**NOVENA REUNIÓN INTERAMERICANA DE MINISTROS** OEA/Ser. K/XXVII.9

**Y MÁXIMAS AUTORIDADES DE CULTURA** CIDI/REMIC-IX/doc. 8/22 rev.1

Del 27 al 28 de octubre de 2022 28 octubre 2022

Antigua Guatemala, Guatemala Original: inglés/español

PLAN DE ACCIÓN DE ANTIGUA GUATEMALA

“Tecnología, creatividad e innovación como una oportunidad

para desarrollar y fortalecer la cultura”

(Adoptado en la octava sesión plenaria y sujeta a revisión por la Comisión de Estilo)

1. ANTECEDENTES

1. Este Plan de Acción se establece con el fin de dar cumplimiento a la Declaración de Antigua Guatemala, “Tecnología, creatividad e innovación como oportunidad para el desarrollo y fortalecimiento de la cultura", reconociendo que la pandemia de COVID-19 ha afectado gravemente a muchos de los sectores claves e impulsores de la actividad económica en países de todo el mundo, y que el impacto en las industrias culturales y creativas ha sido particularmente devastador.

2. El presente Plan de Acción guiará la ejecución de las prioridades establecidas en la Declaración de Antigua Guatemala “Tecnología, creatividad e innovación como oportunidad para el desarrollo y fortalecimiento de la cultura”.Así mismo, se enmarca en los esfuerzos conjuntos de los Estados Miembros en torno al aporte de la cultura para el cumplimiento de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

3. De la misma manera, el presente Plan de Acción toma en cuenta los “Lineamientos generales para los procesos sectoriales a nivel ministerial en el ámbito del Consejo Interamericano para el Desarrollo Integral (CIDI)”, documento (CIDI/doc.228/17), aprobado por la Asamblea General de la Organización de los Estados Americanos (OEA) en 2017, y el “Reglamento para las Reuniones Sectoriales y Especializadas a Nivel Ministerial y/o de Altas Autoridades del Consejo Interamericano para el Desarrollo Integral” documento (CIDI/doc.258/18), aprobado por la Asamblea General de la OEA en 2018.

1. RECURSOS

4. Los Estados Miembros dedicarán los recursos económicos, técnicos y logísticos para la ejecución de este Plan de Acción, según su disponibilidad presupuestaria.

1. GRUPOS DE TRABAJO

5. En consonancia con la Declaración de Antigua Guatemala, este Plan de Acción abarca los siguientes Grupos de Trabajo:

1. Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y el consumo de bienes y servicios culturales en el entorno digital
2. Economía e industrias culturales y creativas
3. Recolección, protección, conservación, revalorización y salvaguardia del patrimonio cultural, las expresiones culturales y artísticas, y los conocimientos tradicionales y ancestrales

6. Cada Grupo de Trabajo (GT) tendrá un presidente y dos vicepresidentes.

7. El presidente coordinará para:

1. Desarrollar actividades más específicas de acuerdo con las prioridades aprobadas en la Novena Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura;
2. Facilitar el intercambio de experiencias y dar seguimiento a la implementación de las iniciativas hemisféricas relacionadas.

**GT 1. Metodologías y políticas para el fomento de la gestión y el consumo de bienes y servicios culturales en el entorno digital**

8. Este Grupo de Trabajo se establece tomando en cuenta los siguientes elementos de la Declaración de Antigua Guatemala:

* Una de las consecuencias de la pandemia ha sido el mayor uso de tecnologías digitales por los gestores y trabajadores de la cultura y los consumidores de bienes y servicios culturales y creativos.

* Los artistas, los creadores y otros gestores y trabajadores de la cultura hicieron frente al desafío de explorar las oportunidades que ofrece la tecnología, para producir contenido digital en nuevos formatos aptos para el consumo y conectarse de formas nuevas con el público y con nuevos consumidores de bienes y servicios culturales y creativos.

* Han surgido dificultades relacionadas, entre otras, con la brecha digital y las desigualdades dentro de los países, entre ellos y en la región en lo que se refiere a la alfabetización digital, así como en el acceso, uso y disponibilidad de la tecnología por parte de los gestores y trabajadores de la cultura.

