

Industrias Creativas y Cultura

Volumen II — Capítulos Sectoriales Profundos

Profundización del Capítulo XXXVII (Educación y Capital Humano) y del Capítulo XXXIII (Ley Orgánica de Inversión Industrial Restaurativa).

Fecha de proyecto: Mayo 2026.

LI.1 La Tesis Cultural del Génesis

Las industrias creativas representan, en la economía venezolana del siglo XXI, una oportunidad cuantitativa y cualitativa de primer orden, sistemáticamente subdimensionada en los modelos económicos tradicionales por dos razones operativas: (i) las cifras del sector cultural se dispersan a través de múltiples partidas estadísticas (manufactura, servicios, telecomunicaciones, comercio, turismo) sin un satélite cultural consolidado; y (ii) la informalidad estructural del sector dificulta la cuantificación. Los modelos comparables internacionales más rigurosos (UNESCO Cultura 2030, Banco Mundial Knowledge Economy Index, modelos UNCTAD Creative Economy Outlook) demuestran que en países de ingreso medio-alto las industrias creativas pueden representar entre el 2.5% y el 6.8% del PIB, generando empleo formal calificado y joven en proporciones desproporcionadas respecto a su peso en el PIB.

Venezuela, con una población de 28.4 millones de habitantes, una tradición cultural densa (catorce premios Nobel, Pulitzer, y equivalentes; la mayor industria de telenovelas de habla hispana entre 1970 y 2005; la liga profesional de beisbol más prestigiosa de América Latina hispana; una identidad musical reconocida globalmente desde el joropo hasta el reggaeton), un mercado interno de habla hispana directamente conectado con los 580 millones de hispanohablantes globales, y una diáspora estimada en 7.7 millones de venezolanos en 50 países (la cuarta diáspora más grande del mundo en relación a su población base), reúne las condiciones estructurales para una expansión exponencial del sector cultural durante la transición del Plan Génesis.

La tesis sectorial se articula sobre cuatro premisas:

Primera premisa — la diáspora venezolana es un activo cultural y comercial. Los 7.7 millones de venezolanos residentes fuera del país constituyen, simultáneamente, un mercado de consumo cultural especializado (productos identitarios) y una red de distribución, producción, y financiamiento de proyectos creativos. Desde el regreso de talento creativo bajo el régimen de incentivos del Génesis hasta las inversiones directas de venezolanos exitosos en la diáspora

(Crusoe Records, OpenZeppelin, Yummy, Reserve, Dapper Labs venezolanos, Faith and Family, productoras audiovisuales en Miami y Madrid), la diáspora opera como capital cultural líquido que se reactiva ante la estabilidad institucional.

Segunda premisa — el reggaeton venezolano y la música urbana latina son la frontera comercial. Venezuela ha sido cuna de productores y artistas que dominan la música urbana hispanoamericana contemporánea (Wisin & Yandel inspirados por productores caraqueños, Crusoe Records de Cris Spell, Diluvio Studios, Lasso, Danny Ocean, Lele Pons, Corina Smith, Servando y Florentino restaurados). El régimen del Génesis crea la infraestructura legal (titularidad de derechos, royalties trazables, anti-piratería) y económica (regalía del 4%, libre repatriación) para que esta industria florezca dentro del territorio nacional en lugar de operar desde Miami, Madrid, o Bogotá.

Tercera premisa — la liga profesional de beisbol restaurada es un motor económico sectorial. La Liga Venezolana de Béisbol Profesional (LVBP), fundada en 1945, dominó la temporada invernal latinoamericana entre 1980 y 2010, generando ingresos por boletería, derechos de transmisión, mercadería, y desarrollo de talento exportable a Major League Baseball. La LVBP genera empleo directo (jugadores, equipos, estadios, servicios) y empleo indirecto (turismo deportivo, hotelería, gastronomía, transporte, transmisión).

Cuarta premisa — el turismo cultural es un complemento estructural. Venezuela posee tres declaratorias UNESCO de Patrimonio de la Humanidad (Coro y su Puerto, Ciudad Universitaria de Caracas, Parque Nacional Canaima), múltiples expresiones del Patrimonio Cultural Inmaterial reconocidas por UNESCO (Diablos Danzantes de Yare, Gestión Patrimonial de la Cultura de la Calle María Lionza, Manifestaciones Asociadas al Devoto de Joselito Carnaval), y un patrimonio arquitectónico colonial-republicano significativo. Combinado con la apertura del régimen del Génesis y la modernización aeroportuaria del Capítulo XXXVIII, el turismo cultural puede pasar de aproximadamente 290,000 visitantes internacionales en 2024 a 4.2 millones a Año 10.

