



Comuni@cción

ISSN: 2219-7168

ISSN: 2226-1478

Universidad Nacional del Altiplano de Puno

Flores Yapuchura, Ányela Yésica  
Industria creativa y protección jurídica de la propiedad intelectual en la política pública peruana  
Comuni@cción, vol. 14, núm. 4, 2023, Octubre-Diciembre, pp. 297-311  
Universidad Nacional del Altiplano de Puno

DOI: <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.4.835>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449877648002>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UAEH  redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

# Industria creativa y protección jurídica de la propiedad intelectual en la política pública peruana

## Creative industry and legal protection of intellectual property in peruvian public policy

Flores Yapuchura Ányela Yésica

Universidad de los Andes-Colombia

ORCID: [0000-0002-9934-4609](https://orcid.org/0000-0002-9934-4609)

E-mail: [a.floresy@uniandes.edu.co](mailto:a.floresy@uniandes.edu.co)

Recibido 18/02/2023

Aceptado 04/11/2023

Sección: Artículo Original

### Resumen

En los últimos años, la industria creativa ha adquirido importancia para el movimiento económico mundial; debido a esto, diversos países han comenzado a analizar, distinguir y orientar políticas públicas para fortalecer las industrias culturales y creativas; así como, dotarlas de un acompañamiento legal y protección jurídica desde la Propiedad Intelectual. En vista de ello, el artículo presenta los conceptos de cultura, industria cultural, industria creativa, políticas públicas y políticas públicas culturales; asimismo, se realiza comparación del tratamiento de las industrias culturales y creativas a nivel de políticas públicas y de acompañamiento/protección jurídica a nivel de propiedad intelectual en Perú y países que se encuentran dentro y fuera de la región sudamericana. Se advierte que el tratamiento de las industrias creativas y culturales en Perú es de manera conjunta y tiene mayor incidencia en las industrias culturales; lo cual determina que se encuentre relegado en relación a los avances en el fortalecimiento e impulso de las industrias creativas que se registra en todo el mundo. En consecuencia, se sugiere la implementación de una política pública exclusiva para las industrias creativas que incluya a la propiedad intelectual como un pilar importante de su fortalecimiento e impulso.

**Palabras clave:** Industria cultural, Industria creativa, Propiedad intelectual, PI, Protección jurídica, Política pública cultural y Cultura.

### Abstract

In recent years, the creative industry has become important for the world economy; due to this, various countries have begun to analyze, distinguish and direct public policies to strengthen the cultural and creative industries; as well as, provide them with legal support and legal protection from Intellectual Property. In view of this, the article presents the concepts of culture, cultural industry, creative industry, public policies, and cultural public policies; likewise, a comparison is made between the treatment of the cultural and creative industries at the level of public policies and legal accompaniment/protection at the level of intellectual property in Peru and countries that are inside and outside the South American region. It is noted that the creative and cultural industries in Peru are treated jointly and have a greater incidence in the cultural industries; which determines that it is relegated in relation to the advances in the strengthening and promotion of the creative industries around the world. Consequently, the implementation of an exclusive public policy for the creative industries that include intellectual property as an important pillar of its strengthening and promotion is suggested.

**Keywords:** Cultural industry, Creative industry, Intellectual Property, IP, Legal protection, Cultural public policy, and Culture.

#### Cómo Citar:

Flores Yapuchura, A. Y. (2023). Industria cultural, industria creativa y propiedad intelectual en la política cultural peruana. *Comuni@cción: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 14(4), 297-311. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.4.835>

## Introducción

Perú se caracteriza por ser un país rico y diverso en diferentes aspectos, entre ellos sus habitantes y las dinámicas que implica desarrollarse en territorio peruano. Las dinámicas referidas a lo cultural y al entretenimiento constituyen un aspecto muy importante para entender y reforzar las dinámicas relacionadas en la sociedad peruana. Entendiendo esta situación, el estado peruano ha desarrollado políticas públicas culturales que han pretendido brindar apoyo a la regulación de las industrias relacionadas a la cultura. Recientemente, el dos de junio del dos mil veintidós, en Perú se aprobó la Política Pública Cultural hasta el 2030 que hace énfasis en las industrias culturales y menciona a las industrias creativas como un añadido. Si bien se advierte el esfuerzo del estado por impulsar el sector cultural, lo cierto es que existen manifestaciones que deben de recibir impulso desde la mirada de industria creativa. Las industrias creativas, por su naturaleza y su vinculación a la tecnología, deben de contar con el seguimiento, apoyo y refuerzo necesario desde la propiedad intelectual.

Al respecto, diversos autores se han expresado en relación a las industrias culturales e industrias creativas desde el manejo económico de las mismas. Sin embargo, existe un número reducido de investigaciones que se enfoquen en estas industrias desde una mirada jurídica con especificidad en propiedad intelectual. De un lado, las industrias culturales son definidas por Castañeda (2018) como una industria relacionada fuertemente a la creatividad del ser humano que entre sus manifestaciones puede incluir a la Arquitectura, artes escénicas, comunicación y medios y artes visuales; mientras que otros especialistas entienden como industria creativa a aquellas propuestas en el modelo de la UNESCO (Troncoso Muñoz, 2020). De otro lado, las industrias creativas se caracterizan por ofrecer bienes experienciales que generan el reto de balancear los patrones de demanda que son muy impredecibles y los procesos de producción difíciles de monitorear y controlar; lo cual conoceremos como polaridades, dado que la oposición de sus intereses y necesidades determina exista una rivalidad interna que solo permitirá la supervivencia de la industria creativa si se alcanza el equilibrio dentro de las polaridades expuestas por Lampel y otros (2000). Si bien existe un pseudo consenso en lo que debe entenderse como industria cultural, algunas manifestaciones de la misma deben ser entendidas como industria creativa debido a su cercanía con la tecnología.

La discusión sobre que debe o no debe considerarse dentro de una u otra de las industrias mencionadas es vigente; más aún cuando cada país tiene una perspectiva diferente de lo que es cultura y como debe abordarse el desarrollo de su política pública cultural. Sin embargo, la política pública cultural no se ha desarrollado de manera óptima; ejemplo de ello, es que la Constitución Política del Perú del año 1979 no presentó un capítulo de cultura coherente, organizado y cabal que estuviese preparado para enfrentar el reto de la realidad social en términos de riqueza y complejidad; así como el acontecer internacional relacionado a las políticas y desarrollo cultural (Cornejo- Polar, 1993, como se citó en Grimaldo, 2006), situación que sucede en cada cambio de política en menor, igual o mayor medida. La política cultural ha cambiado con el devenir de los años y es reflejo de la época en que es redactada, por lo que es posible encontrar políticas anteriores que sostienen discursos que hoy en día podrían considerarse retrógrados para el avance de la sociedad.

En esa línea, la presente investigación tiene tres objetivos. En primer lugar, demostrar que existen diferencias entre las acepciones de las manifestaciones que se entienden como industrias culturales y creativas. En segundo lugar, contrastar el manejo de las industrias creativas y culturales en el Perú con países de la región y externos. Por último, identificar el tratamiento de la Propiedad Intelectual desde la política de estado enfocada a las industrias culturales e industrias creativas en los países mencionados; la importancia de la protección jurídica de los bienes y servicios generados por las mencionadas industrias. El artículo analiza si las industrias creativas en Perú han sido apoyadas al igual que las industrias culturales y si la política de estado realmente contribuye a la protección intelectual de los bienes y servicios generados por dichas industrias.

## Conceptos centrales: cultura, industria cultural, industria creativa y política pública

El Perú se encuentra conformado por diversas industrias que permiten el desarrollo económico del país; dentro de ellas encontramos a las denominadas industrias culturales y las creativas. El estado peruano ha desarrollado políticas públicas enfocados a diversos sectores. La política cultural planteada pretende brindar apoyo a la regulación de las industrias relacionadas a la cultura; al respecto, el dos de junio del dos mil veintidós, en Perú se aprobó la Política Pública Cultural hasta el 2030, la cual abarca a las industrias

culturales y creativas; siendo estas últimas tratadas como un añadido. En la actualidad, las industrias creativas trabajan en conjunto y reciben impulso desde la tecnología por lo que su protección a nivel jurídico debe ser mayor; desde políticas públicas hasta acciones que dispongan un apoyo desde la propiedad intelectual.

