# 5. Entorno situacional en Baja California

Una de las problemáticas iniciales que se identifican al tratar el tema de industrias creativas en Baja California, es el conocimiento y definición del propio concepto. Si bien los sectores que componen las industrias creativas son populares, se observa que el término que los engloba aún no se ha socializado lo suficiente, por lo que un primer reto implica un proceso de familiarización con el tema por parte de la población, a fin de focalizar esfuerzos y aprovechar las oportunidades de inclusión.

El concepto de "industrias creativas" surge en la década de los noventa, cuando el gobierno del Reino Unido realizó un primer intento por definir y analizar el impacto de estos sectores dentro de la economía británica<sup>1</sup>. Actualmente, no existe una sola definición sobre el concepto de industrias creativas y por lo general los sectores productivos que las comprenden suelen variar de una definición a otra. A medida que los sectores evolucionan, las definiciones cambiarán, por lo que no podemos considerar las industrias creativas como un concepto concluyente o culminado.

A grandes rasgos se identifican componentes que comparten las distintas definiciones, por ejemplo, el ser actividades económicas que involucran la creatividad y el capital intelectual como principales recursos, tener el potencial de obtener ingresos de su comercialización y derechos de propiedad intelectual, además de generar productos y servicios tangibles e intangibles con valor comercial.

Entre los sectores que pertenecen a las industrias creativas, se identifican dos modalidades en particular: 1) aquellos sectores cuya producción industrial o semi-industrial, puede generar bienes para ser reproducidos y distribuidos a gran escala; y 2) los sectores donde la producción resulta ser artesanal o de pequeña y mediana escala, donde los bienes, servicios y actividades tienden a ser únicos o de cuantía limitada.

Las actividades económicas consideradas como parte de las industrias creativas suelen incluir a la arquitectura, la publicidad, el diseño, la producción audiovisual, música, software, por mencionar algunos ejemplos<sup>2</sup>.

Por su parte, se identifica una confusión sobre las implicaciones de fondo en torno a las industrias creativas, pues el concepto suele ser intercambiado como sinónimo de aquellas actividades que involucran las expresiones culturales y artísticas, denominadas *industrias creativas y culturales*, el cual no se debe de tomar literalmente como sinónimo de las industrias creativas a las que nos referimos en este programa, puesto que las primeras aluden a la integración de

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> UNESCO (2021). Diario de Ruta. Del programa de acompañamiento técnico para el desarrollo sostenibles del Tren Maya. Industrias Creativas.



<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> UNCTAD (2022). Creative Economy Outlook 2022.

las actividades de índole cultural, relacionado a tradiciones y expresiones artísticas sin fines preponderantemente comerciales.

Esta distinción que realizamos entre la expresión cultural y la industria creativa, es con el objeto de reconocer que existen traslapes y hay actores que transitan entre el mundo de la expresión cultural (fines artísticos y de expresión) y el mundo de lo creativo (con fines comerciales). Asentando que las actividades artísticas y culturales tienen un propósito de expresión, mientras que las industrias creativas tienen un propósito económico, por lo que resulta central el énfasis en la palabra *industria* (Figura 4).

En este sentido, el presente programa busca impulsar aquellos sectores que generan actividad económica entendida como: la creación, fortalecimiento y consolidación de empresas que generan valor económico agregado, la creación de nuevas empresas (emprendimiento en las industrias creativas) y el fortalecimiento de las existentes, la exportación y participación en mercados diversos de forma competitiva, la contribución significativa al PIB, la contribución a la generación de empleos mejor remunerados y al desarrollo de la fuerza productiva del Estado.

Zona de intersección y transferencia

Actividades artísticas y culturales

Industrias creativas

Figura 4. Áreas de acción de las actividades artísticas y culturales vs Industrias

Creativas

Fuente: Elaboración de la Secretaría de Economía e Innovación (SEI)

Los programas de industrias creativas no son, por ende, integradores de todas las expresiones creativas, artísticas y culturales, sino solo de aquellas donde la organización y el propósito tiene un enfoque empresarial. Por lo que este



Programa busca atender la necesidad de fortalecer un sector económico basado en el talento creativo, reconociendo la complementariedad de otros programas, particularmente el Programa Sectorial de Cultura y el Programa Sectorial de Turismo, cuyos alcances son las actividades con fines artísticos y de expresión, así como lo relativo al impulso a la gastronomía del estado. Las actividades de las disciplinas artísticas, en su etapa de expresión artística y cultural exclusivamente, corresponden a las atribuciones particulares de la Secretaría de Cultura. El Programa de Impulso a las Industrias Creativas (PEIIC) 2022-2027 plantea sumar esfuerzos en aquellas áreas donde las actividades artísticas y culturales tengan una perspectiva de desarrollo económico. Debido a este traslape, existe la necesidad de crear un mecanismo de coordinación intersecretarial.

Si bien la actividad económica relativa a estos sectores tiene la capacidad de continuar como lo ha hecho hasta la actualidad, se observa la necesidad de hacer prosperar y aprovechar el potencial de escalamiento que tienen estas industrias mediante acciones que aporten a la profesionalización, la expansión y la articulación del ecosistema. La presente administración reconoce la necesidad de aprovechar el potencial económico que representan las industrias creativas y posicionar a Baja California como estado creativo.