9. A través de este Grupo de Trabajo se facilitará el análisis y el intercambio de experiencias y se desarrollarán recomendaciones para apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos para:

* Evaluar e identificar metodologías y políticas para promover la tecnología en la gestión, la producción y el consumo del arte, la literatura y otros bienes y servicios culturales y creativos.

* Fortalecer las capacidades de los gestores y trabajadores culturales para que integren tecnologías que promuevan, comercialicen y moneticen los bienes y servicios culturales con el fin de optimizar su alcance y fomentar su consumo en el mercado.
* Presentar información sobre modelos de investigación del desarrollo cultural, entre ellos el uso de la tecnología para generar investigaciones y bienes culturales centrados en el patrimonio cultural, material e inmaterial, incluido el precolombino, indígena, afrodescendiente, destacando la contribución de las mujeres de manera transversal; así como promover estrategias digitales para incrementar el consumo de las artes y otros bienes y servicios culturales mediante el uso de la tecnología..

* Promover el acceso a la capacitación y el uso de tecnologías actuales y emergentes, en la gestión, difusión, producción y consumo de las artes, y otros productos culturales y creativos, como la realidad virtual, la realidad aumentada y los tókenes no fungibles[[1]](#footnote-2)/, según corresponda a la legislación nacional, y sobre el papel de las autoridades de cultura en el apoyo a sus industrias culturales y creativas.

**GT 2. Economía e industrias culturales y creativas**

10. Este Grupo de Trabajo se establece tomando en cuenta los siguientes elementos de la Declaración de Antigua Guatemala:

* Se reconoce que las industrias culturales y creativas de las Américas, que fueron profundamente afectadas por la pandemia de COVID-19, están compuestas en gran medida por emprendimientos informales y por micro, pequeñas y medianas empresas, gestores y trabajadores de la cultura, comunidades portadoras del patrimonio cultural y otros pequeños creadores de bienes y servicios culturales y creativos.
* Algunos de estos creadores posiblemente hayan sobrevivido lo peor de la pandemia con la adopción y el uso de herramientas tecnológicas y con el apoyo del gobierno y las autoridades de cultura, otros siguen teniendo dificultades o han abandonado estas industrias y han buscado oportunidades económicas en otros sectores.
* Las industrias creativas de las Américas todavía no han alcanzado su pleno potencial y su contribución económica, por la alta informalidad que existe en el sector cultural y creativo.

11. A través de este Grupo de Trabajo se facilitará el análisis y el intercambio de experiencias y se desarrollarán recomendaciones para apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos para:

* Promover la cultura como mecanismo de desarrollo social y económico de las comunidades locales y las regiones a través de la reactivación y revitalización de las industrias culturales y creativas, así como el apoyo a las MIPYMES, a artistas, gestores y trabajadores de la cultura, como también promover la formalización de emprendimientos e iniciativas culturales y artísticas, y nutrir e impulsar las empresas de la economía creativa.
* Compartir experiencias entre los Estados Miembros a fin de nutrir y desarrollar empresas y empresarios creativos, entre ellas incubadoras y aceleradoras de empresas y el uso de la tecnología como base para maximizar el alcance, el desarrollo de conocimientos técnicos y el aumento de la capacidad, como principios fundamentales para reactivar y revitalizar el sector, especialmente las industrias culturales y las artes en la región.
* Analizar las políticas y los programas de apoyo fiscal, así como otros tipos de apoyo financiero, para las industrias creativas afectadas por la pandemia tendientes a mejorar la medición de la contribución económica de las industrias creativas en las cuentas satélite de cultura y en los presupuestos nacionales.
* Apoyar a los Estados miembros en la gestión e implementación de un tablero de control donde se pueda visualizar los indicadores estadísticos de la economía e industrias culturales y creativas, entre ellas la de las cuentas satélites.
* Apoyar para fortalecer la capacidad de los Estados Miembros en materia de cuentas satélites de cultura, incluyendo la armonización de metodologías, la identificación de los sectores que se han de medir, el intercambio de información y el inicio de la medición y la comparación entre los distintos países, mínimamente con los indicadores del PBI cultural y el empleo cultural.

