Hacia un futuro digital sostenible: equilibrando políticas culturales, economía y creatividad. El caso de la iniciativa gubernamental *México Creativo*

María Sandra Ontiveros Melgar

Resumen

Este trabajo analiza cómo se vinculan las políticas culturales, la economía digital y las industrias creativas a partir del caso de la iniciativa gubernamental *México Creativo*. En ese cruce, las políticas deben adecuarse a las constantes transformaciones tecnológicas, garantizar el acceso equitativo a la información y proteger la diversidad de expresiones culturales; a su vez, la economía digital genera oportunidades de crecimiento que requieren condiciones propicias para fomentar la innovación y que deben atender sus repercusiones sociales y ambientales.

Mediante una metodología cualitativa, que incluyó la revisión documental, el análisis de fuentes oficiales y un cuestionario a una informante principal con una especialista del Laboratorio de Cocreación de *México Creativo*, se analizan las líneas de acción de la iniciativa, los vacíos normativos a los que se enfrenta y su propuesta para asegurar un modelo de desarrollo cultural sostenible. Dicha iniciativa integra industrias culturales y economía creativa al tiempo que reconoce la diversidad de prácticas locales, el mercado y la circulación de conocimiento.

El artículo explora cómo esta política pública vincula principios de cooperativismo, cuidado y regeneración al impulso de la economía cultural, y plantea criterios e indicadores orientados a evaluar su impacto.

Palabras clave: políticas culturales, economía cultural, industrias creativas, ecosistema creativo.

Abstract

This paper analyzes the relationship between cultural policies, the digital economy, and the creative industries, using the government initiative México Creativo as a case study. At this intersection, policies must adapt to constant technological transformations, ensure equitable access to information, and protect the diversity of cultural expressions; at the same time, the digital economy generates opportunities for growth that require conditions conducive to fostering innovation and that must address its social and environmental impacts.

Using a qualitative methodology, which included a literature review, analysis of official sources, and a questionnaire administered to a key informant who is a specialist at the México Creativo Co-creation Laboratory, this study examines the initiative's lines of action, the regulatory gaps it faces, and its proposal for ensuring a sustainable model of cultural development. This initiative integrates cultural industries and the creative economy while recognizing the diversity of local practices, the market, and the circulation of knowledge.

The article explores how this public policy links principles of cooperativism, care, and regeneration to the promotion of the cultural economy, and proposes criteria and indicators aimed at evaluating its impact.

Keywords: cultural policies; cultural economy; creative industries; creative ecosystem.

Introducción

La iniciativa[1] *México Creativo* tuvo como punto de partida un mapeo inicial de las industrias creativas, realizado desde el Centro de Cultura Digital, este ejercicio permitió identificar sectores como las artes visuales, diseño, música, artes escénicas, audiovisual, medios digitales, arquitectura, editorial, moda y gastronomía. La metodología combinó encuestas, cuestionario y análisis de datos secundarios derivados del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y organismos internacionales, con el objetivo de vislumbrar el ecosistema creativo y sus principales cadenas de valor.

En 2019, el proyecto fue transferido a la Dirección General de Asuntos Internacionales de la Secretaría de Cultura y adoptó el nombre de *México Creativo*. Su propósito es crear un espacio de convergencia para el intercambio de ideas sobre economía creativa, en sintonía con el objetivo prioritario 5 del Programa Sectorial de Cultura 2020-2024, "fortalecer la participación de la cultura en la economía nacional a través del estímulo y profesionalización de las industrias culturales y empresas creativas, así como de la protección de los derechos de autor" (Secretaría de Cultura, 2020, p. 1). Su financiamiento procede de recursos públicos federales gestionados por la Secretaría de Cultura, con apoyo de organismos internacionales, fondos multilaterales y esquemas de coinversión con fundaciones y empresas con responsabilidad social, que se designan a la formación, difusión, infraestructura digital y protección legal.

De acuerdo con Medina López (2024), especialista del Laboratorio de Cocreación de *México Creativo*, el esquema de acción involucra relaciones con diversas direcciones de la Secretaría de Cultura, agencias de cooperación para el desarrollo, embajadas, marcos de cooperación regional, organismos internacionales, la academia y otros sectores gubernamentales, específicamente con la Secretaría de Economía y la Secretaría de Bienestar a través del Instituto Nacional de la Economía Social.

