

# PROPIEDAD INTELECTUAL, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO DE MÉXICO

---

*Ideas y propuestas desde la sociedad civil organizada*



Twitter: @caiinno

Facebook: Caiinno

**Centro de Análisis para la Investigación  
en Innovación, A.C., 2017**

**Autores:**

Esteban Santamaría Hernández  
Daniela Niccoll Becerra Valdovinos

**Diseño de portada e interiores:**

Lilian Velásquez Badillo

El contenido de esta publicación se comparte bajo una licencia de Creative Commons. Está permitido el uso, impresión y reproducción del mismo siempre y cuando se designe la autoría de la obra

# PROPIEDAD INTELECTUAL, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO DE MÉXICO

El Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C. (CAIINNO), es un think tank creado por personas que después de haber pasado tiempo fuera del país estudiando y trabajando, principalmente ex becarios Fulbright, ha venido trabajando para la generación de cambios positivos en México.

Dentro de sus logros están la creación de estudios como el Índice Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación, que ahora utilizan entes como la Secretaría de Economía Federal como fuente para sus publicaciones “Información Económica y Estatal” para todos los estados.<sup>1</sup> También creó el Observatorio Electoral de Ciencia y Tecnología Ramo 38, el cual se enfocó a analizar la determinación en ley sobre que el dinero de las multas electorales se destine a ciencia y tecnología, llegando a posicionar el tema a nivel nacional, siendo base, por ejemplo, para la presentación de puntos de acuerdo con el Congreso Federal.<sup>2</sup>

En este sentido, para celebrar el día mundial de la propiedad Intelectual del 2017 y después de varios meses de trabajo, en CAIINNO desarrollamos un banco de información estadística por Estado, conteniendo información muy interesante y útil principal-mente para tomadores de decisión, gobierno, legisladores e investigadores, como por ejemplo el número de patentes otorgadas a mujeres.

El banco puede ser consultado en la siguiente liga: <http://www.caiinno.org/pbi-propiedadindustrial/>

Por último, también represente a un esfuerzo muy grande para promover a las industrias creativas de México. Un sector con mucho potencial, en el que aún hay tareas pendientes tanto en materia de política pública, como en reformas legales e incluso en su relación con áreas como la propiedad intelectual, el conocimiento tradicional y el folclor.

<sup>1</sup>Motor de búsqueda de google, resultado de la búsqueda: “información estadística y estatal, www.gob.mx”, Centro de Análisis para la Investigación en Innovación, A.C.”, disponible en: [https://www.google.com/search?rlz=1C5CHFA\\_enMX721MX721&q=%22Centro+de+analisis+para+la+investigacion%22%2C+informaci%C3%B3n+econ%C3%B3mica+y+estatal%2C+www.gob.mx%2F&oq=%22Centro+de+analisis+para+la+investigacion%22%2C+informaci%C3%B3n+econ%C3%B3mica+y+estatal%2C+www.gob.mx%2F&gs\\_l=psy-ab.3...7018.17222.0.17846.53.48.4.0.0.0.204.4889.26j19j1.46.0....0.1.1j4.64.psy-ab..18.0.0.AnWT\\_fE4gg](https://www.google.com/search?rlz=1C5CHFA_enMX721MX721&q=%22Centro+de+analisis+para+la+investigacion%22%2C+informaci%C3%B3n+econ%C3%B3mica+y+estatal%2C+www.gob.mx%2F&oq=%22Centro+de+analisis+para+la+investigacion%22%2C+informaci%C3%B3n+econ%C3%B3mica+y+estatal%2C+www.gob.mx%2F&gs_l=psy-ab.3...7018.17222.0.17846.53.48.4.0.0.0.204.4889.26j19j1.46.0....0.1.1j4.64.psy-ab..18.0.0.AnWT_fE4gg)

<sup>2</sup>Punto de acuerdo, disponible en: <http://gaceta.diputados.gob.mx/Black/Gaceta/Anteriores/63/2016/abr/20160412-VIII/Proposicion-26.html>

