CUENTA SATÉLITE DE LA CULTURA DE MÉXICO (CSCM)

19 de noviembre de 2026

CONTENIDO

I. Objetivo 2

II. Ficha metodológica....2

III. Principales resultados....3

Producto Interno Bruto (PIB) de la cultura....3

PIB de la cultura, según entidad federativa……..……..……..……..…….6

Crecimiento del sector de la cultura……...7

Puestos de trabajo en el sector de la cultura……..9

I. OBJETIVO

Delimitar la interacción de agentes económicos y la generación de flujos que resultan del intercambio de bienes y servicios. Estos incorporan trabajo y capital, y producen valor agregado en torno a las prácticas culturales. Lo anterior permite generar información para el análisis del sector cultural.

II. FICHA METODOLÓGICA

Cobertura geográfica	Nacional y un indicador para cada entidad federativa
Cobertura temática	• Cuentas de producción • Puestos de trabajo ocupados remunerados • Personas ocupadas, según sexo • Oferta de bienes y servicios culturales • Utilización de bienes y servicios culturales • Gasto por usuarios y beneficiarios del sector económico de la cultura • Información en precios corrientes y constantes
Año base	2018
Periodicidad	Anual
Metodología de elaboración	La actualización de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM) tomó como referencia los lineamientos internacionales del manual del *Sistema de Cuentas Nacionales 2008* que elaboraron de manera conjunta Naciones Unidas, la Oficina de Estadística de la Comisión Europea, el Fondo Monetario Internacional, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos y el Banco Mundial. Asimismo, se consideró el *Marco de Estadísticas Culturales 2009* de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, y la *Guía Metodológica para la implementación de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica* de la Organización del Convenio Andrés Bello, 2015. Para la identificación y tratamiento de las actividades relacionadas con la cultura en México, se utilizó el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN) 2018. De esta forma, se obtuvieron resultados en valores corrientes y constantes para un conjunto de bienes y servicios característicos y conexos agrupados en 116 clases de actividad económica: 72 características y 44 conexas. La cuenta se construye a partir de los tres componentes contables del sector de la cultura: producción de mercado, gestión pública de la cultura y producción cultural de los hogares.
Fuente	La principal fuente de información para el componente de la producción de mercado son las Cuentas de Bienes y Servicios del Sistema de Cuentas Nacionales de México (SCNM). En cuanto a los cuadros en valores corrientes y constantes de la gestión pública en cultura, se considera la información del gasto anual que ejercen el gobierno federal y los gobiernos estatales por unidad y/o programa. Cada actividad se asocia con la clasificación funcional del sector. Respecto a los cuadros sobre los valores económicos de la producción cultural de los hogares, entre otras fuentes de información, se utilizan la Encuesta Nacional de Consumo Cultural de México (ENCCUM) y la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE).

III. PRINCIPALES RESULTADOS

Producto Interno Bruto (PIB) de la cultura

En 2025, el PIB del sector de la cultura reportó un monto de 913 088 millones de pesos. Este resultado considera las actividades de *mercado*, las relacionadas con los *hogares* y las de *gestión pública*. Esto representó 2.72 % del PIB total de la economía (ver gráfica 1).

Gráfica 1
Contribución del Producto Interno Bruto (PIB) del sector de la cultura, según componentes
2025
(porcentaje)



Nota: La suma de los componentes puede no coincidir con los totales debido al redondeo.
Fuente: INEGI. Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2025.

Estos resultados se presentan con base en un clasificador funcional que divide el sector en 10 áreas generales. Estas, a su vez, se desagregan en 89 áreas específicas. Para su elaboración se consideró el *Marco de Estadísticas Culturales 2009* de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). El cuadro 1 presenta el detalle de las actividades agrupadas en esta clasificación.

Cuadro 1
Clasificación funcional de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM)