La iniciativa se sostiene en tres principios: cooperativismo, cuidado y regeneración, que guían tanto su modelo de gestión como su propuesta de política cultural, con base en ellos, el artículo analiza las líneas de acción de *México Creativo*, los vacíos normativos que encara y su contribución a un

[1] En la administración pública, una iniciativa es una acción o propuesta institucional orientada a resolver problemas públicos concretos, implementar políticas y alcanzar metas estratégicas. Su formalización se materializa a través de instrumentos como proyectos de ley, directivas administrativas, programas de financiación o campañas de difusión sectorial (Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo, 2020).

esquema de desarrollo cultural sostenible, proponiendo criterios e indicadores para evaluar su impacto.

Metodología

Se ha empleado una metodología que integra revisión bibliográfica, consulta de fuentes oficiales y un cuestionario a informante clave. La revisión bibliográfica incluyó libros, artículos académicos y estudios previos que permiten situar el caso dentro del debate sobre políticas culturales, economía digital e industrias creativas. Complementariamente, se consultaron páginas oficiales y reportes de resultados de diversas instituciones, que proporcionan información sobre el contexto normativo y las políticas públicas relevantes. El cuestionario fue respondido por Adriana Medina López, especialista del Laboratorio de Cocreación de *México Creativo*, en representación de la Subsecretaría de Desarrollo Cultural de la Secretaría de Cultura. Las preguntas trataron temas como, los objetivos, principios operativos, retos regulatorios y principales resultados de la iniciativa, enfocándose en la implementación del sistema de economía cultural sostenible, el diseño del *Nodo Creativo* y la relación con comunidades artesanales a través del proyecto *Original*. Esta fuente institucional enriquece y contrasta con el análisis documental.

Cultura, economía digital e industrias creativas

En los últimos tiempos, el entorno digital ha transformado la manera en que las sociedades producen, distribuyen y consumen cultura, propiciando tanto avances como obstáculos. Según la UNCTAD (2024), la era digital revolucionó la economía creativa al eliminar las barreras de entrada, hoy en día, cualquier artista puede producir contenido de alta calidad y colaborar a nivel global con una inversión mínima. Además, las plataformas digitales han democratizado la difusión de las obras, mientras que el *streaming* cambió nuestros hábitos de consumo, anteponiendo el acceso inmediato por encima de la posesión física.

Este proceso modifica las formas de acceso y consumo, por tanto, los gobiernos deben rediseñar sus políticas culturales para atender las demandas actuales de inclusión, accesibilidad y protección de la diversidad. El PNUD y la UNESCO (2013) han señalado que, aun con el potencial de la economía creativa para impulsar el desarrollo, sigue habiendo desigualdades importantes entre países y la protección de los derechos de propiedad intelectual en entornos digitales sigue siendo insuficiente. Al respecto, la

Declaración de MONDIACULT 2022 —adoptada en Ciudad de México— indicó que el avance tecnológico obliga a los gobiernos a actualizar sus leyes para proteger el acceso libre a la cultura, lo que precisa el trabajo conjunto de todos los sectores sociales. (UNESCO, 2022).

La tecnología digital impulsó la creatividad, pero concentró el negocio en unas pocas multinacionales, lo que complica el control del sector en los países en desarrollo y ensancha la brecha digital entre el campo y la ciudad. Para frenarlo, la UNESCO ha trabajado en el diseño de instrumentos normativos que ayuden a los gobiernos para asegurar un uso más justo y equitativo de los nuevos avances tecnológicos. (UNESCO, 2022, p. 102). *México Creativo* busca fomentar la innovación y el talento cultural como ejes del desarrollo económico nacional, sin embargo, la digitalización de este sector se enfrenta con la falta de infraestructura, además de que las leyes avanzan mucho más lento que la propia tecnología.