## PROPIEDAD INTELECTUAL, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN PARA EL DESARROLLO DE MÉXICO

Desde hace 10 años existe una tendencia al alza en el registro de básicamente todos los elementos que abarca la propiedad intelectual: marcas, patentes, etcétera. Ello se puede comprobar con las cifras que publica el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial (IMPI), donde se muestra por ejemplo el avance en el número de solicitudes de patentes de mexicanos que va de **574 en 2006, a 1,310 para el 2016**. Es un aumento significativo, sin embargo, todavía muy lejano de las solicitudes de patentes presentadas por extranjeros en el país, ya que tan sólo de las nacionales de **Estados Unidos en 2006 fueron 8,159, y de 8,262 en el 2016**. El total de solicitudes, **considerando nacionales y extranjeras, fue en 2006 de 15,500 y para el 2016 llegó a las 17,413**.

### *¿Cuál es el impacto de la propiedad intelectual?*

La empresa Ocean Tomo realiza su “Estudio Anual sobre el Valor de Mercado de Activos Intangibles”, donde muestra la evolución de esos activos en las empresas que conforman el Índice Standard & Poor’s 500, arrojando lo siguiente:

#### COMPONENTS of S&P 500 MARKET VALUE



La gráfica de al lado muestra que mientras en 1975 los activos intangibles (marcas, patentes, etcétera), representaban apenas el **17% del total de activos** para lo que pueden ser las 500 empresas más importantes del mundo, **en el 2015 representaron el 87%**.

El poder que tiene la propiedad intelectual es tal, que fue clave para que Estados Unidos pudiera salir de la crisis en 2008. Información del Departamento de Comercio de aquel país publicada en 2016, expone que:



Así de importante es la propiedad intelectual para un país, *resulta clave una estrategia que combine reformas legales y políticas públicas tanto bien diseñadas como implementadas*, para fomentarla en México a fin de que se vuelva una herramienta para mejorar su situación ante el escenario actual.

Directamente relacionado con lo anterior se encuentra la denominada **economía creativa** o también conocida como economía naranja, donde según datos del Banco Interamericano de Desarrollo en 2011 representó 4.3 billones de dólares “algo así como el 120% de la economía de Alemania o dos y media veces los gastos militares del mundo”.<sup>5</sup> Las exportaciones mundiales de industrias creativas pasaron de 375,845 millones de dólares en 2002, a 727,116 para el 2008.<sup>6</sup>

<sup>3</sup>IMPI, IMPI en cifras 2017, disponible en: [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/243960/IMPI\\_en\\_CIFRAS\\_ene-jun\\_2017\\_31-07-2017.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/243960/IMPI_en_CIFRAS_ene-jun_2017_31-07-2017.pdf)

<sup>4</sup>United States Patent and Trademark Office, Intellectual Property and the U.S. Economy, Disponible en: <https://www.uspto.gov/learning-and-resources/ip-motion/intellectual-property-and-us-economy>

<sup>5</sup>Banco Interamericano de Desarrollo, La Economía Naranja, disponible en: <https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/3659/La%20economia%20naranja:%20Una%20oportunidad%20infinita.pdf>

<sup>6</sup>Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, Economía Creativa Informe 2010, disponible en: [http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103\\_sp.pdf](http://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf)

**¿Qué contiene la economía creativa?** Los sectores que la integran son diversos, van desde el audiovisual, diseño, artes visuales, editoriales, hasta otros que integran la arquitectura, programas de cómputo, entre otras,<sup>7</sup> pasando incluso por el patrimonio cultural, donde México es un país importante en dos vertientes de la clasificación que tiene la UNESCO: 1. Por su patrimonio material,<sup>8</sup> y 2. Por su patrimonio inmaterial.