Artes visuales y plásticas		Incluye la creación de obras de naturaleza visual. Comprende dibujo, fotografía, pintura, escultura y grabados, además de otros bienes y servicios relacionados, como galerías, fototecas o pinacotecas.
Artes escénicas y espectáculos		Agrupa eventos y espectáculos culturales en vivo relacionados con el teatro, la danza, la ópera, espectáculos artísticos y culturales en general (incluidos los deportivos), además de algunos servicios (como los que prestan promotores y agentes) y el alquiler de espacios para presentar los eventos. Esta área concentra también la producción de espectáculos culturales en la vía pública por parte de los hogares, la valoración económica del trabajo voluntario en diferentes espectáculos artísticos y deportivos, así como el trabajo voluntario y las aportaciones en dinero y en especie para la organización y realización de ferias y festivales.
Música y conciertos		Reúne la música en todas sus formas. Incluye presentaciones y espectáculos musicales grabados y en vivo, composiciones, la producción de instrumentos musicales y la fabricación de bienes relacionados con el equipamiento en reproducción de audio. Abarca la prestación de servicios de fonotecas y la actividad del registro de derechos de autor para este tipo de obras. También incluye el trabajo voluntario en eventos artísticos, así como el comercio de bienes como discos compactos en la vía pública, por ejemplo, en tianguis, puestos ambulantes o mercados sobre ruedas.
Libros, impresiones y prensa		Concentra todo tipo de publicaciones en sus diferentes formatos, por ejemplo, las modalidades electrónicas. Comprende la industria del libro, periódicos, revistas, publicaciones periódicas y otros productos editoriales e impresos, como postales, carteles, almanaques o atlas, además de servicios especializados en corrección de estilo, periodismo, traducción e interpretación. La impresión se incluye por ser parte de la función de producción de la industria editorial. Este bloque integra también agencias de noticias, librerías, actividades sobre fomento a la lectura, hemerotecas y los servicios de registro de derecho de autor para obras literarias. Asimismo, incorpora la actividad económica que genera el comercio de libros y revistas en la vía pública (es decir, en espacios como tianguis, puestos ambulantes o mercados sobre ruedas).
Medios audiovisuales		Agrupa las formas de expresión cultural accesibles mediante las industrias de cine, radio, televisión, videoclips o videojuegos, además de filmotecas, videotecas o cinetecas. Comprende la prestación de los servicios de registro de derechos de autor, distribución y exhibición de obras audiovisuales. Incluye, además, la fabricación de equipo especializado para su transmisión, así como la producción de equipamiento para la reproducción de este tipo de contenidos. Agrupa el comercio de videojuegos o video en distintos formatos, como DVD, en la vía pública (es decir, en espacios como tianguis, puestos ambulantes o mercados sobre ruedas).
Artesanías		De acuerdo con el Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART), se definen como «un objeto o producto de identidad cultural comunitaria, hecho por procesos manuales continuos, auxiliados por implementos rudimentarios y algunos de función mecánica que aligeran ciertas tareas. La materia prima básica transformada generalmente se obtiene de la región donde habita la o el artesano».[1] Para la CSCM, las áreas específicas en las que se subdivide este campo son alfarería y cerámica, fibras vegetales y textiles, madera, maque y laca, instrumentos musicales y juguetería, cartón y papel, plástica popular, cerería y pirotecnia, metalistería, joyería y orfebrería, lapidaria, cantería y vidrio, talabartería y marroquinería, así como alimentos y dulces típicos. En esta área se incluye también la elaboración de artesanías para el uso personal, además de la actividad de la gestión pública encaminada a preservar y promover la cultura popular.
Diseño y servicios creativos		Incluye actividades, bienes y servicios asociados con el diseño creativo, artístico y estético de objetos, edificaciones y paisajes. Abarca, por ejemplo, diseño de modas, textil, gráfico, de interiores, joyería, paisajismo arquitectónico, publicidad, así como el servicio de registro de derechos por propiedad intelectual en marcas y patentes, entre otros. En esta área general se registra la actividad económica que genera el comercio de *software*, por ejemplo, de discos

[1] FONART. (2009). *Manual de diferenciación entre Artesanía y Manualidad*, p. 14.

		compactos en la vía pública (es decir, en espacios como tianguis, puestos ambulantes o mercados sobre ruedas). El objetivo principal de los servicios de arquitectura, publicidad o de diseño industrial es prestar un servicio creativo o hacer un aporte intermedio a un producto final que no siempre es de naturaleza cultural.