Las industrias creativas fungen como medios para fomentar las fuentes alternas de empleo basadas en el arte, la creatividad, e inclusive, la tecnología como herramienta creativa para impulsar el desarrollo socioeconómico sostenible; impulsan el desarrollo de otros sectores de importancia para las regiones como lo son: el inmobiliario, el de los espectáculos y el turismo. Desde hace algunas décadas, el sector económico de Baja California ha participado en diversas actividades económicas creativas, además de fomentar proyectos relacionados a las mismas, lo que se refleja en los censos económicos asociados a dichas ramas.

Históricamente, los esfuerzos más relevantes que se han realizado en torno a las industrias creativas en la entidad, han sido principalmente enfocados hacia el sector cinematográfico. En 1998, se publicó el Acuerdo por el que se crea la Comisión Estatal de Filmaciones de Baja California, también conocida como *Baja Film Comission*. Actualmente, esta comisión forma parte de la Dirección de Industrias Creativas, de la Secretaría de Economía e Innovación de Baja California³ y está encargada de promover incentivos y atractivos del Estado para locaciones de filmación, facilitar la gestión de trámites, fomentar la coordinación entre autoridades y proveedores para prestar servicios a la industria fílmica, entre otras funciones y atribuciones.

Aunado a ello, la Ley para la Promoción, Fomento y Desarrollo de la Industria Cinematográfica y Audiovisual del Estado de Baja California, publicada en 2010,

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> En 2023, se aprobó la reforma de dicha Ley para trasladar las atribuciones de promoción fomento y desarrollo de la Secretaría de Turismo a la Secretaría de Economía e Innovación.



crea el Consejo Consultivo Estatal de Filmaciones<sup>4</sup>, el cual fue reactivado hasta mediados de 2020, cuando se retomó el compromiso por parte del sector público y privado para fomentar el desarrollo de proyectos cinematográficos en la entidad<sup>5</sup>.

En los últimos años, herramientas de planeación estatal han reconocido a las industrias creativas como medio para impulsar y especializar el desarrollo económico en Baja California, como la colaboración entre sector público y privado para la generación de la Política de Desarrollo Empresarial de Baja California (PDE) 2012-2020. En este documento figura la *industria fílmica y del video* dentro de las vocaciones de innovación en Tijuana, mientras que *Industria de las bebidas* dentro de las vocaciones de innovación en Ensenada y Tecate.

En la PDE 2012-2020, se puede visualizar un enfoque principalmente orientado hacia actividades industriales de manufactura de mayor complejidad y valor agregado, que involucra las actividades científicas, tecnológicas y la innovación empresarial. Por su parte, en la actualización más reciente de la PDE 2021-2040, se amplía esta visión de desarrollo económico, para incluir otras actividades de mayor valor agregado que impliquen, además de la innovación, la creatividad y el aprovechamiento del talento, e identifica, por ejemplo, en las vocaciones de Ensenada, al diseño; la industria de las bebidas en Mexicali; la industria fílmica en Playas de Rosarito; la gastronomía en Tecate; y la industria del espectáculo y entretenimiento en Tijuana.

Cabe mencionar que, de manera más reciente, el Programa Sectorial de Economía e Innovación (PSEI) 2022-2027, refiere a las industrias creativas en términos generales como vocaciones económicas estratégicas del Estado en los municipios de Mexicali, Tecate, Tijuana, Playas de Rosarito y Ensenada, sin embargo; debe reconocerse las iniciativas locales de impulsar la gastronomía creativa y las bebidas artesanales en los municipios de San Quintín y San Felipe.

Entre las iniciativas que ha liderado el sector privado, se encuentran proyectos como *Tijuana Innovadora*, con su primera edición en el año 2010 y, de manera más reciente la nominación de la ciudad de Tijuana en colaboración con San Diego para participar como sede binacional para el *World Design Capital en 2024*, iniciativa de talla mundial donde se exhibirán las capacidades creativas y de diseño de ambas ciudades. Particularmente, Tijuana Innovadora ha sido pionera en difundir el potencial de las industrias creativas locales, inclusive a escala internacional.

Complementariamente, se desarrollan anualmente eventos que presentan la oferta de los diferentes sectores de las industrias creativas locales, incluyendo

 $<sup>^{5}\</sup> https://bajafilmcommission.com/reactiva-el-gobierno-de-baja-california-el-consejo-consultivo-estatal-de-filmaciones/$ 



<sup>&</sup>lt;sup>4</sup>El Consejo está integrado por representantes de los sectores público, privado, académico y social, incluyendo el Titular de la Secretaría de Economía e Innovación, quien funge como presidente del mismo.

festivales de la cerveza artesanal y el vino (Ensenada Beer Fest, Fiestas de la Vendimia, entre otros), de gastronomía (Festival de las Conchas y Vino Nuevo, Baja Culinary Fest, Veggie Fest, entre otros), de arte y diseño (Entijuanarte, entre otros), por mencionar tan solo algunos ejemplos. Estos eventos combinan una variada oferta de las industrias creativas entre las que destacan el arte, la gastronomía, la música, además de impulsar otros sectores, incluyendo el turístico.

A pesar de que las industrias creativas han cobrado más relevancia en los últimos años y del interés por guiar el desarrollo económico hacia la diversificación de actividades económicas de mayor valor agregado relacionadas a la creatividad, no existen antecedentes históricos de la formulación de un programa similar dirigido exclusivamente al desarrollo de las industrias creativas en Baja California. En este sentido, se requiere el reconocimiento de dichas industrias como uno de los medios para el impulsar el desarrollo socioeconómico de la población bajacaliforniana, que permita brindar diversas oportunidades de inserción en la economía que, desde la política pública, ha estado fuertemente centrado en la actividad industrial de exportación y servicios, incluidos los relacionados al turismo.