A tal efecto, se procederá a contextualizar la naturaleza y concepto de cultura, industria cultural, industria creativa y su desarrollo como métodos de clasificación, su incorporación en la política pública y el respaldo y protección jurídica desde la propiedad intelectual.

## Cultura

La cultura es definida de diferentes maneras por diferentes autores. Miller (2012) indica que la palabra “cultura” se deriva del latín “*colere*, que implica trabajar y desarrollar la agricultura como parte de la subsistencia. Con la llegada de la división capitalista del trabajo, la palabra cultura vino tanto a *representar* el instrumentalismo como a *renegar* de él, por medio de la industrialización de la agricultura, por un lado, y el cultivo del gusto personal, por el otro” (p. 21). La cultura debe entenderse de la mano con la historia que describe una sociedad; en efecto, Grimaldo (2006) indica que “la cultura es histórica y ninguna sociedad puede comprenderse sin entender a su historicidad, a sus transformaciones. A su vez, toda sociedad se ubica en un espacio y se encuentra en Interrelación con otras sociedades” (p. 42); en ese sentido, observamos que en un inicio la cultura estuvo relacionada a la idea de la industrialización de la agricultura.

De otro lado, Schafer señala que cultura es “todo aquello que creamos específicamente pasado, presente y futuro, mental, espiritual o material. Comprende no solo la totalidad de las ideas, invenciones, artefactos, símbolos, valores, creencias y obras de arte, sistemas económicos, estructuras y convenciones sociales, convicciones morales, ideologías políticas, códigos legales, todo lo que la mente humana ha creado y creará, cuanto la mano humana ha fabricado o fabricará” (Como se citó en Grimaldo, 2006, p.42). La diferencia entre ambos conceptos permite advertir que, efectivamente, cultura se entenderá de diferente manera según el enfoque disciplinario desde el que se aborde; lo cual puede determinar que ocurra “dificultades de repercusión, delimitación y definición” (Canizalez Ramírez & Avilés Ochoa, 2018, p. 4) para entender el concepto.

Plumb señala que la cultura fue entendida en Inglaterra imperial como el “núcleo del sistema educativo”,

puesto que permitía inculcar “virtudes peculiares para formar políticos, servidores públicos, administradores imperiales y legisladores [y de esta manera proteger la] sabiduría” (Como se citó en Miller, 2012, p. 21). En esa línea, la cultura estuvo orientada hacia las élites como disfrute de la holgura económica y del ocio creador el cual desde siempre estuvo dirigido a personas que tenían acceso a educación formal; por lo que las manifestaciones culturales “se dividían entre alta cultura o cultura culta y cultura popular o expresiones ingenuas de las clases bajas o de las comunidades indígenas” (Eliécer Ruiz, 1976, p. 53); siendo que una de las divisiones o categorías usadas en la dicotomía en la antropología fuesen las tribus inferiores y las naciones superiores (B. Taylor citado en Eliécer Ruiz, 1976, p. 53).

Sin embargo, si bien la cultura se entiende como aquella fuerza pedagógica que permite la formación de alfabetización cultural en “diversas esferas sociales e institucionales a través de las cuales las personas se definen así mismas y definen su relación con el mundo social” (Giroux, citado en Grimaldo, 2006, p.42); lo cierto es que en la actualidad la cultura no se identifica necesariamente con la difusión y cultivo de las bellas artes; sino más bien como un “impulso a una cultura del desarrollo – en oposición a la cultura de consumo [...] se ha venido orientando hacia el estímulo y el establecimiento de condiciones favorables para la creación artística en música, artes plásticas, teatro, folklor, etc.” (Eliécer Ruiz, 1976, p. 38); por lo tanto, la única manera de entender la cultura será aquella que conciba a la misma como un conjunto orgánico de manifestaciones creadoras “de una sociedad, como aquella infraestructura de bienes, actividades y actitudes que conforman la fisonomía de un pueblo” y no como algo “superfluo o lujoso o improductivo” (1976, p. 53).

En otras palabras, la cultura debe entenderse como el reconocimiento y el respeto a la pluralidad y diversidad cultural que existe en la sociedad tal como indica Nivón en Grimaldo (2006, p. 46). Esta línea de pensamiento es la que actualmente se encuentra implementada en la política peruana que veremos en próximos apartados. Cabe indicar, que con el tiempo se han generado industrias alrededor de lo que se entiende como cultura.

## Industria cultural

Las industrias culturales, en términos generales, deben entenderse como aquellas que ofrecen y difunden productos o servicios que influyen en la forma en la que percibimos o comprendemos el mundo (Hesmondhalgh

citado en Canizalez, 2018, p. 7). En efecto, suele ser definido tomando en cuenta los criterios de creatividad, métodos de producción, significado simbólico, valor de uso y propiedad intelectual; sin embargo, la utilización de varios criterios determina se incrementa la confusión conceptual (Galloway y Dunlop citado en Canizalez, 2018, p. 11). Al respecto, el Departamento de Cultura, Medios y Deporte del Reino Unido y el Canadian Framework for Culture Statistics en Canizalez (2018) presentan las siguientes propuestas de clasificación: de un lado, Reino Unido para el 2013 incluyó como industria cultural y creativa a actividades como la publicidad, programación informática, actividades del diseño, arquitectura, filme-video-televisión, artes y entretenimiento, fotografía y actividades de programación y difusión, edición y grabación de sonido y música (p. 13); de otro lado, el Canadian Framework for Culture Statistics propone como industrias culturales a las que son pasibles de ser protegidas por la propiedad intelectual que apoyen a la creación y disseminación de los productos culturales, que agregue o altere productos y su contenido cultural; así como preservar o exhibir la naturaleza o herencia humana; del mismo modo proveer entrenamiento para que los individuos puedan crear nuevos productos culturales y acceder a financiamiento para dicho fin (2018, p. 18).

### Industria creativa

Aclarado el concepto de industria cultural, se presentará el concepto de industria creativa presentada por distintos autores. En principio, es necesario reconocer que existe una confusión latente entre lo que determinados países consideran creativo y lo que consideran cultural; por lo que distinguir ambos tipos de industrias es complicado. O'Connor indica que ambos enfoques son útiles para diferentes finalidades por lo que no son totalmente excluyentes (Citado en Canizalez, 2018, p. 5). En efecto, Kong sostiene que este tipo de industrias "resultan contenciosas respecto a su categorización, definición e implementación" (Citado en Canizalez, 2018, p. 5); por lo que el discurso sobre que es industria cultural y que no fue reemplazado para dirigirse a la noción de industrias creativas a consecuencia del cambio de política en el Creative Industries Taskforce del Reino Unido (2018, p. 11).

Para entender la industria creativa es necesario comprender que se entiende por creatividad; según Lazzeretti, es la "capacidad creativa de la cultura, un recurso para la innovación, porque tienes el poder de revitalizar ciudades, distritos, sectores, profesiones, bienes a través de la generación de nuevas

ideas, fertilización cruzada y serendipia" (Citado en Canizalez, 2018, p. 8). De otra parte, Boix & Lazzeretti (2012) sostienen que la creatividad es la habilidad "de generar algo nuevo, de combinar datos, percepciones y materiales para producir cosas nuevas y útiles" (p. 182), las cuales con el enfoque respectivo puede transformarse en una actividad económica; puesto que las ideas aplicadas a manifestaciones artísticas o productos culturales e innovaciones permiten que se genere una economía creativa; a saber: "concepto holístico con interacciones complejas entre cultura, economía y tecnología en un mundo actual y globalizado que es dominado por símbolos, textos, sonidos e imágenes" (2012, p. 183). Cultura es la "interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural" (Csikszentmihalyi en Boix & Lazzeretti, 2012, p. 185).