Continúa

Cuadro 1 (Continuación)

Clasificación funcional de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM)

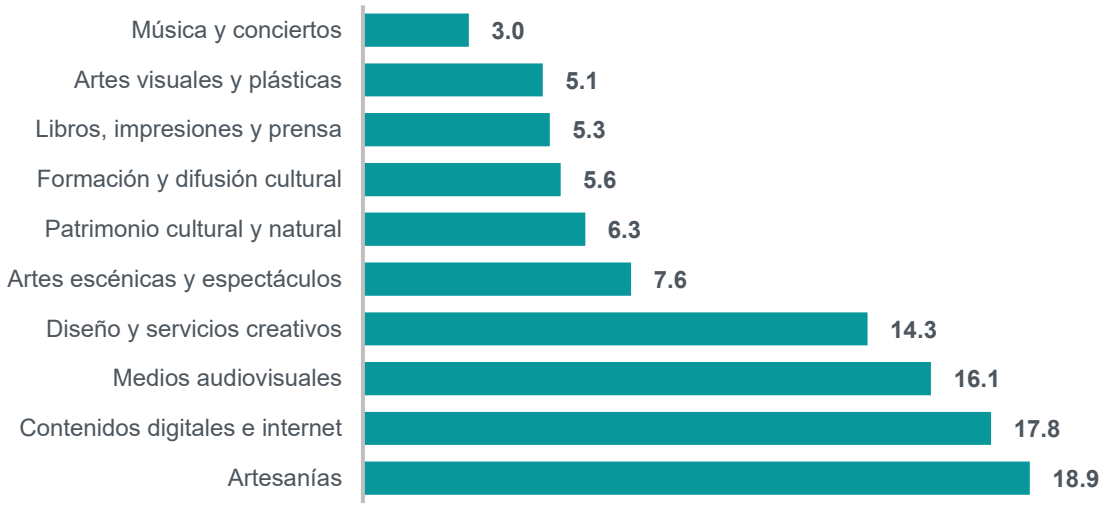
Patrimonio cultural y natural		De acuerdo con la UNESCO, comprende los servicios generados tanto por el patrimonio material como el inmaterial. El patrimonio cultural material incluye monumentos históricos, sitios arqueológicos, asociaciones y organizaciones civiles dedicadas al fomento de elementos identitarios, como consejos reguladores o gremios, así como la actividad económica que generan los museos y bibliotecas de manera explícita. La gestión pública en patrimonio inmaterial incluye actividades gubernamentales enfocadas a su conservación y protección, como documentación de manifestaciones lingüísticas o musicales, protección de centros ceremoniales o prácticas tradicionales, entre otras. También se incorpora la valoración de las aportaciones en dinero y en especie, así como el trabajo voluntario para la organización y realización de fiestas tradicionales, como las religiosas, cívicas o carnavales. Por su parte, el patrimonio natural agrupa los servicios en formaciones naturales, geológicas y fisiográficas; en áreas protegidas que constituyen el hábitat de especies de plantas y animales en peligro de extinción; y en sitios naturales de gran valor desde la óptica de la ciencia y la conservación, y desde la perspectiva de su belleza natural. Se incluyen servicios como los que prestan las organizaciones y asociaciones civiles dedicadas a la cultura y a la protección del medio ambiente y de los animales. Incorpora también la valoración económica del trabajo voluntario en sitios arqueológicos, parques naturales, museos, casas de la cultura o bibliotecas.
Formación y difusión cultural		Se subdivide en formación pública y privada. Abarca la educación formal en programas educativos de nivel superior en los campos relacionados con el arte y la cultura, además de la especialización en arte e idiomas de los demás niveles educativos. La difusión cultural en instituciones educativas públicas y privadas comprende las actividades artísticas y culturales. Se incluye además el trabajo voluntario en talleres culturales.
Contenidos digitales e internet		Incluye los servicios de televisión y radio por internet, la actividad económica que se genera por descargas y transmisiones de materiales como películas o series (se pague o no por este servicio), servicios de suscripciones y pagos por evento, el diseño informático especializado en el desarrollo de aplicaciones y los servicios relacionados con el acceso a internet. También incluye la gestión pública que se relaciona con las telecomunicaciones.

Concluye

Fuente: INEGI. Sistema de Cuentas Nacionales de México (SCNM) y Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), año base 2018.

De acuerdo con la clasificación funcional del sector de la cultura, las áreas con mayor contribución al PIB fueron *artesanías,* con 18.9 %; *contenidos digitales e internet* —como el acceso y la transmisión de contenidos digitales—, con 17.8 %; *medios audiovisuales* —como televisión o cine—, con 16.1 %; y *diseño y servicios creativos,* con 14.3 % (ver gráfica 2).