Por lo anterior se estima que “en México:



cerca del  
**7% DEL PIB**  
provino de las  
industrias creativas  
en los últimos 10 años”<sup>10</sup>



mientras que en 2016 la  
contribución del petróleo  
**AL PIB**  
**LLEGÓ A 8%**<sup>11</sup>

España, por ejemplo, considera dentro de sus clasificaciones una denominada “sectores vinculados con la propiedad intelectual”, para evaluar el impacto generado en ese país, permitiendo identificar que mientras el porcentaje de participación de la agricultura en el Valor Añadido Bruto total de 2008 a 2012 fue de 2.5%, el de actividades culturales fue de 2.9% y el de actividades vinculadas con la propiedad intelectual fue de 3.7%.<sup>12</sup>

<sup>7</sup>Estratégica, Diagnóstico y caracterización de la Economía Creativa: Brechas y drivers de los 4 subsectores priorizados y la gobernanza de los esfuerzos políticos, disponible en: <https://www.goredelosrios.cl/cultura2/wp-content/uploads/2016/03/Diagn%C3%B3stico-y-Characterizaci%C3%B3n-de-la-Econom%C3%A9a-Creativa.-Brechas-y-Divers.-CORFO.pdf>

<sup>8</sup>Oficina de la UNESCO en México, Patrimonio Mundial, disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/world-heritage/>

<sup>9</sup>Oficina de la UNESCO en México, Patrimonio Inmaterial, disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/intangible-heritage/>

<sup>10</sup>IMCO, Industrias Creativas & Obra Protegida, disponible en: [http://imco.org.mx/wp-content/uploads/2015/08/2015-Propiedad\\_intelectual-Libro\\_completo.pdf](http://imco.org.mx/wp-content/uploads/2015/08/2015-Propiedad_intelectual-Libro_completo.pdf)

<sup>11</sup>OECD, Estudios Económicos de la OECD en México, disponible en: <https://www.oecd.org/eco/surveys/mexico-2017-OECD-Estudios-economicos-de-la-ocde-vision-general.pdf>

<sup>12</sup>Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Cuenta Satélite de la Cultura en España, disponible en: [http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/csce/portada/Cuenta\\_Satelite\\_de\\_la\\_Cultura\\_en\\_Espana\\_2008-2012.pdf](http://www.mecd.gob.es/servicios-al-ciudadano-mecd/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/estadisticas/cultura/mc/csce/portada/Cuenta_Satelite_de_la_Cultura_en_Espana_2008-2012.pdf)

Finalmente, en términos de innovación de acuerdo con el último Índice Global de Innovación publicado por la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), México ocupa el lugar 58 debajo de países como Costa Rica, Malta o Eslovenia, aunque en la región de América Latina y el Caribe quedó ubicado en el tercer lugar.<sup>13</sup> En la edición 2016 del Índice ocupó la posición 61 mundial y se mantuvo con el tercer lugar en América Latina y el Caribe,<sup>14</sup> lo que podría representar un avance aunque se debe analizar con lupa.

Ahora bien **¿cuáles son los retos?** las cifras muestran un desempeño positivo de México que podría ser todavía mucho mejor, empero, es necesario mencionar que dentro de las anclas están problemas como la piratería. Se estima que ésta podría representar más de 43 mil millones de pesos, equivalentes a 28% más que el presupuesto del CONACYT en 2015 y al financiamiento de la UNAM de todo un año, además de una pérdida en la recaudación de más de 6 mil millones de pesos del IVA.<sup>15</sup>

Otro tema pendiente es el de apoyo a la mujer, importante dentro del Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018 y que destaca en el Programa para Democratizar la Productividad.<sup>16</sup> Como ejemplo, en la investigación para crear el Banco de Información Estadística sobre Propiedad Industrial de CAIINNO,<sup>17</sup> se logró identificar y generar información de mujeres inventoras. Ahí se ubicó que el número de patentes otorgadas en 2015 y 2016 a invenciones desarrolladas únicamente por mujeres, fue de tan sólo 46 que se dividen entre 10 estados.