Los objetivos y el marco conceptual de México Creativo

México Creativo intenta alejarse del concepto tradicional de las industrias culturales que, usualmente asocia la cultura con la monetización y la producción a gran escala en sectores como el audiovisual, la música, la edición y los nuevos medios. Si bien reconoce el papel del mercado y la comercialización, también tiene en cuenta que no todas las prácticas culturales responden a la lógica industrial, y que el ecosistema cultural y creativo se compone de diversos sectores productivos, cada uno con un impacto específico en el bienestar social.

Esta iniciativa busca fortalecer este sector mediante políticas públicas y formación orientada a la diversidad y la sostenibilidad, es con este fin, que coordina debates entre especialistas, gestores culturales, empresas y los tres niveles de gobierno, además de ofrecer capacitación técnica en las distintas etapas de producción. Su modelo organizativo opera en tres líneas de acción: la estructural, que reúne la infraestructura física y digital para la creación, producción, difusión y comercio; la de impulso, integrada por las instituciones que regulan, promueven y financian los proyectos; y la creativa, que vincula directamente a los autores y operarios del sector (Secretaría de Cultura, s.f.).

Debido a los constantes cambios tecnológicos promueve también la innovación, la inclusión y el acceso equitativo a bienes y servicios culturales, incluyendo la protección de los derechos de autor y de propiedad intelectual, tanto individuales como colectivos, respaldada por el Instituto

Nacional del Derecho de Autor (INDAUTOR), que administra registros y brinda seguridad jurídica al sector.

El proyecto *Original* ejemplifica este enfoque, ya que fue concebido para resguardar el patrimonio cultural de los pueblos originarios frente al plagio de sus diseños tradicionales, proporcionando orientación acerca de los derechos colectivos, incentivando la capacitación artesanal y fomentando el comercio justo mediante formación presencial y virtual que incluye la cadena de valor completa, es decir, desde la creación hasta la comercialización, se abordan contenidos sobre logística para MiPymes, comercio digital, fotografía para redes sociales y estrategias de marketing (Secretaría de Cultura, 2024). Según el cuestionario aplicado a Medina López (2024), dichas acciones han derivado en catálogos digitales de comercio justo y acuerdos comerciales bajo principios de respeto a los derechos colectivos, y el Salón de Vinculación[2] que ha coadyuvado a visibilizar a los creadores en medios nacionales e internacionales. La colaboración con INDAUTOR e IMPI proporciona asesoría jurídica en registro de marcas y resolución de controversias, con especial atención en el sector artesanal.

Políticas culturales, colaboración intersectorial y vacíos normativos

En la actualidad las cadenas de valor se han desplazado hacia lógicas de red, lo cual requiere diseñar políticas culturales con estrategias que vayan más allá de la mera digitalización e impliquen una colaboración real entre el sector público, el privado y la sociedad civil. En México, esta colaboración sigue estando incompleta, ya que la incorporación de tecnologías a los procesos de trabajo de las industrias culturales avanza de manera desigual, el acceso a la cultura no es equitativo y el financiamiento sostenido escasea, al respecto, Molina Roldán y Nivón Bolán (2024) señalan que la política cultural mexicana del siglo XXI se ha inclinado a operar más como política de gobierno que como política de Estado, lo que implica acciones discontinuas y ausencia de instrumentos normativos estables que respalden estructuralmente a iniciativas como *México Creativo*.

Debido a lo cual hay tareas pendientes que resolver, como el establecimiento de condiciones regulatorias que garanticen que las plataformas

[2] El Salón de Vinculación es un espacio organizado por la Secretaría de Cultura dentro del proyecto *Original*. Funciona como punto de encuentro entre maestras y maestros artesanos, diseñadores, marcas y público general, donde se exhiben y comercializan piezas artesanales, se realizan pasarelas y mesas de diálogo, y se promueven relaciones de negocio basadas en principios de comercio justo y reconocimiento de los derechos colectivos (Gobierno de México, s.f.).

digitales respeten los principios de la Convención de 2005 sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, así como los derechos humanos y la igualdad de género. Para lograr que esta regulación sea eficiente, es imprescindible traducir dichos principios a la práctica; es por eso, que el Informe Mundial de la UNESCO propone indicadores basados en la cadena de valor que consideran el acceso, la creación, la participación y el mercado cultural, dando importancia a la necesidad de establecer sistemas sostenibles de gobernanza frente a la concentración del mercado en grandes corporaciones, frecuentemente ajenas a las necesidades locales (Kulesz, 2017).

