



# ECONOMIA CREATIVA

en México y su impacto en la  
economía nacional.

Desempeño de las  
industrias basadas en el  
derecho de autor:  
cálculo del 2004 al 2019

# AUTORES

## **Autores:**

Esteban Santamaría Hernández.

Carlos Castro del Ángel.

Jessica Elide Ávila González.

Atoine Esper Abud

Karla Alarcón Acosta.

Joaquín Rodrigo Bringas Martínez.

## **Coordinador:**

Esteban Santamaría Hernández.

**Palabras clave:** economía creativa, derechos de autor, producto interno bruto

**Copyright © 2022 Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C. Esta obra puede ser reproducida para cualquier uso no comercial otorgando el reconocimiento respectivo a los autores. No se permiten obras derivadas.**

<https://www.caiinno.org/>

## **Diseño de portada e interiores:**

Brayan Silvestre Castillo

# INDICE

<u>Resumen</u> .....	7
<u>1. La economía creativa en México: una opción para la recuperación económica por los efectos del COVID-19</u> .....	9
<u>2. La economía creativa en el PIB: opciones para medirla en México</u> .....	16
<u>a. Creative Economy Index</u> .....	16
<u>b. The Global Creativity Index</u> .....	17
<u>c. Composite index of the Creative Economy</u> .....	18
<u>d. The CCI Creative City Index</u> .....	18
<u>3. Impacto de la economía creativa en el PIB de México ¿cómo se mide?</u> .....	19
<u>a. Descripción de la metodología</u> .....	22
<u>b. Contexto económico nacional mexicano del 2004 al 2019: panorama general</u> .....	23
<u>c. Resultados de la aportación de la economía creativa en México</u> .....	24
<u>d. Resultados de la aportación por tipo de industria</u> .....	26
<u>Conclusiones</u> .....	32
<u>Propuestas</u> .....	33
<u>Referencias</u> .....	34
<u>Redes Sociales</u> .....	37

# ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

<u>Gráfico 1: Comparativo de la contribución de varios sectores al PIB de México del año 2013 y 2018.....</u>	<u>10</u>
<u>Gráfico 2: Valor agregado bruto del sector de cultura (Valores en millones de pesos nacionales a precios corrientes).....</u>	<u>12</u>
<u>Gráfico 3: Personal ocupado total (Valores en número de personas).....</u>	<u>12</u>
<u>Tabla 1. Resultados económicos de las industrias basadas en el derecho de autor.....</u>	<u>13</u>
<u>Tabla 2. Clasificación de industrias del derecho de autor de acuerdo con su actividad.....</u>	<u>20</u>
<u>Gráfico 4: Producción bruta total (millones de pesos).....</u>	<u>23</u>
<u>Gráfico 5: Población Ocupada (Valores en número de personas).....</u>	<u>24</u>
<u>Gráfico 6: Estimado de contribución al PIB nacional de las industrias relacionadas con el derecho de autor (Valores en porcentajes).....</u>	<u>25</u>
<u>Gráfico 7: Estimado de contribución al empleo de las industrias relacionadas con el derecho de autor al empleo nacional (Valores en porcentajes).....</u>	<u>26</u>
<u>Gráfico 8: Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2013 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>28</u>
<u>Gráfico 9: Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>28</u>
<u>Gráfico 10: Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor 2013 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>29</u>
<u>Gráfico 11: Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>29</u>

# ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

<u>Gráfico 12: Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2013 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>30</u>
<u>Gráfico 13: Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>30</u>
<u>Gráfico 14: Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2013 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>31</u>
<u>Gráfico 15: Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).....</u>	<u>31</u>

### **Motivación.**

La principal motivación para la realización del trabajo fue la falta de información estadística acerca del estado reciente de la economía creativa en México. Esta información es fundamental para promover y justificar los cambios que permiten aumentar la inversión y apoyo hacia las industrias creativas y culturales del país. Al mismo tiempo, estos datos le permiten a los tomadores de decisiones saber cuál es la situación actual a efecto de diseñar políticas e intervenciones mejor enfocadas. De igual forma, esta investigación pretende darle voz a los creativos, emprendedores, empresarios y empresas del sector, que se esfuerzan a diario por ser motores de desarrollo para México.

### **Alcances y limitaciones.**

La publicación contiene la mayor cantidad de información posible recabada a partir de la literatura especializada, así como de diversas fuentes. Este es un esfuerzo muy grande realizado por CAIINNO, y como cualquier investigación, está sujeta a revisión y análisis. Sin embargo, su objetivo siempre ha sido el aportar conocimiento objetivo y científico.

### **Apoyo a los gobiernos.**

Este esfuerzo busca aportar al trabajo que realiza tanto el gobierno mexicano como el de cualquier otro país. Parte de lo que hace mejor a un país es la participación de la sociedad civil organizada. En este caso, CAIINNO busca aportar al conocimiento con el fin de ayudar en todos los niveles de gobierno en México, al país en su conjunto y a otros beneficiarios (académicos, especialistas, etc.).

### **Nota política.**

El trabajo de CAIINNO, incluido el de esta investigación y de sus investigadores, no está relacionado con ningún partido político en México o en el extranjero. El trabajo se desarrolló por ser tema de interés de los autores con el fin de ayudar a mejorar las condiciones del país. Si bien, se busca que sea de utilidad para los tomadores de decisiones y funcionarios públicos (muchos de los cuales están ligados a partidos políticos); esta publicación no se diseñó para realizar ataques entre partidos políticos o candidatos, por lo que queda prohibido su uso para esos fines.

# RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo identificar cuál ha sido el impacto de la economía creativa en la economía de México, en el Producto Interno Bruto y en el número de personas empleadas. Se abarca el periodo del 2004 al 2019, y se utilizaron únicamente fuentes oficiales y/o reconocidas por la literatura para la realización de este estudio.

El trabajo muestra que la aportación de la economía creativa a la economía mexicana es mayor a la del sector de la construcción, y muy cercano al de la extracción de petróleo y gas. Además, se expone que el número de personas trabajando en el sector ha aumentado de manera constante desde el 2004.

Como primera aportación, se presenta un panorama general de la economía creativa en el país. Con datos recientes, se hizo un cálculo para comparar esta economía con la de otros sectores representativos del país, por ejemplo, el de extracción de petróleo y gas. El resultado muestra su potencial y relevancia para México.

Después, se presenta el resultado de una revisión bibliográfica enfocada en la identificación de metodologías orientadas en medir el impacto de la economía creativa en un país. Este apartado brinda opciones de utilidad para quienes revisen este documento, ya que posiblemente alguna podría llegar a ser replicada en México. En el caso de esta investigación, se eligió una diseñada por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, creada para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor.

Acto seguido, se detalla en qué consiste la metodología utilizada, la forma en la que se adaptó para esta investigación, las fuentes de datos empleadas y consultadas, así como los años contemplados. De ahí se presentan los resultados de la contribución económica de las

industrias relacionadas con el derecho de autor en el Producto Interno Bruto nacional mexicano, así como su valor agregado bruto y los puestos de trabajo que se desempeñan dentro de esta economía.

Entre los hallazgos se encuentra que, si bien para el periodo de estudio su aportación al Producto Interno Bruto disminuyó, la economía creativa, representada en las industrias relacionadas con el derecho de autor, tuvo un aumento significativo en el valor agregado bruto nacional, y sobresaliente en la generación de puestos de trabajo.

Para esta investigación, se utilizó la metodología diseñada por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (2008), con el fin de determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor. Por ello, cuando se habla del impacto de la economía creativa en el PIB, se hace con referencia al impacto de las industrias relacionadas con el derecho de autor. Esto es así porque es la rama de la propiedad intelectual que más se vincula con esta economía. Esta base metodológica ya ha sido probada ampliamente a través de su implementación en al menos 40 países. En México, se utilizó por Márquez-Mees, Ruiz Funes, & Yaber(2006).



# 1. LA ECONOMÍA CREATIVA EN MÉXICO: UNA OPCIÓN PARA LA RECUPERACIÓN ECONÓMICA POR LOS EFECTOS DEL COVID-19

El año 2021 fue declarado como el “año internacional de la economía creativa para el desarrollo sostenible” en la 74 Asamblea General de las Naciones Unidas. No es una sorpresa si se considera que esta economía contribuye con el 3 por ciento del Producto Interno Bruto (PIB) mundial (UNESCO, 2021). En México, su impacto no está alejado de ese porcentaje, por lo que su importancia en el país es significativa.

Es importante partir de una definición y es posible identificar varias definiciones en la literatura. No obstante, para esta publicación se toma como referencia la proporcionada por Benavente & Grazzi (2017, pág. 7), que consideran la economía creativa como “el grupo de actividades a través de las cuales las ideas se transforman en bienes y servicios culturales y creativos, cuyo valor está o podría estar protegido por derechos de propiedad intelectual (DPI)”.

La definición anterior se vuelve relevante para esta investigación, ya que contempla cuán importante es la propiedad intelectual en esta economía, especialmente los derechos de autor al ser los más vinculados a la materia. Mientras el trabajo de algunos se materializa en bienes tangibles como autos o casas, para los creativos se materializa en intangibles como pinturas y canciones, por ello la economía creativa no puede ser concebida sin la propiedad intelectual (Santamaria, Parra, & Wong, 2021).

Entonces, ¿Qué tan importante es la economía creativa para México? Una primera respuesta se obtuvo a través del cálculo realizado en esta investigación para identificar su contribución al PIB. Para este primer ejercicio (ver gráfico 1), se utilizaron los Censos Económicos, elaborados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), la cual forma parte del Sistema de Cuentas Nacionales de México, y es una metodología inspirada en la Guía Metodológica para la implementación de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica, del Convenio Andrés Bello.

En ella se muestra el valor económico del sector de la cultura y su participación en la economía nacional (INEGI, 2019).

A fin de ejemplificar de mejor manera su impacto en el PIB nacional, se realizó una comparación con otros sectores económicos representativos en México. Para ello se recopiló información de los años 2004 y 2019 del Censo Económico del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2019) de 3 sectores más: i. Sector Automotriz (que incluye fabricación de automóviles y camiones, fabricación de carrocerías y remolques, fabricación de partes para vehículos automotores y fabricación de otro equipo de transporte); ii. Sector extractor de petróleo y gas, y; iii. Sector de Construcción.