<sup>13</sup>OMPI, Global Innovation Index 2017, disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_gii\\_2017.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_gii_2017.pdf)

<sup>14</sup>OMPI, Global Innovation Index 2016, disponible en: [http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo\\_pub\\_gii\\_2016.pdf](http://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_gii_2016.pdf)

<sup>15</sup>CIDAC, Piratería-Entendiendo el mercado “sombra” de México, disponible en: [http://cidac.org/esp/uploads/1/PIRATERIA\\_Entendiendo\\_el\\_mercado\\_sombra\\_en\\_Mexico\\_1\\_.pdf](http://cidac.org/esp/uploads/1/PIRATERIA_Entendiendo_el_mercado_sombra_en_Mexico_1_.pdf)

<sup>16</sup>Gobierno de la República de México, Plan Nacional de Desarrollo 2013-2018, disponible en: [http://www.economia.gob.mx/files/prodeinn/Programa\\_de Desarrallo\\_Innovador2013-2018.pdf](http://www.economia.gob.mx/files/prodeinn/Programa_de Desarrallo_Innovador2013-2018.pdf)

<sup>17</sup>Se puede acceder a través de esta liga: <http://www.caiinno.org/pbi-propiedadindustrial/>



AHORA BIEN, VALE LA PENA PREGUNTARSE

## ¿SE PUEDE MEJORAR? CLARO QUE SÍ, ENTONCES ¿QUÉ Y CÓMO LO HACEMOS?

SON VARIOS CAMINOS LAS OPCIONES QUE SE TIENEN PARA TOMAR,  
PROPONEMOS INICIAR IDENTIFICANDO:





## REFORMAS EN TÉRMINOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

Una de las acciones más importantes para poder iniciar cambios profundos e importantes en términos de propiedad intelectual, innovación y creatividad son las reformas legislativas o en su caso la creación de nuevas leyes. En este sentido, se mencionan algunas de las que podrían ser de gran ayuda y relevancia. Las reformas o nuevas leyes deben llevar un análisis muy serio y profundo, pero sobre todo bien informado, alejados de prejuicios y basados más en los datos, así como en los hechos científicos.

Las siguientes muestras por un lado donde se podrían estar haciendo análisis y eventualmente reformas en términos generales, así como qué nuevas legislaciones se podrían generar:

REFORMAS	NUEVAS LEYES O REVISIÓN
<ul style="list-style-type: none"><li>· Derechos de autor y el entorno digital.</li><li>· Apoyo a mujeres inventoras, inventores jóvenes e independientes</li><li>· Oposición de marca</li><li>· Vigencia de patentes</li><li>· Para hacer más eficiente y pronta la observancia civil y penal.</li><li>· Para asegurar medidas aduaneras eficaces</li><li>· Protección de Datos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Transición de México a UPOV 91</li><li>· Leyes que apoyen al fomento de las industrias creativas</li><li>· Legislación en materia de conocimientos tradicionales asociados a los recursos genéticos</li><li>· Aquellas que fomenten, regulen y den certeza a actividades de crowdfunding</li></ul>

## REFORMAS

De manera general se enuncian algunos de los temas y motivos por los cuales es importante analizar la necesidad y viabilidad de realizar reformas:

### ***Derechos de autor y el entorno digital***

Es urgente que se hagan reformas tendientes a proteger los derechos de autor y conexos en el entorno digital. Un camino viable es la regulación y determinación de consecuencias legales de actos tendientes a eludir las medidas tecnológicas de protección sin importar el medio o la forma. No hacerlo podría seguir mermando las regalías de los autores, así como volverse un freno para el desarrollo de la economía creativa y afectando directamente a la economía nacional o al florecimiento de los sectores, verbigracia el caso de Nollywood, donde tristemente después de la sorpresa que dio, ahora la piratería lo está destruyendo.<sup>18</sup>

### ***Apoyo a mujeres inventoras, inventores jóvenes e independientes***

Los datos muestran que en México el aumento de mujeres inventoras realmente es mucho menor en comparación con el crecimiento de solicitudes de patentes de hombres.<sup>19</sup> Es urgente analizar con detalle las políticas desarrolladas por los organismos relacionados tales como el CONACYT, IMPI e INADEM entre otros, a fin de ubicar si fueron correctamente diseñadas, implementadas o si las cifras que se tienen son las que se tenían previstas, o de no ser así, qué están haciendo para mejorar la situación.