En esa línea, las industrias creativas de un lado surgen porque se consideró que la política cultural estaba pasada de moda, debido a que las sociedades postindustrialización han encontrado que el sector creativo ha crecido de la mano con las nuevas tecnologías y las pequeñas empresas (Miller, 2012, p. 25) y porque de otro lado, existe un sector que indica que el impulso de la industria creativa se da desde los sectores considerados la "aristocracia del talento" (Kotkin citado en Miller, 2012, p. 22); que serían aquellos fascinados con el economismo y que comparten el enfoque de Richard Florida respecto de lo que debe considerarse como industria creativa (2012, p. 25).

A diferencia de la industria cultural, la creativa se caracteriza por contener "nodos que descansan en la proximidad espacial" (Canizalez Ramírez & Avilés Ochoa, 2018, p. 8). Según Scott, este tipo de industria constituye una actividad no tradicional donde la producción y la comercialización se intersecan con las dimensiones social y política de las personas, con la subjetividad cognitiva en sectores especializados donde existe aglomeración de manufacturas, alta especialización organizacional, innovación tecnológica, diseño especializado y transacciones intensivas interfirmas (citado en Canizalez, 2018, p. 3). Ahora bien, el Programa para el Desarrollo de las Naciones Unidas indicó que "la interfase entre la creatividad, la cultura, la economía y la tecnología, expresada en la habilidad para crear y hacer circular capital intelectual, tiene el potencial de generar ingresos, trabajos y ganancias por exportaciones, promoviendo, al mismo tiempo, la inclusión social, la diversidad cultural y el desarrollo humano" (UNCATD y UNDP citado en Miller, 2012, p. 26).

A nivel global, la industria creativa generó en el 2012, como imput y output, más del seis por ciento del producto bruto interno mundial (Boix & Lazzeretti, 2012, p. 183). En efecto, la industria creativa constituye una fuente de ingresos estable y progresiva que está relacionada a la mejora económica de la población del lugar en el que se desarrollan las actividades promocionadas por las industrias creativas. Es el reflejo real del impacto económico generado por las industrias creativas en la sociedad, ejemplo de ello es el impacto económico de la industria creativa en España, siendo que para el 2012 el “5,7% de la producción española tiene su origen en las «industrias creativas» y el 22% de la población ocupada española [fue considerada] «clase creativa»” (2012, p. 182). Cabe indicar, que la clase creativa incluye a científicos, artistas, actores, ingenieros, actores, arquitectos, líderes intelectuales, poetas, etc (2012, p. 183).

El propio concepto de industrias creativas se encuentra en constante debate puesto que cada autor y país se aproxima a la misma con diferentes matices según la realidad de su país; esta situación termina por generar una mezcla de conceptos y clasificaciones que con el tiempo complica el entendimiento de la verdadera naturaleza de las manifestaciones haciendo difícil que las mismas sean clasificadas correctamente en la categoría de creativa o cultural; en consecuencia, recibir el impulso del sector que realmente puede ayudarlos. En relación a ello, Boix & Lazzeretti (2012) presentan algunas de las diferentes aproximaciones, siendo la primera que define a las industrias creativas como aquellas que tienen origen en la “creatividad, habilidades y talento individuales y que tiene un potencial para la creación de riqueza y puestos de trabajo mediante la generación y explotación de la propiedad Intelectual” (p. 185); mientras que la segunda, postulada por las Naciones Unidas, sostiene que serán industrias creativas aquellas que sean “a) ciclos de creación, producción y distribución de bienes y servicios que utilizan creatividad y capital intelectual como *inputs* primarios; b) constituyen un conjunto de actividades basadas en el conocimiento, centrado pero no limitado a las artes, que genera potencialmente ingresos del comercio y los derechos de propiedad intelectual; c) comprende productos tangibles y servicios intangibles intelectuales o artísticos con contenido creativo, valor económico y objetivos de

mercado; d) son un cruce entre los sectores artesanos, de servicios e industriales, y e) constituyen un nuevo sector dinámico en el comercio mundial» (UNCTAD citado en Boix & Lazzeretti, 2012, p.183).

En esa línea, Boix & Lazzeretti presentan un tabla de industrias creativas en las que se observa las manifestaciones de moda, comercio de bienes creativos, publicidad, diseño especializado, fotografía, cine, video y música, investigación y desarrollo creativos, escritores, artes escénicas, artes visuales, artesanos, etc. En la tabla 1 se observa a detalle las industrias consideradas creativas en España.

En Perú, si bien no existe un conceso respecto a lo que debe considerarse industria cultural y creativa, el Ministerio de Cultura señala que se entenderá como industria cultural a las manifestaciones audiovisuales, editoriales y fonográficas; de otro lado, serán industrias creativas las creaciones funcionales referidas al resultado creativo no necesariamente vinculado a la cultura (artes gráficas, ilustración, joyería, videojuegos, etc.) y actividades de apoyo creativo que son parte de la cadena de valor de otras industrias (Ministerio de Cultura, 2020, p. 30).

## Política pública

En relación al concepto de política pública; Lindblom (1991) hace referencia a procesos, decisiones, resultados, existencia de conflicto de intereses entre diferentes actores de la economía y sociedad en relación a sus perspectivas; en otras palabras, la política pública es la representación del enfrentamiento y colaboración de los poderes en conflicto frente a opciones y acciones determinadas u específicas (p. 7).

En el desarrollo, propuesta e implementación de las políticas públicas participan desde ciudadanos hasta decisores de políticas públicas especializados en el área en el que se busca implementar la política en cuestión (Lindblom, 1991, p. 145). Se entiende que el sistema de elaboración de políticas públicas es la que moldea las aspiraciones y opiniones de los ciudadanos, produce los deseos y necesidades que posteriormente el ciudadano adoptará como reales o en algunos casos comenzará a cuestionar.

**Tabla 1.** Lista de industrias creativas

| Industria/Clasificación                                                          | DCMS 2009 (UK)                                                                | Gordon and Beilby/<br>OECD(2006)(1)           | WIPO<br>copyright<br>industries<br>(2003) | Eurostat<br>LEG<br>(2000)        | KEA Eu-<br>ropean<br>Affairs<br>(2006) | UNCTAD<br>(2008)                 | Códigos de<br>actividad para<br>la economía<br>española |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------|
|                                                                                  | SIC 2003                                                                      | NACE 1.1                                      | Códigos<br>no identifi-<br>cados          | Códigos<br>no identifi-<br>cados | Códigos no<br>identifi-<br>cados       | Códigos<br>no identifi-<br>cados | CNAE 2009/<br>NACE Rev.2                                |
| Publicidad y servicios rela-<br>cionados                                         | 74.4 0                                                                        | 74.4 0                                        | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 731                                                     |
| Arquitectura e ingeniería                                                        | 74.2 0                                                                        | 74.20*                                        | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 711                                                     |
| Comercio de arte y anticua-<br>rios                                              | 52.48; 52.50                                                                  | 52.12*; 52.48*;<br>52.63*; 52.50*             | x                                         |                                  |                                        | x                                | 4779                                                    |
| Artesanos                                                                        | ***                                                                           | Códigos<br>no identificados                   | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 90*                                                     |
| Servicios especializados de<br>diseño                                            | Códigos<br>no identificados                                                   | 74.87*                                        | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 741                                                     |
| Moda                                                                             | 17.71; 17.72; 18.10;<br>18.21; 18.22; 18.23;<br>18.24; 18.30; 19.39;<br>74.87 | 17.00**; 18.00**;<br>19.30**                  | x                                         |                                  |                                        | x                                | 14; 1511; 152                                           |
| Industrias del cine y video                                                      | 22.32; 92.11; 92.12;<br>92.13                                                 | 22.32*; 92.10;<br>92.72*; 74.87               | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 591                                                     |
| Música y estudios musica-<br>les                                                 | 22.14; 22.31                                                                  | 22.14; 22.31*                                 | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 182; 592                                                |
| Artes escénicas (2)                                                              | 92.31; 92.32; 92.34;<br>92.72                                                 | 92.31; 92.32; 92.34*;<br>92.72*               | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 90                                                      |
| Fotografía                                                                       | 74.81                                                                         | 74.81*                                        | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 742                                                     |
| Artes gráficas                                                                   |                                                                               | 22.2                                          | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 181                                                     |
| Edición                                                                          | 22.11; 22.12; 22.13;<br>22.15; 92.40                                          | 22.11; 22.12; 22.13;<br>22.15*; 74.87*; 92.40 | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 581                                                     |
| Radio y televisión                                                               | 22.33; 72.21; 72.22                                                           | 22.33*                                        | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 601; 602                                                |
| Software, videojuegos y edi-<br>ción electrónica                                 |                                                                               | Códigos<br>no identificados                   | x                                         | x                                | x                                      | x                                | 5821; 5829;<br>6201; 6202                               |
| Patrimonio y lugares cultu-<br>rales (3)                                         |                                                                               |                                               |                                           | x                                | x                                      | x                                | 91                                                      |
| Media interactivos                                                               |                                                                               |                                               |                                           | x                                | x                                      |                                  | Incluidos en<br>software                                |
| Otras artes visuales<br>(pintura<br>y escultura)                                 |                                                                               |                                               |                                           | x                                |                                        | x                                | Incluidos en<br>Artes escénicas                         |
| Agencias de derechos de<br>autor                                                 |                                                                               |                                               |                                           |                                  | x                                      |                                  |                                                         |
| Turismo cultural y servicios<br>recreacionales                                   |                                                                               |                                               |                                           |                                  | x                                      | x                                | 91+93**                                                 |
| Joyería, instrumentos mu-<br>sicales, juguetes y juegos<br>(excepto videojuegos) |                                                                               |                                               |                                           |                                  |                                        |                                  | 321; 322; 324                                           |
| Investigación y desarrollo<br>creativos                                          |                                                                               |                                               |                                           |                                  |                                        | x                                | 721; 722                                                |