Seguidamente, se extrajo información del valor agregado bruto total de cada uno de los cuatro sectores económicos en millones de pesos mexicanos, y se calculó su contribución al PIB nacional de México, con la siguiente formula:

$$CPS = \frac{(VAB * 100)}{PIB}$$

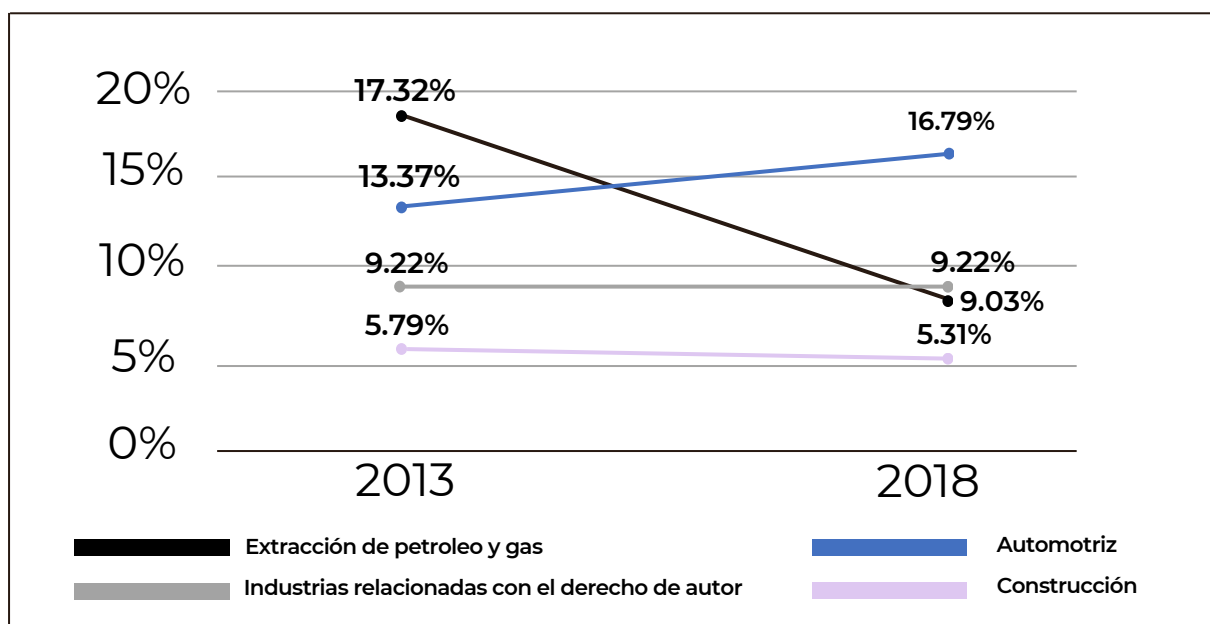
donde:

CPS = Contribución al PIB de cada sector.

VAB = Valor Agregado Bruto Total de cada sector.

PIB = Producto Interno Bruto nacional.

**Gráfico 1: Comparativo de la contribución de varios sectores al PIB de México del año 2013 y 2018.**



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos).

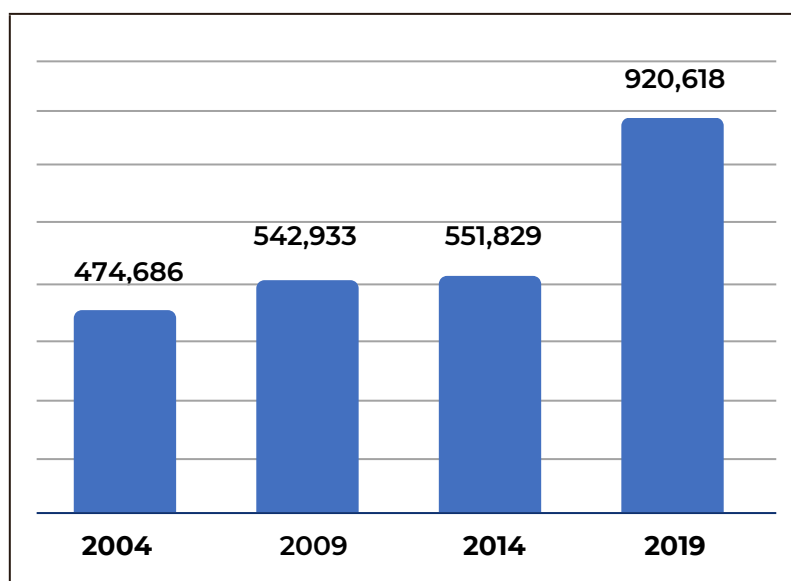
Como se puede observar, el sector de cultura es el que mostró una aportación más estable en el valor agregado censal bruto, pasando de una aportación del 9.22 por ciento en el 2013 a otra del mismo valor en el 2018. El sector automotriz presentó una alta contribución, avanzando de 13.3 por ciento en el 2013 a 16.7 por ciento para el 2018. El sector de extracción de petróleo y gas, a pesar de tener una alta contribución del 17.3 por ciento en el año 2013, su aportación se redujo mostrando un valor del 9.3 por ciento en el 2018. Finalmente, el sector de la construcción fue el menos significativo en cuanto a su aportación, mostrando valores de 5.7 por ciento en el 2013, y de 5.3 por ciento en el 2018.

Lo anterior muestra la fuerza que tiene la economía creativa en México, sin embargo, no es la misma para todo el territorio nacional. En el banco de datos de industrias creativas y culturales, diseñado por el Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C. (CAIINNO, 2020), que funciona con un visualizador big data, se puede corroborar que hay una brecha enorme a nivel subnacional entre los estados, ya que la Ciudad de México está muy por encima del resto del país en casi todos los indicadores.

Para este banco de datos se tomó como referencia la taxonomía elaborada por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la cual contempla una subdivisión en 10 áreas generales. Dentro de cada una se integraron las industrias con datos disponibles de tres años censales (2009, 2014 y 2019), del Sistema Automatizado de Información Censal del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Puede ser consultado en: <https://www.caiinno.org/industrias-creativas/>

Ahora bien, analizando el comportamiento del sector de cultura con base a los censos económicos (INEGI, 2019), se identificó que su valor agregado bruto incrementó en los 4 censos, pasando de 474 mil millones a 920 mil millones de pesos corrientes. Esto representa un incremento del 94 por ciento, reflejando un alto crecimiento en la productividad de la economía creativa.

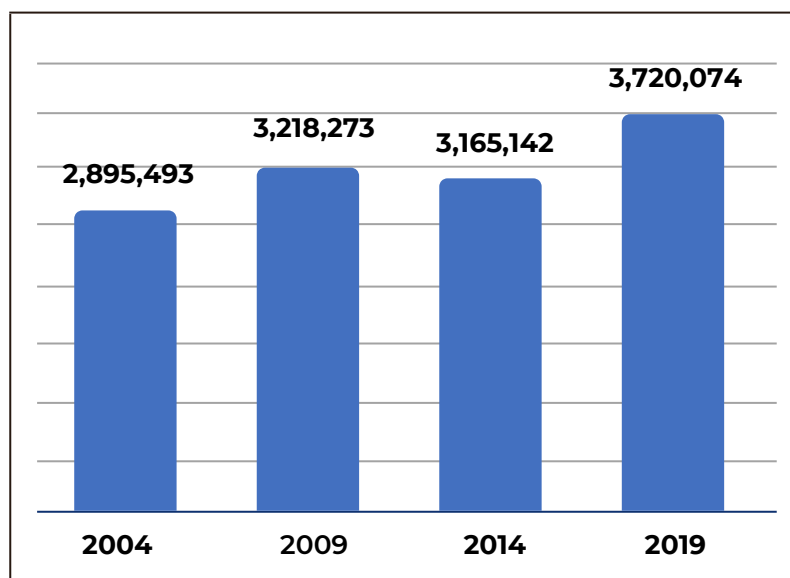
**Gráfico 2: Valor agregado bruto del sector de cultura (Valores en millones de pesos nacionales a precios corrientes).**



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos).

Ligado a lo anterior, también de los Censos se pudo identificar el número de personal ocupado que se desempeñan dentro de este sector. El personal de trabajo incrementó un 28 por ciento del 2003 al 2018, pasando de 2,895,493 a 3,720,074 puestos de trabajo, como se ve abajo:

**Gráfico 3: Personal ocupado total (Valores en número de personas).**



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos).

Ahora bien, posiblemente el esfuerzo más importante a nivel mundial en la economía creativa son los estudios para medir los resultados económicos de las industrias basadas en el derecho de autor, realizados por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI, s.f.). Estos estudios se realizaron para varios países con el fin de identificar su impacto en el PIB nacional. Al respecto es importante considerar que los derechos de autor son los que más abundan en la economía creativa, de ahí que podrían ser el mejor punto de referencia. La siguiente tabla muestra los resultados para el caso de México y el de otros países de América Latina y el Caribe (ALC):

**Tabla 1. Resultados económicos de las industrias basadas en el derecho de autor.**

País	Periodo de evaluación (años)	Contribución al PIB (porcentaje)
Argentina	2003 - 2008	4.7%
Colombia	2000 - 2005	3.3%
Ecuador	2010 - 2014	4.47%
Jamaica	2001 - 2005	4.8%
México	1998 - 2003	4.77%
Panamá	2002 - 2006	3.77%
Perú	2002 - 2007	2.67%
Trinidad y Tobago	2000 - 2011	5.5%

Fuente: Elaboración propia con datos de las publicaciones de “Resultados económicos de las industrias basadas en el derecho de autor”, disponible en: <http://www.wipo.int/copyright/es/performance/>

Nota: Algunos porcentajes abarcan un promedio del periodo de evaluación, y en otros casos se toman como referencia, pero el porcentaje que se publica es del último año de evaluación. \*En Perú se consideró el Valor Agregado Nacional, no el PIB.

Los informes de Argentina (Massot, Prieto, & Weiry, 2013), Colombia (Castañeda Cordy, Cubillos López, Sarmiento López, & Vallecilla Gordillo, 2008), Ecuador (Cardoso, 2017), Jamaica (James, The Economic Contribution of Copyright-Based Industries in Jamaica, 2007), México (Márquez-Mees, Ruiz Funes, & Yaber, 2006), Panamá (Martínez, 2009), Perú (Morales Saravia, Távara, Solórzano, & Villanueva, 2009) y Trinidad y Tobago (James, 2012), fueron elaborados en distintos años, abarcando distintos periodos. Todos muestran que el impacto resulta importante para la economía nacional. Cabe mencionar que para todos los casos, la falta de datos e información estadística hace que este tipo de esfuerzos sean un reto.

A pesar de la relevancia que tiene la economía creativa para México y para el mundo, no estuvo exenta de padecer los efectos negativos causados por el COVID-19. Como ejemplo, recientemente se hizo una estimación de los daños ocasionados por la pandemia en el Reino Unido, arrojando una reducción en las ganancias del 31 por ciento, poniendo en riesgo alrededor de 409 mil puestos de trabajo (Gambarin & Ismail, 2021). Ante tal situación, la Organización de las Naciones Unidas recientemente hizo un llamado a todos los países para que generen esquemas de ayuda tanto para su supervivencia, como para su recuperación (ONU, 2021).

Estos esfuerzos no deben ser realizados sin un análisis previo que determine la mejor manera de intervenir. Y más cuando los recursos tanto públicos como privados para las industrias culturales y creativas (ICC) son tan limitados como en México. Particularmente cuando podrían ser las más devastadas por la pandemia (Villanueva, 2021). De ahí la relevancia de este documento, ya que es una herramienta para el diseño de políticas y para la toma de decisiones tanto de política pública, como legislativas y administrativas.

En este sentido, han surgido algunos esfuerzos por generar conocimiento enfocado en todos los involucrados en esta economía, a efecto de que puedan tener alternativas y propuestas de gran utilidad para salir delante de la crisis. Una forma es generando un vínculo con la economía del conocimiento a fin de buscar maneras de crear o aprovechar innovaciones (Santamaría Hernández, 2020).[1] Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2020) también, han generado propuestas sobre la forma en que los creativos pueden salir adelante de la crisis. Inclusive, la Comisión Europea (2020) tiene un programa muy completo de respuesta al COVID-19.