### ***Oposición de marcas***

Con la reforma de implementación del sistema de oposición fue necesario cumplir con ciertos objetivos, sin embargo, es importante verificar si se ha cumplido con éstos, por ejemplo, si desde el inicio las publicaciones en la gaceta del IMPI fueron con la periodicidad que debían ser. También sería buen momento para analizar las políticas y prácticas que se realizaron para informar al público sobre la implementación de las oposiciones, así como los resultados que se obtuvieron. Por último, saber cuáles son las lecciones aprendidas.

<sup>18</sup>Olufunmilayo B. Arewa, The raise of Nollywood creators, entrepreneurs and pirates, disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/256013319\\_The\\_Rise\\_of\\_Nollywood\\_Creators\\_Entrepreneurs\\_and\\_Pirates](https://www.researchgate.net/publication/256013319_The_Rise_of_Nollywood_Creators_Entrepreneurs_and_Pirates)

<sup>19</sup>Se puede verificar al visitar el banco de información estadística de CAIINNO.

### ***Vigencia de patentes***

En este caso se debería analizar la posibilidad de que ante retrasos irrazonables en cualquier parte del proceso que conlleve al otorgamiento de la patente, se realice un ajuste en la temporalidad del derecho otorgado, en virtud de que ello por un lado obliga a la autoridad a ser más eficiente en sus procedimientos, y por otro cuando haya dilaciones, se pueda compensar el tiempo perdido.

### ***Protección de datos***

Es fundamental que se concrete un marco legal adecuado para la protección de datos de prueba o datos clínicos, según sea el caso, para brindar certeza jurídica a los titulares de patentes como a cualquier tercero que quisiera utilizarlos. Observando el aumento en el número de solicitudes de patente de mexicanos, es muy probable que ante la novedad del tema se puedan cometer errores por parte de investigadores sobre el uso que deben dar o la forma de cuidar los datos, por ende, un marco regulatorio muy preciso es clave.

## **NUEVAS LEYES**

De manera general se enuncian algunos de los temas y motivos por los cuales es importante analizar la necesidad y viabilidad de legislar ciertos temas:

### ***UPOV 91.***

Una de las legislaciones relacionada con la propiedad intelectual que menos cambios ha sufrido, y no precisamente porque no haya necesidad de cambios, es la de variedades vegetales. Ante la situación actual de cambio climático y seguridad alimentaria, es fundamental que México vea en las nuevas variedades una opción contra esos problemas. Además, cada día aparecen más innovaciones de empresas y centros de investigación o universidades mexicanas<sup>20</sup> directamente relacionadas con esta área, que necesitan una correcta protección, así como certeza en temas que no prevé la versión del acta UPOV 78 que es la vigente hoy día.

---

<sup>20</sup>Se puede visitar el banco de propiedad industrial de CAIINNO para ubicar información estadística de variedades vegetales en México: <http://www.caiinno.org/pbi-propiedadindustrial/>

Varios temas son de gran importancia que deben analizarse y justifican la necesidad de que México cambie a UPOV 91, entre ellos la temporalidad de la protección pues aumenta. También brinda más certeza a quienes producen una semilla para consumo personal, lo que beneficia directamente al pequeño agricultor. Además, al generarse mayor certeza podría haber una mayor cantidad de innovaciones en el sector agrícola, lo que provocaría mayor presencia de productos y por ende más competencia, significando muy posiblemente que los precios de los productos se reduzcan, o al menos haya mejor calidad.

