



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

OBSERVATORIO AUDIOVISUAL INCAA

# El sector audiovisual en la Economía del Conocimiento

Agosto de 2023

---

Autores: Leandro González e Ignacio Landaburu

# Índice

Introducción .....	5
La Secretaría de Economía del Conocimiento y la promoción del sector audiovisual .....	7
Programas de la Secretaría de Economía del Conocimiento .....	11
Programa Nodos de la Economía del Conocimiento .....	11
Programa Soluciona .....	17
Programa Fortalecer .....	22
Programa Potenciar videojuegos.....	27
Análisis Integrador.....	30
Palabras finales .....	36

# Prólogo del Observatorio Audiovisual

El sector audiovisual es una industria. Quienes formamos parte de ella deberíamos repetirnos esto (insistimos: el sector audiovisual es una industria) como un mantra y difundirlo como uno más de los argumentos en defensa de la actividad, entre los que también suman su fuerza la dimensión cultural, identitaria e, incluso, el entretenimiento, la comunicación e información del pueblo.

Los profesionales, las trabajadoras y trabajadores, que se dedican específicamente al rol de producción tienen muy presente esta faceta de su quehacer; como en cualquier otra actividad industrial, deben generar presupuestos, planificaciones, contratos, seguros, negociaciones comerciales, declaraciones impositivas y gestiones administrativas diversas. Esto último no quiere decir que el resto de las y los profesionales que la componen ignoren estos aspectos, al contrario: su trabajo está condicionado por los aspectos presupuestarios y la necesidad de planificar y adecuar las propuestas artísticas a esas limitaciones.

Más allá de la actividad en sí, que sin duda, teniendo en cuenta también el despliegue del audiovisual a nivel internacional, es una industria con todas las letras, nuestra legislación, desde su inicio, la equipara con otras actividades industriales. La Ley de Cine 17.741, en la redacción inicial del año 1968, ya en su artículo 57, ofrece a la actividad audiovisual argentina acceso a beneficios impositivos para facilitar su desarrollo, exenciones de todo derecho de importación o exportación de todos los equipos y materiales destinados a la realización de producciones en el país. En el texto ordenado de la Ley<sup>1</sup> del año 2001, se mantiene este beneficio en el artículo 52, y se extiende la consideración del audiovisual como industria en otros muchos artículos relativos a, entre otros, la formulación del fomento industrial, la propia organización de los órganos de gobierno del INCAA, la reinversión o el otorgamiento de créditos industriales.

Ahora bien, además de nuestra Ley de Cine, hace ya más de diez años que el Congreso de la Nación declaró a la actividad audiovisual como “una actividad productiva de transformación asimilable a una actividad industrial” (Ley n°

1 El texto de la Ley de Fomento de la Actividad Cinematográfica Nacional 17.741 puede consultarse en <http://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/65000-69999/69320/norma.htm>

Proponemos la lectura de los artículos 4, 26, 32 y 37.

26.838), lo cual le permite acceder a los mismos beneficios que tienen todas las demás empresas industriales. En estos diez años el sector audiovisual ha evolucionado notablemente, por la transformación digital, la ampliación de la infraestructura de conectividad, la irrupción de las plataformas, la creación de nuevos medios y canales de distribución y exhibición, entre otras cuestiones. Como se puede ver en el “Informe de Impacto Económico y Tributario del Sector Audiovisual Argentino”, publicado por este Observatorio Audiovisual en 2022, esta actividad genera empleos privados de calidad, un incremento de la capacidad recaudatoria del sector público y un crecimiento de la producción, con incidencia clara en el PBI del país, que no puede soslayarse.