Desde esa perspectiva, los objetivos de *México Creativo*, que promueve la diversidad y la inclusión en plataformas digitales (aún con importantes vacíos de regulación) y, en especial, el encuentro *Original,* que trabaja en la protección de los derechos colectivos de los pueblos originarios y el fomento de la ética comercial (en un intento de revertir asimetrías históricas de exclusión), han encontrado en la Economía Social y Solidaria un camino alternativo para las expresiones culturales que operan al margen de las dinámicas del mercado convencional, como modelo alternativo de producción que es capaz de reconocer el valor de las expresiones culturales comunitarias y cuya lógica se basa en la reproducción de saberes, identidades y territorios, evitando la rentabilidad inmediata.

Según el cuestionario aplicado a Medina López (2024), entre las acciones más sobresalientes de la iniciativa, están los foros internacionales que promueven el acceso a herramientas digitales en comunidades vulnerables, así como programas de capacitación orientados tanto a creadores como a consumidores. Prueba de ello es la colaboración entre el Laboratorio de Cocreación (inaugurado en 2022 en el Complejo Cultural Los Pinos), el Instituto Nacional de Economía Social y la *Sparkassenstiftung* alemana, espacio en el que se ofrecieron residencias presenciales, acompañamiento a proyectos y capacitación en modelos de economía social para emprendedores culturales de todo el país. En su primera edición recibió 129 proyectos de 30 estados; en la segunda, disminuyó a 62 proyectos de 20 entidades, lo cual indica que para la continuidad de estos programas se requieren esquemas de financiamiento público y privado que garanticen su sostenibilidad más allá de cada convocatoria.

Aun con estos esfuerzos, México encara vacíos normativos que la iniciativa no logra subsanar por sí sola, puesto que la protección jurídica del patrimonio de los pueblos originarios frente al plagio sigue siendo insuficiente, la sintonía entre la legislación de propiedad intelectual y los tratados

internacionales sigue pendiente, y la continuidad de sus acciones depende más de la voluntad institucional de cada administración que de instrumentos jurídicos ya establecidos. Por ejemplo, el Centro de Análisis para la Investigación e Innovación (CAIINNO, 2022) identifica que entre las causas de la reducción en la contribución de las industrias creativas al PIB mexicano se encuentra la falta de reconocimiento legal del sector, si bien hubo una iniciativa en 2018 para integrar a las industrias creativas en la Ley General de Cultura y Derechos Culturales, no fue aprobada, cerrándose la legislatura sin generar ningún instrumento normativo específico. Ante ello, *México Creativo* ha impulsado reformas y espacios de diálogo interinstitucional, pero sigue pendiente el afianzamiento de instrumentos jurídicos culturalmente pertinentes que protejan el patrimonio inmaterial frente a los procesos globales y digitales.

La colaboración intersectorial es una condición necesaria, aunque no suficiente, para responder a ese déficit y en el caso de *México Creativo*, ésta funciona en la práctica como una red de vínculos tangibles y no como una teoría aislada, ya que el sector público aporta el respaldo institucional y el financiamiento; la academia, procesos de investigación y validación de contenidos; las empresas, herramientas de comercialización; y la sociedad civil, el conocimiento territorial y la apropiación comunitaria. Lo que hace distinta a esta iniciativa frente a otros programas sectoriales es justo que esas relaciones no son enunciativas, se hacen efectivas en convenios, residencias, convocatorias y plataformas que pueden verificarse.

México Creativo desarrolla este enfoque mediante vinculaciones puntuales, con la Secretaría de Economía para integrar contenidos sobre economía social y solidaria; con la Secretaría de Bienestar, al relacionar el proyecto *Original* con programas como Sembrando Vida; y con instituciones académicas como la UNAM y la UAM en el diseño de contenidos del *Nodo Creativo*. Según Medina López (2024), estas colaboraciones han facilitado el acceso a comunidades que rara vez participan en los circuitos culturales institucionales, lo que otorga a la iniciativa una dimensión territorial que va más allá de la mera capacitación en línea. Sin embargo, la iniciativa aun opera con recursos limitados con relación a su alcance, ya que los intereses institucionales no siempre coinciden y carece instrumentos jurídicos propios que garanticen la continuidad estructural a sus acciones más allá de cada administración. Esa es la diferencia entre una política de gobierno y una política de Estado, que Molina Roldán y Nivón Bolán (2024) apuntan como uno de los problemas centrales de la cultura pública en México en el siglo XXI.