### ***Leyes que apoyen al fomento de las industrias creativas***

Como ya se mencionó previamente, la economía creativa juega un papel clave para el país, tan es así que para el 2008 se estimó que la Industrias Protegidas por el Derecho de autor contribuyen PIB nacional en un 4.7% y hasta 2003 se estimó que generaban casi 2 millones de empleos, además de que sus exportaciones se estimaron para el 2011 en casi 25 mil millones de dólares,<sup>21</sup> cifra que se ha venido manteniendo regular a pesar de la crisis de 2008 que afectó en gran medida a muchos países. Sin embargo, poco se ha legislado para incentivar ese músculo poco atendido del país que potencialmente podría volverse clave.

En este sentido, otros países de la región como son Colombia y Chile, desde hace tiempo identificaron este potencial y se han beneficiado ampliamente. El primero de estos rodaba 3 películas para el 2003 y para el 2012 ya iban en 22 por año generando ganancias importantes en términos económicos y de empleos, además de generar una muy buena reputación en el mundo.<sup>22</sup> Ahí México tiene una oportunidad enorme y un tema pendiente, máxime con la gran cantidad de lugares que podría ser usados para filmes internacionales.

---

<sup>21</sup>WIPO, Desempeño económico de la industria editorial en México, p. 50, disponible en: [http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/es/creative\\_industries/pdf/publishing\\_mexico.pdf](http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/es/creative_industries/pdf/publishing_mexico.pdf)

<sup>22</sup>El País, "La Ley que hizo florecer el cine colombiano", disponible en: <http://www.elpais.com.co/entretenimiento/cultura/la-ley-que-hizo-florecer-el-cine-colombiano.html>

## ***Legislación en materia de conocimientos tradicionales asociados a los recursos genéticos***

El país también tiene un tema pendiente y de urgencia sobre la legislación en materia de conocimientos tradicionales asociados a los recursos genéticos, así como la eventual generación de una base de datos o biblioteca digital sobre estos datos. México es rico en este tipo de conocimiento, así como en recursos genéticos que sólo dentro de su territorio se pueden encontrar, así que es muy importante regular la forma en que se identifican, protegen y explotan comercialmente.

Ya se han realizado esfuerzos en el Congreso,<sup>23</sup> sin embargo es importante revisar las propuestas hechas para identificar si han sido correctamente elaboradas, para que las comunidades puedan seguir explotando económicamente sus tradiciones, pero de manera mucho más segura otorgando certeza tanto a ellos como a los inversionistas. Además, el patrimonio cultural inmaterial también forma parte de la economía creativa que han explotado de gran forma varios países.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup>Cámara de Diputados, “Proponen la ley para proteger conocimientos tradicionales de indígenas”, disponible en: <http://www5.diputados.gob.mx/index.php/esl/Comunicacion/Boletines/2014/Mayo/06/3561-Proponen-ley-para-proteger-conocimientos-tradicionales-de-indigenas>

<sup>24</sup>Itaú Cultural, Economía Creativa como estrategia de desarrollo: una visión de los países en desarrollo, disponible en: <http://emprendimientocultural.mincultura.gov.co/observatorio/wp-content/uploads/2017/05/Economi%CC%81a-creativa-como-estrategia-de-desarrollo.pdf>

## ***Propuestas específicas para industrias creativas y culturales***

Apenas en 2017 salió a la luz la Ley General de Cultura y Derechos Culturales, misma que representa un avance muy importante en los temas que abarca su nombre. Sin embargo, se identificó que muy poco aborda el tema de industrias creativas, a pesar de su impacto y potencial en México.<sup>25</sup>

Como se expuso previamente, información respalda la urgencia de trabajar en el tema. Datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), muestran que la tendencia del sector es al alza, pues tan sólo de 2014 a 2015 la oferta total de bienes y servicios culturales aumentó 4.5 por ciento.<sup>26</sup>