Los datos que se analizan en este documento dan cuenta de ello. En este punto, también debe reconocerse lo mucho que el Estado avanzó en transparencia y disponibilidad de datos abiertos, sin lo cual informes como éste no serían posibles. La cooperación creciente entre distintos organismos públicos muestra que una mayor coordinación de políticas públicas será fundamental para desatar todo el potencial del sector audiovisual nacional, analizar su impacto y multiplicar sus resultados. Debemos mejorar y diseñar mecanismos, herramientas, metodologías para evaluar la evolución y el impacto que tengan cada uno de esos proyectos para replicar y multiplicar los resultados positivos y potenciarlos. Presentamos este informe como un aporte en ese camino de desarrollo.

**Julio Bertolotti**

**Subgerente Observatorio Audiovisual INCAA**

# Introducción

Las políticas orientadas a la promoción del audiovisual tuvieron en sus orígenes una marcada impronta cultural, fundada en la importancia simbólica de sus producciones para representar identidades e historias locales. La impronta económica, nunca del todo ausente, cobró no obstante una mayor centralidad en las últimas décadas. En ese sentido, la incorporación del sector audiovisual dentro de la Economía del Conocimiento representa un hecho que consolida e institucionaliza una concepción económica sobre esta actividad.

Esto se inscribe, a su vez, en el marco de un crecimiento global de la actividad audiovisual, impulsada por la digitalización y la demanda generada por las plataformas de streaming. Nuestro país tiene una trayectoria relevante, con capacidades probadas y prestigio internacional, lo cual representa un enorme potencial para ampliar su escala y su presencia internacional.

El propósito de este informe radica en analizar las políticas de la Secretaría de Economía del Conocimiento, dependiente del Ministerio de Economía de la Nación<sup>2</sup>, y su rol en el impulso de la actividad audiovisual. En línea con abordajes recientes<sup>3</sup>, el sector audiovisual incluye actividades de producción y postproducción de películas, series, publicidad, videojuegos y otros servicios audiovisuales. Es decir, se trata de una perspectiva convergente que sintoniza con las transformaciones más recientes y aún en curso, bajo la convicción de que el desarrollo de la actividad tiene que ser integral y para todo el ecosistema audiovisual.

2 Cabe aclarar que en 2022 hubo cambios en la institucionalidad: la Secretaría era una Subsecretaría y dependía del por entonces Ministerio de Desarrollo Productivo. En adelante se utilizarán los nombres vigentes.

3 Ver, por ejemplo, los siguientes documentos: el “Estudio de impacto económico y tributario del sector audiovisual argentino” realizado por un grupo de economistas y publicado por el INCAA (<http://www.incaa.gov.ar/estudio-de-impacto-economico-y-tributario-del-sector-audiovisual-argentino-elaborado-por-el-observatorio-audiovisual-del-incaa>) y el documento de la misión 7 (“Profundizar el avance de la digitalización escalando la estructura productiva y empresarial nacional”) del Plan Argentina Productiva 2030 del Ministerio de Economía (<https://www.argentina.gob.ar/produccion/argentina-productiva-2030/misiones-argentina-productiva-2030/07-profundizar-el-avance-de>)

La metodología utilizada corresponde a un enfoque cuantitativo, donde la recolección de los datos fue realizada a partir de la información publicada en el portal Datos Abiertos Argentina<sup>4</sup>. Los datos abarcan el periodo comprendido entre 2020 y 2022. También se analizaron textos normativos (leyes, resoluciones, disposiciones, etc.) que enmarcan y dan sentido a los datos.

El texto se organiza del siguiente modo: en primer lugar, se analiza la institucionalización de la promoción económica a partir de la Ley de Economía del Conocimiento y la instrumentación por parte de la Secretaría de Economía del Conocimiento. Luego, se analiza en particular cuatro programas de apoyo de esta Secretaría (Nodos, Soluciona, Fortalecer y Potenciar videojuegos), buscando dimensionar la incidencia del sector audiovisual en cantidad de proyectos y montos otorgados, como así también desde una perspectiva federal. En tercer lugar, se presenta un análisis integrador y comparado de los cuatro programas, a modo de balance. Por último, en las palabras finales se destacan los aspectos principales y se realizan algunas reflexiones sobre esta política y su potencial para el futuro próximo.

