un eje estratégico en beneficio de las y los mexicanos.

Por otro lado, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos (OCDE) ha identificado que es necesaria la participación del gobierno en distintos momentos y desde varias trincheras, como en este caso la legislación.

Por ello resulta importante generar la obligación legal institucional, de las dependencias encargadas de conducir el sector cultural, a efecto de aprovechar al

[4] Mapa de ruta para las Industrias Creativas Digitales, Secretaría de Cultura, disponible en la pág. web. - http://agendadigital.cultura.gob.mx/documentos/mapaderutaicd.pdf, consultada el día 12/04/2022.

máximo el potencial comprobado que tienen las industrias creativas en México y en las entidades federativas.

En este mismo sentido, el Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, (CAIINNO), ha referido la importancia de impulsar leyes y propuestas de reforma a nivel nacional y local que apoyen el fomento de las industrias creativas, pues refieren que es fundamental potenciar y acompañar el desarrollo de estas nacientes industrias, ya que dichas industrias juegan un papel clave para el país[5].

Derivado de lo anterior y de la importancia social, económica y cultural que revistan las industrias creativas, la presente iniciativa tiene por objetivo establecer como atribución de la Secretaría de Cultura, el impulsar la generación, desarrollo, fomento y protección de las industrias creativas y culturales, en coordinación con la Secretaría de Economía y demás dependencias competentes del Gobierno Federal, los Gobiernos de las entidades federativas y de los municipios.

Con la presente propuesta se busca que la Secretaría de Cultura y demás dependencias competentes, implementen acciones para atender las nuevas formas culturales que surgen a raíz de los cambios tecnológicos, económicos, sociales y antropológicos que vivimos en hoy en día.

Con una visión prospectiva y estratégica para el desarrollo de las industrias creativas, México puede crear nuevas oportunidades para convertirse en un actor importante de la economía digital.

[5] "Propiedad intelectual, creatividad e innovación para el desarrollo de México: ideas y propuestas desde la sociedad civil organizada", CAIINNO, disponible en la pág. web. - http://www.caiinno.org/wp-content/uploads/2018/07/PI-Algunas-Propuestas-CAIINNO.pdf,

Por último, es importante señalar que a nivel mundial diversos países reconocen el sector cultural y creativo como alternativa para impulsar y diversificar su economía, en Corea del Sur y el Reino Unido esta distinción coloca a las industrias creativas en el centro de las agendas de desarrollo económico e internacionalización. Este enfoque es también notable en Colombia y Chile, no sólo por la incorporación de mediciones formales del desempeño económico nacional, sino por la definición de políticas públicas específicas para las industrias creativas. [6]

Por lo anteriormente expuesto, se somete a la consideración del pleno de esta H. Asamblea la siguiente Iniciativa con proyecto de

Decreto por el que se adiciona la fracción XXVII y se recorre la subsecuente del artículo 41 Bis de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal

Único. Se adiciona la fracción XXVII y se recorre la subsecuente del artículo 41 Bis de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, para quedar como sigue:

Artículo 41 Bis. …

I. a XXVI. …

XXVII. Impulsar en coordinación con la Secretaría de Economía y demás dependencias competentes del Gobierno Federal, de los Gobiernos de las Entidades Federativas y de los Municipios, la generación, desarrollo, fomento y protección de las industrias creativas y culturales.

[6] Mapa de ruta para las Industrias Creativas Digitales, Secretaría de Cultura, disponible en la pág. web. - http://agendadigital.cultura.gob.mx/documentos/mapaderutaicd.pdf, consultada el día 12/04/2022.

XXVIII. …

TRANSITORIOS

Único. El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de la Federación.

ATENTAMENTE

Diputado José Antonio García García

Dado en el salón de Sesiones de la Comisión Permanente, a los 22 días del mes de junio del año dos mil veintidós.