LI.2 Diagnóstico Cuantificado del Sector Cultural

LI.2.1 PIB Cultural Estimado

Subsector	Y0 (USD millones)	% PIB Cultural
Música (grabación, edición, distribución, conciertos)	145	9.7%
Audiovisual (cine, TV, streaming, publicidad)	220	14.7%
Editorial (libros, revistas, prensa)	85	5.7%
Artes escénicas (teatro, danza, opera)	32	2.1%
Artes visuales y mercado de arte	58	3.9%
Beisbol profesional + deportes profesionales	78	5.2%
Gaming + esports	18	1.2%
Turismo cultural (parte cultural del gasto turístico)	320	21.4%
Patrimonio cultural y museos	25	1.7%
Diseño, arquitectura, moda	145	9.7%
Artesanía y industrias culturales tradicionales	88	5.9%
Publicidad y marketing creativo	285	19.0%
Total PIB Cultural Y0	\$1,499	100%

Fuente: Estimación propia con base en metodología UNESCO Framework for Cultural Statistics 2009, INE Venezuela Cuenta Satélite Cultural (interrumpida 2014), Banco Mundial Creative Economy Outlook 2022, y modelos comparables Colombia DANE Cuenta Satélite Cultura 2022.

El PIB cultural Y0 totaliza aproximadamente \$1.5 mil millones, equivalente al 1.6% del PIB nacional (\$92 mil millones). El sector emplea formalmente a unas 110,000 personas, con una tasa de informalidad estimada del 62% que constituye uno de los más altos entre sectores comparables.

LI.2.2 Caída Histórica de la Industria Audiovisual

La industria de la telenovela venezolana, dominante en el mercado hispanoamericano entre 1970 y 2005 (RCTV, Venevisión, Marte TV produjeron exportaciones culturales por más de \$250 millones anuales en su pico, con productos icónicos como "Cristal", "Rubí", "Mi Gorda Bella", "Por Estas Calles"), colapsó tras el cierre de RCTV (mayo 2007), la imposición progresiva de controles cambiarios sobre regalías internacionales, y la emigración del talento creativo hacia México, Colombia, y Estados Unidos. Las productoras Cisneros Group y Venevisión continuaron operando desde Miami y Caracas en escala reducida, perdiendo el liderazgo regional ante Tele-mundo, Univision, y las productoras turcas y coreanas.

El cine venezolano, que produjo entre 1980 y 2010 una media de 12 películas anuales (con éxitos como "Secuestro Express", "Cyrano Fernández", "Hermano", "Pelo Malo" - Concha de Oro San Sebastián 2013), redujo su producción a 3-5 películas anuales entre 2018 y 2024, financiadas mayoritariamente por fuentes externas (Ibermedia, fondos europeos, coproducciones colombianas).

LI.2.3 La Liga Venezolana de Béisbol Profesional (LVBP) Disminuida

La LVBP operó entre 1945 y 2018 con 8 equipos (Tigres de Aragua, Caracas, Magallanes, Cardenales, Águilas, Tiburones, Caribes, Bravos), una temporada de 64 partidos por equipo, asistencia promedio de 8,400 espectadores por partido, ingresos sectoriales acumulados (boletería + derechos TV + patrocinios + mercadería) de aproximadamente \$90 millones anuales en su pico (2010-2012). Los Caribes de Anzoátegui sustituyeron a los Pastora de los Llanos en 2007.

La temporada 2024-25 registró asistencia promedio reducida a 3,200 espectadores, ingresos sectoriales de aproximadamente \$24 millones, y un éxodo masivo de jugadores hacia ligas mexicanas, dominicanas, y estadounidenses Triple-A. Sin embargo, Venezuela mantiene el liderazgo en producción de talento beisbolístico para Major League Baseball: aproximadamente 96 jugadores venezolanos activos en MLB en 2024, segunda nacionalidad después de República Dominicana.

LI.2.4 La Música Venezolana en el Mercado Global

A pesar de la contracción económica interna, la música venezolana experimentó entre 2018 y 2024 un crecimiento global significativo en plataformas digitales:

Artista	Plays Spotify (acumulados)	Sello	Operación
Danny Ocean	4,800 millones	Atlantic Records	Miami
Lasso	1,200 millones	Universal Music Latino	Miami/Madrid
Corina Smith	480 millones	Independiente	Miami
Lele Pons (música)	380 millones	Universal	Los Angeles
Akapellah	320 millones	Independiente	Caracas/Bogotá
Pijama	150 millones	Crusoe Records	Caracas
Servando y Florentino	280 millones (catálogo)	Universal	Miami
Chyno y Nacho (catálogo)	1,100 millones	Universal	Miami

Crusoe Records, sello fundado por Cris Spell con base operacional en Caracas-Miami, ha producido entre 2020 y 2024 más de 240 lanzamientos con presencia en charts regionales latinoamericanos. La industria nacional discográfica genera al estado actual aproximadamente \$145 millones anuales, frente a un potencial de mercado estimado en \$620 millones bajo régimen institucional restaurado.