4 <https://www.datos.gob.ar/>

# La Secretaría de Economía del Conocimiento y la promoción del sector audiovisual

La Secretaría de Economía del Conocimiento (SEC) es un área dentro del Ministerio de Economía encargada de impulsar el desarrollo de tecnologías innovadoras en el entramado productivo nacional e incorporar recursos humanos con capacidades y aptitudes acordes al nuevo paradigma de la economía basada en el conocimiento<sup>5</sup>. En ese sentido, busca impulsar nuevos conglomerados exportadores y el diseño de estrategias focalizadas en acercar la innovación a las pequeñas, medianas y grandes empresas.

Esta área se erige como la Autoridad de Aplicación del Régimen de Promoción de la Economía del Conocimiento, el cual contempla a las siguientes actividades económicas:

- Software y servicios informáticos y digitales;
- Producción y postproducción audiovisual, incluidos los de formato digital;
- Biotecnología, bioeconomía, biología, bioquímica, microbiología, bioinformática, biología molecular, neurotecnología e ingeniería genética, geoingeniería y sus ensayos y análisis;
- Servicios geológicos y de prospección y servicios relacionados con la electrónica y las comunicaciones;
- Servicios profesionales únicamente en la medida que sean de exportación y que estén comprendidos dentro de los jurídicos, de traducción e interpretación, publicidad, diseño y arquitectónicos y de ingeniería;
- Nanotecnología y nanociencia;
- Industria aeroespacial y satelital, tecnologías espaciales;
- Ingeniería para la industria nuclear;
- Fabricación, puesta a punto, mantenimiento e introducción de bienes y servicios orientados a soluciones de automatización en la producción exclusivamente caracterizado por el uso de tecnologías de la industria 4.0 (v.g. inteligencia artificial, robótica, entre otros).

5 <https://www.argentina.gob.ar/economia/conocimiento/secretaria-de-economia-del-conocimiento>

El Régimen está enmarcado en la Ley de Economía del Conocimiento (ley N° 27.506, en adelante LEC) del año 2019, que a su vez es una ampliación y una mejora de la Ley del software (N°25.922, 2004), por lo cual hereda muchos de sus lineamientos (de hecho, las empresas de software inscriptas en el régimen anterior fueron agregadas al nuevo de manera automática). En octubre de 2020, la LEC fue modificada por la Ley 27.570 en la cual se incorporaron aspectos vinculados al federalismo, la perspectiva de género y la accesibilidad y agilidad para el ingreso de las micro, pequeñas y medianas empresas.

La inscripción en el Régimen es un trámite exigente que requiere cumplir una serie de requisitos y puede demorar meses entre que se comienza a armar la presentación y se recibe la aprobación. No obstante, la SEC viene impulsando una serie de medidas destinadas a mejorar los tiempos y asistir a las empresas interesadas. Eso hace prever que probablemente se sumen nuevas empresas audiovisuales en el futuro próximo.

A continuación, se busca dimensionar la presencia de empresas audiovisuales ya inscriptas en el Régimen. Para identificarlas, se tomó el listado oficial de todas las firmas inscriptas y, dado que no incluye la clasificación por sector, se utilizó el CUIT para determinar el rubro de actividades, de acuerdo al Clasificador de Actividades Económicas (CLAE) de la AFIP. Se trata de un ejercicio propio y sujeto a limitaciones, por lo cual es necesario aclarar dos cuestiones: por un lado, es posible que alguna empresa del sector audiovisual se haya clasificado en otro rubro; por el otro, el CLAE no incluye al segmento videojuegos como una actividad específica, lo cual induce a que las desarrolladoras gamers se inscriban como firmas de software. En síntesis: si bien el análisis que se presenta a continuación se ha hecho con el mayor de los rigores, tiene un carácter exploratorio y es probable que subestime la presencia del sector audiovisual.



