



**INCAA**  
INSTITUTO NACIONAL DE  
CINE Y ARTES AUDIOVISUALES



# **IMPACTO ECONÓMICO Y TRIBUTARIO DEL SECTOR AUDIOVISUAL ARGENTINO**

**EQUIPO MESi-IIEP (UBA-CONICET)**

**Francisco Abramovich, Rodrigo Oliver, Carlos A. Romero, M. Priscila Ramos,  
M. Paula Covelli, Mariano Cipponeri, Martín Breitkopf**

**OBSERVATORIO AUDIOVISUAL INCAA**

**Abril 2022**

**INCAA.GOB.AR**



## Introducción

En este documento se compilan los impactos económicos directos, indirectos e inducidos del Sector Audiovisual Argentino.

Asimismo, se presentan los resultados de la estimación de los multiplicadores de la contribución del sector audiovisual a la economía argentina.

Entre los principales resultados de la estimación, cabe destacar el cálculo de la contribución total del sector audiovisual a la economía para el año 2017, el cual resulta de la suma de sus efectos directos, indirectos e inducidos, en términos de:

**Actividad económica:** 967.241 millones de pesos de valor bruto de producción, 5,2% del total de la economía y 238.879 millones de pesos de valor agregado, 3,1% del total.

**Empleo:** 634.465 puestos de trabajo, 3,1% del total del empleo de la economía

**Recaudación tributaria:** 99.442 millones de pesos de recaudación tributaria, 3,6% de la recaudación total



## Metodología



### **DELIMITACIÓN Y DESAGREGACIÓN DEL SECTOR AUDIOVISUAL PARA EL PROYECTO**

En el marco del proyecto se define al Sector Audiovisual tomando en cuenta los subsectores definidos en la Tabla 1 y se incorporan, además, otros sectores que luego del intercambio entre el equipo técnico y el del INCAA se consideraron pertinentes para el análisis del sector. Esta delimitación del sector se basa en la realizada por la Cuenta Satélite de Cultura (SINCA-INDEC) tomando el Convenio Andrés Bello (CAB). En esta etapa, además, fue incorporada la producción de videojuegos.



## Delimitación del sector audiovisual para el proyecto

Desagregación para las Cuentas Nacionales y CSC	Desagregación Proyecto (intermedia)	Desagregación Proyecto
Sectores incorporados en el Sector Audiovisual - Cuenta Satélite de Cultura		
Producción, Postproducción y distribución (ClaNAE 04: 9211 y 9213)	Producción de cine y televisión	Producción de Ficción
		Producción de Animación
		Producción de Documentales
		Producción de Publicidad
		Producción de Televisión y Radio
		Producción de Otros
	Postproducción de filmes	Postproducción de filmes
Distribución de filmes	Distribución de filmes	
Exhibición de filmes (ClaNAE 04: 9212)	Exhibición de filmes	Exhibición de filmes
Emisión y retransmisión de radio y televisión (ClaNAE 04: 6421 y 6422)	Radio	Radio
	Televisión	Televisión
Agencias de Noticias (ClaNAE 04: 9220)	Agencias de Noticias	Agencias de Noticias
Sectores incorporados en el Sector Audiovisual - Proyecto de Impacto Económico Sector Audiovisual		
Videojuegos (ClaNAE 04: 7220 -parcial-)	Videojuegos	Videojuegos



## MATRIZ DE CONTABILIDAD SOCIAL (MCS)

### Descripción conceptual de la MCS

La MCS es una de las herramientas por excelencia a la hora de evaluar políticas públicas. Las primeras MCS fueron construidas a mediados de los setenta como extensiones de matrices insumo-producto. A partir de allí su uso se ha generalizado y hasta hoy se han elaborado MCS para la mayoría de los países vinculadas con modelos de equilibrio general: Chipre, Indonesia, Malasia, Filipinas, India, Corea, Arabia Saudita, Brasil, Tailandia, Turquía, muchos países africanos, Estados Unidos, Holanda, Italia, España, Argentina, entre muchos otros ejemplos. Dadas sus características, permite representar el flujo circular de la economía y las interrelaciones entre los distintos agentes intervinientes. En la MCS se presentan los sectores económicos: las actividades productoras de bienes y servicios, los hogares, el gobierno y el resto del mundo, donde se refleja el comercio exterior.

La estructura básica de una MCS contiene, generalmente, seis tipos de cuentas: de producción (que describen a las actividades económicas), de bienes, de factores productivos (en términos generales, trabajo y capital), de instituciones (hogares y gobierno), inversión y del resto del mundo (las importaciones y exportaciones, el sector externo).



### Estructura de la matriz de contabilidad social básica

	Actividades	Bienes	Factores	Hogares	Gobierno	Inversión	Resto del Mundo	Total
Actividades		Oferta Doméstica				Formación bruta de capital	Exportaciones	Ingreso actividades
Bienes	Consumo Intermedio			Consumo privado	Consumo público			Demanda Agregada
Factores	Valor agregado						Transferencias	Ingreso factorial
Hogares			Pago factorial a los hogares		Transferencias		Financiamiento externo	Ingreso de los hogares
Gobierno		Impuestos las ventas y aranceles de importación		Impuestos directos			Balanza de Cta Cte	Ingreso gobierno
Inversión				Ahorro privado	Superávit /Déficit fiscal			Ahorro total
Resto del Mundo								Egreso de divisas
Total	Valor Bruto de Producción	Oferta Agregada	Gasto factorial	Gasto de los hogares	Gasto público	Gasto de inversión	Ingreso de divisas	