Otro esfuerzo reciente fue el realizado por el Banco Interamericano de Desarrollo, pues convocó a presentar propuestas de soluciones para sacar a América Latina y del Caribe de la crisis por la pandemia, seleccionando 10 de entre más de 200 recibidas de todo el mundo, dentro de las cuales una se enfoca a la economía creativa. El trabajo seleccionado y desarrollado por CAIINNO, que fue la única organización mexicana elegida, contiene información reciente, proyecciones sobre el impacto de la pandemia, y recomendaciones de política pública con un enfoque transversal, pues considera que solo ese tipo de acciones e intervenciones podrán lograr un efecto positivo duradero (Santamaría, Worthman, Castro, & Álvarez, 2021).

En conclusión, si algo caracteriza a la creatividad es su resiliencia. En la literatura es posible encontrar cómo la economía creativa se abre camino en lugares donde las condiciones parecen totalmente adversas. Un ejemplo de ello es el caso del cine nigeriano o Nollywood, donde a pesar de las crisis políticas, económicas y de seguridad, la industria cinematográfica llegó a volverse la segunda fuente de empleos del país, solo detrás de la agricultura, aportando enormemente a su PIB (Santamaría Hernández & Flores Trejo, El país africano que llegó a producir más películas que Hollywood, 2018). Este y otros ejemplos deben ser motivación para los mexicanos.

---

Más información sobre diversas soluciones contra los efectos del COVID-19 en la economía creativa y otras áreas se pueden encontrar en el libro: <https://www.amazon.com/Una-Br%C3%BAjula-para-Crisis-Lecciones/dp/1633919153>

## 2. LA ECONOMÍA CREATIVA EN EL PIB: OPCIONES PARA MEDIRLA EN MÉXICO

La economía creativa es un área difícil de definir y medir debido a su naturaleza y diversidad. Sin embargo, a pesar de ser un reto complicado, en la literatura existen diversos esfuerzos conteniendo con distintas metodologías para medir el impacto de las industrias creativas y culturales en la economía de un país, todo para respaldar la aseveración de que la economía creativa ayuda al crecimiento.

Dado que esta investigación busca comprobar la hipótesis de que la economía creativa genera crecimiento económico, el proceso de estudio se dividió en tres fases:

1. Revisión en la literatura especializada de diversas opciones disponibles para medir el impacto de la economía creativa en el PIB nacional.
2. Identificación de los indicadores requeridos para implementar cada una tomando en cuenta la información estadística disponible en México.
3. Selección de la metodología que después del análisis previo podía ser replicada en México, pues la información estadística disponible lo permitía.

Ahora bien, respecto al primer punto, se partió de la identificación de metodologías que han sido utilizadas y comprobadas en varios casos. Dentro de la lista se identificaron las siguientes:

### a) *Creative Economy Index*.

Índice diseñado por “A Creative Momentum Project”, y por la Universidad Nacional de Irlanda (Collins & Murtagh, 2018) con el propósito de medir el desarrollo de la economía creativa. En 2018, esta metodología analizó el sector creativo en diversas regiones europeas: noroeste de Islandia, centro de Suecia, norte de Finlandia, oeste, suroeste y norte de Irlanda.



El índice está compuesto por 26 indicadores agrupados en 5 temas ponderados con diferentes porcentajes de acuerdo a su grado de importancia:

1. **Primer tema (40%):** Incluye datos sobre la extensión del sector de las industrias creativas en cada región estudiada.
2. **Segundo tema (20%):** Aborda información referente al ambiente empresarial y de innovación.
3. **Tercer tema (20%):** Incluye medidas de infraestructura y consumo cultural.
4. **Cuarto tema (10%):** Contiene medidas de conectividad digital y producción cultural digital.
5. **Quinto tema (10%):** Aborda medidas de la diversidad de población, que influyen en el desarrollo de la economía creativa.

#### **b) *The Global Creativity Index.***

Este índice está basado en las 3T's del desarrollo económico: talento, tecnología y tolerancia (Florida, Mellander, & King, 2015). En el año 2015, el Martin Prosperity Institute publicó un estudio donde utilizaba esta metodología para clasificar 139 naciones de acuerdo con estos 3 pilares:

- 1) El **talento** se considera un motor de la economía actual y se mide con la proporción de la fuerza laboral en la clase creativa y la proporción de adultos con educación superior.
- 2) La **tecnología** es fundamental en la economía del conocimiento y en la sociedad y se estima con la medida estándar del esfuerzo de investigación y desarrollo (I + D), el porcentaje del PIB dedicado a I + D y la medida estándar de innovación basada en el número de patentes solicitadas per cápita.
- 3) La **tolerancia** es de suma importancia para formar un ambiente apto para la creatividad, ya que la apertura de nuevas ideas es uno de los principales impulsores para su desarrollo. Esta se mide con el porcentaje de personas que dicen que su ciudad o pueblo es un buen lugar para las minorías étnicas y raciales y con el porcentaje que dice que su ciudad o pueblo es un buen lugar para las personas homosexuales.

### **c) Composite Index of the Creative Economy.**

Este índice es una medida resumida de la capacidad creativa de una entidad en 3 dimensiones clave: Innovación, Emprendimiento y Apertura (Bowen, Moesen, & Sleuwaegen, 2008). La hipótesis es que estas dimensiones en conjunto logran el crecimiento económico. En su estudio se evalúa la capacidad de nueve regiones: Baden-Württemberg, Cataluña, Flandes, Lombardía, Maryland, Nord-Pas-De-Calais, Quebec, Rhône-Alpes y Escocia, demostrando que Baden-Württemberg era la región con mayor capacidad creativa mientras que Nord-Pas-De-Calais ocupaba el último lugar.

- 1) La **innovación** se enfoca en tres vertientes: recursos humanos en ciencia y tecnología, patentes y acceso a internet.
- 2) El **emprendimiento** se basa en: establecimiento de nuevas empresas, miedo a fallar y capital de riesgo.
- 3) La **apertura** se compone de: población nacida en el extranjero, estudiantes extranjeros y población urbana.

### **d) The CCI Creative City Index.**

Este índice desarrollado por el Centro ARC de Excelencia para Industrias Creativas e Innovación (2012), sirve para evaluar las capacidades creativas y el potencial de una región. Hasta ahora, ha evaluado a más de 20 ciudades, entre ellas: Bilbao, Helsinki, Adelaide, Mannheim, Gante, Canberra, Taipei, San Sebastián, Oulu, Cardiff, Friburgo, Sevilla y Kirovograd en Ucrania. El índice cuenta con 8 categorías de subíndices.

- 1) Escala, alcance y empleo de las industrias creativas.
- 2) Microproductividad.
- 3) Atracciones y economía de atención.
- 4) Participación y gasto.
- 5) Soporte Público.
- 6) Capital Humano e Investigación.
- 7) Integración Global.
- 8) Apertura, tolerancia y diversidad.

### 3. IMPACTO DE LA ECONOMÍA CREATIVA EN EL PIB DE MÉXICO ¿CÓMO SE MIDE?

Como se mencionó previamente, se siguieron tres pasos para elegir la metodología con la que se realizó el cálculo para identificar el impacto de la economía creativa en México. Después de realizar el paso 2 (identificación de los indicadores requeridos para implementar cada una tomando en cuenta la información estadística disponible en México), se decidió optar por la diseñada por la OMPI (2008), ya que podía ser replicada en México, pues la información estadística disponible lo permitía.

La metodología diseñada por la OMPI permite determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor. Tiene como propósito proporcionar un sistema para medir el tamaño de las industrias relacionadas con el derecho de autor, y así efectuar comparaciones significativas entre dichas industrias y otros sectores, tanto a nivel nacional como internacional. Cuando se habla del impacto de la economía creativa en el PIB, se hace con referencia al impacto de las industrias relacionadas con el derecho de autor ya que, en la literatura, son consideradas las más vinculadas.

Esta metodología ha sido la más utilizada en la literatura especializada para medir el impacto de las industrias relacionadas con el derecho de autor en todo el mundo. Se ha replicado en más de 40 países desde su primera publicación, y ha servido de referente para la toma de decisiones orientadas a impulsar la economía creativa, debido a su relación con el empleo, valor añadido, comercio y producción.

La metodología utiliza la definición de derecho de autor del Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas, el cual determina que “los términos ‘obras literarias y artísticas’ comprenden todas las producciones en el campo literario, científico y artístico, cualquiera que sea el modo o forma de expresión” (OMPI, 2016, pág. 7). Por ende, cuando se hable del impacto de la economía creativa en el PIB, se hace con referencia al impacto de las industrias relacionadas con el derecho de autor.

Esta metodología clasifica a las industrias relacionadas al derecho de autor de acuerdo con su actividad y su dependencia al derecho de autor de la siguiente forma:

- a) Industrias que dependen principalmente del derecho de autor.
- b) Industrias interdependientes del derecho de autor.
- c) Industrias parcialmente dependientes al derecho de autor.
- d) Industrias de apoyo.

De esta clasificación general se desprende una subclasificación en la que se integran diferentes sectores industriales, quedando de la siguiente manera:

**Tabla 2. Clasificación de industrias del derecho de autor de acuerdo con su actividad.**

Industrias parcialmente dependientes del derecho de autor	Industrias de apoyo
<p>“Industrias en las cuales una parte de las actividades está relacionada con las obras y otro material protegido y puede consistir en la creación, producción y fabricación, la interpretación o ejecución, la radiodifusión, la comunicación y la exhibición o la distribución y venta”</p> <p>Abarca:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Las ventas en general, al por mayor y al por menor;</li><li>• El transporte en general; y</li><li>• La información y las comunicaciones (incluidas las alámbricas, las inalámbricas, vía satélite e Internet).</li><li>• Enseres domésticos, artículos de loza y vidrio;</li><li>• Papel tapiz y alfombras;</li><li>• Juguetes y juegos;</li><li>• Arquitectura, ingeniería, agrimensura;</li><li>• Diseño de interiores; y</li><li>• Museos.</li></ul>	<p>“Industrias en las cuales una parte de las actividades consiste en facilitar la radiodifusión, la comunicación, la distribución o la venta de obras y otro material protegido, y cuyas actividades no han sido incluidas en las industrias que dependen principalmente del derecho de autor.”</p> <p>Comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Las ventas en general, al por mayor y al por menor;</li><li>• El transporte en general; y</li><li>• La información y las comunicaciones (incluidas las alámbricas, las inalámbricas, vía satélite e Internet).</li></ul>

(Continuación) Tabla 2. Clasificación de industrias del derecho de autor de acuerdo con su actividad.