Las industrias creativas ante la economía digital: crecimiento, diversidad y sus límites

En México, las actividades relacionadas con el derecho de autor, en el centro de la economía creativa, aportaron el 9.22% del PIB nacional en 2019, una proporción similar a la registrada por la extracción de petróleo y gas en ese mismo año (CAIINNO, 2022, p. 7). A pesar de su relevancia, este dato rara vez aparece en las discusiones sobre política cultural, aunque su consideración es importante, ya que sitúa sector creativo como un actor económico de peso, no únicamente como un elemento de carácter simbólico. En ese mismo periodo, el valor agregado bruto del sector cultura aumentó 94% entre 2004 y 2019, mientras que el empleó pasó de 2.8 a 3.7 millones de personas, lo que representa un incremente del 28%. Sin embargo, la participación de estas industrias en el PIB disminuyó gradualmente a lo largo de estos años, este comportamiento, según el CAIINNO (2022, p.11) se explica, entre otras causas, a la ausencia de políticas de fomento específicas, la creciente competencia internacional y las limitaciones de los mecanismos de protección de la propiedad intelectual, aspectos que *México Creativo* intenta compensar, aunque de manera parcial.

La digitalización ha extendido el alcance de quienes producen contenidos y abaratado los costos asociados a su creación, pero a su vez ha concentrado el poder de distribución en un número limitado de plataformas globales, cuya operación responde a lógicas que con frecuencia se distancian de las necesidades locales. Bustamante (2009), advierte que las industrias culturales se mueven en una paradoja, si bien la tecnología facilita a la producción, los entornos digitales tienden a reproducir, y en ciertos casos a intensificar, las desigualdades ya presentes en los mercados analógicos. Por tanto, los creadores locales participan en condiciones poco favorables y con escasos recursos regulatorios para sostener su actividad. Esta desigualdad no es solo tecnológica: es también territorial. De acuerdo con la información de CAIINNO (2022, p. 11), la Ciudad de México agrupa la mayor parte de los indicadores de la economía creativa del país, lo que pone de manifiesto una marcada asimetría en el desarrollo de este sector en otras entidades federativas. Uno de los propósitos de *México Creativo* y sus plataformas de formación abierta, es disminuir estas discrepancias, aunque todavía sus resultados son incipientes.

La digitalización además tiene efectos contradictorios sobre la diversidad cultural. Por una parte, hace visibles expresiones que antes difícilmente tenían alcance más allá de su territorio; por otra, el predominio de algoritmos orientados a maximizar audiencias tiende a desplazar justamente aquello que

no encaja en los criterios de alta circulación. Esta dinámica repercute con mayor fuerza en las comunidades con acceso tecnológico limitado, cuya participación en el entorno digital sigue siendo secundaria. Además, hace falta que esa conexión se acompañe de condiciones efectivas para producir, difundir y resguardar contenidos propios. El informe del British Council y Cirklo (2019, pp. 38-40) sobre habilidades para la economía creativa en México señala que quienes participan en este sector encaran rezagos tanto en lo tecnológico como en la adquisición de competencias necesarias para desenvolverse en entornos digitales competitivos, de ahí la pertinencia de iniciativas como el *Nodo Creativo* orientadas a la formación desde la práctica.

En esta línea, *México Creativo* ha impulsado una estrategia que combina formación, vinculación y protección de derechos. El proyecto *Original* es la expresión más visible, pues busca proteger el patrimonio de los pueblos originarios frente al plagio, promueve condiciones para el comercio justo y ofrece herramientas para que las y los artesanos se inserten en mercados digitales sin perder control sobre su producción. Para su tercera edición, en 2023, se levantó una Encuesta de Resultados Económicos que da cuenta de los efectos en el bienestar de las familias artesanas participantes, así como en la continuidad de prácticas culturales. Con todo, estas acciones aun se despliegan en los márgenes de un marco regulatorio insuficiente, que rebasa las posibilidades de una sola iniciativa y remite a la necesidad de una política cultural digital más amplia, capaz de reconocer las industrias creativas como ámbito económico con derechos y necesidades propias.