Es por ello, que CAIINNO propone las siguientes reformas en favor de la economía creativa mexicana:

1. Agregar al artículo 2 el siguiente concepto de 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 la definición anterior.**

2. Agregar en el artículo 2 una fracción específica donde se establezcan las bases dentro de la política cultural, tendientes a estimular la generación, desarrollo y fomento de las industrias creativas, así como su correcta protección.
3. Agregar el concepto de industrias creativas en los artículos 2, 4, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 27, 37, 29, 41 y 42.
4. Establecer claramente, de ser posible en el artículo 11, el derecho a gozar de los beneficios que emanen de los derechos morales y patrimoniales, sin delimitar el tipo de beneficios.

---

<sup>25</sup> Cámara de Diputados, Ley General de Cultura y Derechos Culturales, disponible en: [http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGCDC\\_190617.pdf](http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGCDC_190617.pdf)

<sup>26</sup> Instituto Nacional de Estadística y Geografía, *Cuenta satélite de la cultura de México, 2015*, disponible en: [http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/cscm/cscm2017\\_06.pdf](http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/boletines/2017/cscm/cscm2017_06.pdf)



# ¿DE DÓNDE SACAMOS EL DINERO PARA INVERTIR?

Considerando que los últimos años ha sido recurrente hacer varios recortes al presupuesto de diversas Secretarías del Gobierno Federal, se deben buscar opciones de apoyos que permitan continuar con inversiones que promuevan la creación de más y mejor propiedad intelectual, innovaciones e industrias creativas.

Luego entonces, resulta necesario buscar nuevas formas de apoyo e incentivar a esos sectores, por lo que una propuesta es que se tome parte del dinero de las diversas multas existentes en el país, en materia de competencia económica, violación al reglamento de tránsito, entre otras, para financiar actividades como aumentar los estímulos y apoyos del Instituto Mexicano de la Cinematografía.

En este sentido, CAIINNO desarrolló el Observatorio Nacional de Multas (<http://multas.caiinno.org/>) donde se muestra la cantidad de dinero que deriva de diversas multas, y a través de un programa de cómputo se muestra lo que se podría financiar con ese dinero.



POR EJEMPLO,  
**EL TOTAL HISTÓRICO ESTIMADO  
DE MULTAS FIRMES  
IMPUESTAS POR LA PROCURADURÍA  
FEDERAL DE PROTECCIÓN AL AMBIENTE (PROFEPA),  
ENTRE 2015 Y 2016**



SUMA LA CANTIDAD DE  
**\$20,779,456.56**  
AUNQUE HABRÍA QUE REVISAR SI YA FUERON PAGADAS.



## ¿QUÉ SE PUEDE FINANCIAR CON ESTE DINERO?



El comparador de multas muestra el equivalente a diversas cosas como patrullas o ambulancias,

sin embargo, hablando de las industrias creativas,



Ese dinero habría servido para pagar la producción de la película **"Nosotros los nobles"**.

*El Director Gary Alazraki pasó mucho tiempo buscando inversionistas que aportaran los 20 millones de pesos necesarios para poder hacerla, cosa que logró después de mucho tiempo<sup>25</sup>*



¿Cuántos más andan buscando apoyos?

Como nota, la película según medios, recaudó más de 20 millones...pero de dólares en seis semanas de presencia en la cartelera.<sup>26</sup>



<sup>27</sup> Forbes, "Nosotros los nobles: un éxito inesperado", disponible en: <https://www.forbes.com.mx/nosotros-los-nobles-un-exito-cinematografico-inesperado/>

<sup>28</sup> El Economista, "Nosotros los nobles: la cinta mexicana más taquillera", disponible en: <http://eleconomista.com.mx/entretenimiento/2013/05/09/nosotros-nobles-cinta-mexicana-mas-taquillera>