Industrias que dependen principalmente del derecho de autor	Industrias interdependientes del derecho de autor
<p>“Aquellas que se dedican íntegramente a la creación, producción y fabricación, interpretación o ejecución, radiodifusión, comunicación y exhibición, o distribución y venta de obras y otro material”.</p> <p>Incluye de manera general lo siguiente:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Prensa y publicaciones <ul style="list-style-type: none"> <li>•autores, escritores, traductores;</li> <li>•periódicos; agencias de noticias y agencias de notas de actualidad; etc.</li> <li>•revistas / publicaciones periódicas; etc.</li> </ul> </li> <li>2. Música, producciones de teatro, óperas: <ul style="list-style-type: none"> <li>•Compositores, letristas, arreglistas, coreógrafos, directores, artistas intérpretes o ejecutantes y demás personal;</li> <li>•Impresión y publicación de música; etc.</li> </ul> </li> <li>3. Películas cinematográficas y de vídeo <ul style="list-style-type: none"> <li>•guionistas, directores, actores, etc.;</li> <li>•producción y distribución de películas cinematográficas y vídeos; etc.</li> </ul> </li> <li>4. Radio y televisión <ul style="list-style-type: none"> <li>•Empresas nacionales de difusión por radio y televisión;</li> <li>•otros emisores de radio y televisión; etc.</li> </ul> </li> <li>5. Fotografía: <ul style="list-style-type: none"> <li>•estudios y fotografía comercial; y</li> <li>•agencias fotográficas y fototecas (no se debe incluir a los laboratorios de impresión de fotos).</li> </ul> </li> <li>6. Programas informáticos, bases de datos y juegos de vídeo: <ul style="list-style-type: none"> <li>•Programación, desarrollo y diseño;</li> <li>•Elaboración y publicación de bases de datos; etc.</li> </ul> </li> <li>7. Artes visuales y gráficas: <ul style="list-style-type: none"> <li>•Artistas;</li> <li>•Galerías de arte y otros comercios mayoristas y minoristas; etc.</li> </ul> </li> <li>8. Servicios de publicidad <ul style="list-style-type: none"> <li>•Agencias, servicios de adquisición.</li> </ul> </li> <li>9. Sociedades de gestión colectiva del derecho de autor</li> </ol>	<p>“Industrias que se dedican a la producción, fabricación y venta, alquiler o arrendamiento de equipos cuya función consiste, total o principalmente, en facilitar la creación, la producción o la utilización de obras y otro material protegido”.</p> <p>Engloba: la fabricación y la comercialización al por mayor y al por menor (venta, alquiler y arrendamiento) de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Televisores, radios, reproductores de CD-DVD-Blu-Ray, equipos para juegos</li> <li>• Electrónicos y otros equipos similares;</li> <li>• Computadoras y equipo</li> <li>• Tablet y móviles inteligentes; e</li> <li>• Instrumentos musicales</li> <li>• Instrumentos fotográficos y cinematográficos;</li> <li>• Fotocopiadoras;</li> <li>• Material de grabación virgen; y</li> <li>• Papel.</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia con base en “Guía para determinar la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor”, OMPI 2015, disponible en: <https://tind.wipo.int/record/35069>

### ***Esta metodología toma como base dos grupos de indicadores:***

- 1) Los primeros, relativos al **tamaño** de las industrias relacionadas con el derecho de autor, con indicadores como porcentajes del PIB, empleo y comercio exterior atribuibles a las industrias relacionadas con el derecho de autor.
- 2) Los segundos, relacionados con el **desempeño** respecto a otros sectores y a la economía en su conjunto como son la productividad laboral, la posición neta de la balanza de pagos y la contribución al crecimiento de la economía y el empleo.

#### ***a) Descripción de la metodología.***

A través de esta metodología, se identificó la contribución de las industrias relacionadas con el derecho de autor en México, calculando la contribución del valor agregado bruto de las industrias relacionadas con el derecho de autor en el PIB nacional, así como la contribución de los puestos de trabajo de las industrias relacionadas con el derecho de autor en el empleo nacional. Los datos recopilados abarcan del año 2003 al 2018, siendo obtenidos de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) y de los Censos Económicos, ambas elaboradas por el INEGI.

Las fórmulas empleadas para estimar la contribución de las industrias relacionadas con el derecho de autor son las siguientes:

a) Para calcular la contribución de las industrias relacionadas con el derecho de autor al PIB de cada país:

$$CP = \frac{(VAB * 100)}{PIB}$$

donde:

CP = Contribución al PIB de cada país.

VAB = Valor Agregado Bruto de las industrias relacionadas con el derecho de autor.

PIB = Producto Interno Bruto.

b) Para calcular la contribución de las industrias relacionadas con el derecho de autor al empleo de cada país:

$$CE = \frac{(TC * 100)}{PO}$$

donde:

CE = Contribución al empleo de cada país.

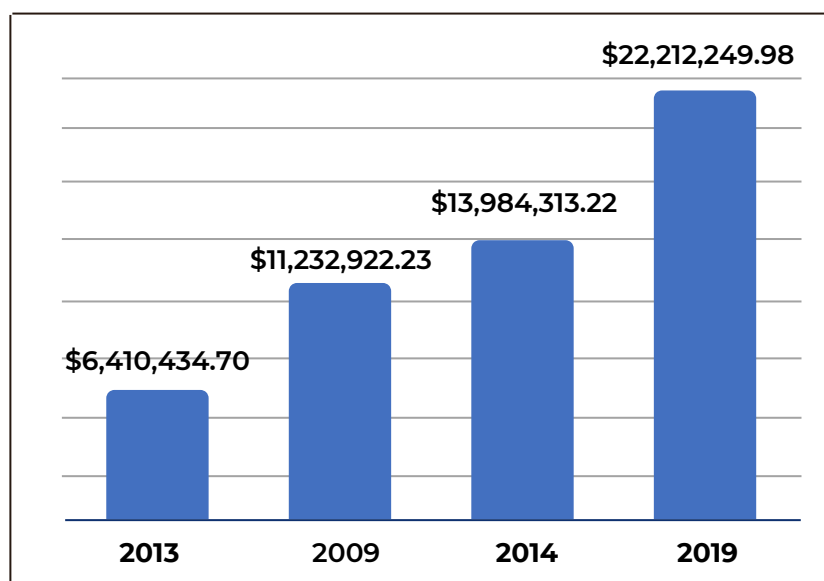
TC = Puestos de trabajo de las industrias relacionadas con el derecho de autor.

PO = Población Ocupada total.

### ***b) Contexto económico nacional mexicano del 2003 al 2018: panorama general.***

Para analizar el papel de las industrias relacionadas con el derecho de autor en México, hay que definir el comportamiento anual del país del año 2003 al 2018. En cuanto a la producción del país, de acuerdo con la información recabada de INEGI (2021), se puede notar que a partir del año 2004 y hasta el 2019, la producción bruta total incrementó de 6,410,434 a 22,212,249 millones de pesos mexicanos corrientes. Esto demuestra un crecimiento significativo en estos últimos años. Es importante precisar que el crecimiento económico está medido en términos corrientes. Por lo tanto, no refleja de manera exacta la situación económica mexicana.

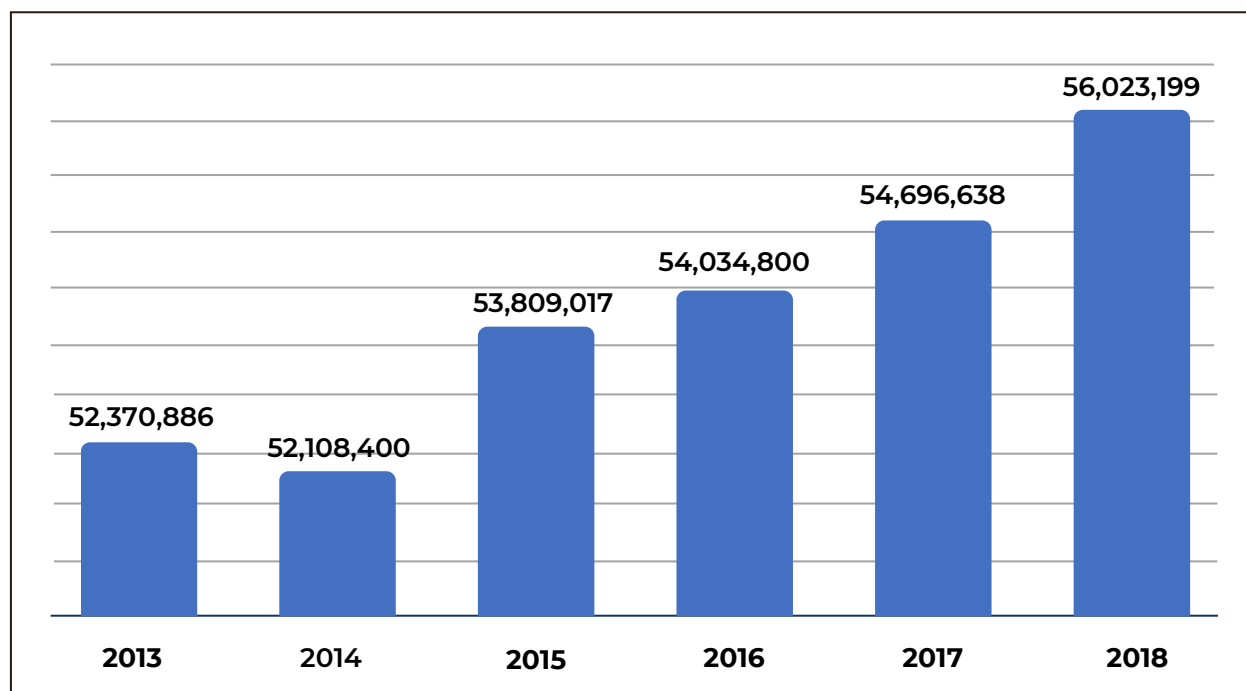
**Gráfico 4: Producción bruta total (millones de pesos)**



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos).

En cuanto a la Población Ocupada (PO), recopilada del INEGI (2021), del año 2013 al 2018 pasó de 49,227,313 a 53,721,195 personas, mostrando un incremento del 9.12 por ciento, como se puede observar abajo.

**Gráfico 5: Población Ocupada (Valores en número de personas).**



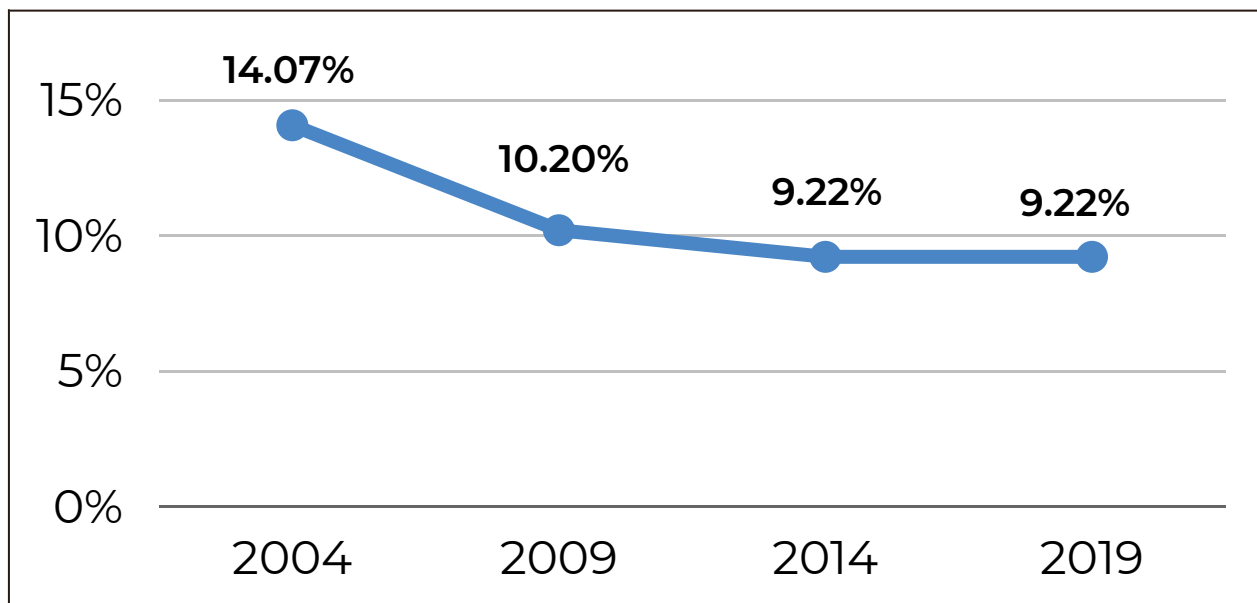
Fuente: Elaboración propia utilizando datos de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) del año 2013 al 2018, realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponible en: <https://www.inegi.org.mx/programas/enoe/15ymas/#Tabulados>

### ***c) Resultados de la aportación de la economía creativa en México.***

En cuanto al estimado de contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor en el PIB nacional mexicano, en el 2004 fue del 14.07 por ciento, y a partir de ahí, la contribución del sector al PIB nacional ha ido disminuyendo gradualmente hasta llegar a una contribución del 9.22 por ciento en 2019, como se ve en el siguiente gráfico.