Conclusiones y proyecciones para un futuro digital más inclusivo

El análisis de *México Creativo* permite reconocer una iniciativa que, en un lapso breve, ha tejido una red de colaboración intersectorial con alcance real, en ella coinciden dependencias gubernamentales, organismos internacionales, espacios académicos y comunidades artesanales alrededor de un modelo de economía cultural que no reduce la cultura a su dimensión mercantil. Acciones como *Original*, el Laboratorio de Cocreación y el *Nodo Creativo*, dan cuenta de que es posible enlazar formación, protección de derechos y formas de intercambio más justas dentro de una misma intervención pública, se trata de un avance que no debe subestimarse en un entorno donde muchos programas culturales operan de manera fragmentada.

Sin embargo, el artículo también documenta los límites de lo que una iniciativa que no se inscribe en un contexto más amplio de la política cultural digital, *México Creativo* enfrenta vacíos que exceden su capacidad de acción. La protección jurídica del patrimonio de los pueblos originarios frente al

plagio continúa siendo débil, la asociación entre la legislación de propiedad intelectual y los tratados internacionales permanece inconclusa, y la continuidad de sus acciones depende, en buena medida, de las prioridades de cada administración, más que de instrumentos jurídicos estables. Como observan Molina Roldán y Nivón Bolán (2024, pp. 318-320), esta condición, abundancia de iniciativas frente a escasa política de Estado, ha sido una constante en el campo cultural mexicano en lo que va del siglo XXI.

La valoración de sus resultados debe ir más allá del número de personas capacitadas, indicadores sobre el surgimiento de cooperativas culturales, la participación de mujeres y comunidades indígenas, los diseños registrados legalmente y las variaciones en los ingresos de los creadores participantes aportan información importante, pero insuficiente si no se relacionan con mediciones a mediano plazo y con cambios en las condiciones de acceso a los mercados digitales. La Encuesta de Resultados Económicos del Encuentro *Original* (2023) avanza en esa dirección, pero el sistema de evaluación aún muestra limitaciones frente a la complejidad de los objetivos planteados.

Del análisis se desprenden tres líneas de trabajo pendientes. El primero se refiere a la institucionalización de la economía social y solidaria como modelo de gestión cultural con respaldo presupuestal y continuidad institucional. La segunda apunta al acceso digital entendido en un sentido más amplio que la mera conectividad, implica la posibilidad efectiva de crear, circular y proteger contenidos propios, una diferencia que las políticas públicas aún no han desarrollado con exactitud. La tercera trata de la protección del patrimonio cultural en entornos digitales, que exige instrumentos legales capaces de reconocer los derechos colectivos de las comunidades originarias frente a mercados globalizados que operan bajo dinámicas extractivas.

En consecuencia, quedan preguntas que este artículo no alcanza a resolver. ¿de qué manera sostener en el tiempo la colaboración intersectorial que hoy da forma a *México Creativo*? ¿qué instrumentos regulatorios permitirían equilibrar el desarrollo tecnológico con la protección de los derechos culturales colectivos? ¿cómo ampliar el alcance del Encuentro *Original* hacia comunidades artesanales que todavía permanecen al margen? Más que preguntas retóricas, se trata de indicios de los límites actuales de la iniciativa y, al mismo tiempo, las problemáticas que debería asumir una política cultural digital de carácter integral.

Referencias

British Council y Cirklo. (2019). *Habilidades para la economía creativa: necesidades, formación y estilos de aprendizaje en México*. British Council / Creative Collective. https://www.britishcouncil.org.mx/sites/default/files/reporte_creative_collective.pdf

Bustamante, E. (2009). Industrias culturales y cooperación iberoamericana en la era digital. En N. García Canclini y A. Martinell (coords.), *El poder de la diversidad cultural. Pensamiento Iberoamericano*, (4), 73-103. AECID / Fundación Carolina.