En términos de las oportunidades de participación en la economía que brindan las industrias creativas, cabe destacar que, al ser el propio talento creativo el principal recurso para el desarrollo de nuevos proyectos empresariales, el espacio de inserción para las y los ciudadanos bajacalifornianos dispone de un amplio espectro de acción, al minimizarse en muchos casos, barreras técnicas y financieras de entrada, al encontrarse en un ámbito donde la multiculturalidad de la sociedad, por efecto de la inmigración y la condición transfronteriza proporcionan elementos adicionales tanto para tomar insumos como para acceder a mercados de gran oportunidad. En dicho sentido, la oportunidad de emprendimiento y de esquemas diversos de asociacionismo dentro de las industrias creativas, permiten visualizar un espacio adecuado para un mayor desarrollo endógeno para la inclusión de jóvenes, mujeres y en lo general de todos los estratos y segmentos de la población, bajo esquemas en los cuales se valora centralmente su talento creativo por encima de la productividad laboral tradicional.

A nivel internacional, la UNESCO identifica a Estados Unidos, Suiza, Francia, Países Bajos, Italia, Polonia, Reino Unido, Bélgica, Alemania, Japón, como los principales países con economías desarrolladas y exportadores de bienes creativos, mientras que México figura dentro de las economías en desarrollo que estimularon el comercio mundial de estos mismos bienes<sup>6</sup>.

En 2019 se lanzó la iniciativa del Ejecutivo Federal denominada *México Creativo*, la cual fomenta las actividades económicas, culturales y creativas desde un

 $<sup>^6 \,</sup> https:/\underline{/www.unesco.org/es/articles/industrias-creativas-comunitarias-principales-promotores-de-larriqueza-y-la-diversidad-cultural$ 



ecosistema sociocultural, rico, diverso y sostenible,<sup>7</sup> siendo liderada por la Secretaría de Cultura.

Aunado a ello, en 2022, la política industrial del Ejecutivo Federal mexicano, declaró a las industrias creativas como uno de los 5 sectores estratégicos para impulsar el desarrollo sostenible e incluyente en el país, por su tasa de crecimiento anual e importancia para el mercado laboral<sup>8</sup>. A pesar de que esta política federal no las considera como una de las potenciales especializaciones a impulsar, específicamente para el estado de Baja California, la entidad se puede beneficiar de los habilitadores que se generen en torno a inversión, incentivos, promoción, entre otros esfuerzos coordinados del gobierno federal.

El valor agregado bruto del sector de cultura en México ha ido en aumento, pues pasó de registrar 474,686 millones de pesos en el censo económico del 2004 a 920,618 millones de pesos en el último censo económico de 2019 (Gráfico 1). De acuerdo con la Secretaría de Economía, el PIB de la cultura representa alrededor del 2.9% del PIB nacional<sup>9</sup>.

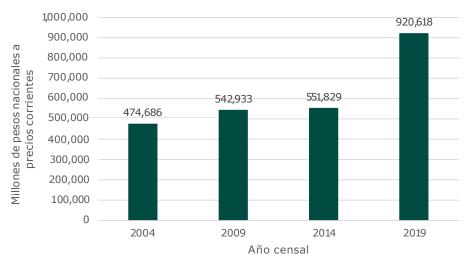


Gráfico 1 Valor agregado bruto del sector de cultura

**Fuente:** Centro de Análisis para la Investigación en Innovación (CAIINNO), con datos de los Censos Económicos de los años 2004, 2009, 2014 y 2019 por INEGI.

De acuerdo con el PIB cultural de México en el 2019, el cual asciende a más de 784 mil millones de pesos, se estima que las industrias creativas representaron el

<sup>9</sup> https:/<u>/www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/761984/Rumbo\_a\_una\_Pol\_tica\_Industrial.pdf</u>



<sup>&</sup>lt;sup>7</sup> https://mexicocreativo.cultura.gob.mx/

 $<sup>^{8} \</sup> https:/\underline{/w}w\underline{w.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/761984/Rumbo\_a\_una\_Pol\_tica\_Industrial.pdf$ 

75% de dicho PIB, equivalente a poco más de 588 mil millones de pesos¹º. Los dos segmentos de las industrias creativas que destacaron a nivel nacional en 2019, fueron medios audiovisuales con 267,019 millones de pesos, seguido de artesanías con 138,291 millones de pesos.

De acuerdo con un estudio elaborado por la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD)<sup>11</sup>, Estados Unidos y Canadá se posicionaron en el 2014 como los socios exportadores más importantes de México para bienes creativos, con 4,511.81 millones de dólares y 90.88 millones de dólares, respectivamente, acaparando de esta manera el 94% del mercado; medios audiovisuales y servicios relacionados, representaron la mayor cantidad de servicios creativos exportados. Aunado a esto, México se posicionó como el segundo país latinoamericano en contar con el mayor número de compañías de desarrollo de videojuegos<sup>12</sup>.

De acuerdo con México Creativo, con base de datos de INEGI, se estima que en el país se localizan 91,388 establecimientos creativos, que a su vez representan el 1.7% de los establecimientos en el Directorio Estadístico Nacional de Unidades Económicas (DENUE)<sup>13</sup>. En términos de localización geográfica, destacan Ciudad de México, Estado de México y Jalisco, como las principales entidades en términos de número de establecimientos; de acuerdo con esta lista, Baja California se posiciona en el número 12 a nivel nacional. En términos generales, existe una disparidad en la generación de bienes y servicios creativos, dado que la Ciudad de México se coloca muy por encima de las demás entidades en la mayor parte de todos los segmentos de las industrias creativas<sup>14</sup>.