LI.2.5 Gaming y Tecnología Creativa

El sector gaming venezolano, prácticamente inexistente en términos de estudios establecidos, cuenta con varios talentos venezolanos integrados a estudios internacionales (Riot Games, Epic Games, Activision tienen ingenieros y artistas venezolanos). El sector esports tiene presencia minoritaria pero activa, con equipos profesionales (Heretics LATAM Gold, Furious Gaming) que han contado con jugadores venezolanos.

LI.3 Marco Legal: La Ley de Cultura Modernizada

La Ley Orgánica de Cultura vigente, publicada en Gaceta Oficial N° 39.881 del 09 de marzo de 2012, contiene cuatro defectos estructurales:

Defecto Primero – Ausencia de protección efectiva a los derechos de autor. El régimen vigente carece de mecanismos eficientes de registro, vigilancia, y enforcement contra la piratería digital y física. Los artistas venezolanos pierden sistemáticamente regalías que sólo recuperan

cuando registran sus obras en jurisdicciones extranjeras (BMI/ASCAP en Estados Unidos, SGAE en España, GEMA en Alemania).

Defecto Segundo – Régimen tributario punitivo sobre la actividad cultural. El sector cultural fue sometido al régimen general de ISLR + IVA + impuestos municipales, con cargas que desincentivan la formalización y empujan al mercado informal o a la operación desde el extranjero.

Defecto Tercero – Ausencia de incentivos a la coproducción internacional. Países comparables (Colombia con la Ley de Cine 814/2003, México con CONACULTA y EFICINE 189, Argentina con INCAA y la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual) ofrecen incentivos fiscales específicos a productores extranjeros para localizar sus producciones, generando empleo y transferencia de conocimiento. Venezuela carece de este régimen.

Defecto Cuarto – Burocratización paralizante. Los procesos de autorización, registro, e inscripción cultural se administran a través de múltiples organismos (Ministerio del Poder Popular para la Cultura, Centro Nacional Autónomo de Cinematografía, Instituto del Patrimonio Cultural, otros) con duplicación funcional y demoras procesales.

LI.3.1 Articulado Esencial de la Nueva Ley de Cultura del Génesis

La nueva Ley de Cultura, a presentarse a la Asamblea Nacional en el Año 1, contiene 138 artículos organizados en 7 títulos. Articulado esencial:

- **Artículo 1.** Establece el sector cultural como sector económico productivo prioritario, sujeto al régimen tributario simplificado de regalía única del 4% sobre ingresos brutos durante el período de transición.
- **Artículo 8.** Crea el **Registro Nacional de Propiedad Intelectual y Derechos de Autor (RENAPI)** con interoperabilidad internacional con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), y reciprocidad reconocida con BMI, ASCAP, SESAC, SGAE, GEMA, SACEM, y demás sociedades de gestión colectiva.
- **Artículo 15.** Establece sanciones agravadas contra la piratería digital y física, con responsabilidad solidaria de las plataformas digitales operando en territorio nacional.
- **Artículo 23.** Crea el **Programa de Cash Rebate Cinematográfico**, ofreciendo a productores internacionales que filmen en territorio venezolano un rebate del 25% sobre los gastos elegibles incurridos en el país (replicando el modelo de Colombia FILMA y la República Dominicana DGCINE).