**Tabla 1.** Listado de beneficiarios del Régimen de Promoción de la Economía del Conocimiento según rama de actividad en el sector audiovisual (hasta febrero 2023).

Empresa	Provincia	Rama de actividad		
		Producción de filmes y videocintas	Postproducción de filmes y videocintas	Distribución de filmes y videocintas
Capital Intelectual S.A.	CABA	X		
Franca Films SAU	CABA	X		
Haddock Films S.R.L.	CABA	X		X
Kapow S.A.	CABA	X	X	
Leader Music S.A.	CABA	X		
Pampa Films S.A.	CABA	X		
Renxo S.A.	CABA		X	
Sombrero Volador S.A.	CABA	X	X	
The Foley Bros	CABA		X	
Underground Producciones S.A.	CABA	X		
Wunderman Cato Johnson S.A.	CABA	X	X	
Jaque Productora S.A.	Córdoba	X	X	X
Noche Creatividad S.R.L.	Córdoba			
AR Media Services S.A.	Provincia de Buenos Aires	X		X
Encompass Digital Media Argentina S.A.	Provincia de Buenos Aires		X	
Non Stop Digital S.A.	Provincia de Buenos Aires	X	X	

Fuente: elaboración propia en base al listado de inscriptos en el Régimen de la Economía del Conocimiento.

De la tabla se desprende que, sobre las 16 personas jurídicas que aparecen, un 75% (12) realiza actividades enmarcadas en la producción de filmes y videocintas, mientras que un 50% (8) realiza actividades de postproducción de filmes y videocintas (en algunos casos, una misma empresa puede realizar dos o más actividades) y un 19% (3), de distribución de filmes y videocintas. A su vez, resulta importante aclarar que un 69% (11) de los inscriptos se encuentran radicados en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, mientras que un 19% (3) reside en la Provincia de Buenos Aires y el restante 13% (2), en Córdoba.

Dado que sólo una porción menor de las empresas de economía del conocimiento ha podido inscribirse en el Régimen, la SEC diseñó e implementó los instrumentos que se analizan en la siguiente sección. Antes de pasar a ello, es interesante observar que solamente 6 empresas del total de inscriptas han sido beneficiarias de dichos instrumentos. Estas son: Aconcagua Software Factory S.A. (Potenciar Videojuegos), Activica S.A. (Potenciar Videojuegos), Capital Intelectual S.A. (Soluciona), CPM Games S.R.L. (Potenciar Videojuegos), The Foley Bros (Soluciona) y Throgs S.R.L. (Potenciar Videojuegos). Como se menciona en adelante, el sector audiovisual fue beneficiario de 64 proyectos, distribuidos entre 61 personas jurídicas y físicas distintas.

# Programas de la Secretaría de Economía del Conocimiento

En esta sección se abordan y analizan en profundidad los programas de la SEC y su incidencia en la promoción del sector audiovisual. Cabe destacar que los programas estuvieron vigentes entre 2020 y 2022. El Solucionista estuvo vigente entre 2020 y 2021, el Fortalecer durante 2021, Nodos de la Economía del Conocimiento entre 2021 y 2022 y el Potenciar Videojuegos durante el 2022.

Además de las políticas mencionadas durante el periodo 2020-2022, resulta importante resaltar que en 2023 el Ministerio de Economía lanzó dos nuevos instrumentos. Por un lado, la Secretaría de Economía del Conocimiento presentó el programa FILM.AR, el cual consistió en el otorgamiento de un aporte no reembolsable de hasta un 25% de los gastos elegibles con un tope de \$140.000.000, orientado a mejorar la competitividad de empresas que produzcan contenidos audiovisuales con financiamiento internacional. Por el otro, la Secretaría de Industria y Desarrollo Productivo lanzó el programa CreaAr, el cual no está restringido al sector audiovisual y permite financiar proyectos de inversión, incorporar maquinaria y equipos y mejorar infraestructura, entre otros aspectos. Estos programas no fueron incluidos en el estudio dado que, en virtud de su reciente creación, no se cuenta con datos concretos sobre su implementación. No obstante, en mayo de este año<sup>6</sup>, el Observatorio Audiovisual del INCAA y el Ministerio de Economía de la Nación organizaron un evento de articulación y de promoción de estos instrumentos entre empresas del sector audiovisual.