En los últimos años, dos de las plataformas de *streaming* de mayor renombre internacional, plantean como estrategia el aumentar sus inversiones para la producción de series y películas locales que atraigan al público mexicano; tan solo en el 2021, ambas plataformas anunciaron inversiones independientes por un monto de más de 300 millones de dólares cada una para la creación de producciones en territorio mexicano<sup>15</sup>. La captación de estas inversiones para la producción de proyectos cinematográficos y audiovisuales se presenta como una oportunidad, para no solamente posicionar a Baja California como un destino de filmaciones sino generar oportunidades de empleo para los profesionales

<sup>&</sup>lt;sup>15</sup> https://www.forbes.com.mx/exclusiva-netflix-invertira-mas-de-300-millones-de-dolares-en-mexico-para-2021/ y https://www.forbes.com.mx/nuestra-revista-amazon-prime-video-invertira-300-mdd-en-mexico/



<sup>&</sup>lt;sup>10</sup> https://mexico.un.org/es/155347-creatividad-para-impulsar-el-desarrollo-sostenible

<sup>&</sup>lt;sup>11</sup> UNCTAD (2018). Creative Economy Outlook. Trends in international trade in creative industries 2002-2015.

<sup>&</sup>lt;sup>12</sup> UNCTAD (2018). Creative Economy Outlook. Trends in international trade in creative industries 2002-2015.

<sup>&</sup>lt;sup>13</sup> https://compascreativo.centroculturadigital.mx/mexico-creativo/

<sup>&</sup>lt;sup>14</sup> Esto se evidencia en los resultados obtenidos por México Creativo en su informe México Creativo: Mapeando las industrias creativas en México y por el Centro de Análisis para la Investigación en Innovación (CAIINNO) en su reporte Economía Creativa en México y su impacto en la economía nacional (2022).

creativos en la región, aprovechar los requerimientos de servicios profesionales complementarios, sin mencionar que, esto a su vez, fomenta la derrama económica mediante el *turismo de pantalla*<sup>16</sup>.

De acuerdo con estudios realizados sobre la especialización en las industrias creativas de Baja California, se encontró que existe una mayor especialización, en términos del personal ocupado, en los municipios de Playas de Rosarito, Tecate y Ensenada, donde destacan notablemente actividades como, el comercio de antigüedades y obras de arte, la elaboración de la cerveza y las bebidas alcohólicas a base de uva, respectivamente<sup>17</sup>. Por su parte, a pesar de que Mexicali y Tijuana no cuentan con porcentajes de especialización tan altos, el número de actividades que presentan una alta dinámica en dichos municipios alude al desarrollo de una mayor diversidad de actividades relacionadas a las industrias creativas. Se estima, que en Baja California el 5.4% del personal ocupado labora en segmentos de actividad económica relacionados a las industrias creativas.<sup>18</sup>.

No obstante, las industrias creativas pueden llegar a ser difíciles de medir, pues no solamente la diversidad y naturaleza de estas no permite alinearlas correctamente con el marco de medición de las estadísticas oficiales, sino que además, las cifras estadísticas oficiales no cuentan con el nivel de granularidad requerido para reflejar la realidad¹º; por ello, la definición y categorización de estas puede representar un reto. Debido a los productos y servicios que ofrecen ciertas ramas creativas, los profesionales y empresas tienen facilidad para moverse libremente entre una y otra categoría creativa.

Aunado a ello, la nueva normalidad ha evidenciado prácticas de convergencia tecnológica entre sectores que, en su momento ayudaron en la subsistencia de las empresas y que actualmente continúan en práctica, por lo que las fronteras entre industrias son difusas<sup>20</sup>. Todas estas características les brindan a las industrias creativas una flexibilidad que, si bien favorece la innovación y el flujo de intercambio de ideas, expresiones, productos y servicios, a su vez también dificulta su identificación.

A pesar de esta especialización en el empleo, es importante notar que existen industrias que generan un considerable valor agregado, las cuales, a pesar de que se realizan en territorio bajacaliforniano, no emplean un gran número de personas, o bien, se trata de proyectos foráneos donde las personas involucradas laboran formalmente para organizaciones localizadas fuera de la entidad. En estos casos, como el de animación y videojuegos, dichas cifras no

<sup>&</sup>lt;sup>20</sup> Olivieri, F. (2023). Guía para Internacionalización Transfronteriza en Cali-Baja para el Subsector de Medios audiovisuales, de las Industrias Creativas y Culturales de Tijuana. En *Creacción: Industrias Creativas y Democracia*. Con datos de Censos Económicos INEGI (2019).



<sup>&</sup>lt;sup>16</sup> Turismo influenciado por las expectativas creadas derivadas del consumo de contenido audiovisual.

 $<sup>^{17}</sup>$  CETYS Universidad (2017). La producción creativa en Baja California: Una aproximación regional.

<sup>&</sup>lt;sup>18</sup> CETYS Universidad (2017). La producción creativa en Baja California: Una aproximación regional.

<sup>&</sup>lt;sup>19</sup> Oxford Economics (2014). The Economic Impact of the Creative Industries in the Americas.

necesariamente reflejan la importancia que tienen para Baja California, a diferencia, por ejemplo, del caso de la industria cinematográfica, la cual tiene una larga trayectoria en la región.