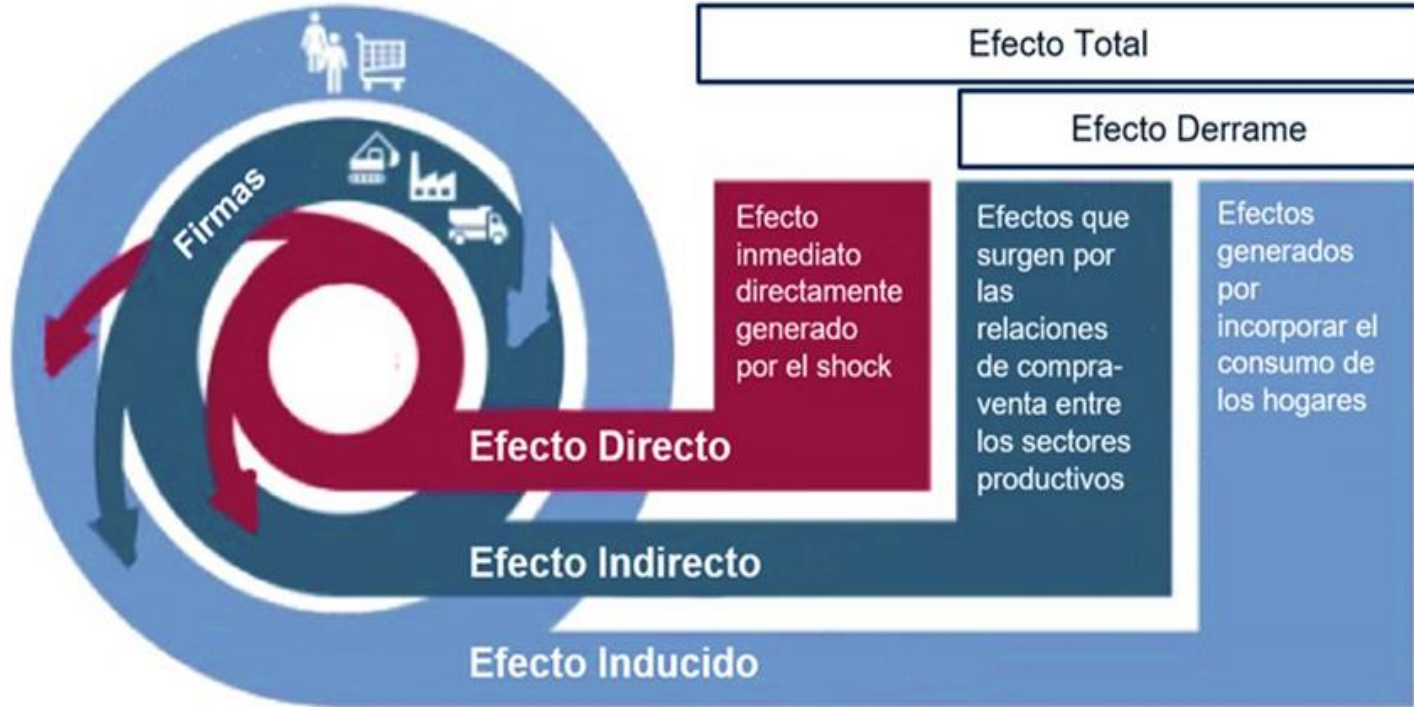


## MODELO INSUMO PRODUCTO

De la MCS anterior se extrae una Matriz de Insumo Producto (MIP) que permite estimar un Modelo *Input-Output* (I-O) cuya principal finalidad es analizar cambios de demanda y relaciones intersectoriales. El modelo está compuesto por ecuaciones que describen la distribución de un producto a lo largo de toda la economía.

**En este caso, el modelo muestra las relaciones de todas las actividades económicas, en particular, de los sectores audiovisuales entre sí y con el resto de la economía.**

En este tipo de modelos se pueden clasificar los impactos en tres tipos: **efecto directo, efecto indirecto y efecto inducido**. Los efectos indirectos e inducidos constituyen lo que se denomina “efecto derrame” en el resto de la economía.



Efecto inmediato directamente generado por el shock

Efecto Directo

Efecto Indirecto

Efecto Inducido

Efecto Total

Efecto Derrame

Efectos que surgen por las relaciones de compra-venta entre los sectores productivos

Efectos generados por incorporar el consumo de los hogares





## Contribución total de la actividad audiovisual a la actividad económica de Argentina en el año 2017

### ACTIVIDAD ECONÓMICA (VBP, VA)

Durante 2017, la economía argentina en su totalidad presentó los siguientes resultados para las principales variables que miden la actividad económica del país:

- Valor Bruto de Producción (VBP) = 18.485 miles de millones de pesos
- Valor Agregado (VA) = 7.769 miles de millones de pesos

**Actividad económica (VBP y VA) del sector audiovisual, en valor y como porcentaje del total, 2017.**

	Valor Bruto de Producción	Valor Agregado
Valor (en millones de pesos de 2017)	181.532	31.216
Participación % sobre el total de la economía	1,0%	0,4%



## Actividad económica (VBP y VA) por grandes sectores, en millones de pesos corrientes y como porcentaje del total, 2017.

Grandes sectores	Valor Bruto de Producción	% sobre el total	Valor Agregado	% sobre el total
Actividades primarias	1.597.128	8,6%	786.410	10,1%
Industria liviana	2.133.293	11,5%	433.134	5,6%
Químicos, minerales no metálicos y otros	1.662.510	9,0%	360.158	4,6%
Metálicos, maquinaria y equipo	1.275.901	6,9%	318.953	4,1%
Electricidad, gas y agua	286.197	1,5%	72.269	0,9%
Construcción	872.174	4,7%	393.930	5,1%
Comercio, transporte y comunicaciones	4.532.549	24,5%	2.008.705	25,9%
Servicios financieros y afines	718.112	3,9%	283.598	3,7%
Actividades empresariales	1.660.674	9,0%	949.613	12,2%
Administración pública	1.182.896	6,4%	727.177	9,4%
Servicios sociales y personales	2.382.170	12,9%	1.404.278	18,1%
<b>Sector audiovisual</b>	<b>181.532</b>	<b>1,0%</b>	<b>31.216</b>	<b>0,40%</b>
Total economía	18.485.136	100,0%	7.769.443	100,0%



**El efecto directo del sector audiovisual en términos del valor bruto de producción es 1% del total de la economía en 2017. La contribución indirecta del audiovisual en la economía es de 163.716 millones de pesos adicionales, que surgen del impacto que tiene en otros sectores de la economía. Por último, el efecto inducido es 621.993 millones de pesos, equivalente a 3,41%. En total, el sector audiovisual contribuye a la economía total con 967.241 millones de pesos, lo que representa 5,2% de la economía argentina.**

Si se pone el foco en términos de sectores comparables, se observa que el sector audiovisual con \$31.216 millones anuales de valor agregado en 2017 supera a: la fabricación de muebles y colchones (que totalizan \$36.662 millones), la hotelería (\$33.390 millones) y la fabricación de aparatos de radio, televisión y comunicaciones (\$15.998 millones). Asimismo, el sector audiovisual equivale a un 50% de la fabricación de vehículos automotores (que alcanzó en 2017 un total de \$61.163 millones) y un 62% de la fabricación de prendas de vestir (con \$50.642 millones).