**Gráfico 6: Estimado de contribución al PIB nacional de las industrias relacionadas con el derecho de autor (Valores en porcentajes).**



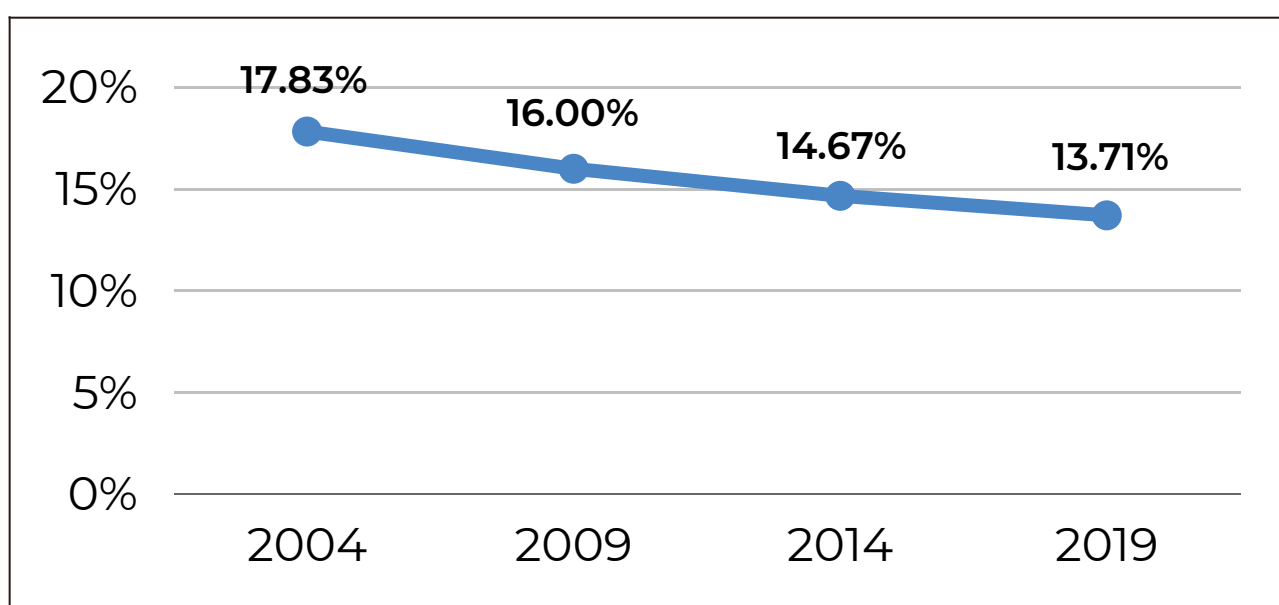
Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

No fue parte de esta investigación identificar las causas por las que varía la contribución de la economía creativa al PIB mexicano, sin embargo, esto se puede deber a causas como:

1. El aumento de competencia en el mundo, especialmente por países que han diseñado todo un esquema de atracción y apoyo para la economía creativa, atrayendo la inversión que México no pudo retener o convencer.
2. Falta de reconocimiento legal a la economía creativa. A pesar de que desde el 2018 se presentó una iniciativa para integrar a las industrias creativas a la Ley General de Cultura y Derechos Culturales (Senado de la República, 2018), esta iniciativa no fue aprobada por la LXIV legislatura. Inclusive, se cerró su gestión sin considerar a las industrias creativas, ya que tampoco se creó una nueva legislación con ese enfoque.
3. Falta del diseño de políticas *ad hoc* con una mirada comercial y económica que atendieran las diversas áreas de la economía creativa. Dentro, caben situaciones como la falta de apoyo para el crecimiento y fortalecimiento de cadenas de valor.
4. Otros sectores tuvieron más atención tanto del sector público como del privado.
5. En la propiedad intelectual, especialmente el derecho de autor, los esfuerzos han sido insuficientes desde las altas esferas gubernamentales para promoverla.

Por otro lado, si bien aumentó el número de empleos generados en México durante el periodo de estudio, el estimado de contribución del empleo de las industrias relacionadas con el derecho de autor al empleo nacional se mantuvo con el mismo porcentaje del 2014 a 2018, fluctuando con el paso del tiempo, pero retornando a 2.52 por ciento. Este 2.52 por ciento, no deja de ser una proporción relevante en esta economía para la generación de empleos para el país, como se puede observar a continuación.

**Gráfico 7: Estimado de contribución al empleo de las industrias relacionadas con el derecho de autor al empleo nacional (Valores en porcentajes).**



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

#### ***d) Resultados de la aportación por tipo de industria.***

Como se mencionó, la OMPI clasifica de acuerdo con su dependencia al derecho de autor en 4 tipos: i. Industrias que dependen principalmente del derecho de autor; ii. Industrias interdependientes del derecho de autor; iii. Industrias parcialmente dependientes al derecho de autor; iv. Industrias de apoyo. En esta publicación se identificó dentro del sector de cultura la aportación de cada tipo de industria dentro del total para el 2003 y el 2018.

Para ello, primero se unieron los nombres de las áreas del sector de cultura de los Censos Económicos con los nombres de las industrias mencionadas en la metodología de la OMPI. Acto seguido, se clasificaron las industrias de acuerdo con su derecho de autor en la base a la tabla 2 mostrada anteriormente. Finalmente, se calculó el porcentaje que representaba cada industria dentro del PIB y del empleo del sector de cultura de cada año, clasificándolos por su tipo de actividad y por su relación con el derecho de autor. Para calcular su aportación se utilizaron las siguientes fórmulas:

a) Para calcular la aportación de cada industria al PIB (valor agregado bruto) del sector de cultura:

$$AIP = \frac{VAI * 100}{VAS}$$

Donde:

AIP = Aportación de cada industria al PIB del sector de cultura.

VAI = Valor agregado de cada industria.

VAS = Valor agregado del sector de cultura.

b) Para calcular la aportación de cada industria al empleo (puestos de trabajo) del sector de cultura:

$$AI = \frac{PI * 100}{PS}$$

Donde:

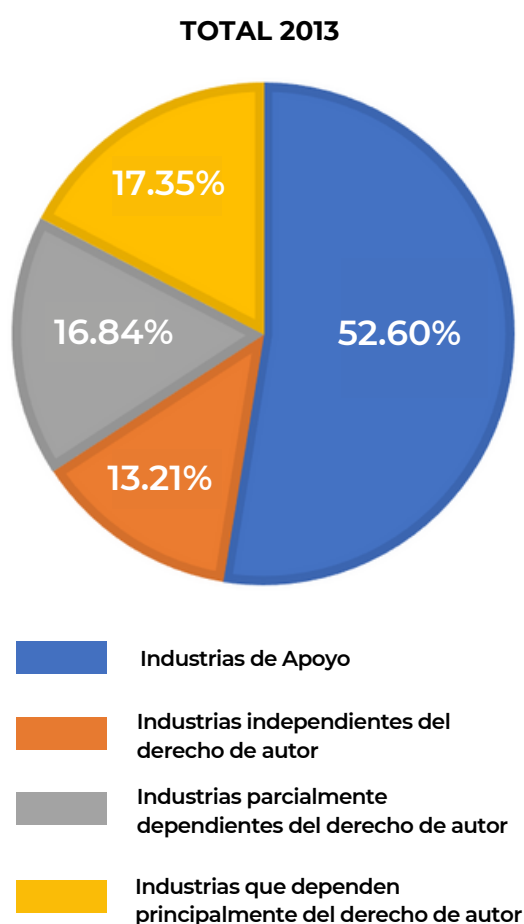
AI = Aportación de cada industria al empleo del sector de cultura.

PI = Puestos de trabajo de cada industria.

PS = Puestos de trabajo del sector de cultura.

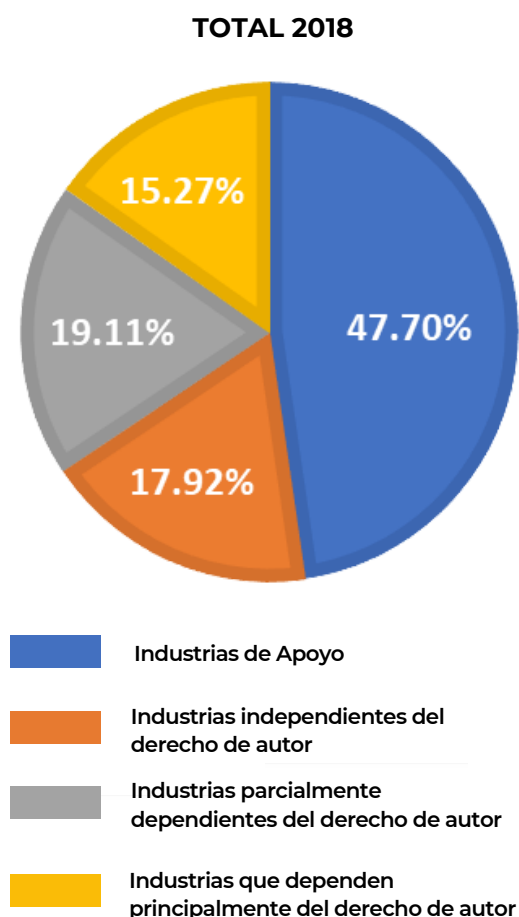
Se identificó, como se puede observar en los siguientes gráficos, que las industrias que más aportaron fueron las de apoyo con un 52.6 por ciento en 2013 y un 47.7 por ciento en 2018. En segundo lugar, aparecen las industrias parcialmente dependientes al derecho de autor, con una aportación de 16.8 por ciento en 2013 y de 19.1 por ciento en 2018. En tercer lugar, se encuentran las industrias interdependientes, con 13.2 por ciento en 2013 y 17.9 por ciento en 2018. Por último, las industrias con menor aportación en el sector son las industrias que dependen principalmente del derecho de autor, con 17.3 por ciento en el 2013 y 15.2 por ciento en el 2018.