## Programa Nodos de la Economía del Conocimiento

El Programa “Nodos de la Economía del Conocimiento” fue creado mediante la Resolución N° 441<sup>7</sup> de fecha 20 de julio de 2021, y su objetivo consiste en promover la conformación y consolidación de agrupamientos de empresas e instituciones dedicadas a la producción de bienes y servicios de la Economía

6 El evento fue virtual y puede consultarse en la página oficial del INCAA: <http://www.incaa.gov.ar/financiamiento-para-la-industria-audiovisual>

7 <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/resoluci%C3%B3n-441-2021-352207>

del Conocimiento que dinamicen, diversifiquen y fortalezcan las economías regionales de acuerdo al espíritu de la LEC y su modificatoria.

Se trata de un instrumento de naturaleza multi e intersectorial, es decir, que no está dedicado exclusivamente al audiovisual y que además exige la interacción entre sectores de distinto tipo. Por ese motivo, una de las claves del análisis consiste en identificar aquellos proyectos que incluyen al sector audiovisual.

Para identificarlos, en primer lugar se efectuó una búsqueda por medio de palabras claves (“audiovisual”, “videojuegos”, “cultura”, “industrias creativas” y similares): esto significa que el criterio utilizado fue relativamente amplio. Luego, se procedió a revisar uno por uno los proyectos a partir de su título y resumen, lo cual permitió hacer una selección más precisa.

Los resultados muestran que se financiaron 96 proyectos en total, de los cuales 21 involucran al sector audiovisual (22%). Si se analizan los montos de inversión, el audiovisual representa el 25% del total, lo cual indica que son proyectos que requieren un nivel de inversión superior a la media. Estos 21 proyectos audiovisuales recibieron \$461.342.240, un promedio de \$21.968.678 cada uno.

**Tabla 2.** Proyectos financiados por el Programa Nodos y detalle para los proyectos audiovisuales.

Provincia	Total proyectos			Proyectos audiovisuales		
	Montos en pesos	Proyectos	Promedio	Montos en pesos	Proyectos	Promedio
Buenos Aires	\$ 275.647.801	19	\$ 14.507.779	\$ 42.489.404	13	\$ 14.163.135
Catamarca	\$ 48.560.390	2	\$ 24.280.195			
Chaco	\$ 46.771.417	3	\$ 15.590.472			
Chubut	\$ 79.996.998	3	\$ 26.665.666	\$ 40.000.000	1	\$ 40.000.000
CABA	\$ 53.262.858	4	\$ 13.315.714	\$ 5.897.308	1	\$ 5.897.308
Córdoba	\$ 150.251.124	9	\$ 16.694.569			
Corrientes	\$ 52.887.474	3	\$ 17.629.158	\$ 14.979.522	1	\$ 14.979.522
Entre Ríos	\$ 132.788.592	6	\$ 22.131.432	\$ 39.995.800	2	\$ 19.997.900
Formosa	\$ 70.837.444	3	\$ 23.612.481	\$ 14.369.660	1	\$ 14.369.660
Jujuy	\$ 13.500.000	2	\$ 6.750.000			
La Pampa	\$ 36.297.458	2	\$ 18.148.729			
La Rioja	\$ 60.000.000	2	\$ 30.000.000			
Mendoza	\$ 91.476.205	6	\$ 15.246.034			
Misiones	\$ 88.244.203	5	\$ 17.648.841	\$ 54.835.459	2	\$ 27.417.730
Neuquén	\$ 33.110.706	2	\$ 16.555.353			
Río Negro	\$ 34.356.000	2	\$ 17.178.000			
Salta	\$ 60.000.000	2	\$ 30.000.000	\$ 40.000.000	1	\$ 40.000.000
San Juan	\$ 139.590.116	6	\$ 23.265.019	\$ 78.488.897	3	\$ 26.162.966
San Luis	\$ 54.791.952	2	\$ 27.395.976	\$ 16.907.052	1	\$ 16.907.052
Santa Cruz	\$ 13.950.500	1	\$ 13.950.500			
Santa Fe	\$ 131.263.497	5	\$ 26.252.699			
Santiago Del Estero	\$ 17.249.032	1	\$ 17.249.032			
Tierra Del Fuego	\$ 75.197.788	4	\$ 18.799.447	\$ 75.197.788	4	\$ 18.799.447
Tucumán	\$ 57.933.106	2	\$ 28.966.553	\$ 38.181.350	1	\$ 38.181.350
<b>Total general</b>	<b>\$ 1.817.964.661</b>	<b>96</b>	<b>\$ 18.937.132</b>	<b>\$ 461.342.240</b>	<b>21</b>	<b>\$ 21.968.678</b>