\* Solo una parte del epígrafe; \*\*Solamente una proporción muy pequeña del epígrafe; \*\*\* La mayoría de negocios son demasiado pequeños para recogerse en las encuestas de empresas.

(1) Basado en las agrupaciones de industrias culturales y creativas utilizadas en Canadá y Reino Unido; (2) Teatro, danza, ópera, festivales, entretenimiento en vivo, artistas independientes, escritores y *performers*; (3) Bibliotecas, archivos, museos, lugares históricos y del patrimonio, otros.

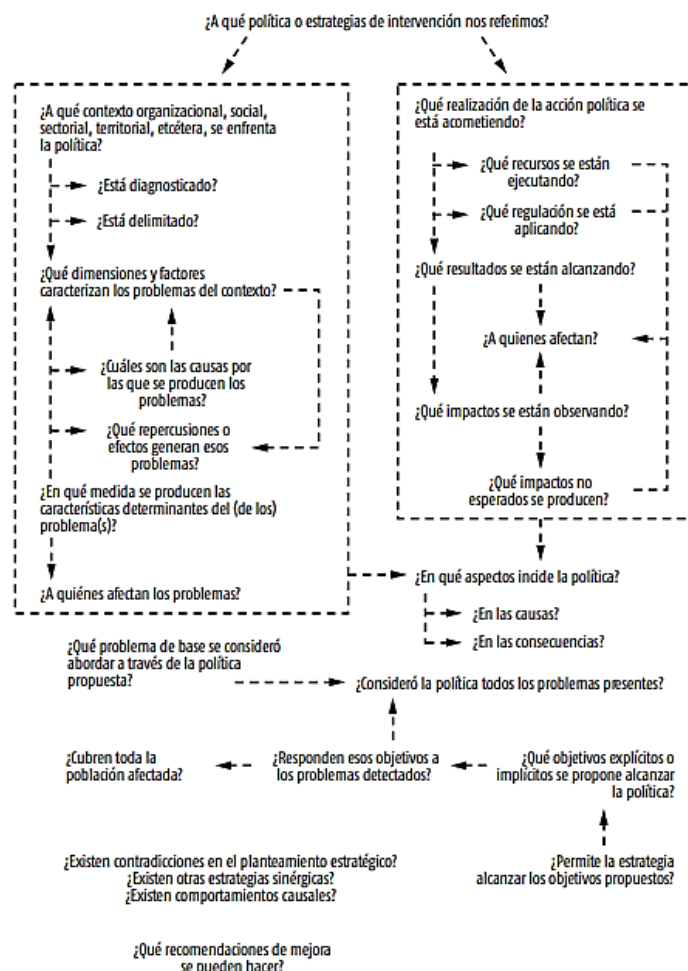
Fuente: Boix & Lazzeretti, 2012, p. 188-189

Al respecto, Jennetch Galbraith en Lindblom (1991) sostiene que así como los consumidores ejercen un control relativamente débil en la economía, dado que las empresas inducen a la compra de determinados productos o adquisición de servicios, en el caso de las políticas públicas sucede lo mismo con los ciudadanos. Esta situación es expresión del proceso circular, en otras palabras “el mercado [políticas públicas] produce

lo que el consumidor [ciudadano] demanda pero éste demanda lo que se produce” (1991, p. 146). Cabe aclarar, que la competencia entre diversos líderes permite que los ciudadanos puedan analizar lo propuesto a ser política pública; por lo que, si la totalidad de los ciudadanos está de acuerdo con las políticas públicas propuestas significa que estos han sido adoctrinados para ello (1991, pp. 145-148).

En términos generales, la elaboración e implementación de las mencionadas políticas sigue un proceso lineal desde su planificación hasta su efectiva aplicación; siendo que deben contener objetivos, lineamientos de aplicación e instrumentos para concretar los primeros, lo que incluye financiación, materiales y capital humano (Bardach, 1998, p. 25). Una vez determinada la política pública, la misma será evaluada para

determinar si satisface el objetivo público elegido. En el cuadro siguiente se observa los ocho pasos que deben ser evaluados. Primero debe pretender brindar respuesta al problema, luego identificar el momento temporal en el que se realiza la evaluación de la acción política, el gestor que promueve la evaluación de manera individual o conjunta, el papel del gestor y el objeto de análisis de la política (1998, p. 30).



**Figura 1.** Preguntas de evaluación para orientar el diseño de las políticas públicas

Fuente: Bardach, 1998, p. 29

Existen diferentes maneras de plantear y evaluar las políticas públicas debido a que estas deben permitir generar una respuesta efectiva a los objetivos que propiciaron la creación de la misma. Uno de estos tipos de evaluación es a través de “el camino de los ocho pasos” (definición del problema, obtención de información, construcción de alternativas, selección de criterios, proyección de los resultados, confrontación de costos y la decisión) (Bardach, 1998, p. 14). Asimismo, es necesario tener en cuenta que para generar una política sobre un asunto que a primera vista pueda ser entendido como privado, deberá examinarse a través de

las fallas del mercado; puesto que solo cabe intervención del estado cuando los mercados no se desarrollan de la manera esperada o un grupo determinado de personas se ve visiblemente afectado. La intervención del estado sin más puede ocasionar ineficiencia e incrementar los problemas privados (1998, pp. 18-19).

Sin embargo, en respuesta a la afirmación anterior, es necesario indicar que limitar las políticas públicas a la lógica de “si aún funciona no es necesario cambiarlo o mejorarlo”, determina que estas sean limitadas y más allá de la terminación del problema no será posible



generar y aprovechar oportunidades potenciales (1998, p. 21).

### Política cultural

Existen diferentes tipos de políticas públicas, en la presente es de interés las políticas culturales y las creativas. Al respecto, la UNESCO señala que las políticas culturales deben buscar reconstruir el sector cultural de manera tal que sea más sólido, resiliente y en busca del desarrollo sostenible a futuro; siendo una oportunidad de mejora las experiencias e intercambios que ocurren durante el Mondiacult (Citado en Inthamoussu & Zaldivar, 2022).