**Gráfico 8:**  
Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2013 (Valores en porcentajes).



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

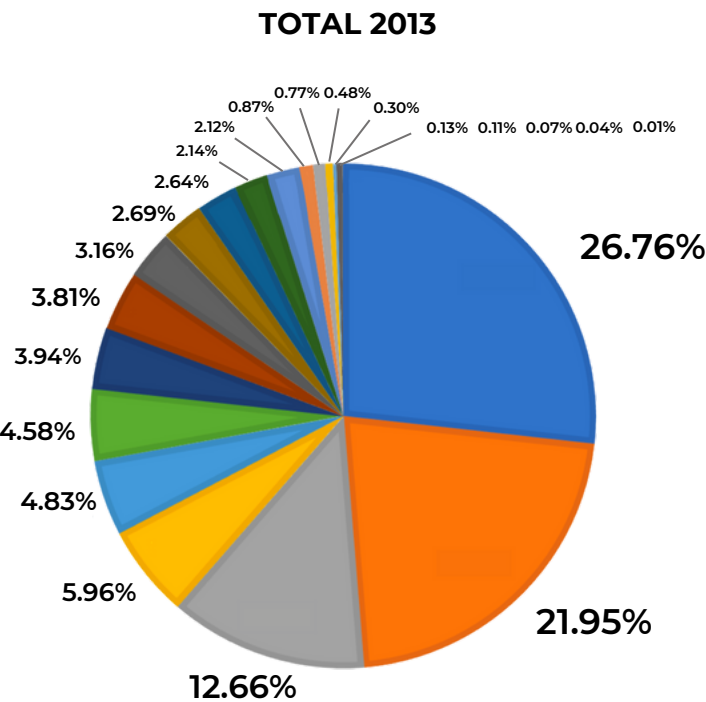
**Gráfico 9:**  
Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

Por otro lado, la aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor de acuerdo con las actividades que realizan fue la siguiente: la que más aportó es el de telefonía e internet, con un valor de 26.7 por ciento en 2013 y de 21.8 por ciento en 2018. En segundo lugar, se encuentran las industrias dedicadas al transporte en general con un valor de 21.9 por ciento en 2013 y de 20.5 por ciento en 2018. En tercer lugar, las industrias de la elaboración de vestidos, textiles y calzado aportan un 12.6 por ciento en 2013 y 13.7 por ciento en 2018.

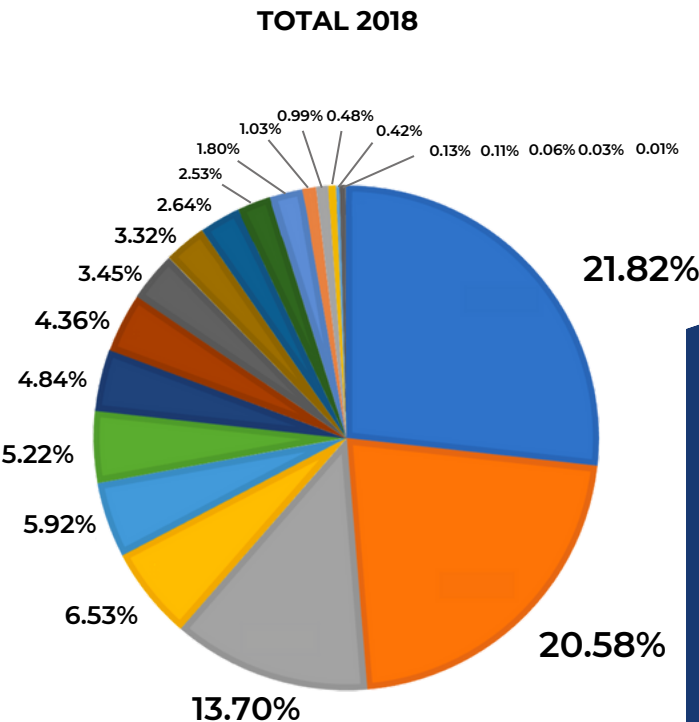
**Gráfico 10:**  
Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor 2013 (Valores en porcentajes).



26.76%	Telefonía e Internet	2.14%	Películas y video
21.95%	Transporte en general	2.12%	Publicidad
12.66%	Vestido, textiles y calzado	0.87%	Música, producciones teatrales y operas
5.96%	Prensa y Literatura	0.77%	Fotografía
4.83%	Electrónicos	0.48%	Material de grabación
4.58%	Radios y televisión	0.30%	Artes visuales y gráficas
3.94%	Muebles	0.13%	Fotocopiadoras
3.81%	Computadoras y equipo	0.11%	Instrumentos musicales
3.16%	Ventas al mayoreo y menudeo	0.07%	Museos
2.69%	Software y base de datos	0.04%	Sociedades de gestión colectiva
2.64%	Papel	0.01%	Tapetes y tapices

Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en:  
[https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

**Gráfico 11:**  
Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad a la producción de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).

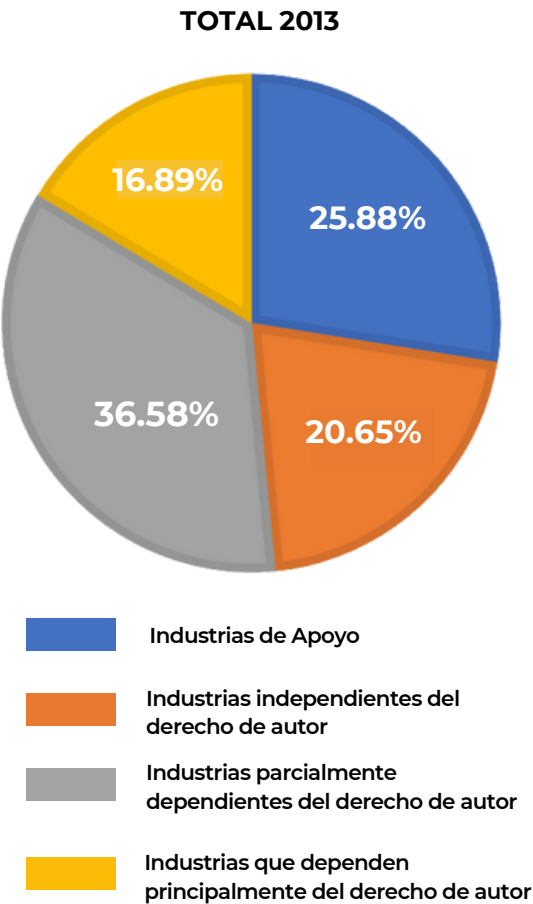


21.82%	Telefonía e Internet	2.53%	Películas y video
20.58%	Transporte en general	1.80%	Publicidad
13.70%	Vestido, textiles y calzado	1.03%	Música, producciones teatrales y operas
6.53%	Papel	0.99%	Fotografía
5.92%	Electrónicos	0.48%	Artes visuales y gráficas
5.22%	Muebles	0.42%	Material de grabación
4.84%	Prensa y Literatura	0.13%	Fotocopiadoras
4.36%	Ventas al mayoreo y menudeo	0.11%	Instrumentos musicales
3.45%	Computadoras y equipo	0.06%	Museos
3.32%	Software y base de datos	0.03%	Sociedades de gestión colectiva
2.64%	Radios y televisión	0.01%	Tapetes y tapices

Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en:  
[https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

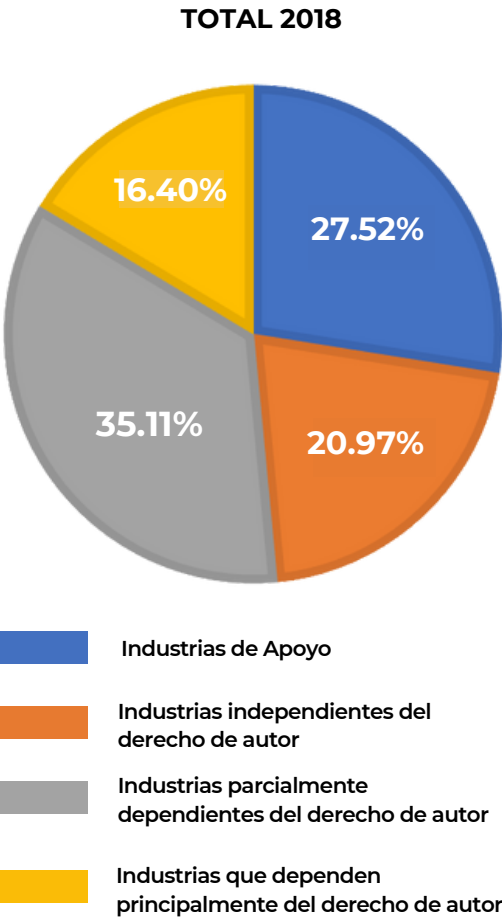
Ahora bien, la aportación al empleo de cada industria relacionada con el derecho de autor de acuerdo con las actividades que realizan fue la siguiente: las industrias parcialmente dependientes al derecho de autor representaron el 36.5 por ciento en 2013 y 35.1 por ciento en 2018. En segundo lugar, se encuentran las que son de apoyo, con valores de 25.8 por ciento en 2013 y 27.5 por ciento en 2018. En tercer lugar, se encuentran las industrias interdependientes al derecho de autor con un valor de 20.6 por ciento en 2013 y 20.9 por ciento en 2018. Por último, las industrias que principalmente dependen del derecho de autor, las cuales aportaron 16.8 por ciento en 2013 y 16.4 por ciento en 2018.

**Gráfico 12:**  
Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2013 (Valores en porcentajes).



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

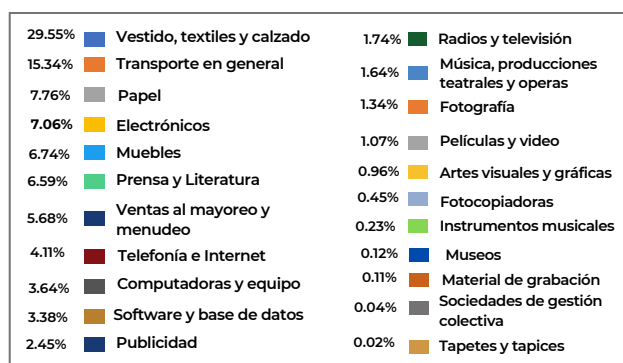
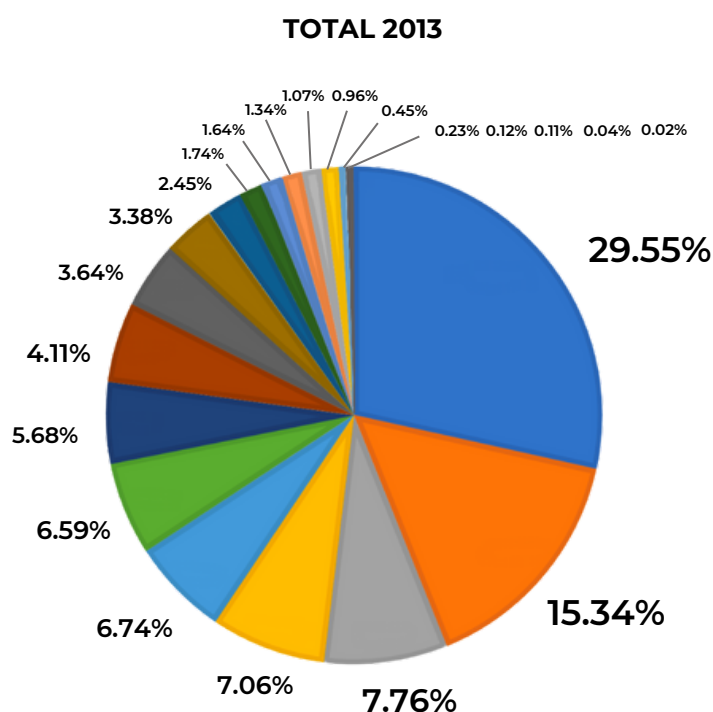
**Gráfico 13:**  
Aportación de cada industria relacionada con el derecho de autor al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes)