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

Por otra parte, los proyectos audiovisuales muestran una mayor distribución federal: mientras que CABA y Buenos Aires recibieron el 24% del total de los proyectos financiados, al observar los proyectos del sector audiovisual ese porcentaje desciende al 19%. Algunos casos destacados son Tierra del Fuego (única provincia con 4 proyectos aprobados), San Juan (3), Misiones y Entre Ríos (ambas con 2). En materia de montos, Chubut y Salta recibieron \$40.000.000 por un único proyecto cada una, seguidas muy de cerca por

Tucumán (\$38.181.350). Cabe destacar que esta distribución no sigue la histórica concentración del sector audiovisual en el AMBA.

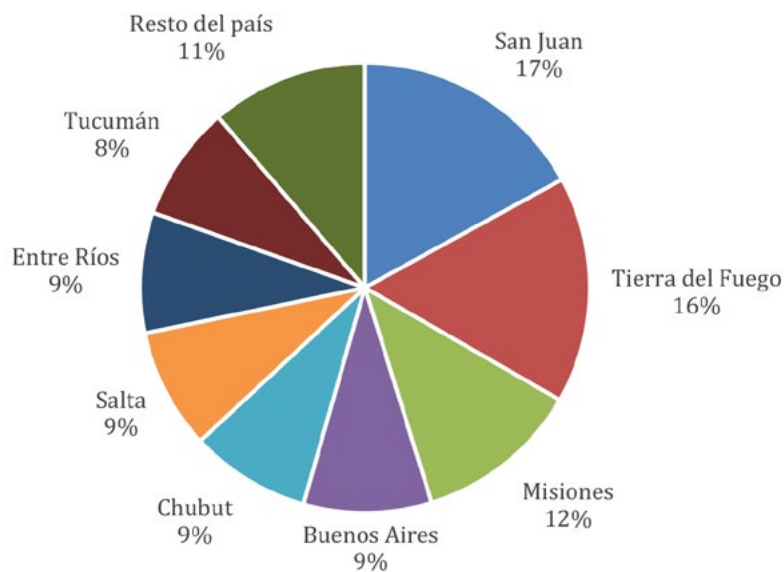
**Tabla 3.** Proyectos audiovisuales sobre el total y distribución federal.