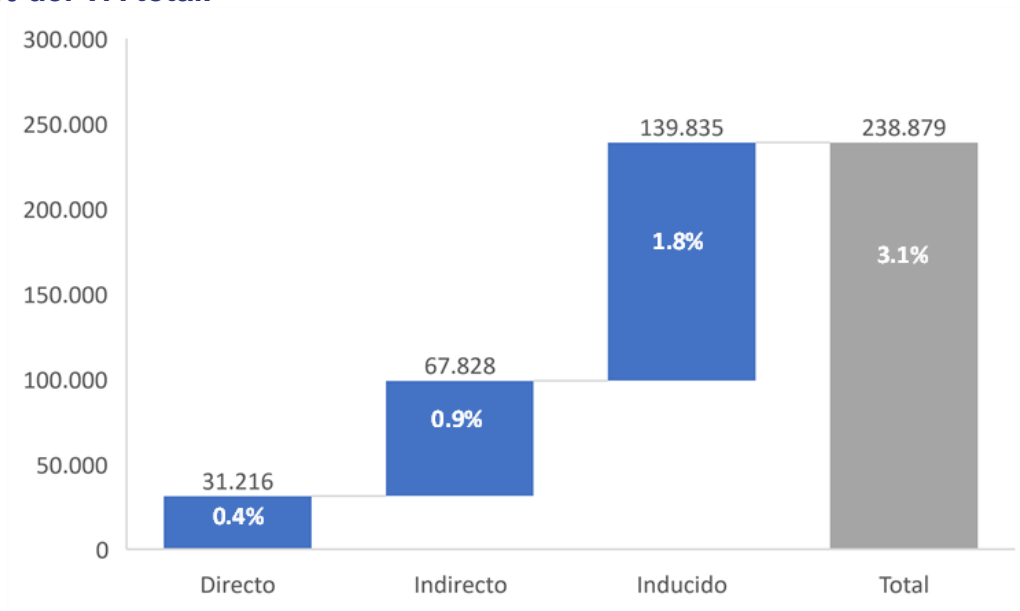


**Actividad económica (VA) para subsectores seleccionados, en millones de pesos corrientes y participación sobre el total de la economía, en porcentaje, 2017.**

Sectores económicos	VA (miles de millones de \$)	Participación sobre total de la economía (en %)
Vehículos automotores	61.163	0,68%
Prendas de vestir	50.642	0,56%
Fabricación de muebles y colchones	36.662	0,41%
Hoteles	33.390	0,37%
<b>Sector Audiovisual</b>	<b>31.216</b>	<b>0,4%</b>
Pesca	27.495	0,31%
Productos textiles	26.959	0,30%
Maquinaria y aparatos eléctricos	23.322	0,26%
Equipos y aparatos de radio, televisión y comunicaciones	15.998	0,18%



Como ya se mencionó, en términos de VA, la contribución directa del sector audiovisual representa 0,4% del total de la economía. Si se consideran las interrelaciones sectoriales, se obtiene que la contribución indirecta asciende a 67.820 millones de pesos y la inducida a 139.835 millones de pesos durante 2017. De esta forma, la contribución total a la economía alcanza 238.879 millones de pesos, equivalente al 3% del VA total.





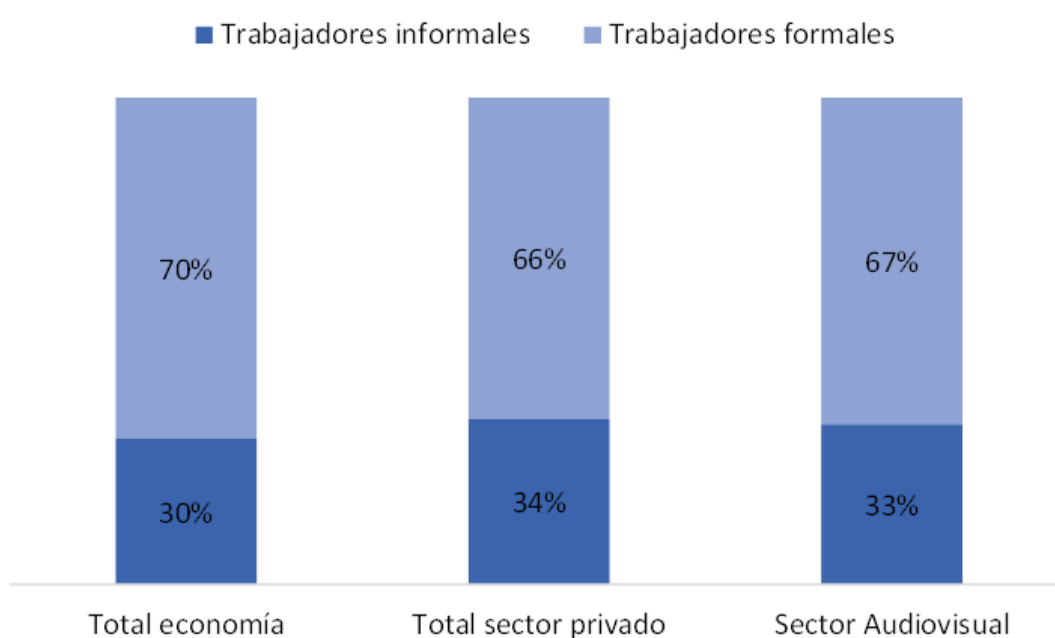
### Empleo del sector audiovisual por grandes sectores, en puestos de trabajo y participación sobre el total de la economía, 2017.