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

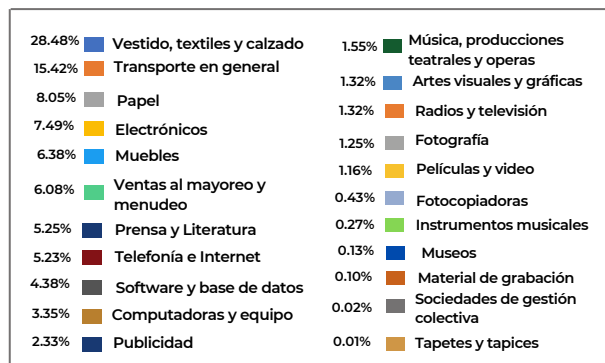
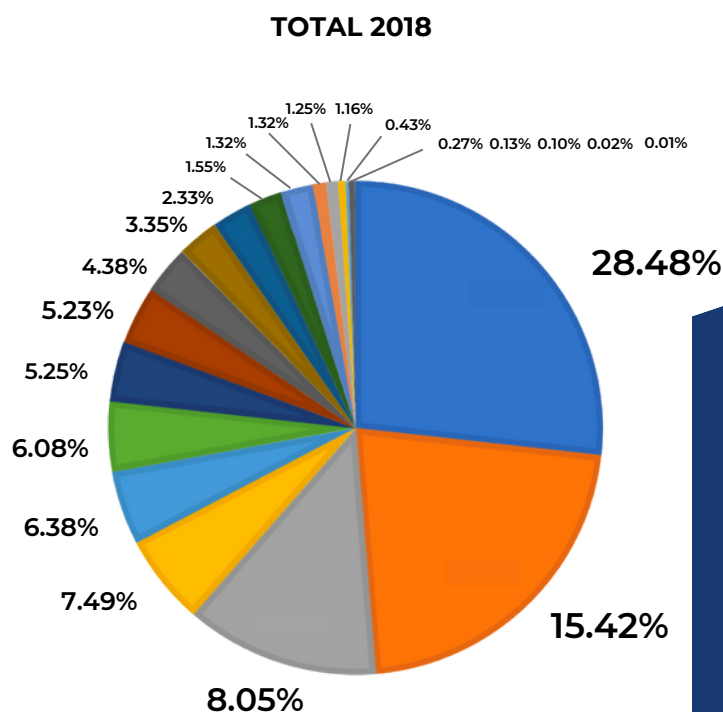
De igual manera, se identificó la aportación de las industrias clasificadas por actividad al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor (gráfico 14). Se encontró que las industrias dedicadas al vestido, textiles y calzado son las que tuvieron mayores puestos de trabajo en el sector, con un valor del 29.5 por ciento en 2013 y de 28.4 por ciento en 2018. En segundo lugar, se encuentran las industrias clasificadas como transporte en general con valores de 15.3 por ciento en 2013 y de 15.4 por ciento en 2018. En tercer lugar, se encuentran las industrias del papel con 7.7 por ciento en 2013 y 8 por ciento en 2018.

Gráfico 14: Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2013 (Valores en porcentajes).



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

Gráfico 15: Aportación de cada industria clasificada de acuerdo con su actividad al empleo total de las industrias relacionadas con el derecho de autor, 2018 (Valores en porcentajes).



Fuente: Elaboración propia utilizando datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 realizados por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), disponibles en: [https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos\\_abiertos](https://www.inegi.org.mx/programas/ce/2019/#Datos_abiertos)

# CONCLUSIONES

1. Posiblemente la más importante: la investigación muestra la relevancia que tiene la economía creativa para México, representada en esta investigación como la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor, tanto en su aportación al PIB nacional como en la generación de puestos de trabajo.
2. La aportación de la economía creativa al PIB compite con otros sectores a los que usualmente los gobiernos le apuestan, principalmente con los del sector extractor de petróleo y gas, así como el de la construcción.
3. Si bien la contribución económica de las industrias relacionadas con el derecho de autor en el PIB nacional mexicano disminuyó del 2004 al 2019, su aportación aún es muy relevante. Esto demuestra la importancia tanto de su existencia, como del que sea apoyada, especialmente por los efectos negativos que le ha generado la pandemia.
4. Es fundamental, especialmente para los gobiernos, identificar las causas que generaron la reducción en su aportación al PIB.
5. Hablando específicamente del sector cultural en México, para el periodo de estudio, el valor agregado bruto incrementó un 93 por ciento, lo que también muestra su importancia económica para el país.
6. Siguiendo únicamente con el sector cultural, el número de personas trabajando en cultura incrementó un 28 por ciento del 2004 al 2019.
7. Lamentablemente, al medir la contribución del empleo de las industrias relacionadas con el derecho de autor al empleo nacional, se identificó una ligera disminución.



# PROPUESTAS

1. Hacer de la economía creativa una política nacional con visión a largo plazo y tomar las medidas necesarias para que así se mantenga de forma transexenal.
2. El gobierno, tanto a nivel federal como local, debe replantear su estrategia para promover e incentivar la economía creativa, especialmente considerando los efectos negativos que ha provocado y seguirá produciendo la pandemia.
3. Mayor apoyo desde el INDAUTOR y el IMPI a la economía creativa a través del diseño de programas y políticas *ad hoc*. Sin embargo, primero se les debe fortalecer institucional, administrativa, legal y económicamente.
4. Es ideal que los esfuerzos del INDAUTOR y el IMPI vayan de la mano con los de otras instituciones de los diferentes niveles de gobierno federal y locales. Así, se podrían constituir nuevos entes que trabajen únicamente en este frente.
5. Crear una legislación específica para la economía creativa, o para las industrias creativas y culturales, con lineamientos claros para promover su crecimiento y desarrollo en el país e idealmente, buscar la creación de legislaciones en los estados.
6. De la mano de lo anterior, diseñar e implementar políticas públicas específicas. Preferiblemente teniendo una visión a corto, mediano y largo plazo.
7. Profesionalizar a todos los involucrados en esta economía, desde abogados hasta creativos. Esto a través de cursos formales e informales que brinden herramientas a los creativos para proteger y comercializar sus creaciones.

# REFERENCIAS

- ARC Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation. (2012). Creative City Index. Cultural Science Journal Vol 5 No. 1.
- BANCO DE LA REPÚBLICA | COLOMBIA. (2020). PRODUCTO INTERNO BRUTO (PIB). RETRIEVED FROM BANCO DE LA REPÚBLICA | COLOMBIA: [HTTPS://WWW.BANREP.GOV.CO/ES/ESTADISTICAS/PRODUCTO-INTERNO-BRUTO-PIB](https://www.banrep.gov.co/es/estadisticas/producto-interno-bruto-pib)
- BANCO DE MÉXICO. (2021). SISTEMA DE INFORMACIÓN ECONÓMICA. RETRIEVED FROM BANXICO: [HTTPS://WWW.BANXICO.ORG.MX/SIEINTERNET/CONSULTARDIRECTORIOINTERNETACTION.DO?SECTOR=6&IDCUADRO=CA113&ACCION=CONSULTARCUADROANALITICO&LOCALE=ES](https://www.banxico.org.mx/sieinternet/consultardirectoriointernetaction.do?sector=6&idcuadro=CA113&accion=consultarcuadroanalitico&locale=es)
- BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO . (2017, AGOSTO). BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO . RETRIEVED FROM POLÍTICAS PÚBLICAS PARA LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: IMPULSANDO LA ECONOMÍA NARANJA EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE: [HTTPS://PUBLICATIONS.IADB.ORG/PUBLICATIONS/SPANISH/DOCUMENT/POL%C3%ADTICAS-P%C3%BAblicas-para-la-creatividad-y-la-innovaci%C3%B3n-impulsando-la-econom%C3%ADa-naranja-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe.pdf](https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/pol%C3%ADticas-P%C3%BAblicas-para-la-creatividad-y-la-innovaci%C3%B3n-impulsando-la-econom%C3%ADa-naranja-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe.pdf)
- BENAVENTE, J. M., & GRAZZI, M. (2017). POLÍTICAS PÚBLICAS PARA LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN: IMPULSANDO LA ECONOMÍA NARANJA EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE. WASHINGTON, DC: BID. RETRIEVED FROM [HTTPS://PUBLICATIONS.IADB.ORG/PUBLICATIONS/SPANISH/DOCUMENT/POL%C3%ADTICAS-P%C3%BAblicas-para-la-creatividad-y-la-innovaci%C3%B3n-impulsando-la-econom%C3%ADa-naranja-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe.pdf](https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/pol%C3%ADticas-P%C3%BAblicas-para-la-creatividad-y-la-innovaci%C3%B3n-impulsando-la-econom%C3%ADa-naranja-en-am%C3%A9rica-latina-y-el-caribe.pdf)
- BOWEN, H., MOESEN, W., & SLEUWAEEN, L. (2008). A COMPOSITE INDEX OF THE CREATIVE ECONOMY.
- CAIINNO. (2020). INICIO: BANCO DE DATOS DE INDUSTRIAS CULTURALES Y CREATIVAS. RETRIEVED FROM SITIO WEB DE CAIINNO: [HTTPS://WWW.CAIINNO.ORG/INDUSTRIAS-CREATIVAS/](https://www.caiinno.org/industrias-creativas/)
- CARDOSO, P. (2017). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT INDUSTRIES IN THE REPUBLIC OF ECUADOR. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 19, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_EC.PDF](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ_contribution_cr_ec.pdf)
- CASTAÑEDA CORDY, A., CUBILLOS LÓPEZ, R., SARMIENTO LÓPEZ, A., & VALLECILLA GORDILLO, J. (2008). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN COLOMBIA. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 13, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_CO.PDF](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/performance/pdf/econ_contribution_cr_co.pdf)
- COLLINS, P., & MURTAGH, A. (2018). CREATIVE ECONOMY INDEX. GALWAY: WHITAKER INSTITUTE, NATIONAL UNIVERSITY OF IRELAND.
- DANE. (2017). CUENTA SATÉLITE DE CULTURA NACIONAL 2005-2017P. RETRIEVED FROM DANE: [HTTPS://WWW.DANE.GOV.CO/INDEX.PHP/ESTADISTICAS-POR-TEMA/CUENTAS-NACIONALES/CUENTAS-SATELITE/CUENTA-SATELITE-DE-CULTURA-EN-COLOMBIA/CUENTA-SATELITE-DE-CULTURA-NACIONAL-2005-2017P](https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia/cuenta-satelite-de-cultura-nacional-2005-2017p)
- DANE. (2019). CUENTA SATÉLITE DE CULTURA Y ECONOMÍA NARANJA (CSCEN) 2014-2018P. RETRIEVED FROM DANE: [HTTPS://WWW.DANE.GOV.CO/INDEX.PHP/ESTADISTICAS-POR-TEMA/CUENTAS-NACIONALES/CUENTAS-SATELITE/CUENTA-SATELITE-DE-CULTURA-EN-COLOMBIA/CUENTA-SATELITE-DE-CULTURA-Y-ECONOMIA-NARANJA-CSCEN-2014-2018P](https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/cuentas-nacionales/cuentas-satelite/cuenta-satelite-de-cultura-en-colombia/cuenta-satelite-de-cultura-y-economia-naranja-cscen-2014-2018p)
- EUROPEAN COMMISSION. (2020). HOME: CULTURE AND CREATIVITY: RESOURCES: CORONAVIRUS RESPONSE. RETRIEVED FROM SITIO WEB DE LA EUROPEAN COMMISSION: [HTTPS://EC.EUROPA.EU/CULTURE/RESOURCES/CORONAVIRUS-RESPONSE](https://ec.europa.eu/culture/resources/coronavirus-response)
- FLORIDA, R., MELLANDER, C., & KING, K. (2015). THE GLOBAL CREATIVITY INDEX. TORONTO: MARTIN PROSPERITY INSTITUTE.
- GAMBARIN, A., & ISMAIL, O. (2021). THE PROJECTED ECONOMIC IMPACT OF COVID-19 ON THE U.K. CREATIVE INDUSTRIES. OXFORD: OXFORD ECONOMICS. RETRIEVED FROM [HTTPS://WWW.OXFORDECONOMICS.COM/RECENT-RELEASES/THE-PROJECTED-ECONOMIC-IMPACT-OF-COVID-19-ON-THE-UK-CREATIVE-INDUSTRIES](https://www.oxfordeconomics.com/recent-releases/the-projected-economic-impact-of-covid-19-on-the-uk-creative-industries)
- INDEC. (2015). ESTADÍSTICAS HISTÓRICAS. RETRIEVED FROM INDEC: [HTTPS://WWW.INDEC.GOB.AR/INDEC/WEB/INSTITUCIONAL-INDEC-INFORMACIONDEARCHIVO-6](https://www.indec.gov.ar/indec/web/institucional-indec-informaciondearchivo-6)