Centro de Cultura Digital. (s.f.-a). Programa de Formación Abierta *Nodo Creativo*. https://www.centroculturadigital.mx/contenidos/programa-de-formacion-abierta-nodo-creativo

Centro de Cultura Digital. (s.f.-b). *México Creativo*. https://compascreativo.centroculturadigital.mx/mexico-creativo/

Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo (CLAD). (2020). *Gobierno abierto: estrategias e iniciativas en Iberoamérica*. https://clad.org/wp-content/uploads/2021/03/Libro-5-Gobierno-abierto-estrategias-e-iniciativas-en-Iberom%C3%A9rica.pdf

Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD). (2024). *Creative Economy Outlook 2024: Technical and statistical report*. https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2024

Conferencia de las Partes en la Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales. (2015). *La cuestión digital y su impacto en la promoción de la diversidad de expresiones culturales*. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380337_spa

Gobierno de México. (s.f.). *ORIGINAL, la exhibición y venta de piezas originarias*. https://www.gob.mx/cultura/prensa/original-la-exhibicion-y-venta-de-piezas-originarias-continua-dos-fines-de-semana-mas-en-el-complejo-cultural-los-pinos

Kulesz, O. (2017). Las políticas culturales en la era de las plataformas digitales. En *Re|pensar las políticas culturales: Creatividad para el desarrollo* (pp. 71-85). UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366492_spa

Medina López, A. (2024). Cuestionario sobre *México Creativo* respondido por la Subsecretaría de Desarrollo Cultural de la Secretaría de Cultura. Ciudad de México, 12 de septiembre de 2024.

Molina Roldán, A. y Nivón Bolán, E. (2024). Política cultural en México en el siglo XXI. De la democratización y participación al post neoliberalismo. En A. A. Canelas Rubim, S. Dominzain y E. Nivón Bolán (coords.), *Políticas culturales en el siglo XXI en ocho países de América Latina* (pp. 327-368). CLACSO. https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/251092/1/Politicas-culturales-XXI.pdf

Naciones Unidas. (2022). *Stakeholder and Partnerships Brochure 2022*. https://sdgs.un.org/sites/default/files/2022-12/Stakeholder%20and%20Partnerships%20Brochure%202022.pdf

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo y UNESCO. (2013). *Informe sobre la economía creativa, 2013. Edición especial: Ampliar los cauces de desarrollo local*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000230576

Santamaría Hernández, E., Castro del Ángel, C., Ávila González, J. E., Esper Abud, A., Alarcón Acosta, K. y Bringas Martínez, J. R. (2022). *Economía 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*. CAIINNO. https://www.caiinno.org/

Secretaría de Cultura. (2020). *Programa Sectorial de Cultura 2020-2024*. Diario Oficial de la Federación. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/563292/PSC-DOF.pdf

Secretaría de Cultura. (2021a, mayo 20). Presentan programa para reactivar las economías creativas y culturales en México. Gobierno de México. https://www.gob.mx/cultura/prensa/presentan-programa-para-reactivar-las-economias-creativas-y-culturales-en-mexico

Secretaría de Cultura. (2023). *Informe de la Encuesta de Resultados Económicos del Programa Original*. https://original.cultura.gob.mx/noticias/informe-de-la-encuesta-de-resultados-economicos-del-programa-original

Secretaría de Cultura. (2024). Capacitaciones en línea. *Original*. https://original.cultura.gob.mx/capacitaciones-en-linea/

Secretaría de Cultura. (s.f.-a). *México Creativo*: Desarrollo cultural sostenible. https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/

Secretaría de Cultura. (s.f.-b). Acerca de *México Creativo*. https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/acerca-de/

Sunkel, G. y Trucco, D. (Eds.). (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina*. CEPAL. https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/7be78858-1bdf-4c59-b7d2-78532198900b/content

UNESCO. (2022). *Re|pensar las políticas para la creatividad: Plantear la cultura como un bien público global*. https://www.unesco.org/creativity/sites/default/files/medias/fichiers/2023/01/380479spa_0_0.pdf