Grandes sectores	Empleo	% sobre el total	Recaudación	% sobre el total
Actividades primarias	1.471.000	7,2%	141.112	5,1%
Industria liviana	1.068.000	5,2%	384.375	13,8%
Químicos, minerales no metálicos y otros	483.000	2,4%	324.516	11,7%
Metálicos, maquinaria y equipo	783.000	3,8%	182.574	6,6%
Electricidad, gas y agua	126.000	0,6%	2.243	0,1%
Construcción	1.674.000	8,2%	104.367	3,7%
Comercio, transporte y comunicaciones	5.382.803	26,5%	708.283	25,4%
Servicios financieros y afines	305.000	1,5%	171.122	6,1%
Actividades empresariales	1.355.774	6,7%	283.469	10,2%
Administración pública	1.575.000	7,7%	146.290	5,3%
Servicios sociales y personales	6.027.310	29,6%	311.390	11,2%
<b>Sector audiovisual</b>	<b>94.113</b>	<b>0,5%</b>	<b>23.471</b>	<b>0,84%</b>
Total economía	20.345.000	100,0%	2.783.212	100,0%



Analizando con mayor grado de detalle la composición del empleo del sector audiovisual podemos ver que por categoría ocupacional el 61% del empleo del sector está constituido por asalariados registrados (esto es, trabajadores en relación de dependencia con registración en el sistema previsional), el 30% son asalariados no registrados (empleo informal) y 9% trabajadores independientes.

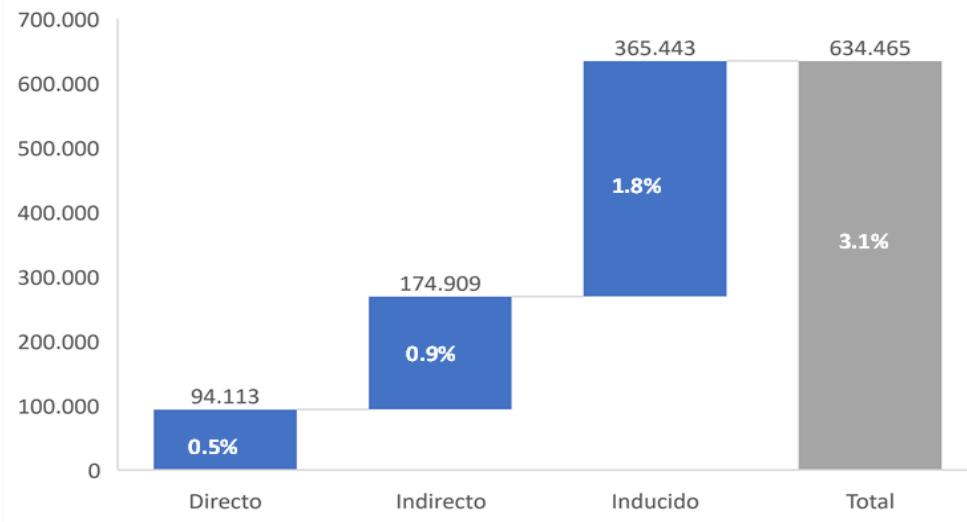
### Sector asalariado del sector audiovisual por condición de formalidad, en porcentaje, 2017.





Hasta aquí hemos analizado la contribución directa del sector audiovisual sobre el empleo (94 mil puestos de trabajo; 0,5% del total de la economía). Si se considera su contribución total (considerando efectos indirectos e inducidos), la misma alcanza 3,1% del empleo de la economía, con 634.465 puestos de trabajo. Dicho valor puede ser entonces desagregado en 0,9% (174.909 puestos de trabajo adicionales) de contribución indirecta del sector audiovisual al empleo total de la economía y 1,8% (365.443 puestos adicionales) como empleo inducido.

Contribución directa, indirecta e inducida del sector audiovisual agregado en el empleo, en puestos de trabajo, 2017.







## Recaudación del sector audiovisual por grandes sectores, en millones de pesos corrientes y participación sobre el total de la economía, en porcentaje, 2017.

Grandes sectores	Recaudación	% sobre el total
Actividades primarias	141.112	5,1%
Industria liviana	384.375	13,8%
Químicos, minerales no metálicos y otros	324.516	11,7%
Metálicos, maquinaria y equipo	182.574	6,6%
Electricidad, gas y agua	2.243	0,1%
Construcción	104.367	3,7%
Comercio, transporte y comunicaciones	708.283	25,4%
Servicios financieros y afines	171.122	6,1%
Actividades empresariales	283.469	10,2%
Administración pública	146.290	5,3%
Servicios sociales y personales	311.390	11,2%
<b>Sector audiovisual</b>	<b>23.471</b>	<b>0,84%</b>
Total economía	2.783.212	100,0%



## ANÁLISIS DE MULTIPLICADORES

De la matriz de Leontief se obtienen los encadenamientos hacia atrás y hacia adelante de cada uno de los sectores y de la economía en promedio. Este cálculo permite clasificar los sectores en comparación con el promedio de la economía.

Cada uno de ellos se define de la siguiente manera:

- **Claves:** son aquellos sectores que tienen ambos encadenamientos por encima del promedio de la economía.
- **Estratégicos:** son aquellos sectores que generan un arrastre hacia adelante mayor que hacia atrás.
- **Impulsores:** son aquellos sectores que tienen un arrastre hacia atrás mayor que la economía en promedio pero hacia adelante menor que el promedio.
- **Independientes:** son aquellos sectores que no traccionan ni aguas arriba ni aguas abajo.



## Multiplicadores del sector audiovisual y promedio de la economía, clasificación de Rasmussen.

Sector	BL	FL	BL/ promedio economía	FL/ promedio economía	Clasificación Rasmussen
Sector audiovisual	6,12	1,31	1,03	0,22	IMPULSOR
Emisión y transmisión de radio y TV	5,35	2,41	0,90	0,41	INDEPENDIENTE
Videojuegos	5,88	1,01	0,99	0,17	INDEPENDIENTE
Producción filmes - Ficción	8,33	1,04	1,41	0,18	IMPULSOR
Producción filmes - Animación	8,45	1,00	1,43	0,17	IMPULSOR
Producción filmes - Documental	8,41	1,01	1,42	0,17	IMPULSOR
Producción filmes - Publicidad	5,14	1,00	0,87	0,17	INDEPENDIENTE
Producción filmes - TV	4,84	1,30	0,82	0,22	INDEPENDIENTE
Producción filmes - Otros	5,14	1,00	0,87	0,17	INDEPENDIENTE
Postproducción	6,43	2,74	1,09	0,46	IMPULSOR
Distribución de filmes	4,55	1,12	0,77	0,19	INDEPENDIENTE
Exhibición de filmes	3,95	1,04	0,67	0,18	INDEPENDIENTE
Agencia de noticias	6,96	1,09	1,18	0,18	IMPULSOR
Promedio economía	5,91	5,91			



## **Análisis de escenarios de políticas públicas aplicadas a la industria audiovisual**

En esta sección se definen y analizan distintos escenarios de políticas públicas aplicadas al sector audiovisual utilizando como herramienta la MCS elaborada en este proyecto.