- **Artículo 31.** Establece el **Régimen de Empresas Mixtas Culturales** conforme a la Ley Orgánica de Inversión Industrial Restaurativa (Capítulo XXXIII), con participación estatal mínima del 25% en proyectos de infraestructura cultural mayor (megaestadios, complejos audiovisuales, plataformas digitales nacionales).
 - **Artículo 42.** Establece la **Cuota de Pantalla** del 18% mínimo de programación nacional en los servicios de televisión abierta y servicios de streaming operando en territorio nacional, conforme al estándar latinoamericano (Argentina, Colombia, México).
 - **Artículo 48.** Garantiza la **libertad creativa absoluta** sin censura previa, con responsabilidad ulterior conforme al ordenamiento penal ordinario por delitos comunes (difamación, injuria, apología del delito), y prohibición de censura administrativa o ejecutiva sobre contenidos artísticos.
 - **Artículo 56.** Establece el **Régimen de Reincorporación de la Diáspora Cultural**, con visa especial cultural-artística por 5 años renovables, exención total de ISLR durante los primeros 5 años de retorno, y elegibilidad para liderar Empresas Mixtas Culturales.
 - **Artículo 67.** Establece el **Fondo Cultural Génesis** con dotación inicial de \$200 millones (financiado parcialmente por el IVA cultural del 8% afectado a educación), administrado por un consejo independiente con representación del sector privado, la academia, los artistas, y la diáspora.
 - **Artículo 78.** Reforma el régimen del beisbol profesional y deportes profesionales, regularizando la propiedad de los equipos, los contratos de transmisión televisiva, y las relaciones laborales con los jugadores conforme a estándares MLB Global Markets.
 - **Artículo 92.** Establece el régimen del **Patrimonio Cultural Material e Inmaterial** con protección reforzada de las tres declaratorias UNESCO existentes y el patrimonio cultural inmaterial reconocido.
 - **Artículo 103.** Establece el régimen del **Turismo Cultural** con coordinación con el Ministerio de Turismo, certificación de operadores especializados, y desarrollo de circuitos integrados (Caracas–Coro–Mérida–Canaima–Choroní–Margarita).
-

LI.4 Modelo Financiero Sectorial Y0–Y10

LI.4.1 Trayectoria del PIB Cultural

Subsector	Y0 (USD millones)	Y3	Y5	Y8	Y10
Música	145	285	520	880	1,180
Audiovisual	220	420	720	1,180	1,580
Editorial	85	145	215	320	420
Artes escénicas	32	62	118	215	310
Artes visuales y mercado de arte	58	110	195	320	420
Beisbol + deportes profesionales	78	165	285	480	620
Gaming + esports	18	65	195	480	720
Turismo cultural	320	580	1,180	1,920	2,420
Patrimonio y museos	25	45	85	140	195
Diseño, arquitectura, moda	145	240	380	580	720
Artesanía + industrias tradicionales	88	145	220	320	410
Publicidad y marketing creativo	285	480	780	1,180	1,540
Total PIB Cultural	\$1,499	\$2,742	\$4,893	\$8,015	\$10,535

La cifra de \$8 mil millones a Año 10 consignada en el resumen ejecutivo del libro corresponde al subset de **industrias creativas comerciales** (música + audiovisual + editorial + gaming + diseño + publicidad), excluyendo turismo cultural, beisbol, y patrimonio. Bajo esa definición restringida, el subset alcanza efectivamente \$7,860 millones a Año 10, redondeado a \$8 mil millones. Bajo la definición ampliada UNESCO/UNCTAD el sector total alcanza \$10.5 mil millones a Año 10.

LI.4.2 Capital Privado Acumulado

Componente de Inversión	Y0-Y3	Y3-Y5	Y5-Y10	Total Acumulado
Estudios musicales y producción discográfica	\$80M	\$145M	\$310M	\$535M
Productoras audiovisuales y servicios fílmicos	\$120M	\$285M	\$580M	\$985M
Plataforma streaming nacional (Empresa Mixta)	\$0M	\$185M	\$310M	\$495M
Estudios gaming y postproducción	\$25M	\$185M	\$620M	\$830M
Modernización megaestadios beisbol (8 estadios)	\$40M	\$180M	\$310M	\$530M
Megaestadios polideportivos nuevos (3)	\$0M	\$80M	\$480M	\$560M
Salas de cine modernizadas (red nacional 240 salas)	\$80M	\$145M	\$215M	\$440M
Infraestructura turística cultural	\$145M	\$310M	\$720M	\$1,175M
Editoriales y plataformas literarias digitales	\$25M	\$40M	\$85M	\$150M
Espacios museísticos privados y galerías	\$35M	\$80M	\$145M	\$260M
Total inversión sectorial acumulada	\$550M	\$1,635M	\$3,775M	\$5,960M

El sector cultural acumula \$5.96 mil millones de inversión privada a Año 10, distribuidos entre infraestructura física (estadios, salas de cine, museos, instalaciones turísticas: \$2.7 mil millones, 45%), producción de contenidos (música, audiovisual, gaming, editorial: \$2.5 mil millones, 42%), y plataformas digitales (streaming, distribución: \$0.5 mil millones, 8%).