Provincia	Distribución federal					
	AV/total		Total		Audiovisual	
	Montos	Proyectos	Montos	Proyectos	Montos	Proyectos
Buenos Aires	15%	16%	15%	20%	9%	14%
Catamarca			3%	2%	0%	0%
Chaco			3%	3%	0%	0%
Chubut	50%	33%	4%	3%	9%	5%
CABA	11%	25%	3%	4%	1%	5%
Córdoba			8%	9%	0%	0%
Corrientes	28%	33%	3%	3%	3%	5%
Entre Ríos	30%	33%	7%	6%	9%	10%
Formosa	20%	33%	4%	3%	3%	5%
Jujuy			1%	2%	0%	0%
La Pampa			2%	2%	0%	0%
La Rioja			3%	2%	0%	0%
Mendoza			5%	6%	0%	0%
Misiones	62%	40%	5%	5%	12%	10%
Neuquén			2%	2%	0%	0%
Río Negro			2%	2%	0%	0%
Salta	67%	50%	3%	2%	9%	5%
San Juan	56%	50%	8%	6%	17%	14%
San Luis	31%	50%	3%	2%	4%	5%
Santa Cruz			1%	1%	0%	0%
Santa Fe			7%	5%	0%	0%
Santiago Del Estero			1%	1%	0%	0%
Tierra Del Fuego	100%	100%	4%	4%	16%	19%
Tucumán	66%	50%	3%	2%	8%	5%

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

El dato sobresaliente es que San Juan, Tierra del Fuego y Misiones recibieron prácticamente la mitad (45%) de los fondos destinados a los Nodos “audiovisuales”.

**Gráfico 1.** Distribución federal de la inversión en proyectos audiovisuales.



Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

Otra forma de segmentar el análisis es a partir del tipo de organizaciones beneficiarias. Los 21 proyectos fueron adjudicados a 18 organismos: de los instrumentos relevados en este informe, es el único que otorgó más de un apoyo por organismo. La mayoría de los beneficiarios son gobiernos municipales (6), seguidos por fundaciones (3), asociaciones civiles (3) y gobiernos provinciales (2). El resto de los organismos son una agencia, un parque industrial, un instituto y una universidad provincial. Tal como era esperable, en la gran mayoría de los casos se trata de organismos típicos de la interacción público-privada.

**Gráfico 2.** Beneficiarios por tipo de organismo.



Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

Por otra parte, se realizó un breve análisis de los proyectos en función del título y la descripción de cada uno, con vistas a bosquejar una imagen panorámica sobre las actividades apoyadas. De los 21 proyectos, 5 incluyen explícitamente el desarrollo de videojuegos. En cuanto a los otros sectores asociados a los Nodos con participación audiovisual, la muestra es heterogénea: aparecen el software, las industrias culturales, los emprendedores digitales, la industria 4.0, la IoT (Internet de las cosas), la nanotecnología y la realidad virtual. No obstante, el sector software aparece como el principal socio de la producción audiovisual, referido en un tercio de los proyectos.

A modo de muestra sobre el tipo de proyectos que se financiaron y el tipo de organismos que los impulsan, a continuación se ofrecen algunos ejemplos. Coincidiendo con lo señalado más arriba, la muestra tiene un componente marcadamente federal.

**Tabla 4.** Selección de proyectos representativos.

Organismo	Título del proyecto
Asociación Civil Empresarios para el desarrollo argentino	Empresarios para el Desarrollo Argentino – ENAC – Consolidar el centro de formación y capacitación Empresarial para el desarrollo de capacidades de PyMEs, profesionales y técnicos de la Economía del Conocimiento
Fundación Atlántida Argentina	Cluster Gamer del Partido de la Costa
Agencia Comodoro Conocimiento y Desarrollo	Diseño del Centro de Desarrollo de Inversiones e Innovación (CDII)
Municipalidad de Concordia	Nodo de Conocimiento Concordia: un espacio Landing para empresas de la Economía del Conocimiento.
Municipalidad de Paraná	Desarrollo de un FABLAB de las industrias culturales y creativas junto a la implementación de un sistema de vigilancia e inteligencia estratégica (VT-IE) aplicado a videojuegos para el desarrollo del distrito de la economía del conocimiento de Paraná
Municipalidad de San Martín	Creación del Nodo de producción audiovisual en el departamento de San Martín, San Juan
Instituto de desarrollo productivo de Tucumán	Proyecto de equipamiento de un espacio de capacitación, investigación, vinculación y desarrollo interactivo de alto rendimiento para los sectores software y audiovisual.
Asociación Civil Centro de desarrollo tecnológico de Tierra del Fuego	Desarrollo de laboratorio de entorno de realidad virtual inmersiva

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.