Las políticas culturales originalmente surgieron como una alternativa secular, urbana y de realización personal al conocimiento existente en el sector rural (Schelling y Weber citados en Miller, 2012, p. 21); actualmente, este tipo de políticas hacen referencia al apoyo institucional a la “producción y a la memoria estética. [...] acorta la distancia entre el arte y la vida cotidiana” donde diversos actores sociales “asisten, financian, controlan, promueven, educan y evalúan la cultura” (2012, p.22), por lo que desde el enfoque “dirigiste”, que busca ponderar la sofisticación sobre el placer y lo efímero, por lo que la carga de impuestos a los ciudadanos es una forma de subsidiar este tipo de cultura (2012, p. 23). De otro lado, Morrison en Grimaldo indica que la política cultural “es el conjunto de operaciones, principios, prácticas y procedimientos de gestión administrativa y presupuestaria, que sirven de base a la acción del Estado” (Citado en Grimaldo, 2006, p. 43).

Ahora bien, es necesario señalar que cada país es libre de plantear sus políticas culturales y sus propios métodos de acción según lo que se entienda por cultura en dicho país, su ideología política, el sistema socioeconómico y su desarrollo tecnológico. (Eliécer Ruiz, 1976, p. prefacio).

En esa línea, y con base en los conceptos anteriormente expuestos, se procederá a comentar y comparar el manejo de las industrias culturales y creativas según su política de Estado en Perú y otros países.

### Industrias culturales y creativas en Perú según su política de estado

Previo a ingresar al manejo de este tipo de industrias en Perú, se planteará la realidad colombiana, chilena y

filipina de manera breve con la finalidad de contrastar el manejo de estos países en relación a lo que sucede en el Perú.

### Colombia

En el caso colombiano encontramos que lo concerniente al desarrollo, planificación y administración de la cultura estuvo en manos del Instituto Colombiano de Cultura -en adelante Instituto- y contaba con total autonomía administrativa y patrimonio independiente aun cuando era parte del Ministerio de Educación (Eliécer Ruiz, 1976, p. 32). En un primer momento, Colombia, como primer país en Latinoamérica que desarrolló una planificación cultural, se concentró en la implementación de infraestructura y capacitación de los maestros para el desarrollo de la cultura; en otras palabras, la planificación cultural se limitó a “aquellos aspectos cuantitativos de la educación, inmediatamente susceptibles de concretarse en asignaciones presupuestales, como la construcción de aulas, la provisión de plazas magisteriales o la formación y capacitación de maestros” (1976, p. 73).

Posteriormente, el Instituto incentivó el desarrollo de actividades que consideró expresiones culturales; tales como la participación y realización de talleres o programas de bellas artes, danza moderna y cultivo de danza popular colombiana, artes plásticas, folclor y festivales, teatro y la música a través de la Banda Nacional; así como, conciertos en espacios públicos, arquitectura, etc. Esta situación demuestra que la República Colombiana para el año 1976 comprendía como cultura a manifestaciones que actualmente podrían ser considerados como industrias creativas como la música; aun cuando la promoción y apoyo a la misma estuvo enfocado en la música clásica a través de la creación de conservatorios independientes y universidades (Eliécer Ruiz, 1976, pp. 32-43). Con el tiempo, la política cultural colombiana se centró en cambiar su enfoque y eliminar el “lastre académico y formalismo que heredera de la aplicación de viejos conceptos individualistas y elitistas de las ‘bellas artes’” (1976, p. 69); por lo que optó por la descentralización y la promoción de la participación y, en consecuencia, la democratización del acceso a actividades culturales y la formulación y ejecución de políticas culturales a sectores o agentes que no pertenecían a la élite. En ese contexto, buscaron a su vez “reunir en un solo ente jurídico y operativo todos los recursos dispersos y canalizarlo para cubrir zonas prioritarias de la actividad cultural (caso de los medios de comunicación

social [...], o del consumo insatisfecho [...] producirá un impacto decisivo en todas las actividades sociales que tienden a la preservación y mejoramiento del medio ambiente y de la calidad de vida” (1976, p. 75).

## Chile

Respecto a la política cultural en Chile, esta fue impulsada con mayor preponderancia en los noventa durante el debate sobre la Institucionalidad Cultural. La política cultural chilena atravesó cambios diversos a lo largo del tiempo siendo uno de ellos que en sus inicios fue concebido como el modelo francés en donde la política cultural se ejecuta en el contexto de subvención estatal e impulsa acciones para garantizar la diversidad sobre las prácticas hegemónicas, las cuales eran comunes en épocas anteriores (Olavarría Riquelme, 2017, pp. 51-59). Hasta antes del año 2003, la política cultural chilena no se encontraba impulsada ni centralizada por ninguna institución pública. La planificación y ejecución de acciones para la cultura se encontraban dispersas entre diversas entidades, lo cual demostraba la indiferencia hacia la cultura desde las esferas políticas en Chile.

El impulso público a la cultura inicio en la década del 90 a través de concursos públicos y la Ley de Donaciones con incentivo para el sector privado que brindaba descuento de impuestos hasta por el hasta por el 50% de la donación efectuada a proyectos culturales, la creación del Fondo de Desarrollo de las Artes y la Cultura (Fondart) en el año 1992 y el encuentro de Chile con los mercados internacionales a través de los tratados de libre comercio (Olavarría Riquelme, 2017, pp. 76-110). Posteriormente, se promulgó la Ley 19.891 del 2003, primera política cultural formal, que creó la Nueva Institucionalidad Cultural en Chile denominada Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, lo que aunado a la promulgación de las leyes Ley de Fomento de la Música Nacional y la Ley de Fomento del Audiovisual Nacional robustecieron el espectro de regulación del sector cultural. Asimismo, el Documento “Chile Quiere Más Cultura” planteó la integración y coordinación entre las diversas instituciones a través de la creación de la Cuenta Satélite de Cultura para la sistematización de la información cultural (2017, pp. 116-126).

En los últimos años, la política chilena dio pasos agigantados dado que buscó promover un rol activo por parte de la ciudadanía; así como, desarrollar la política con énfasis en los derechos humanos, lo que incluye a la cultura según los principios de diversidad y participación cultural, patrimonio

como bien público, reconocimiento cultural de los pueblos indígenas, libertad de creación y expresión, protección de derechos laborales y valoración social de creadores y cultores así como memorias (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2017b, pp. 31-35). Asimismo, buscaron implementar la revalorización de los trabajadores culturales al reconocer que las normas anteriormente promulgadas hicieron poco para evitar la precarización de este sector. En ese marco, los problemas públicos presentados se enfocaron en mejorar la situación de los trabajadores a través de la formación, profesionalización y el ámbito financiero. Del mismo modo, se incluyó la educación artística de artes visuales y musicales como materia obligatoria además del Plan de Innovación desarrollado para el periodo 2014 a 2018 en el que se buscó la masificación de proyectos (2017b, pp. 71-120).

En relación a la diferenciación entre lo creativo y lo cultural, la Política Nacional Cultural 2017-2022 de Chile contempla actividades que están relacionadas con la industria creativa como se observa en el siguiente párrafo: “Incentivas la creación diversa, ya sea tradicional, popular y contemporánea, de los artistas, creadores(as) y cultores(as) así como también la creación de los nueve pueblos indígenas, la comunidad afrodescendiente de Arica y Parinacota, y las familias Chango de la Caleta Chañaral de Aceituno de la región de Atacama, contribuyendo al dinamismo y a los procesos de revitalización de las culturas locales y a su valoración social” (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2017b, p. 125); lo cual permite advertir que en Chile no existía una política implementada para el sector creativo y que la división entre estos dos sectores es difuso y no ha habido sido desarrollado a nivel de estado de manera exhaustiva. Si bien para el año 2015 existen menciones del concepto industria creativa e incluso el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes identifica 12 áreas creativas en Chile; a saber: artesanía, artes visuales, fonografía, teatro, danza, artes circenses, editorial, música, audiovisual, arquitectura, diseño y medios informáticos (Jiménez I. et al., 2015, p. 45), lo cierto es que no se registró mayor avance.