En resumen, se estudiarán los siguientes escenarios:

- A) Escenario de impacto del Fondo de Fomento del INCAA**
- B) Escenarios de incremento Fondo de Fomento mediante un gravamen a las plataformas de streaming**
- C) Escenarios de producción de proyectos representativos (largometraje y serie de ficción, animación o documental)**
- D) Escenarios de Tax Rebate**
- E) Escenarios de Cash Rebate**
- F) Escenario de incentivo a la demanda (Programa Más Cultura)**



## IMPACTO DEL FONDO DE FOMENTO DEL INCAA

El estudio de este escenario busca dimensionar el impacto que tiene la existencia de este fondo para el sector audiovisual y la economía argentina. Para llevarlo adelante, se simula el shock generado por la no existencia de fondo, es decir, se evalúa la ausencia de financiamiento del Fondo de Fomento al audiovisual.

**Este análisis toma relevancia al momento de la realización de este estudio, teniendo en cuenta la situación normativa de los fondos de asignación específica que tendrán su caducidad el 31/12/2022, entre ellos el Fondo de Fomento del INCAA.**

**La no aplicación de los instrumentos de fomento directo derivaría en una contracción de 911 millones de pesos respecto del VBP del sector audiovisual, lo que provocaría una reducción de 4 mil millones de pesos en la actividad económica general. En otras palabras, por cada peso que deja de gastarse a través del Fondo de Fomento del INCAA, la economía pierde 5.4 pesos de VBP. La recaudación, por su parte, caería en 379 millones y se perderían 5.689 puestos de trabajo, pero no solo dentro del sector audiovisual, 60% del empleo perdido corresponde a puestos de trabajo fuera del sector. Por último, en las exportaciones no se observa una caída importante, se perderían 754 millones de pesos de exportaciones del sector y 957 millones en el total de la economía.** En este escenario se supuso que la no existencia del FF del INCAA se traduciría en una caída del gasto público reduciendo así el déficit fiscal. En la siguiente tabla se presentan los resultados de este escenario.



## Resultados impacto de la eliminación del Fondo de Fomento del INCAA

Variable	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
	en millones de pesos		en pesos
VBP	-911	-4.080	5,41
VA	-588	-1.910	3,56
Recaudación	118	-379	-2,73
Exportaciones	-754	-957	1,41
	en puestos de trabajo		
Empleo	-2.283	-5.689	2,94



## ESCENARIOS DE INCREMENTO FONDO DE FOMENTO MEDIANTE EL GRAVAMEN A LAS PLATAFORMAS DE *STREAMING*

En esta sección se analiza la determinación de nuevas fuentes de financiamiento del Fondo de Fomento del INCAA, atendiendo a los cambios en los comportamientos de la sociedad que disminuyen la asistencia a las salas de cine y eliminaron casi completamente los alquileres físicos de películas (consecuentemente afectando las fuentes de financiamiento del INCAA).

Se consideran dos posibilidades. Por un lado, un aumento del fondo mediante el incremento de los impuestos a los servicios de *streaming* importados. Por otro lado, un escenario en donde el aumento del Fondo de Fomento sea mediante la reasignación de los fondos generados por los impuestos existentes. Esto implica que, sin afectar el nivel de déficit fiscal, un aumento del financiamiento para proyectos audiovisuales debe disminuir el gasto público en otro rubro.



**En ambos el VBP del sector audiovisual crece cerca de los 3.500 millones de pesos. No obstante, en el escenario donde esto surge de un incremento del impuesto, y consecuentemente hay un aumento del gasto público, la actividad económica general aumenta en 16.181 millones de pesos y en el escenario donde existe una reasignación del gasto solo 3.804.**

**Respecto del empleo generado, en el sector audiovisual en ambos escenarios se generan cerca de 9.000 puestos de trabajo, para el total de la economía se generan 22.561 nuevos puestos en el primer escenario y 7.772 en el segundo.**

**En términos de exportación, ambos escenarios son parecidos, con un valor adicional de exportación entre 3.794 y 3.100 millones de pesos.**

**La recaudación de la economía aumenta en el escenario donde sube el gasto 1.502 millones porque hay mayor actividad económica en general; en el otro, dada la reasignación del gasto, cae en 340 millones de pesos. Es decir, que el sector audiovisual no logra compensar en términos impositivos la caída de actividad en el resto de los sectores.**





## Resultados escenarios de financiamiento alternativo, con aumento de gasto y con reasignación del gasto público.

	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
Nuevo impuesto (10% sobre <i>streaming</i> )			
	en millones de pesos		en pesos
VBP	479	2.143	5,41
VA	309	1.003	3,56
Recaudación	-62	199	-2,73
Exportaciones	396	502	1,41
en puestos de trabajo			
Empleo	1.199	2.988	2,94
Reasignación de imp. actuales (10 p.p. del IVA <i>streaming</i> )			
	en millones de pesos		en pesos
VBP	464	504	N/D
VA	307	246	7,06
Recaudación	-64	-45	0,37
Exportaciones	395	423	1,19
en puestos de trabajo			
Empleo	1.193	1.029	2,77



## ESCENARIOS DE PRODUCCIÓN DE PROYECTOS REPRESENTATIVOS

A continuación, se presentan los escenarios de producción de tres tipos de proyectos representativos. En todos los casos se trata de largometrajes de audiencia media: uno de ficción con un presupuesto de 10 millones de pesos, un documental con un presupuesto de 5 millones de pesos y otro de animación de 10 millones de pesos, en línea con los presupuestos medios reconocidos por el INCAA para 2017.

Siguiendo con lo analizado hasta aquí, se supone que el origen de los fondos en todos los proyectos es exclusivo del INCAA, es decir, que se financia exclusivamente con el Fondo de Fomento

Por último, se estimó la concurrencia media de espectadores por película con datos del Observatorio Audiovisual INCAA y de la publicación DEISICA.