Gráfica 2
Distribución porcentual del Producto Interno Bruto (PIB) del sector de la cultura, según clasificación funcional
2025
(porcentaje)

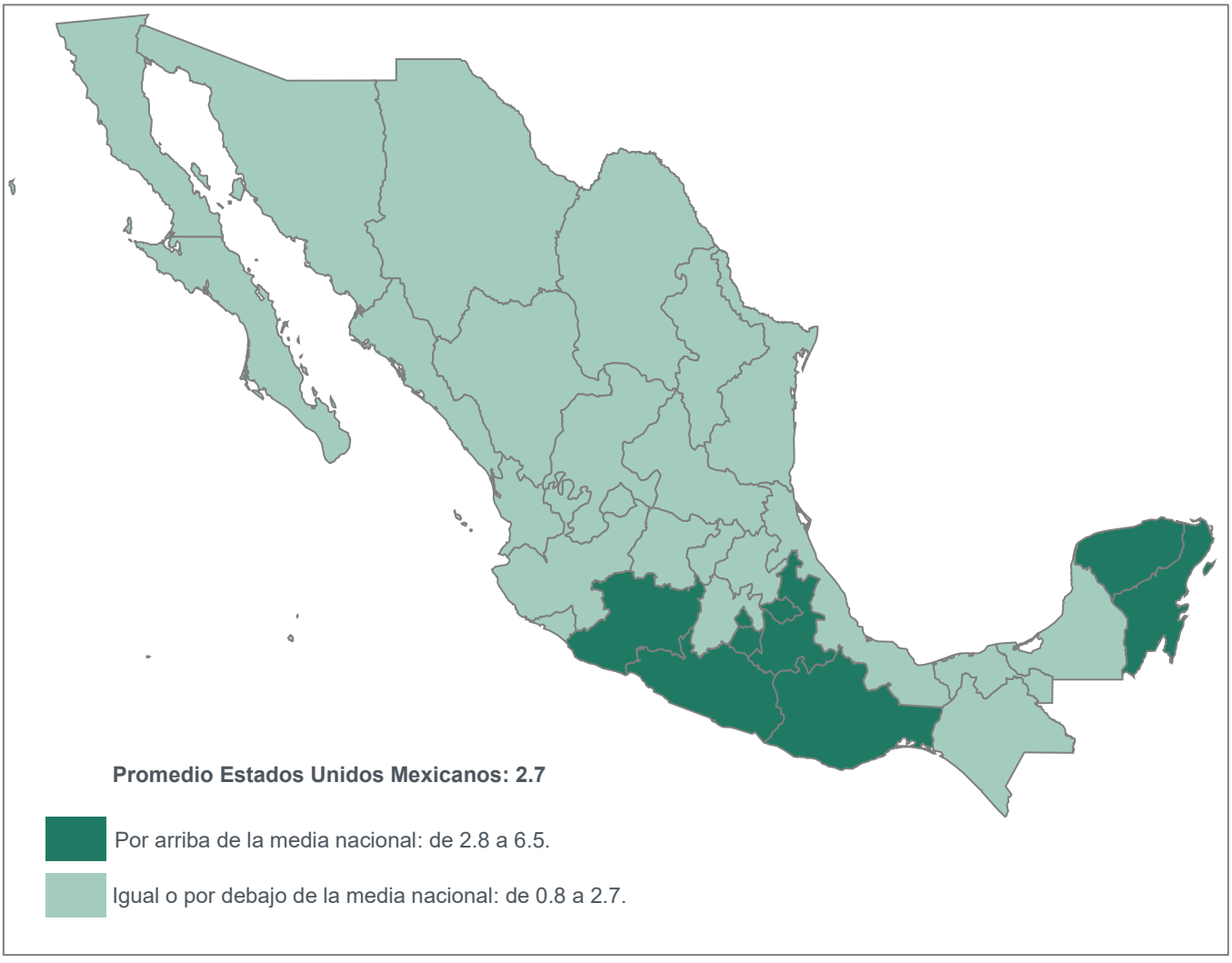


Fuente: INEGI. Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2025.

PIB de la cultura, según entidad federativa

Aunque la participación del sector de la cultura en el PIB del total de la economía alcanzó 2.7 %, la participación fue diferente en cada entidad federativa. Para 2025, en *Ciudad de México*, *Guerrero*, *Michoacán*, *Morelos*, *Oaxaca*, *Puebla*, *Quintana Roo*, *Tlaxcala* y *Yucatán*, la participación fue superior a 2.7 por ciento.