Respecto al caso particular de Ensenada, esta es una de las 9 ciudades que forman parte de la Red Mexicana de Ciudades Creativas denominadas por la UNESCO; su gastronomía destaca en correlación con otras actividades económicas de la región como la vitivinicultura, la agricultura, la pesca y la maricultura<sup>21</sup>. Baja California produce alrededor del 90% del vino mexicano<sup>22</sup>; de acuerdo a la Secretaría de Agricultura y Desarrollo Rural del Estado (SADER), los productores de vid generaron una derrama económica de más de 595 millones de pesos en 2021. El turismo hacia el Valle de Guadalupe, también conocido como *La Ruta del Vino*, ha impulsado el crecimiento de las actividades vitivinícolas y gastronómicas. Además de la derrama económica que estas actividades generan, se crean empleos relacionados a la agricultura, la producción del vino y otras bebidas artesanales, alojamiento, gastronomía, y sus respectivas cadenas de proveeduría; por lo que resulta de gran importancia fomentar el crecimiento sostenible de esta región.

Por su parte, Mexicali se encuentra en proceso de adscripción para ser designada como parte de la *Red Mexicana de Ciudades Creativas* en torno a la industria musical; en el caso de lograr esta denominación, se volvería la segunda ciudad del Estado que cuenta con un título de esta índole. Su participación dentro de este proceso, denota las capacidades y oferta con las que ya cuenta el municipio en dicho rubro para poder ser considerado como un candidato.

Es importante notar que esta industria sufrió afectaciones durante la pandemia del COVID-19, pues las restricciones sanitarias impuestas para evitar la propagación, llevó principalmente a la cancelación de eventos y espectáculos, que, a su vez, ocasionó pérdidas a la economía bajacaliforniana. Actualmente, la reactivación de estas actividades surge como una oportunidad para detonar el sector musical, el cual a su vez promueve el talento local, atrae talento extranjero y es generador de propiedad intelectual que abona a la creación y retención de valor en la entidad.

De acuerdo con el mapeo sobre las industrias creativas y culturales en Tijuana<sup>23</sup>, se identificaron 9,018 unidades económicas relacionadas en dicho municipio; esto representa poco menos del 18% de las unidades económicas registradas en el municipio, que a su vez empleaban alrededor del 12.2% de la estimación del empleo total. El principal segmento que destacó fue la industria gastronómica con el 57.3%, mientras que el segundo lugar lo ocupó la intermediación artística e industrias auxiliares con un 20.9% de participación (Gráfico 2). Así mismo, las

<sup>&</sup>lt;sup>23</sup> Sánchez, J.F., Kuri-Alonso, I., Cabrera-Flores, M., Durazo-Watanabe, E.A., León-Pozo, A., Cota-Cota, C. (2022). Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana.

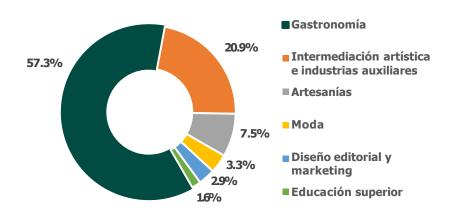


<sup>&</sup>lt;sup>21</sup> https://es.unesco.org/ciudadescreativasmx

<sup>&</sup>lt;sup>22</sup> https://bajacalifornia.travel/es/rutadelvino/

industrias creativas y culturales aportan el 6.4% del total de la producción de Tijuana<sup>24</sup>.

Gráfico 2. Porcentaje de participación de las industrias creativas y culturales por sector en Tijuana



Fuente: Cetys Universidad (2023). Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana. En *Creacción: Industrias Creativas y Democracia*. Con datos de Censos Económicos INEGI (2019).

Respecto a la participación femenina en dichas actividades económicas, este mismo estudio identificó que el 40.3% del personal ocupado en las industrias creativas y culturales en Tijuana son mujeres; es importante notar que la participación femenina es menor en los sectores de artesanías, diseño y marketing, medios digitales y software, además de arquitectura, donde representan menos del 35%, de acuerdo al estudio realizado por el Cetys Universidad *Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana*; mientras que en las actividades relacionadas a la gastronomía, moda, intermediación artística e industrias auxiliares, tuvieron la representación más elevada, al contar con proporciones similares de participación a los hombres<sup>25</sup>.

En términos de capital, con base en el cuestionario realizado en dicho estudio, a profesionales de las industrias creativas en Tijuana<sup>26</sup>, a través del estudio de Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas,

<sup>&</sup>lt;sup>26</sup> Sánchez, J.F., *et al.* (2022). Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana.



<sup>&</sup>lt;sup>24</sup> Sánchez, J.F., Kuri-Alonso, I., Cabrera-Flores, M., Durazo-Watanabe, E.A., León-Pozo, A., Cota-Cota, C. (2022). Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana.

<sup>&</sup>lt;sup>25</sup> Cetys Universidad (2023). Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana. En *Creacción: Industrias Creativas y Democracia*. Con datos de Censos Económicos INEGI (2019).

realizado por el Cetys Universidad, se identificó que alrededor del 83% de las empresas de las industrias creativas encuestadas no contaban con capital extranjero. En el caso de los jóvenes encuestados, más del 40% mencionó haber utilizado capital propio para el desarrollo de su actividad económica; esto concuerda con el 46.4% de los jóvenes que mencionaron como principal prioridad el apoyo para acceder a rentas asequibles, compra de equipo y financiamiento, como uno de los factores para el éxito de los jóvenes dentro de las industrias creativas. Aunado a ello, se identificó que menos del 20% de los jóvenes encuestados habían recibido apoyo por instancias gubernamentales, ya sea monetaria o en especie, para la realización de sus actividades creativas.<sup>27</sup>

Esto da indicios sobre la necesidad de impulsar las industrias creativas hacia el acceso de financiamiento y el diseño de instrumentos adecuados a este tipo de actividades, así como la vinculación con socios y aliados estratégicos, tanto en territorio nacional como extranjero, lo cual es consistente con los resultados de las consultas públicas para la integración de este programa.