La realización de cualquiera de los proyectos de largometraje impacta en la demanda final al contar con una película más y la demanda de consumos intermedios que su producción requiere. Asimismo, también impacta en el sector de exhibición de filmes según si resulta en una película exitosa o no exitosa, audiencia masiva o audiencia baja, y si se puede exportar o no. En el caso de que sea una película exitosa, se genera un aumento de la recaudación tributaria a través de la venta de entradas de cine.



**El escenario de un proyecto de ficción exitoso con audiencia masiva es similar al anterior pero con un incremento de casi 50 millones en el sector de exhibición de filmes por tratarse de una película exitosa.**

**El VBP del sector audiovisual crece 71 millones de pesos lo que expande el VBP de toda la economía en 193 millones. Se crean 156 nuevos puestos de trabajo dentro del sector y en el total de la economía se logran 287 nuevos puestos.**

**En este caso, la recaudación recibe 34 millones de pesos adicionales.**

**En términos de multiplicador, puede decirse que por un peso invertido en un escenario como este la economía crece 3 veces en relación al VBP.**



## Resultados escenarios de producción de proyectos representativos de ficción.

	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
	Largometraje de ficción audiencia baja		
	en millones de pesos		en pesos
VBP	12	54	5,40
VA	8	25	3,55
Recaudación	-2	5	-2,73
Exportaciones	10	13	1,40
	en puestos de trabajo		
Empleo	30	75	2,93
	Largometraje de ficción audiencia masiva		
	en millones de pesos		en pesos
VBP	71	193	3,23
VA	24	75	3,70
Recaudación	14	34	2,59
Exportaciones	12	20	2,22
	en puestos de trabajo		
Empleo	156	287	2,20



Si se considera un proyecto de largometraje de animación se supone una inversión de 5 millones de pesos lo que se distribuye en la economía como un aumento del VBP del sector audiovisual de 7 millones y 27 en el total.

Este proyecto genera 7 millones adicionales de recaudación a la economía.

Se crean 40 nuevos puestos de trabajo, la mitad corresponden al sector audiovisual.

Resultados escenarios de producción de proyectos representativos de animación

	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
Largometraje de animación audiencia baja			
	en millones de pesos		en pesos
VBP	7	27	5,49
VA	4	13	3,59
Recaudación	-1	3	-2,76
Exportaciones	6	7	1,59
	en puestos de trabajo		
Empleo	19	40	3,17



Con una inversión inicial de 5 millones de pesos, el VBP de la economía crece 27 millones de pesos, con 7 millones de pesos dentro del sector audiovisual.

Esto equivale a un multiplicador de 5,45 en VBP: por cada peso de VBP en el audiovisual la economía se expande en 5,45 pesos.

La recaudación aumenta 3 millones y como exportaciones adicionales se generan 7 millones, al igual que la inversión inicial. Con este proyecto se crean 40 puestos de trabajo, poco menos de la mitad dentro del sector.

Resultados escenarios de producción de proyectos representativos de documental.

	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
Largometraje documental audiencia baja			
	en millones de pesos		en pesos
VBP	7	27	5,45
VA	4	13	3,59
Recaudación	-1	3	-2,73
Exportaciones	5	7	1,47
	en puestos de trabajo		
Empleo	16	39	3,02



## ESCENARIOS DE INCENTIVOS FISCALES (TAX REBATE Y CASH REBATE)

Los incentivos fiscales más difundidos a nivel global aplicados a la industria audiovisual son el *tax rebate* y el *cash rebate*.

Como *tax rebate* se considera el reembolso de lo pagado por IVA e ingresos brutos (IIBB) de los costos de producción, o lo que es lo mismo tasa cero de IVA e IIBB.

Para simularlo se toma como base la MCS 2017 y se aplica una tasa de 0% tanto para IVA como para IBB.

Específicamente se realiza un descuento del 4% en las ventas totales (VBP) y un descuento de 21% en las ventas intermedias.

Se espera que este reembolso fiscal resulte, por un lado, en una caída del precio final en producción; y por el otro, en una caída de la recaudación que obliga a una reasignación de los gastos del estado. Es necesario considerar el origen de los fondos para realizar el reembolso y en detrimento de qué otros bienes o servicios se realiza.

Las alternativas de origen de los posibles incluyen: INCAA, inversión privada nacional o inversión extranjera directa.



## ***TAX REBATE***

En el caso de que se cuente con regímenes fiscales preferenciales con aumento del gasto público, el VBP del sector aumenta en 650 millones de pesos mientras que en el total de la economía este crecimiento es de 976 millones. La recaudación se incrementa en 76 millones, casi un tercio proviene del sector audiovisual mientras que las exportaciones totales aumentan 469 millones de pesos. Esta política genera más de 2 mil puestos de trabajo nuevos, la mayoría dentro del sector audiovisual.

Si el régimen fiscal preferencial se realiza mediante una reasignación del gasto público los resultados cambian de manera significativa. Si bien la actividad dentro del sector aumenta, en VBP por ejemplo, igual que en el escenario anterior el impacto en el total de la economía es negativo; la economía pierde 154 millones de pesos. Esta diferencia se debe a que el aumento en el sector audiovisual no logra compensar la caída en el resto de la economía de una reasignación del gasto. Lo mismo ocurre con la recaudación; mientras se genera un incremento en la recaudación del sector de 25 millones de pesos, en el total de la economía se pierden 75. El nivel de empleo dentro del sector aumenta en 1.700 puestos de trabajo; no obstante, la economía total tiene solamente 441 puestos, es decir hay una merma en la cantidad de empleos fuera del sector audiovisual.