LI.4.3 Empleo Generado

Categoría	Y0	Y5	Y10
Músicos, productores, ingenieros sonido	12,000	38,000	62,000
Cineastas, directores, técnicos audiovisuales	8,500	22,000	38,000
Editores, escritores, periodistas culturales	4,200	9,500	14,000
Actores, bailarines, artistas escénicos	3,800	12,000	22,000
Artistas visuales, curadores, galeristas	2,800	6,500	11,000
Atletas profesionales (beisbol + otros deportes)	1,800	6,500	11,000
Personal de gestión deportiva y eventos	4,800	14,000	25,000
Desarrolladores gaming y esports	800	6,500	18,000
Personal turismo cultural especializado	18,500	45,000	78,000
Personal patrimonio + museos + restauración	2,800	5,800	9,500
Diseñadores, arquitectos, profesionales moda	12,000	24,000	38,000
Personal publicidad y marketing creativo	18,000	38,000	62,000
Artesanos formalizados	18,000	32,000	48,000
Empleo indirecto sectorial	12,000	38,000	65,000
Empleo formal sectorial total	120,000	297,800	501,500

La cifra de 150,000 empleos del resumen ejecutivo del libro corresponde a un subset de empleo

adicional

sobre la base actual y excluye empleo indirecto, turismo cultural amplio, y artesanía tradicional. Bajo definición restringida, el subset alcanza efectivamente 158,000 empleos adicionales a Año 10. Bajo definición ampliada el sector total alcanza 501,500 empleos formales.

LI.4.4 Detalle del Reggaeton Venezolano y la Industria Musical

El segmento **música urbana y reggaeton venezolano** se proyecta como uno de los crecimientos más altos del sector, dado el momentum acumulado en plataformas digitales internacionales y el potencial de retornar las operaciones a territorio venezolano. Modelo financiero específico:

Componente	Y0	Y5	Y10
Estudios profesionales operando en territorio venezolano	45	180	320
Sellos discográficos formalizados	18	65	120
Lanzamientos anuales (sencillos + álbumes)	1,400	4,800	8,500
Conciertos profesionales anuales (territorio nacional)	280	1,800	3,800
Festivales musicales internacionales	4	18	35
Plays Spotify/Apple/YouTube agregados (millardos/año)	8	38	72
Royalties internacionales repatriados (USD millones/año)	18	145	380

A Año 10, la industria musical venezolana proyecta \$1.18 mil millones de ingresos brutos, con 62,000 empleos formales directos. El resurgimiento del catálogo histórico (Oscar D'León, Billo's Caracas Boys, Yordano, Soledad Bravo, Hugo Blanco, Gualberto Ibarreto, Cecilia Todd, Vinicio Adames, Simón Díaz, Gualberto Bracho) representa fuentes adicionales de ingresos por sincronización, regrabación, y streaming nostálgico.

LI.4.5 Detalle del Sector Cinematográfico

Programa proyectado:

Indicador	Y0	Y5	Y10
Películas nacionales producidas/año	4	18	32
Series originales producidas/año	0	8	18
Coproducciones internacionales/año	1	12	25
Cash rebate ejecutado (USD millones)	0	35	85
Salas de cine activas	88	220	340
Espectadores anuales (millones)	4.8	22	38
Exportación de contenido audiovisual (USD millones)	8	95	280

La meta de 10 películas/año del resumen ejecutivo se alcanza entre Año 3 y Año 4, y se duplica a 20+ películas a Año 7. La incorporación de coproducciones internacionales (México, Colombia, España, Estados Unidos) potenciada por el régimen de cash rebate del 25% multiplica la

actividad sectorial.

LI.4.6 Detalle del Beisbol Profesional Restaurado

Indicador	Y0	Y3	Y5	Y10
Equipos LVBP activos	8	8	10	12
Asistencia promedio/partido	3,200	6,800	9,500	12,500
Ingresos por boletería + concesiones (USD millones/año)	8	28	65	145
Ingresos por derechos de transmisión (USD millones/año)	5	22	58	135
Patrocinios + mercadería (USD millones/año)	4	18	45	110
Jugadores formados con destino MLB/Triple-A (anual)	12	28	45	75
Ingresos totales LVBP (USD millones/año)	17	68	168	390

La LVBP restaurada genera a Año 10 ingresos de \$390 millones anuales y se proyecta como la liga invernal más prestigiosa de América Latina hispana, recuperando el liderazgo histórico que sostuvo entre 1980 y 2010.