En relación a las industrias creativas en Chile, se advierte que en el año 2017 se presentaron políticas públicas dirigidas exclusivamente al sector creativo para el periodo 2017-2022. Si bien es pronto para mencionar si las políticas planteadas y los problemas públicos encontrados son los adecuados, la existencia y ejecución reciente de un plan creativo desde el Estado

representa una ventaja competitiva para Chile frente a las industrias creativas de los países de su región. El plan presentado por Chile hace énfasis en lo territorial y la articulación interinstitucional, y si bien acepta que no existe consenso sobre las implicancias y alcances de la economía creativa, lo cierto es que el tiempo determinó que sea necesario la identificación de los beneficiarios y actores de esta economía; siendo por ello determinante el tránsito intelectual para la distinción entre las “industrias culturales de los campos artísticos” por lo que se “identificó la participación del contenido simbólico, y por ende su originalidad y apropiabilidad intelectual para la generación de un producto así como la mayor o menor incidencia del equipamiento en la producción total. Dicho ejercicio posibilita pasar de políticas públicas enfocadas en el desarrollo de las industrias culturales a unas centradas en la economía creativa, enfatizando el rol de los sistemas colaborativos en la producción artística, así como en la lógica de la cooperación intersectorial característica del sector” (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2017a, p. 27). Además, reconoce la relevancia de los servicios creativos en el comercio internacional y la economía chilena; a saber: “un 94% son comercializados en países americanos (INE, 2016), de los que el 83,5% corresponde a Servicios Informáticos y Asesoría Legal en Propiedad Intelectual, 9,5% a servicios de Arquitectura, Diseño y Servicios Creativos y 3,9% a Medios Audiovisuales e Interactivos” (2017a, p. 42) por lo que buscó impulsar el conocimiento de la economía creativa.

306

Ahora bien, luego de observar la evolución en el tratamiento de las industrias culturales y creativas en Colombia y Chile se advierte que los mencionados países han trabajado el sector cultural desde hace muchos años. Existe un cambio y mejora en lo que respecta a la concepción de cultura como diversidad y aceptación; asimismo se desarrolló el debate para impulsar la industria creativa desde el Estado a través de políticas públicas.

### Filipinas

En el año 2021, Filipinas presentó un proyecto de ley para el desarrollo de las industrias creativas; en efecto, el estado filipino consideró que el fortalecimiento e impulso de este sector era importante para el desarrollo y mejora de su economía; siendo que esta representaba para el 2020 el 7% de su PBI. El *Creative Industries Development Act* plantea la creación del Consejo de Desarrollo de las Industrias Creativas y del Plan de Desarrollo de este tipo de industrias;

este último determinaría los “objetivos económicos y los indicadores de rendimiento de las empresas, las modalidades de expansión del mercado a nivel nacional e internacional”, asistencia financiera e inversión para pequeñas y medianas empresas con la finalidad de desarrollar estrategias para acceder, permanecer, potenciarse en el mercado nacional e internacional en un plazo escalonado de tres, seis y diez años (Cal, 2021). El proyecto de ley fue aprobado el ocho de agosto del 2022 con el objetivo principal de mejorar la protección a través de la propiedad intelectual. (*Statement of the Director General on the New Republic Act 11904 or the PH Creative Industries Development Act* | IPOPHL, s. f.). A continuación, se presentará el tratamiento de este sector en Perú.

### Perú

En Perú, los conceptos de industria cultural e industria creativa no se encuentran desarrollados al nivel en el que se muestra en otros países de la región, de hecho, en el año 2020 se realizó por primera vez una política cultural formal a largo plazo para impulsar el sector cultural. Las acciones en pro del fomento del sector cultura se dieron desde hace muchos años de manera dispersa y sin ningún resultado memorable; en efecto, se promulgó la Ley General de Amparo al Patrimonio Cultural y a su vez se desmantelo el Instituto Nacional de Cultura (Cornejo-Polar, 1993). Asimismo, durante el primer periodo de Alan García no existió desarrollo relevante sobre la política cultural salvo la existencia del CICLA (Consejo de Integración Cultural Latinoamericana) y del Concytec que abordan la cultura desde el ámbito meramente académico y de investigación.

En relación a la política implantada en el año 2002, el objetivo de la mencionada política fue lograr la identificación de los peruanos consigo mismos y con su entorno (Grimaldo Muchotrigio, 2006, p. 43). A su vez, y en paralelo a los países de su región, Perú ha virado su acercamiento y comprensión de la cultura hacia una mirada interna y de valoración de la diversidad que caracteriza al país; en efecto, el Instituto Nacional de Cultura señaló la importancia de distanciarnos de la universalidad contemporánea y apostar por la identificación con el pasado; en suma, abandonar la idea que la modernidad y la cultura deben estar asociados a emular los logros de culturas ajenas a la nuestra. (INC, 2002). Expresión de lo anterior es la diferenciación de cultura entre la elitista y la considerada chica o combi, siendo esta última acompañada con una connotación peyorativa (Grimaldo Muchotrigio, 2006, pp. 44-45). De otro lado,

se observa que el entendimiento de cultura como ajeno a la ciencia y la tecnología es un fenómeno que ha persistido en el tiempo y ha permitido la desarticulación de las diversas culturas que existen en el Perú. Para el año 2014 se implementaron nuevas políticas públicas; desde el Viceministerio de Interculturalidad se establecieron ciertos parámetros, en principio se buscó la capacitación de los funcionarios públicos en temas de interculturalidad recordando la discriminación hacia las diversas culturas que existen en el país; asimismo, hizo énfasis en el hecho que la diversidad cultural en Perú no debe resumirse a lo ornamental sino que debe reconocerse que la potencialidad de estas permite que esta se concrete como un activo importante a nivel país (Agüero et al., 2014).

Para el año 2021 se planteó la Política General de Gobierno 2021-2026 en la que es estableció, diez ejes de intervención del Estado para promover la cultura y la diversidad que caracteriza al Perú. Asimismo, bajo el Decreto Supremo N°056-2018-PC se implementaron objetivos que hacen alusión al sector cultural, siendo que de un lado se pretende fortalecer las capacidades del estado para atender las necesidades de los ciudadanos considerando la diversidad cultural en el Perú y de otro lado fomentar la competitividad de los territorios y su desarrollo económico a través del aprovechamiento sostenible de los recursos naturales y el patrimonio cultural que se encuentran en dicho territorio. (*Gobierno aprueba la Política General de Gobierno 2021 – 2026*, 2021).

En el mismo periodo de tiempo se promulgó y presentó la política pública cultural del Perú hacia el 2030 bajo el Decreto Supremo N°009-2020-MC y es aplicable a todos los niveles de gobierno y de obligatorio cumplimiento para las entidades públicas (Política Nacional de Cultura, 2020, p. 3). El problema público desarrollado es el deber del estado de intervenir frente al limitado ejercicio de los derechos culturales de la población; puesto que estas no han tomado parte de la vida cultural en comunidad como se esperaba. En esa línea, la presente política cultural adopta la definición antropológica de cultura, la cual abarca el arte, el modo de vida y los derechos fundamentales. Asimismo, desarrolla los derechos culturales de contribución a la vida cultural, participación a la vida cultural y acceso a la vida cultural. Los derechos mencionados están referidos específicamente al acceso por cualquier medio a la cultura, lo que incluye la libre elección y ejercicio de la identidad cultural, así como la libre creación de manifestaciones culturales. La política pública planteada es universal y tiene en cuenta a la población de riesgo o en constante inequidad (pueblos indígenas

u originarios y pueblo afroperuano) (Ministerio de Cultura, 2020, pp. 18-42).