### Resultados escenarios de aplicación de un *Tax Rebate*.

	Variación sector audiovisual	Variación total economía
<b>Tax rebate con aumento del gasto público</b>		
	en millones de pesos	
VBP	650	976
VA	307	457
Recaudación	25	76
Exportaciones	455	469
	en puestos de trabajo	
Empleo	1.703	2.057
<b>Tax rebate con reasignación del gasto público</b>		
	en millones de pesos	
VBP	645	-154
VA	306	-182
Recaudación	25	-75
Exportaciones	454	457
	en puestos de trabajo	
Empleo	1.701	441



## **CASH REBATE**

Para simular la política de *cash rebate* se supuso que se ejecutan un conjunto de varios proyectos de largometraje de ficción que ascienden a 100 millones de pesos en donde se devuelve como máximo el 25% de los costos elegibles. Todos los proyectos son realizados con inversión privada. De acuerdo con lo relevado de la experiencia internacional, se supone que se reembolsan los costos laborales y las cargas sociales. Como en los casos anteriores se simularon dos alternativas. La primera es un aumento del gasto público y la segunda es que existe una reasignación del gasto (el gasto público no se modifica, se modifica el sector al cual se asigna).



**A diferencia del resto de los escenarios planteados, aquí el tema del gasto público, si aumenta o existe una reasignación, no es de relevancia en los resultados.**

**El VBP del sector audiovisual se incrementa en casi 120 millones de pesos en ambos escenarios y el aumento en la actividad del total de la economía es de 540 millones de pesos en el caso del cash rebate con aumento del gasto público y 488 si se considera una reasignación del gasto.**

**En recaudación hay una caída de 16 millones de pesos en el sector audiovisual debido a la devolución de las cargas sociales y un incremento de 50 y 43 millones en, respectivamente. Se crean 298 nuevos puestos de trabajo en ambos escenarios; 750 en el total de la economía en el escenario con aumento del gasto público y 688 si existe una reasignación del mismo.**

**Los multiplicadores de las variables analizadas son casi idénticos: por cada peso invertido en el VBP del sector audiovisual la economía se expande entre 5.40 y 5.58.**

**En términos de empleo, este valor es de 2.9: por cada puesto de trabajo generado en el sector audiovisual, en la economía total se generan casi 3 puestos, es decir dos puestos adicionales.**



### Resultados escenarios de aplicación de un *Cash Rebate*.

	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
Cash rebate con aumento del gasto público			
en millones de pesos			
VBP	119	540	5,40
VA	77	253	3,55
Recaudación	-16	50	-2,73
Exportaciones	99	126	1,40
en puestos de trabajo			
Empleo	298	750	2,93
Cash rebate con reasignación del gasto público			
en millones de pesos			
VBP	118	488	5,58
VA	77	229	3,61
Recaudación	-16	43	-2,14
Exportaciones	99	123	1,38
en puestos de trabajo			
Empleo	298	688	2,92



## POLÍTICA DE PROMOCIÓN A LA DEMANDA

Como política de promoción a la demanda se considera un estímulo para hogares que no pueden alcanzar el consumo de servicios o bienes culturales, el vale Más Cultura. Esto estimula la demanda de exhibición de cine en un primer momento.

Para estimar el valor total del gasto adicional en entradas de cine se considera que del bono Más Cultura Joven, de 5.000 pesos, implementado a fines de 2021 se destina la mitad a entradas de cine. Por lo tanto, el aumento en la demanda final en el sector de exhibición es de \$2.500 multiplicado por la cantidad de jóvenes entre 17 y 24 años beneficiarios de la AUH (Asignación Universal por Hijos) que es la población objetivo de Más Cultura.

**Este escenario genera un alza en la actividad económica, medida por VBP, de 3.507 millones de pesos en el total de la economía, siendo más del 40% proveniente del sector audiovisual. Asimismo, crece la recaudación total 721 millones de pesos, y en particular, 406 millones adicionales en el sector audiovisual. El bono crea 3.202 puestos de trabajo adicionales en el sector audiovisual y 5.351 considerando la economía total. Tanto el multiplicador del VBP como del empleo se ubican alrededor de 3.**



## Resultados escenarios de aplicación de Más Cultura.

	Variación sector audiovisual	Variación total economía	Multiplicador
Bono Cultural con aumento del gasto público			
VBP	1.502	3.507	2,80
VA	414	1.250	3,78
Recaudación	406	721	1,93
Exportaciones	55	185	-
en puestos de trabajo			
Empleo	3.202	5.351	2,92



## IMPACTO REGIONAL

Para realizar este ejercicio se consideraron los escenarios denominados como A, y por ende no contemplan la baja en gasto en otros sectores. En el caso de los escenarios de producción de largometraje, se sumaron los proyectos de ficción, animación y documental supuestos como exitosos.

Escenario	Impacto en el sector Audiovisual-Puestos de Trabajo							
	CABA	CUYO	NEA	NOA	Pampeana	Patagonia	PBA	Total País
Fondo de Fomento del INCAA	-973	-102	-70	-111	-371	-90	-566	-2.283
Incremento Fondo de Fomento (imp. al streaming)	511	53	37	58	195	47	298	1.199
Producción de largometrajes representativos	82	9	6	9	31	8	48	192
Tax Rebate	725	76	52	83	277	67	423	1.703
Cash Rebate	127	13	9	14	48	12	74	298
Incentivo a la demanda (bono cultural)	1.364	143	99	155	520	127	794	3.202



## IMPACTO REGIONAL

Escenario	Impacto en el sector Audiovisual-Producción (millones de AR\$)							
	CABA	CUYO	NEA	NOA	Pampeana	Patagonia	PBA	Total País
Fondo de Fomento del INCAA	-388	-41	-28	-44	-148	-36	-226	-911
Incremento Fondo de Fomento (imp. al streaming)	204	21	15	23	78	19	119	479
Producción de largometrajes representativos	36	4	3	4	14	3	21	86
Tax Rebate	277	29	20	32	106	26	161	650
Cash Rebate	51	5	4	6	19	5	30	119
Incentivo a la demanda (bono cultural)	640	67	46	73	244	59	373	1.502