Algunas de las tendencias de empleo que han sido visibilizadas por las industrias creativas en México son el *freelancing*<sup>28</sup>, autoempleo y participación desde la economía informal. Estas modalidades de trabajo pueden dificultar que se conozca el tamaño exacto de la actividad económica derivada, así como de los empleos relacionados a las industrias creativas. Aunado a ello, la falta de formalidad de los agentes en dichas industrias genera condiciones laborales de relativa inestabilidad, lo que conlleva a limitaciones en el acceso a prestaciones ligadas a los empleos formales como por ejemplo, el acceso a seguridad social<sup>29</sup>.

Para ello, es necesario mejorar estas condiciones mediante asistencia técnica y seguimiento que apoyen al talento creativo en la formalización de sus actividades económicas con asesorías en temas jurídicos, fiscales y financieros, así como apoyos financieros que brinden soporte a sus actividades.

Respecto a la tendencia de egresados de carreras profesionales y técnicas relacionadas a las industrias creativas, se observa que, desde hace 5 años se mantiene una tendencia ligeramente creciente en términos del número de egresados, hasta el ciclo escolar 2020-2021, en el cual se presenta un decremento relacionado a la pandemia de COVID-19. La cifra de egresados de carreras asociadas a las industrias creativas que incluye medios audiovisuales, artes escénicas y gastronomía es menor al 3% del total de egresados de nivel licenciatura y técnico superior universitario (TSU) en el Estado; esta cifra aumenta a poco más del 6% al incluir otras carreras como arquitectura, diversas

<sup>&</sup>lt;sup>29</sup> Castañeda-Rivera, E., Garduño-Bello, B. (2017). Mapa de las industrias creativas en México. Proyección para CENTRO, Economía Creativas, núm. 07, abril-octubre, pp.117-166.

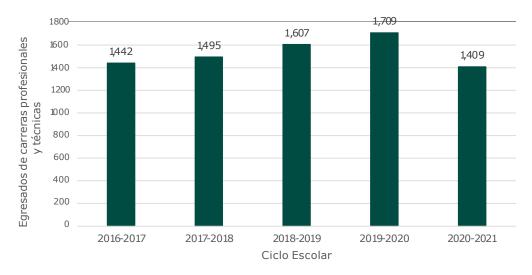


<sup>&</sup>lt;sup>27</sup> Cetys Universidad (2023). Investigación y mapeo de ecosistemas de las industrias culturales y creativas en Tijuana. En *Creacción: Industrias Creativas y Democracia*. Con datos de Censos Económicos INEGI (2019).

<sup>&</sup>lt;sup>28</sup> El *freelancer* es una persona que ofrece sus servicios profesionales a distintos clientes de manera independiente.

modalidades de diseño, así como ingenierías relacionadas al desarrollo de software y plataformas (Gráfico 3).

Gráfico 3. Egresados de carreras profesionales y técnicas relacionadas a las industrias creativas



**Nota:** Las carreras profesionales y técnicas consideradas fueron aquellas relacionadas a las industrias creativas en las siguientes áreas: arquitectura, diseño (todas las áreas), medios audiovisuales, artes escénicas, gastronomía, moda, desarrollo de software y aplicaciones.

**Fuente:** Elaboración de la Secretaría de Economía e Innovación (SEI), con datos estadísticos de la Secretaría de Educación de Baja California en sus anuarios de datos e indicadores educativos.

Se aprecia en la entidad que, anualmente las carreras relacionadas a las industrias creativas, con el mayor número de egresados, son arquitectura, gastronomía y diseño gráfico. En los últimos 5 años se refleja un incremento respecto al número de egresados de las carreras relacionadas a medios audiovisuales, no obstante, apenas representan alrededor de un tercio del número de egresados de la carrera de arquitectura. Carreras relacionadas a desarrollo de software y moda continúan sin poder realizar un repunte significativo en términos de egresados (Gráfico 4).



600 500 400 Arquitectura Gastronomía Diseño gráfico 300 Medios audiovisuales Software 200 Moda 100 2016-2017 2017-2018 2018-2019 2019-2020 2020-2021

Gráfico 4. Egresados por carreras relacionadas a las industrias creativas según ciclo escolar

**Fuente:** Elaboración de la Secretaría de Economía e Innovación (SEI), con datos estadísticos de la Secretaría de Educación de Baja California en sus anuarios de datos e indicadores educativos.

Aunado a este reto, se identifica una variedad de carreras técnicas que no son ofertadas actualmente en la entidad y que resultan de gran importancia para dar soporte a la ejecución de proyectos, tanto audiovisuales como musicales, dentro de los cuales se identifica la necesidad de técnicos en iluminación, maquillaje, vestuario, sonido especializado para producciones, entre otras laborales.