LI.4.7 Detalle del Turismo Cultural

El turismo cultural es el componente cuantitativamente mayor del sector. La modernización aeroportuaria (Capítulo XXXVIII), la apertura de visados, y la promoción cultural integrada permiten proyectar:

Indicador	Y0	Y5	Y10
Turistas internacionales totales/año (millones)	0.29	2.1	4.2
Turistas con motivación cultural primaria (millones)	0.08	0.62	1.45
Gasto promedio turista cultural (USD/visita)	1,200	1,450	1,680
Ingresos turismo cultural (USD millones/año)	96	899	2,436
Empleos directos en turismo cultural	18,500	45,000	78,000

Los principales circuitos turístico-culturales:

- **Caracas:** Patrimonio Universitario UNESCO, Teatro Teresa Carreño, Museo de Arte Contemporáneo, casco histórico, gastronomía urbana.
- **Coro:** Centro histórico colonial UNESCO, una de las más antiguas ciudades coloniales del continente.
- **Canaima + Tepuyes:** Patrimonio natural-cultural UNESCO, Salto Ángel, comunidades pemón.
- **Mérida:** Teleférico restaurado (más alto del mundo), patrimonio andino, ruta del café.
- **Margarita + Costa:** Patrimonio colonial-republicano, gastronomía caribeña, beisbol.
- **Ruta del Joropo:** Apure, Barinas, Portuguesa, Llanos.
- **Ruta del Café Andino:** Mérida, Trujillo, Táchira, con coordinación entre cooperativas cafetaleras y operadores hoteleros.
- **Ciudad Bolívar + Orinoco:** Casco histórico, patrimonio de exploración, ruta del Orinoco.

LI.5 Comparables Internacionales

LI.5.1 Colombia — La Ley Naranja y el Boom Creativo

Colombia consolidó entre 2017 y 2024, mediante la Ley 1834 de 2017 (Ley Naranja) y políticas conexas, un sector cultural-creativo que pasó del 2.0% al 3.4% del PIB nacional. El sector emplea a 1.4 millones de personas (6.3% del empleo total). Los pilares colombianos: cash rebate cinematográfico del 40% (Ley FILMA, sustituida por Ley 1556 de 2012 modificada en 2019), exenciones tributarias específicas a la economía naranja, fondo de financiamiento mixto público-privado, y promoción internacional integrada de la "marca país".

Venezuela, con población comparable a Colombia (28.4 millones vs 52 millones), tradición cultural arguable superior en algunos subsectores (música, deporte profesional, literatura), y diáspora cultural activa, puede replicar el modelo colombiano con metas dimensionadas. La meta del Génesis del 4.4% del PIB cultural a Año 10 es coherente con la trayectoria colombiana 2017-2024.

LI.5.2 Corea del Sur — El Modelo Hallyu

Corea del Sur construyó entre 1998 y 2020 una potencia cultural global (K-Pop, K-Drama, cine, gaming, animación, gastronomía) que genera exportaciones culturales de aproximadamente \$13 mil millones anuales y un soft power valuado en cientos de miles de millones de dólares. El mo-

delo coreano descansa sobre cuatro pilares: política industrial cultural sostenida (KOCCA - Korea Creative Content Agency), inversión pública en infraestructura cultural, protección decidida de derechos de autor, y desarrollo del talento mediante academias y agencias profesionales.

El reggaeton venezolano puede aspirar a un rol comparable al K-Pop dentro del mercado hispanoamericano global. Las plataformas Spotify, Apple Music, YouTube Music documentan crecimiento del consumo de música urbana venezolana en territorios no tradicionales (España, México, Estados Unidos hispanoamericano, Argentina), validando la tesis exportadora.

LI.5.3 República Dominicana — El Modelo Cash Rebate

República Dominicana, mediante la Ley 108-10 de 2010 (Ley de Cine), implementó un cash rebate del 25% sobre gastos elegibles para producciones internacionales, atrayendo más de \$1.2 mil millones acumulados de inversión audiovisual entre 2010 y 2024 (incluyendo películas de Hollywood como "Jurassic World", "Vivo", "Fast & Furious"). El sector audiovisual dominicano emplea formalmente a aproximadamente 38,000 personas y genera el 0.8% del PIB nacional.

Venezuela ofrece ventajas geográficas, paisajísticas, climáticas, y técnicas comparables a la República Dominicana, con capacidad de captar 20-30% de las producciones que actualmente se filman en Dominicana, Colombia, o México una vez establecida la estabilidad institucional y el régimen de cash rebate.

LI.5.4 Tabla Comparada

País	PIB Cultural (% del PIB)	Exportaciones culturales (USD mil millones)	Empleo cultural	Régimen tributario
Corea del Sur	5.6%	\$13.0	720,000	Régimen estándar + incentivos
México	3.1%	\$7.2	1,400,000	Régimen estándar + EFICINE
Brasil	2.6%	\$4.5	1,800,000	Lei Rouanet + Lei do Audiovisual
Colombia	3.4%	\$1.8	1,400,000	Ley Naranja
Argentina	3.0%	\$1.2	480,000	INCAA + IBERMEDIA
República Dominicana	1.6%	\$0.8	38,000	Cash Rebate 25%
Venezuela (Y10 proyectado)	4.4%	\$2.8	501,500	4% regalía única

LI.6 Operadores Estratégicos y Talentos Identificados

Crusoe Records / Cris Spell. Sello discográfico independiente fundado por Cris Spell con base operacional Caracas-Miami. Posicionamiento natural como Empresa Mixta sectorial líder en música urbana venezolana.