Mapa 1
Contribución del sector de la cultura al Producto Interno Bruto (PIB), según entidad federativa
2025
(porcentaje)

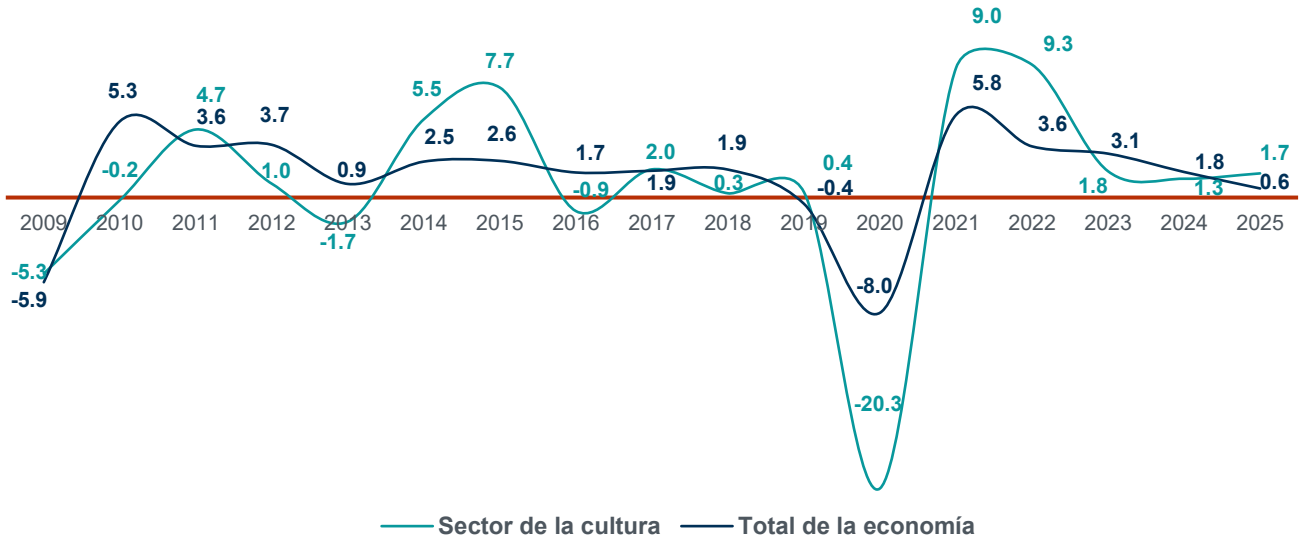


Fuente: INEGI. Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2025.

Crecimiento del sector de la cultura

En valores constantes, el PIB del sector de la cultura creció 1.7 % en 2025, mientras que el total de la economía lo hizo en 0.6 por ciento. De 2008 a 2025, el sector presentó un crecimiento promedio anual de 1.0 % (ver gráfica 3).

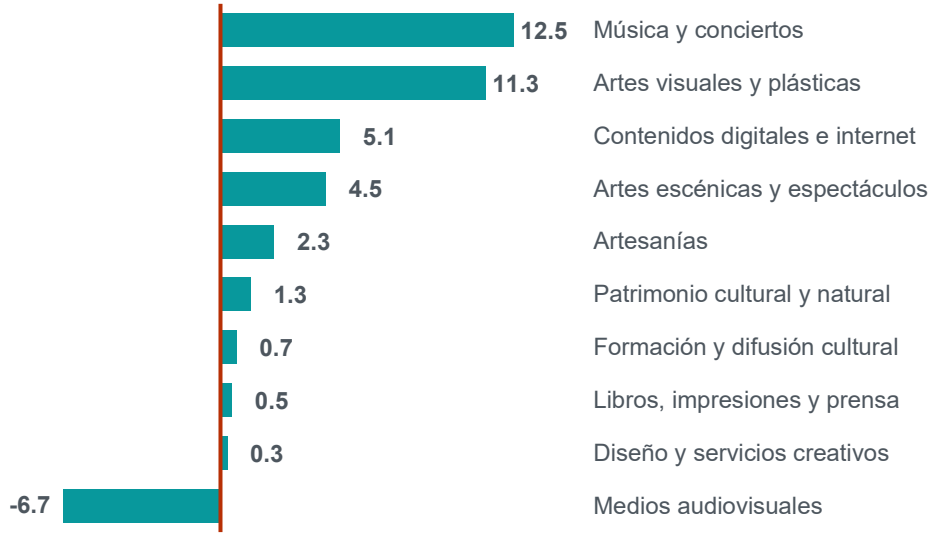
Gráfica 3
Variación anual del Producto Interno Bruto (PIB) del sector de la cultura y del total de la economía[1/]
2009-2025
(porcentaje)



[1/] Cifras a precios de 2018.
Fuente: INEGI. Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2025.