**GT 3. Recolección, protección, conservación, revalorización y salvaguardia del patrimonio cultural, las expresiones culturales y artísticas y los conocimientos tradicionales y ancestrales**

12. Este Grupo de Trabajo se establece tomando en cuenta los siguientes elementos de la Declaración de Antigua Guatemala:

* La importancia de facilitar el diálogo entre los ministerios y secretarías sobre la forma en que se han usado y pueden usar las herramientas tecnológicas para fortalecer el patrimonio y las expresiones culturales en las Américas.
* La necesidad de impulsar y fortalecer los conocimientos y capacidades de los artistas, creativos y otros gestores y trabajadores de la cultura, y promover su formalización, como medio para avanzar en el acceso a nuevas y mejores oportunidades educativas y laborales.
* Trabajar por la mejora de la condición de los gestores y trabajadores de la cultura y promover su seguridad social y económica, a través de la ejecución e implementación de políticas públicas y normativas que garanticen sus derechos y libertades fundamentales.
* Se reconoce que la información, la comunicación y las tecnologías digitales se están usando en medida creciente en todo el mundo para reunir, preservar y difundir esfuerzos en el ámbito de las artes y el patrimonio cultural; por ejemplo, la configuración tridimensional de artefactos antiguos o la aplicación de la realidad aumentada para complementar la percepción de entornos del mundo real, incluido el patrimonio.

13. A través de este Grupo de Trabajo se facilitará el análisis y el intercambio de experiencias y se desarrollará recomendaciones para apoyar a los Estados Miembros en sus esfuerzos para:

* Dar a conocer ejemplos del uso de tecnologías para el trabajo, los conocimientos y la conservación en el ámbito del patrimonio cultural en los Estados Miembros de la OEA.
* Fortalecer la difusión y apropiación de su patrimonio del patrimonio cultural material e inmaterial por parte de la ciudadanía a través de la innovación y el uso de nuevas tecnologías.
* Reconocer la contribución de los pueblos indígenas, los afrodescendientes y las demás comunidades portadoras del patrimonio cultural de las Américas a través de la promoción de sus expresiones culturales mediante el uso de tecnologías digitales, con el fin de promover la circulación de bienes y servicios culturales para la sostenibilidad social, económica y ambiental.
* Identificar y adoptar medidas eficaces que fomenten el uso de la tecnología para promover y proteger de forma adecuada y respetuosa el patrimonio cultural y artístico y los conocimientos tradicionales y ancestrales, aprovechando el uso de los mecanismos de protección de acuerdo con la legislación nacional.
1. SEGUIMIENTO, EVALUACIÓN Y PRESENTACIÓN DE INFORMES

14. Las Autoridades de la Comisión Interamericana de Cultura (CIC), junto con la Troika (presidentes actual, anterior y futuro de la Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura), celebrarán una reunión de planeación para definir un plan de trabajo para implementar este Plan de Acción que incluirá por lo menos una reunión de la CIC antes de la Décima Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura.

15. Invitar a los Estados Miembros a participar activamente en las iniciativas de la CIC.

16. Instar a la Secretaría Ejecutiva para el Desarrollo Integral, como Secretaría Técnica de la CIC, a que continúe facilitando la comunicación entre los grupos de trabajo y prestando apoyo a la implementación de proyectos y esfuerzos de colaboración, así como convocando y organizando videoconferencias y reuniones *in situ*.

17. Reiterar que la implementación de este Plan de Acción será liderada por las Autoridades de la CIC, junto con la Troika (presidentes actual, anterior y futuro de la Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura), con el apoyo de la Secretaría Técnica. La presidencia de la CIC informará sobre el seguimiento de las acciones en sus reuniones ordinarias y extraordinarias y en la próxima Reunión Interamericana de Ministros y Máximas Autoridades de Cultura.

CIDUL00166S01

1. . Un token no fungible (NFT) es un activo digital que representa objetos del mundo real, como obras de arte y de música, videos y artículos de videojuegos. Los tókenes se compran y se venden en línea, frecuentemente con [criptomonedas](https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/what-is-cryptocurrency/), y por lo general están codificados con el mismo software subyacente que muchas criptomonedas. Véase *Forbes Advisor*, abril de 2022, <https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/nft-non-fungible-token/>. [↑](#footnote-ref-2)