El resultado que pretende alcanzar es “orientar, integrar y articular la intervención del Estado a nivel nacional, para alcanzar un mayor ejercicio de los derechos culturales de los ciudadanos y ciudadanas” (Ministerio de Cultura, 2020, p. 92). En otras palabras, se espera que la población valore la diversidad cultural peruana, que participen en las expresiones artísticas -culturales, que encuentren fortalecidas sus capacidades culturales, que tengan a disposición infraestructura para brindar y crear bienes y servicios artísticos y culturales. Del mismo modo, se plantea el fortalecimiento de las industrias creativas y culturales en territorio peruano, para luego dar paso al posicionamiento de la diversidad cultural y las industrias culturales y creativas peruanas en el mapa internacional. Adicionalmente, se espera que el patrimonio cultural sea valorado por la población en un contexto de igualdad de oportunidades y no discriminación; por lo que, se pretende desarrollar una gestión integrada del patrimonio cultural material e inmaterial; así como un sistema sostenible de gobernanza del sector cultura (Ministerio de Cultura, 2020, pp. 93-94).

Como se observa en el párrafo anterior, a diferencia de lo que ocurre en Colombia y Chile- en donde las industrias creativas se encuentran diferenciadas e incluso cuentan con una política pública exclusiva para impulsar y apoyar el desarrollo de dichas industrias-, en Perú, la Política Nacional Cultural planteada al 2030 aún considera a las industrias creativas como parte de las industrias culturales; lo cual determina que el desarrollo de estas sea menor en comparación con las industrias creativas de los países de la región. En efecto, la Política Nacional Cultural al 2030 hace énfasis en el entendimiento de la cultura desde las aristas de la academia, la autoidentificación y la valoración del patrimonio cultural; dejando en segundo plano a las industrias creativas. Las industrias creativas, en definitiva, se constituyen como un sector que es abordado como un anexo, más no como materia primordial a ser impulsada.

De todo lo expuesto, se advierte que en definitiva la política cultural peruana ha tenido avances en el tiempo; sin embargo, no ha logrado que los ciudadanos ejerzan sus derechos culturales con mayor preponderancia; en consecuencia, la política actual dictada hasta el 2030 tiene como objetivo público lograr lo que sus predecesoras no pudieron. De otro lado, en el Perú no existe políticas públicas exclusivas para el impulso y acompañamiento de las industrias creativas; esta

situación persiste aun cuando es de conocimiento que este tipo de industrias generan impacto relevante en la economía peruana. En comparación con los países de la región, el conocimiento y dedicación del estado en favor de la industria creativa es escasa; lo cual contrasta con el desenvolvimiento de los países de su región y externos como es el caso de Filipinas o “el Creative Industries Taskforce del Reino Unido, motivó que el discurso girara hacia una noción novedosa, pero paralela: las industrias creativas” (Inthamoussu & Zaldivar, 2022).

### **Protección jurídica: propiedad intelectual aplicada a las industrias culturales e industrias creativas desde la política de estado peruano**

El apartado anterior permite observar el estado actual del tratamiento y acompañamiento que se da a las industrias creativas y culturales en Perú. No se advierte la existencia de políticas públicas que aborden la industria creativa; en consecuencia, no existe un seguimiento real y exclusivo a este sector a nivel económico y legal; en tanto que el financiamiento y protección legal a nivel de propiedad intelectual de dichas manifestaciones debe ser compartido con las industrias culturales. Es necesario entender que si bien ambos tipos de industria generan productos o servicios que se producen por la intelectualidad del hombre; lo cierto es que las manifestaciones de ambas presentan una estructura, naturaleza y público objetivo que se comporta de manera diferente; por lo que su separación es indispensable en términos de políticas públicas y seguimiento y asesoramiento en propiedad intelectual. En efecto, la Política Nacional Cultural al 2030 incorpora a las industrias creativas como parte de las industrias que se verán impulsadas con la política cultural; sin embargo, el énfasis de la política se encuentra en la cultura y protección del patrimonio cultural; así como la promoción de la autoidentificación con las diversas culturas que existen en el Perú.

En ese sentido, se propone la generación de una política pública exclusiva para el fortalecimiento y promoción de las industrias creativas en Perú. Si bien, existe la posición de que las políticas públicas solo deben estar dirigidas a la solución de problemas apremiantes o de urgencias de primer orden; es necesario entender que no toda planificación perjudica el desarrollo de la espontaneidad creadora o creativa que caracteriza estas industrias; sino por el contrario permite que las mismas abandonen el papel del vecino más pobre de las políticas públicas en términos de presupuesto por parte de Estado (Olavarria Riquelme, 2017, p. 58).

Los países como Colombia y Chile han comprendido la importancia de la industria creativa en la economía y el desarrollo de la población; en ese sentido, se han puesto a la par de países como Finlandia y demás que establecen políticas públicas exclusivas que incluye la protección jurídica a través de la propiedad intelectual para las industrias creativas. En el caso de Chile, la aproximación es a través del manejo y fortalecimiento de la economía creativa en tanto que son “conscientes de que la esencia de la creatividad y conocimiento se materializa a través de la propiedad intelectual y los derechos de autor [...] el Plan contempla favorecer el ecosistema de fuentes de financiamiento e instancias de mercado, apuntalando un desarrollo sostenible de los emprendimientos creativos [puesto que el] sector creativo es capaz de promover una mayor cohesión social, valores cívicos y participación activa en nuestra democracia [...] Asimismo, tenemos la convicción de que nuestra capacidad creadora constituye un vehículo para la innovación y el emprendimiento, lo cual puede contribuir a sofisticar nuestra matriz productiva y exportadora”. Chile considera que la “creatividad, innovación y confianza son los pilares del desarrollo de la economía global” (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2017a, p. prólogo).

Entonces, es posible sostener que la economía creativa ofrece oportunidades de crecimiento inclusivo y sustentable (Tom Fleming Creative & Consultancy (TFCC), 2015) de manera tal que es capaz “de poner en la agenda problemáticas sociales e identitarias a través de diversas expresiones artísticas y culturales, sin descuidar una decidida contribución a la productividad, el empleo y el posicionamiento internacional del país” (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2017a, p. prólogo). De hecho, esa es la posición que sostuvo Filipinas para promulgar el *Creative Industries Development Act* el 8 de agosto de 2022, el Director General señaló que esta herramienta proporciona “a IPOPHL el impulso que tanto necesita para crear conciencia sobre la PI en toda la economía creativa y capacitar a los sectores para proteger su PI, especialmente sus derechos de autor y derechos conexos.[...] Para cerrar esta brecha, IPOPHL se ha acercado a los talentos creativos a través de una mayor conciencia y campañas educativas y su Copyright Plus Project”. (*Statement of the Director General on the New Republic Act 11904 or the PH Creative Industries Development Act* | IPOPHL, s. f.).

Por lo expuesto, es irrefutable que las industrias creativas deben ser desarrolladas, fortalecidas e

impulsadas a razón de una política nacional exclusiva como sucede en los países anteriormente mencionados. Ahora bien, el Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual - Indecopi anunció en mayo de 2022 que viene elaborando la Política Nacional de Propiedad Intelectual cuyo objetivo principal sería el de promover y fortalecer las industrias creativas (*Indecopi promueve industrias creativas*, s. f.). En octubre del mismo año presentaron la versión durante la Reunión Regional de la OMPI de Directoras y Directores de Oficinas de Propiedad Industrial (*Reunión Regional de la OMPI de Directoras y Directores de Oficinas de Propiedad Industrial*, s. f.); sin embargo, hasta la fecha febrero de 2023 no hay noticias sobre su promulgación y puesta en ejecución. Definitivamente será interesante analizar el enfoque y el desarrollo planteado por el Indecopi para la Política Nacional de Propiedad Intelectual; sin embargo, se considera ideal que se establezcan políticas por separado una para la industria cultural y otra para la industria creativa; de lo contrario, sucederá lo mismo que ha ocurrido en ocasiones pasadas, la industria creativa será atendida en segundo plano, siempre sobreponiéndose la industria cultural.

## Conclusiones

En Perú las industrias culturales son entendidas desde una arista de la pluralidad y conocimiento de la diversidad en la historia de la sociedad que conviven en el país, así como las expresiones de arte consideradas anteriormente de exclusividad para la élite. A su vez, debido al poco desarrollo de este tipo de políticas públicas en Perú, se observa que la clasificación cultura incluye expresiones elitistas, manifestaciones de diversidad cultural; así como, expresiones creativas que están fuertemente relacionadas a la tecnología y por lo mismo deben de ser entendidas como industrias creativas y no culturales.