- INDEC. (2019). Cuenta Satélite de Cultura. Retrieved from INDEC: <https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel4-Tema-4-28-154>
- INEGI. (2019). CENSOS ECONÓMICOS. RETRIEVED FROM INEGI: <HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/APP/SAIC/DEFAULT.HTML>
- INEGI. (2019). CUENTA SATÉLITE DE CULTURA. RETRIEVED FROM INEGI: <HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/TEMAS/CULTURA/>
- INEGI. (2019). CUENTAS SATÉLITE CULTURA. RETRIEVED FROM INEGI: <HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/TEMAS/CULTURA/>
- INEGI. (2021). ENCUESTA NACIONAL DE OCUPACIÓN Y EMPLEO. RETRIEVED FROM INEGI: <HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/PROGRAMAS/ENOE/15YMAS/#TABULADOS>
- INEGI. (2021). PIB Y CUENTAS NACIONALES. RETRIEVED FROM INEGI: [HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/TEMAS/PIB/#INFORMACION\\_GENERAL](HTTPS://WWW.INEGI.ORG.MX/TEMAS/PIB/#INFORMACION_GENERAL)
- JAMES, V. (2007). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN JAMAICA. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 21, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_JA.PDF](HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON_CONTRIBUTION_CR_JA.PDF)
- JAMES, V. (2012). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN TRINIDAD AND TOBAGO. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 09, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_TT.PDF](HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON_CONTRIBUTION_CR_TT.PDF)
- MÁRQUEZ-MEES, V., RUIZ FUNES, M., & YABER, B. (2006). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN MEXICO. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 25, 2018, FROM [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)
- MARTÍNEZ, J. C. (2009). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN PANAMA. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 25, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_PA.PDF](HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON_CONTRIBUTION_CR_PA.PDF)
- MASSOT, J. M., PRIETO, K., & WEIRY, M. (2013). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN ARGENTINA. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 16, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_AR.PDF](HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON_CONTRIBUTION_CR_AR.PDF)
- MORALES SARAVIA, R., TÁVARA, J., SOLÓRZANO, R., & VILLANUEVA, E. (2009). THE ECONOMIC CONTRIBUTION OF COPYRIGHT-BASED INDUSTRIES IN PERU. ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED 10 20, 2018, FROM [HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON\\_CONTRIBUTION\\_CR\\_PE.PDF](HTTP://WWW.WIPO.INT/EXPORT/SITES/WWW/COPYRIGHT/EN/PERFORMANCE/PDF/ECON_CONTRIBUTION_CR_PE.PDF)
- OCDE. (2020). OECD POLICY RESPONSES TO CORONAVIRUS (COVID-19) CULTURE SHOCK: COVID-19 AND THE CULTURAL AND CREATIVE SECTORS. PARÍS: OCDE. RETRIEVED FROM <HTTPS://WWW.OECD.ORG/CORONAVIRUS/POLICY-RESPONSES/CULTURE-SHOCK-COVID-19-AND-THE-CULTURAL-AND-CREATIVE-SECTORS-08DA9E0E/>
- OMPI. (2008). GUÍA PARA DETERMINAR LA CONTRIBUCIÓN ECONÓMICA DE LAS INDUSTRIAS RELACIONADAS CON EL DERECHO DE AUTOR. GINEBRA: ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED FROM [HTTPS://WWW.WIPO.INT/EDOCs/PUBDOCS/ES/COPYRIGHT/893/WIPO\\_PUB\\_893.PDF](HTTPS://WWW.WIPO.INT/EDOCs/PUBDOCS/ES/COPYRIGHT/893/WIPO_PUB_893.PDF)
- OMPI. (2016). PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DERECHO DE AUTOR Y LOS DERECHOS CONEXOS. GINEBRA: ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL. RETRIEVED FROM [HTTPS://WWW.WIPO.INT/EDOCs/PUBDOCS/ES/WIPO\\_PUB\\_909\\_2016.PDF](HTTPS://WWW.WIPO.INT/EDOCs/PUBDOCS/ES/WIPO_PUB_909_2016.PDF)
- OMPI. (S.F.). INICIO: SOBRE LA PI: DERECHO DE AUTOR: LOS RESULTADOS ECONÓMICOS DE LAS INDUSTRIAS BASADAS EN EL DERECHO DE AUTOR. RETRIEVED FROM SITIO WEB DE LA OMPI: <HTTPS://WWW.WIPO.INT/COPYRIGHT/ES/PERFORMANCE/>
- OMS. (2015). ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. RETRIEVED FROM BOLETÍN DE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD: <HTTPS://WWW.WHO.INT/GENDER-EQUITY-RIGHTS/NEWS/GENDER-HEALTH-SDGS/ES/>

- ONU. (2021, 05 21). UN urges worldwide support for cultural sector to aid COVID recovery. UN News. Retrieved from <https://news.un.org/en/story/2021/05/1092522>
- SANTAMARÍA HERNÁNDEZ, E. (2020). ECONOMÍA CREATIVA Y ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO. IN D. TAPIA, UNA BRÚJULA PARA LA CRISIS: MÉXICO: LECCIONES DERIVADAS DEL COVID-19. PUEBLA. RETRIEVED FROM [HTTP://GCGENERA.COM/DESCARGAS/POLICYBRIEF\\_ESTEBANSANTAMARIA.PDF](HTTP://GCGENERA.COM/DESCARGAS/POLICYBRIEF_ESTEBANSANTAMARIA.PDF)
- SANTAMARÍA HERNÁNDEZ, E., & FLORES TREJO, H. (2018). EL PAÍS AFRICANO QUE LLEGÓ A PRODUCIR MÁS PELÍCULAS QUE HOLLYWOOD. EL PAÍS. RETRIEVED FROM [HTTPS://ELPAIS.COM/ELPAIS/2018/03/02/PLANETA\\_FUTURO/1520008043\\_445523.HTML](HTTPS://ELPAIS.COM/ELPAIS/2018/03/02/PLANETA_FUTURO/1520008043_445523.HTML)
- SANTAMARIA, E., PARRA, M. F., & WONG, D. (2021). INTELLECTUAL PROPERTY: THE ASSETS OF THE CREATIVE ECONOMY. IN C. C. CAPITAL, COLLECTION 2: IMPACT INVESTING IN THE GLOBAL CREATIVE ECONOMY, SEPTEMBER 2021 (PP. 145-150). LONDRES: CREATIVITY CULTURE & CAPITAL. RETRIEVED FROM <HTTPS://WWW.CREATIVITYCULTURECAPITAL.ORG/WP-CONTENT/UPLOADS/2021/09/CCC-IMPACT-INVESTING-IN-THE-GLOBAL-CREATIVE-ECONOMY-V2-ENGLISH-2.PDF>
- SANTAMARÍA, E., WORTHMAN, S., CASTRO, C., & ÁLVAREZ, S. (2021). ECONOMÍA DEL CONOCIMIENTO Y ECONOMÍA CREATIVA COMO HERRAMIENTAS PARA SALIR DE LA CRISIS GENERADA POR EL COVID-19 EN AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE: UN ENFOQUE HACÍA LA ALIANZA DEL PACÍFICO. CAIINNO. RETRIEVED FROM <HTTPS://WWW.CAIINNO.ORG/ECONOMIA-CREATIVA-BID/>
- SENADO DE LA REPÚBLICA. (2018, 07 25). INICIATIVA CON PROYECTO DE DECRETO POR EL QUE SE REFORMAN Y ADICIONAN DIVERSAS DISPOSICIONES DE LA LEY GENERAL DE CULTURA Y DERECHOS CULTURALES. GACETA DEL SENADO. RETRIEVED FROM [HTTPS://WWW.SENADO.GOB.MX/64/GACETA\\_DEL\\_SENADO/DOCUMENTO/82563](HTTPS://WWW.SENADO.GOB.MX/64/GACETA_DEL_SENADO/DOCUMENTO/82563)
- UNESCO. (2021). AÑO INTERNACIONAL DE LA ECONOMÍA CREATIVA PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE. ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA. RETRIEVED FROM <HTTPS://ES.UNESCO.ORG/COMMEMORATIONS/INTERNATIONAL-YEARS/CREATIVEECONOMY2021>
- VILLANUEVA, D. (2021, 03 19). INDUSTRIAS CREATIVAS, DE LAS MÁS DEVASTADAS POR PANDEMIA: BID. LA JORNADA. RETRIEVED FROM <HTTPS://WWW.JORNADA.COM.MX/NOTAS/2021/03/17/ECONOMIA/INDUSTRIAS-CREATIVAS-DE-LAS-MAS-DEVASTADAS-POR-PANDEMIA-BID/>

# REDES SOCIALES

Puedes buscarnos en:



@caiinno



[www.caiinno.org](http://www.caiinno.org)



CAIINNO



CAIINNO



@caiinno