Esta carencia requiere del apoyo del sector académico, en torno a las adecuaciones que se realicen dentro de los programas actuales y la creación de nuevas carreras, además de una colaboración estrecha para promoverlas y lograr un aumento en la matrícula para coadyuvar a la formación del talento creativo regional. Aunado a ello, se identifica la necesidad de proveer alternativas que puedan formar y capacitar al personal actual en el corto plazo mediante la oferta de certificaciones como una solución alterna y ágil a esta situación. Todo ello, deberá contemplar la participación de la iniciativa privada local para generar dinámicas de colaboración para la capacitación y posterior contratación del talento.

Respecto al acceso a mercados, la cercanía con el estado de California y su economía, representan una oportunidad altamente desaprovechada, pues los lazos de cooperación aún son débiles y discontinuos, cuando se pueden desatar dinámicas de colaboración con dicho estado que cuenta con ecosistemas bien



desarrollados y una amplia trayectoria con reconocimiento mundial en las principales áreas de las industrias creativas.

Se estima que la economía de California tiene un valor anual de 3.4 millones de millones de dólares, de los cuales las industrias creativas representan el 14.9%, lo que equivale a un valor de 507.4 mil millones de dólares³0. El entretenimiento se posiciona como el sector principal con un 81.5% de participación, con actividades económicas localizadas principalmente en Los Ángeles, al sur del estado,³¹ en el caso de medios audiovisuales, y en *Sillicon Valley*, al norte del estado, en las actividades especializadas en software y soluciones tecnológicas³². En el caso particular de la región fronteriza al Sur de California, el entretenimiento representa el sector más grande con más del 50%, en términos de empleo.³³

Entre las iniciativas que plantean estrechar la relación binacional entre ambas ciudades fronterizas, se encuentra la designación del *World Design Capital* que ha elegido como sede a Tijuana y San Diego, para su edición 2024, así como la colaboración del Gobierno del Estado de Baja California con ONU Hábitat,<sup>34</sup> bajo el proyecto *MetroLab* San Diego-Tijuana, que explora y busca fortalecer los lazos de cooperación en la zona metropolitana binacional, espacio donde las industrias creativas tienen el potencial para su desarrollo.

Debido a la concepción tradicional de las industrias creativas, históricamente los instrumentos de fomento para actividades relacionadas han provenido mayoritariamente de la Secretaría de Cultura de Baja California, por ejemplo, aquellos dirigidos a la ejecución de festivales culturales enfocados en el arte y cultura del estado, sin embargo, el nuevo paradigma de *Economía Creativa* promueve un cambio representativo y relevante en el enfoque de estas actividades como significativas generadoras de actividad económica.

Respecto a la obtención de recursos para el desarrollo de las industrias creativas, se identifican, por ejemplo, los relacionados al fomento de la industria cinematográfica. A nivel federal, el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) cuenta con apoyos para la producción de largometrajes y cortometrajes. En el caso específico del *Apoyo a la producción de cortometrajes por región y con trayectoria*, los proyectos bajacalifornianos pueden aplicar bajo la Región 1,además del *Apoyo a la producción de largometrajes en colaboración con los estados*. En términos de instrumentos de fomento local, el Centro

<sup>&</sup>lt;sup>34</sup> Programa de las Naciones Unidas para los Asentamientos Humanos



<sup>&</sup>lt;sup>30</sup> Otis College of Art and Design. (2023). 2023 Otis College on the Report on the Creative Economy

<sup>&</sup>lt;sup>31</sup> Otis College of Art and Design. (2023). 2023 Otis College on the Report on the Creative Economy

<sup>&</sup>lt;sup>32</sup> Se debe precisar que solo una parte del rubro de desarrollo de soluciones tecnológicas corresponde a las industrias creativas, dado que en el Sillicon Valley también existe una preponderante participación de empresas relacionadas a la electrónica de especialidad, a las ciencias de la vida y otras industrias emergentes y de especialidad.

<sup>&</sup>lt;sup>33</sup> Otis College of Art and Design. (2023). 2023 Otis College on the Report on the Creative Economy

Cultural Tijuana, por ejemplo, ofrece estímulos a la producción de cortometrajes con un apoyo de cien mil pesos para la realización de una *ópera prima*<sup>35</sup>.

Finalmente, los resultados de los foros y encuestas de participación ciudadana, corroboran las necesidades que de manera generalizada presentan los distintos sectores de las industrias creativas, los cuales se concentran en:

- La falta de apoyos económicos como el principal obstáculo mencionado para el desarrollo de las industrias creativas. Estos apoyos son requeridos para la realización de proyectos creativos, así como para cuestiones operativas, entre ellas, la compra de equipo y renta de espacios de trabajo.
- La capacitación y profesionalización del talento humano como una necesidad. Entre los temas que requieren atención destacan las certificaciones técnicas, los diplomados, temas administrativos y legales, la comercialización y calidad del servicio.
- La necesidad de habilitar y mejorar los espacios e infraestructura que den soporte a las actividades de las industrias creativas.
- La necesidad de una campaña de identificación y difusión de los profesionales creativos y empresas de las industrias creativas en Baja California.
- La promoción de la oferta regional y las capacidades de las industrias creativas bajacalifornianas en eventos y ferias a nivel nacional e internacional.
- El trabajo para el desarrollo del ecosistema para las industrias creativas en Baja California y su vinculación al ecosistema de California.
- La importancia de establecer un esquema para la gobernanza y transversalidad en el impulso a las industrias creativas y la gestión de la propiedad intelectual.
- La necesidad de reforzar los incentivos y estímulos para la realización de proyectos creativos.