La política pública cultural del estado peruano en los últimos 10 años continúa desarrollando patrones que datan desde la política cultural gaseosa planteada en la constitución política de 1993. Se advierte que la política cultural del estado peruano no se encuentra desarrollada a la par de los países de su región. En efecto, se advierte que la política cultural colombiana y chilena ha presentado cuidado y preocupación por sector cultural para impulsarlo; a su vez, el desarrollo de dichas políticas ha permitido que exista el debate para diferenciar las manifestaciones culturales y creativas de manera que ambas puedan ser impulsadas en un futuro como políticas públicas diferentes, como

en el caso de Filipinas. En Perú, las acciones en favor de la cultura presentaron una característica común que es la réplica de modelos ajenos a la realidad peruana para determinar que son industrias culturales y creativas en el país. Actualmente la política cultural planteada para el 2030 plantea cambios positivos; sin embargo, el estado deja una vez más al sector creativo sin amparo ni apoyo específico, aun cuando esta industria genera movimiento económico relevante.

El tratamiento de la Propiedad Intelectual desde la política de estado se encuentra correctamente implementado para proteger los productos de la industria cultural e industria creativa. Sin embargo, se advierte mayor cohesión en el seguimiento y protección de los productos culturales y protección al patrimonio cultural que en el caso de los productos creativos.

El tratamiento de la Propiedad Intelectual desde la política de estado peruano enfocado a las industrias culturales e industrias creativas ha mejorado con los años. Sin embargo, no existe cohesión y acompañamiento a las diferentes industrias que hacen parte del sector cultural y del creativo. Asimismo, se advierte que los productos de manifestaciones mixtas no encuentran el apoyo necesario y seguimiento para obtener la protección jurídica deseada. Es cierto que desde el INDECOPI en el año 2020 se planteó la posibilidad de crear un programa para las industrias creativas; sin embargo, aún no ha sido presentada.

## Referencias

- Agüero, J. C., Ángeles, J., Cairo, A., & Durand, A. (2014). *Interculturalidad y políticas públicas*. (Primera). Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N.º 2014-16851. <https://centroderecursos.cultura.pe/es/registrobibliografico/interculturalidad-y-pol%C3%ADticas-p%C3%BAblicas>
- Bardach, E. (1998). *Los ocho pasos para el análisis de políticas públicas. Un manual para la práctica*. Centro de Investigación y Docencia Económicas.
- Boix, R., & Lazzeretti, L. (2012). Las industrias creativas en España: Una panorámica. *Investigaciones Regionales - Journal of Regional Research*, 22, 181-205.
- Cal, R. (2021, septiembre 24). FILIPINAS: UN PROYECTO DE LEY PARA EL DESARROLLO DE INDUSTRIAS CREATIVAS. *Spain Asean Dispatch*. <https://spain-asean-dispatch.com/>

<index.php/2021/09/24/filipinas-un-proyecto-de-ley-para-el-desarrollo-de-industrias-creativas/>

Canizalez Ramírez, P. M., & Avilés Ochoa, E. (2018). Metodología para la clasificación de industrias culturales/creativas en una ciudad media: Culiacán, Sinaloa, México. *Región y Sociedad*, XXX (72), 1-36.

Castañeda Rivera, É., & Garduño Bello, B. (2018). Una mirada a las revistas especializadas en el campo de la industria creativa. *Economía Creativa*, 9, 164-179.

Cornejo-Polar, J. (1993). *Políticas culturales y políticas de comunicación en el Perú 1895-1990*.

Eliécer Ruiz, J. (1976). *La Política cultural en Colombia*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134155>

Gobierno aprueba la Política General de Gobierno 2021 – 2026. (2021, octubre 16). <https://www.gob.pe/institucion/ceplan/noticias/545616-gobierno-aprueba-la-politica-general-de-gobierno-2021-2026>

Grimaldo Muchotrigio, M. (2006). Identidad y Política Cultural en el Perú. *Liberabit. Revista de Psicología*, 12, 41-48.

Indecopi promueve industrias creativas. (s. f.). Recuperado 14 de febrero de 2023, de <https://elperuano.pe/noticia/156917-indecopi-promueve-industrias-creativas>

Inthamoussu, M., & Zaldivar, T. (2022, septiembre 20). Políticas culturales para un futuro sostenible: Mondiacult 2022. *Industrias creativas. Cultura, arte y creatividad*. <https://blogs.iadb.org/cultura-arte-creatividad/es/politicas-culturales-para-un-futuro-sostenible-mondiacult-2022/>

Jiménez I., A., Galleguillos P., L., & Santelices M., I. (2015). Análisis competitivo de una industria creativa: «Caso de la industria de la música en Chile». *Ingeniería Industrial. Actualidad y Nuevas Tendencias*, IV(14), 43-52.

Joseph Lampel, J., Lant, T., & Shamsie, J. (2000). Balancing Act: Learning from Organizing Practices in Cultural Industries. *Organization Science*, 11(3), 263-269.

Lindblom. (1991). *El proceso de elaboración de políticas públicas*. Madrid: Ministerio para las Administraciones Públicas.

Miller, T. (2012). Política cultural/ industrias creativas. *Cuadernos de Literatura*, 32, 19-40.

Ministerio de Cultura. (2020). *Política Nacional de Cultura al 2030*. [https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC\\_VERSI%C3%93N\\_FINAL\\_2.pdf?v=1595329988](https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC_VERSI%C3%93N_FINAL_2.pdf?v=1595329988)

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2017a). *Plan Nacional de Fomento a la Economía Creativa (2017-2022)*. [https://ec.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/10/0\\_6\\_PlanNacionaldeFomentoalaEconomiaCreativa.pdf](https://ec.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/10/0_6_PlanNacionaldeFomentoalaEconomiaCreativa.pdf)

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. (2017b). *Política Nacional de Cultura 2017—2022 Cultura y desarrollo humano: Derechos y territorio*. <https://www.cultura.gob.cl/politicas-culturales/wp-content/uploads/sites/2/2018/01/politica-nacional-cultura-2017-2022.pdf>

Olavarria Riquelme, P. (2017). *Política Cultural en Chile « Las contradicciones de un modelo de transición» (1990-2005)* [Tesis para optar al grado de Magíster en Comunicación Política, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/151430>

Política Nacional de Cultura, n°Decreto Supremo N°009-2020-MC (2020). <https://transparencia.cultura.gob.pe/sites/default/files/transparencia/2020/07/decretos-supremos/ds009-2020-mc.pdf>

Reunión Regional de la OMPI de Directoras y Directores de Oficinas de Propiedad Industrial. (s. f.). Recuperado 14 de febrero de 2023, de [https://www.wipo.int/meetings/es/details.jsp?meeting\\_id=73130](https://www.wipo.int/meetings/es/details.jsp?meeting_id=73130)

Richieri, G. (2011) Ambigüedades desde la economía las debilidades de la creatividad. Tomado del libro: Enrique Bustamante. (Editor, 2011) *Industrias Creativas Amenazas sobre la cultura digital*. Gedisa Editorial.



*Statement of the Director General on the new Republic Act 11904 or the PH Creative Industries Development Act* | IPOPHL. (s. f.). Recuperado 14 de febrero de 2023, de <https://www.ipophil.gov.ph/news/statement-of-the-director-general-on-the-new-republic-act-11904-or-the-ph-creative-industries-development-act/>

Tom Fleming Creative & Consultancy (TFCC). (2015). *Cultural and Creative Spillovers in Europe:*

*Report on a Preliminary Evidence Review.* [https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/Cultural\\_creative\\_spillovers\\_in\\_Europe\\_full\\_report.pdf](https://www.artscouncil.org.uk/sites/default/files/Cultural_creative_spillovers_in_Europe_full_report.pdf)

Troncoso Muñoz, B. (2020). Las Industrias Creativas en Concepción: Visión de sus gestores respecto de su alcance e importancia en el desarrollo regional. *Revista Territorios y Regionalismos*, 2, 1-14.