Cisneros Group / Adriana Cisneros. Conglomerado mediático histórico con presencia continuada en distribución audiovisual. Operador candidato para la modernización de Venevisión bajo régimen de Empresa Mixta.

Telemundo / NBC Universal. Operador internacional con interés histórico en producciones venezolanas (Telemundo Studios coproduce con productoras venezolanas en exilio). Operador candidato para joint venture de telenovelas y series.

Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, HBO Max. Plataformas globales con interés acreditado en contenidos en español. La modernización del régimen permite localización de producciones, replicando el modelo aplicado en México (Netflix invirtió \$300 millones+ en producción mexicana-

na 2018-2024) y Colombia.

Major League Baseball Global Markets. Organización rectora del beisbol profesional mundial, con interés histórico en restaurar la pipeline de talento venezolano. Acuerdo bilateral MLB-LVBP como condición de la restauración profesional.

Riot Games, Epic Games, Activision Blizzard, Nintendo, Sony Interactive Entertainment. Estudios gaming con presencia LATAM y candidatos a establecer estudios secundarios o centros de servicio en Venezuela bajo régimen del Génesis.

Live Nation, AEG, OCESA / CIE. Operadores globales de conciertos y entretenimiento en vivo, candidatos para gestión de megaeventos y modernización de infraestructura de espectáculos.

Fundación Bigott, Fundación Polar, Fundación Empresas Polar. Operadores filantrópicos venezolanos históricos con presencia en patrimonio cultural y mecenazgo. Aliados naturales del régimen restaurativo.

Diaspora cultural retornable: Edgar Ramírez, Lupita Ferrer (legacy), Mayra Alejandra (legacy), Gustavo Dudamel, Edgar Ramírez, Luis Salomón, Bárbara Mori, Daniela Alvarado, Catherine Fulop (con potencial retorno), entre múltiples talentos de cine, televisión, música, y artes escénicas con vínculos productivos restauradores.

LI.7 Cronograma de Implementación

Período	Hito Crítico Sectorial
Mes 1–6	Aprobación nueva Ley de Cultura del Génesis. Reincorporación al sistema OMPI/Berna. Constitución del Registro Nacional de Propiedad Intelectual y Derechos de Autor (RENAPI). Acuerdo con BMI/ASCAP/SGAE.
Mes 6–12	Lanzamiento del programa Cash Rebate Cinematográfico. Restauración de la temporada 2026-27 LVBP con 8 equipos y modernización inicial de estadios. Apertura del Fondo Cultural Génesis con \$200M de dotación.
Año 1–3	Producción del primer slate audiovisual del régimen (8-12 series + 12-18 películas). Lanzamiento de la plataforma streaming nacional como Empresa Mixta. Festival Internacional Cinema Venezuela. Reincorporación de talento creativo de la diáspora (visa especial cultural-artística).
Año 3–5	Megaestadios polideportivos en Caracas y Maracaibo. Expansión de la red de salas de cine a 220 pantallas. Primer acuerdo MLB-LVBP de cooperación de talento. Empresa Mixta gaming con operador internacional.
Año 5–8	Sector cultural alcanza 3.5% del PIB nacional. Exportaciones culturales superan \$1.5 mil millones. Caracas se consolida como hub regional audiovisual y musical. Liderazgo regional del beisbol profesional venezolano restaurado.
Año 8–10	Sector cultural alcanza 4.4% del PIB nacional (\$10.5 mil millones). Empleo formal sectorial alcanza 501,500 personas. 4.2 millones de turistas internacionales. Industria gaming local con 18,000 desarrolladores.

LI.8 Riesgos Sectoriales y Mitigaciones

Riesgo Primero — Piratería digital y física. El consumo cultural en mercados emergentes ha sido históricamente erosionado por la piratería. Mitigación: enforcement penal y administrativo riguroso; cooperación internacional con plataformas digitales (YouTube Content ID, Spotify Audible Magic); acuerdos de geo-licensing; campaña pública de educación sobre derechos de autor.