Mediante el ejercicio de diagnóstico situacional (FODA) de las industrias creativas en Baja California, que reúne los hallazgos de la investigación documental, así como las propuestas de la ciudadanía se pueden identificar los siguientes elementos de gran relevancia (Figura 5).

<sup>&</sup>lt;sup>35</sup> Se refiere a la Obra debut del creador.



## Figura 5. Análisis FODA de las industrias creativas en Baja California

#### **Fortalezas**



- Se cuenta con la figura de la Comisión Cinematográfica con las atribuciones requeridas para dar impulso a proyectos audiovisuales en B.C.
- Cercanía geográfica con los centros creativos y tecnológicos de California.
- Industrias Creativas son reconocidas y apoyadas como medios de desarrollo económico por varios instrumentos de planeación estatal
- Éstablecimiento del MetroLab como mecanismo de cooperación para una diversidad de temas en colaboración con San Diego.

## **Oportunidades**

- Sede de World Design Capital como oportunidad para dar a conocer propuestasy capacidades creativas de B.C.
   Reactivación del sector musical
  - Captación de inversión extranjera para proyectos cinematográficos.
- Profesionalizar e incorporar a la fuerza laboral el creciente número de egresados de medios audiovisuales.
  - Detonar actividades económicas relacionadas a las industrias creativas (ej. "turismo de pantalla").
- Potencial para que Mexicali sea designada como parte de la Red Mexicana de Ciudades Creativas.

#### **Debilidades**



- No se visualiza con claridad la oferta de la comunidad creativa y la participación femenina.
- Falta de apoyos y estímulos regionales para actividades relacionadas a las industrias creativas y la propiedad intelectual
- Poca diversidad de egresados de carreras de las industrias creativas.
- Falta de impulso a la industria del software (incluyendo videojuegos, plataformas y aplicaciones).
- Infraestructura de soporte inexistente o inhabilitada
- Poca difusión y promoción de las capacidades y oferta de profesionales y empresas de las industrias creativas.

#### **Amenazas**

- Pérdida de proyectos potenciales por falta de capital humano, incentivos y/o aliados estratégicos locales.
- Relegación de la participación femenina en actividades económicas creativas
- Fuga de talento por falta de oportunidadesy proyectos locales
- Estancamiento en el desarrollo de la industria del software
- Robo de proyectos de propiedad intelectual por falta de registro formal.



Fuente: Elaboración de la Secretaría de Economía e Innovación (SEI).



## 5.1Árbol de Problemas

El abordaje analítico de la información estadística consultada para integrar el diagnóstico, así como los resultados arrojados durante la consulta ciudadana nos permitió identificar un panorama de la situación actual de las industrias creativas (Esquema 2).



### de inversiones y acceso a mercados, derivado de un bajo posicionamiento a nivel nacional e internacional. económica, atracción Escasos esfuerzos para promover la cooperación internacional y transfronteriza en pro de las industrias creativas. Desvinculación entre dependencias y paraestatales para el fomento de las industrias creativas de manera Causa Desaprovechamiento del potencial de escalamiento y desarrollo económico de las industrias creativas en Baja California. Mecanismos legales y normativos insuficientes para dar soporte a las industrias creativas. Problema central imitada derrama Causa L Insuficientes incentivos y estímulos que fomenten las actividades económicas y proyectos e inversiones globales y posicionarla como un ecosistema creativo en el norte de México proyectos creativos. Ausencia de diferenciadores únicos y atractivos que permitan a Baja California competir en competitividad de las industrias creativas en el Estado, derivado de un contexto institucional y normativo sin fortalecer. Escasa promoción y difusión del talento y capacidades locales a nivel nacional e internacional para la generación de oportunidades de negocio. Efecto superior Efecto Causa Estancamiento en el desarrollo y Causa Escaso fomento a la internalización de empresas creativas de Baja California. << Limitada atracción de inversión y proyectos relacionados a las industrias creativas. **Efectos provocados por el problema** Limitado fortalecimiento de las capacidades techicas, organizacionales, profesionales de las empresas creativas que obstaculizan elevar su competitividad y generación de valor vía la propiedad intelectual. Causa Causa Limitada capacitación y profesionalización Insuficiente fomento de la protección de la del talento creativo local. propiedad intelectual. << Causa Causa Limitado impulso a esquemas de asistencia Escasos esquemas públicos y privados de financiamiento y apoyo. técnica para fortalecimiento de empresas creativas. Baja coadyuvancia para el establecimiento de programas de trabajo para integrar redes y cadenas regionales de valor. Dificultad del desarrollo estrategias, redes y cadenas de valor, al no reconozcer las particularidades y prioridades de cada sector de las Efecto Causa Desaprovechamiento de las oportunidades de mercado y especialización de cada ctor de las industrias creativas en las que puede participar el Estado. informaci Causa Constreñido análisis situacional para cada una de las industrias creativas. Elaboración propia con Esquema 2. Árbol de Escaso desarrollo del potencial económico al no identificar diarmente a los agentes que componen el ecosistema de las industrias creativas por lo que no se pueden precisar sus roles y capacidades. Desaprovechamiento de un mapeo de actores que identifique el talento creativo local relacionado a las industrias Limitadas campañas para la inclusión y participación de todos los estratos de la sociedad dentro de las industrias Causa Causa problemas creativas. creativas. Fuente:

Insuficiente infraestructura habilitada para el desarrollo de las industrias

proporcionada por la Secretaría de Economía innovación (SEI), COPLADE 2023.

creativas.