Las áreas del sector de la cultura con mayor crecimiento fueron *música y conciertos* (12.5 %), *artes visuales y plásticas* (11.3 %), así como los *contenidos digitales e internet* (5.1 %). En contraste, el área de *medios audiovisuales* disminuyó 6.7 % (ver gráfica 4).

Gráfica 4
Variación anual del Producto Interno Bruto (PIB) del sector de la cultura, según clasificación funcional
2025
(porcentaje)



Fuente: INEGI. Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2025.

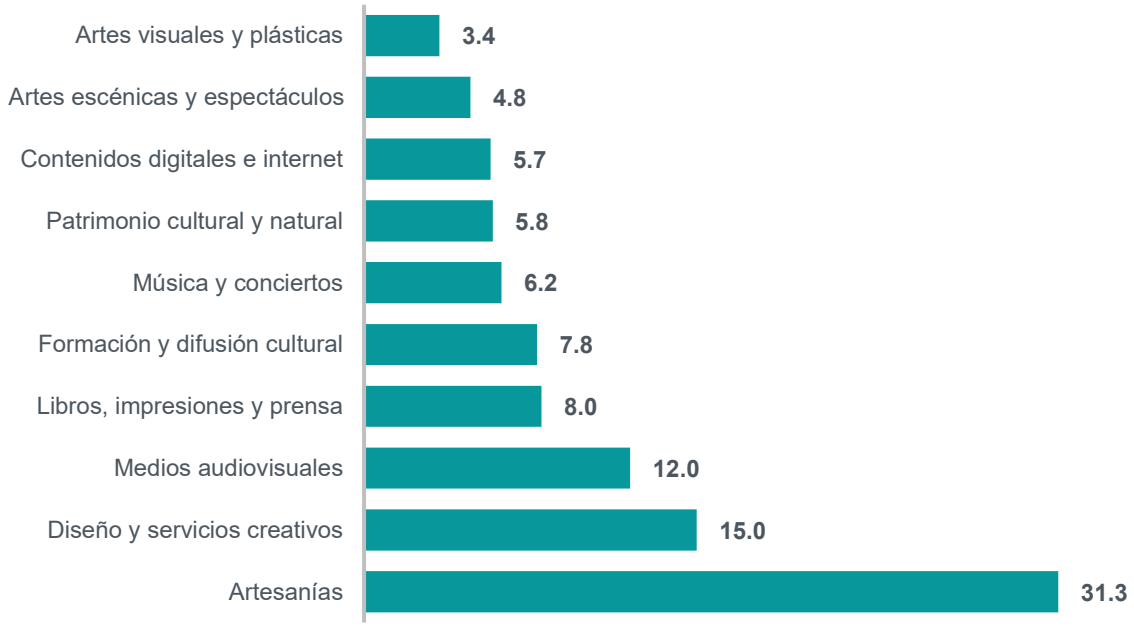
Puestos de trabajo en el sector de la cultura

En 2025, las actividades económicas del sector de la cultura generaron 1 443 403 puestos de trabajo, lo que equivalió a 3.5 % del total de la economía. Al comparar con 2024, se observó un incremento de 1.1 por ciento. Lo anterior representó un aumento de 16 154 puestos de trabajo.

De acuerdo con la clasificación funcional, las áreas con mayor aportación en los puestos de trabajo del sector de la cultura fueron las *artesanías* (31.3 %), el *diseño y los servicios creativos* (15.0 %), los *medios audiovisuales* (12.0 %) y los *libros, impresiones y prensa* (8.0 %). (Ver gráfica 5).[2]

[2] En el cuadro 1 se detalla la descripción de las áreas generales. Estas, a su vez, se subdividen en 89 áreas específicas del sector de la cultura.

Gráfica 5
Distribución porcentual de puestos de trabajo en el sector de la cultura, según clasificación funcional
2025
(porcentaje)



Fuente: INEGI. Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM), 2025.

Tanto la publicación de la CSCM 2025 como la metodología y la información de interés pueden consultarse en el portal del Instituto, https://www.inegi.org.mx/temas/cultura/, o en la sección https://www.inegi.org.mx/programas/cultura/2018/.

La información estadística y geográfica que genera el INEGI es un bien público y nos permite a todas y a todos tomar mejores decisiones. ¡Conócela, úsala y compártela!

INEGIINFORMA