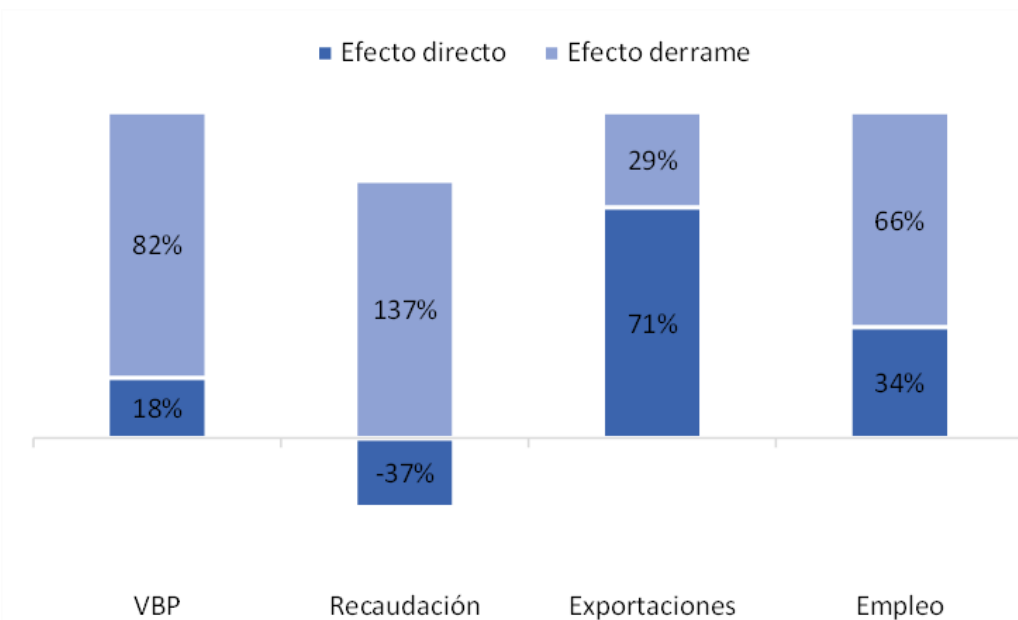


## Consideraciones y comentarios finales

Por la metodología de cálculo, todos los escenarios tienen la misma descomposición entre los efectos directos y efectos derrame. En el siguiente gráfico se muestra esta descomposición por variable analizada.

**El efecto total en el VBP en cada uno de los escenarios está compuesto por 18% de efecto directo mientras que el 82% restante corresponde al efecto derrame, la suma del efecto indirecto e inducido.**

Composición del efecto total por variable de todos los escenarios





Si bien cada uno de los escenarios presupone diferentes situaciones que son útiles para enfrentar distintas problemáticas dentro del sector, pueden ordenarse los escenarios de acuerdo al valor, por ejemplo, de su multiplicador de VBP.

De esta manera, considerando el valor del multiplicador del VBP el orden de los escenarios es el siguiente:

#	Escenario	Multiplicador de VBP
1	Cash rebate con reasignación de gasto público	5,58
2	Largometraje de animación	5,49
3	Largometraje documental	5,45
4	Fondo de Fomento	5,41
5	Financiamiento alternativo con aumento de gasto público (impuesto streaming)	5,41
6	Largometraje de ficción audiencia baja	5,40
7	Cash rebate con aumento de gasto público	5,40
8	Largometraje documental audiencia masiva	5,27
9	Largometraje de ficción audiencia masiva	3,23
10	Incentivo a la demanda	2,80
11	Financiamiento alternativo con reasignación de gasto público (impuesto streaming)	N/D

Nuevamente, el multiplicador se interpreta como sigue: si el multiplicador toma un valor de 5.58 quiere decir que por un peso generado o invertido en VBP del sector audiovisual en la economía total ese peso se multiplica por 5.58.



Ahora bien, si en vez de considerar el multiplicador del VBP, se ordenan los escenarios según el multiplicador de empleo el orden es el siguiente:

#	Escenario	Multiplicador de empleo
1	Largometraje de animación	3,17
2	Largometraje documental audiencia baja	2,96
3	Largometraje documental audiencia masiva	2,96
4	Financiamiento alternativo con aumento de gasto público (impuesto streaming)	2,94
5	No existencia del Fondo de Fomento	2,94
6	Cash rebate con aumento de gasto público	2,93
7	Largometraje de ficción audiencia baja	2,93
8	Cash rebate con reasignación de gasto público	2,92
9	Financiamiento alternativo con reasignación de gasto público (impuesto streaming)	2,77
10	Largometraje de ficción audiencia masiva	2,20
11	Incentivo a la demanda	2,02

Las posiciones se alteran según la variable que se elija para ordenar. Por ejemplo, el escenario de cash rebate con reasignación de gasto público que es el primer escenario según multiplicador de VBP queda en sexto lugar si se tiene en cuenta el multiplicador de empleo. Tanto el largometraje de animación como el documental no exitoso suben una posición. Bono Más Cultura se ubica en el último lugar en ambos rankings.



## Equipo Técnico

### EQUIPO MESi-IIEP (UBA-CONICET)

Francisco Abramovich

Rodrigo Oliver

Carlos A. Romero

María Priscila Ramos

María Paula Covelli

Mariano Cipponeri

Martín Breitkopf

El equipo técnico que realizó el trabajo está conformado por expertos por Ubatec y por el equipo de Modelos Económicos de Simulación (MESi-IIEP) del Instituto Interdisciplinario de Economía Política de Buenos Aires (IIEP Baires) dependiente de la Facultad de Ciencias Económicas de la UBA y el CONICET.

Ubatec es una organización constituida por la UBA, el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, la UIA y la Confederación General de la Industria, para la promoción y fomento de la transferencia de tecnología. El equipo de Modelos Económicos de Simulación (MESi-IIEP) tiene como objetivo desarrollar modelos de simulación económica, como modelos input-output multisectoriales y de equilibrio general computado.



## OBSERVATORIO AUDIOVISUAL INCAA

### Subgerente

Julio Bertolotti

### Coordinación del proyecto

Guillermo Saura

### Análisis y Edición

Leandro R. González

### Equipo

Mariano García

Edith Roca

Ana Rosa Cunha da Cruz

Carolina Ciotti

Santiago Diehl

Paula Roel

El Observatorio Audiovisual del INCAA desarrolla líneas de investigación, elabora análisis y produce informes sobre las diferentes áreas que componen la industria audiovisual. Su función es construir y consolidar herramientas de gestión que fortalezcan la planificación, el diseño de políticas dirigidas al sector, la ejecución de acciones y la evaluación de impacto en la toma de decisiones orientadas al desarrollo de la industria audiovisual de Argentina, tanto en el ámbito privado como público.



**INCAA**

INSTITUTO NACIONAL  
DE CINE Y ARTES  
AUDIOVISUALES