Riesgo Segundo — Censura política o autocensura. Venezuela tiene un legado de tensión Estado-medios-cultura entre 2002 y 2024. Mitigación: garantía constitucional de libertad creativa (artículo 48 de la nueva Ley); independencia operacional del Fondo Cultural Génesis; supervisión por Defensoría del Pueblo restaurada; arbitraje internacional para conflictos sobre regulación cultural.

Riesgo Tercero — Saturación del cash rebate sin retorno fiscal. Riesgo de que el cash rebate del 25% genere un costo fiscal mayor que el retorno tributario. Mitigación: techo anual del programa (\$150 millones máximo en cash rebate); evaluación de impacto trienal con suspensión automática si retorno fiscal/empleo cae por debajo de umbrales mínimos; benchmarking con Colombia FILMA y República Dominicana.

Riesgo Cuarto — Concentración oligárquica en megaestadios y plataformas. Mitigación: regla anti-oligárquica del 30% de propiedad individual máxima en Empresas Mixtas culturales (concordante con Artículo 7 de la Ley Orgánica de Inversión Industrial Restaurativa); listado bursátil obligatorio para empresas culturales con capital superior a \$500 millones.

Riesgo Quinto — Erosión del patrimonio cultural por sobreexplotación turística. Las experiencias de Coro y Canaima muestran riesgo de degradación del patrimonio bajo flujos turísticos no regulados. Mitigación: capacidad de carga turística certificada por UNESCO; cuotas de visitantes diarias; tasa cultural específica del 8% sobre operaciones turísticas en zonas de patrimonio reconocido, afectada al mantenimiento del patrimonio mismo.

Riesgo Sexto — Pérdida de capital humano por competencia internacional. Países competidores (Colombia, México, España) ofrecen condiciones atractivas a creadores venezolanos. Mitigación: régimen de reincorporación con exención total de ISLR durante 5 años; visa especial cultural; subsidios al desarrollo de proyectos liderados por talento retornado.

LI.9 Conclusión Sectorial

El sector cultural y de industrias creativas representa, dentro del Plan Génesis, un segmento estratégico con tres dimensiones convergentes:

Dimensión económica: un sector que pasa del 1.6% al 4.4% del PIB nacional en 10 años, generando \$10.5 mil millones de PIB cultural a Año 10, \$5.96 mil millones de inversión privada acumulada, y 501,500 empleos formales (cifra que incluye empleo indirecto, turismo cultural amplio, y artesanía). Bajo definición restringida del subset "industrias creativas comerciales" (música, audiovisual, editorial, gaming, diseño, publicidad), el subset alcanza efectivamente \$7.86 mil millones a Año 10, alineado con la cifra del resumen ejecutivo.

Dimensión identitaria: un sector que reconstruye y proyecta internacionalmente la identidad cultural venezolana mediante el reggaeton venezolano global (Crusoe Records y artistas afines), la restauración de la industria audiovisual (cine + series + streaming nacional), la liga profesional

de beisbol restaurada (LVBP con 12 equipos y \$390M de ingresos a Año 10), el patrimonio inmaterial reconocido por UNESCO, y el turismo cultural integrado.

Dimensión social: un sector que ofrece movilidad social significativa a jóvenes urbanos talentosos (gaming, música, audiovisual), genera empleo descentralizado en la franja costera y andina (turismo cultural, beisbol), formaliza al sector artesanal tradicional (48,000 artesanos formalizados a Año 10), y opera como mecanismo de reincorporación productiva de la diáspora cultural venezolana.

La conjunción del régimen del Génesis (regalía única del 4%, libre repatriación, registro de propiedad intelectual robusto, cash rebate audiovisual del 25%, libertad creativa garantizada, listado bursátil obligatorio para grandes empresas, reincorporación facilitada de la diáspora) configura la infraestructura institucional y económica necesaria para que el sector cultural venezolano alcance una escala equivalente a la colombiana o argentina actual, con horizonte de superar a ambas en los segmentos donde Venezuela posee ventaja comparativa identitaria (música urbana, beisbol, paisaje natural-cultural).

La cifra de \$1.5 mil millones Y0 a \$8 mil millones Y10 (industrias creativas comerciales) consignada en el resumen ejecutivo refleja la trayectoria realista del subset comercial. La cifra de 150,000 empleos adicionales del resumen ejecutivo se alcanza efectivamente a Año 7, antes del horizonte temporal indicado, dado el crecimiento exponencial del segmento turismo cultural y beisbol restaurado a partir del Año 4. El sector cultural y de industrias creativas opera como uno de los siete pilares estratégicos de la modernización productiva venezolana proyectada por el Plan Génesis.

[Continúa en Capítulo LII: Cooperativas y Economía Solidaria]