# Programa Soluciona

La resolución ministerial 327/2020<sup>8</sup> creó el “Programa Soluciona: Reactivación de la Economía del Conocimiento”, con el propósito de favorecer la recuperación económica a través del diseño, desarrollo e implementación de productos y/o servicios innovadores. Los beneficios consisten en asistencia financiera a personas jurídicas, orientados a brindar soluciones atinentes a problemáticas sanitarias, económicas y productivas generadas por la pandemia del Covid-19. El programa ofrece Aportes No Reembolsables (ANR) de hasta \$15.000.000 que pueden ser destinados para la adquisición de activos fijos (maquinarias, equipos, mobiliarios, adecuación de obras civiles edilicias requeridas para la ejecución del proyecto, etc.), adquisición de activos intangibles (patentes, licencias y marcas), financiamiento de capital de trabajo asociado de manera directa al desarrollo del proyecto presentado, entre otros<sup>9</sup>.

A continuación, se presentan los montos totales asignados por el Programa Soluciona según el sector de la economía de las personas jurídicas solicitantes, la cantidad de ANR otorgados por sector y su distribución según la jurisdicción de los solicitantes.

8 <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/231565/20200702>

9 En 2022, mediante la resolución 308/2022, se lanzó el Programa Soluciona II, con ANR de hasta \$25.000.000 y con al menos un 20% del presupuesto presentado como aporte de la contraparte beneficiaria. No obstante, aquí no se analizan los datos de esta segunda edición dado que -al menos hasta la fecha de corte del análisis- no se aprobaron proyectos del sector audiovisual.

<https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/262459/20220513>

**Tabla 5.** Cantidad de aportes del Programa Solucionara según sector, monto y localidad de la persona jurídica solicitante.

Sector de la economía	Monto total asignado (\$)	Cantidad de aportes otorgados	% distribución de los montos entre las provincias
Biotecnología, bioeconomía, biología, bioquímica, microbiología, bioinformática, biología molecular, neurotecnología e ingeniería genética, geoingeniería y sus ensayos y análisis clínicos	475.516.286	38	PBA: 46%; SF: 21%; CABA: 13%; LR: 6%; CB:4%; MZ: 4%; RN: 3%; MI: 3%
Industria 4.0	464.770.827	48	SF: 29%; PBA: 20%; CB: 20%; CABA: 11%; ER: 9%; MI: 3%; MZ: 3%; NQ: 3%; SJ: 1%
Software, servicios informáticos y digitales	244.766.237	37	CABA: 35%; PBA: 30%; CB: 23%; MZ: 7%; SF: 3; NQ: 1%; TU: 1%; SA: 1%
Producción y postproducción audiovisual incluidos los de formato digital	174.454.349	15	CABA: 60%; PBA: 15%; SF: 9%; CT: 8%; CB: 5%; TU: 3%
Tradicional	101.629.184	9	PBA: 52%; SF: 28%; CABA: 10%; CH: 7%; SJ: 3%
Nanotecnología y nanociencia	71.958.909	7	PBA: 62%; CB: 33%; CABA: 5%
Industria aeroespacial y satelital, tecnologías espaciales	58.837.008	5	CABA: 42%; PBA: 25%; CB: 21%; ER: 13%
Impresión 3D	54.881.057	5	CB: 39%; CABA: 27%; TF: 22%; PBA: 13%
Servicios relacionados con la electrónica y las comunicaciones	29.780.637	2	PBA: 50%; SJ: 50%
Servicios de Investigación y Desarrollo	17.018.000	2	CABA: 84%; MI: 16%
Energía nuclear	13.845.350	1	PBA: 100%
Ingeniería	5.403.408	1	CABA: 100%
<b>TOTAL</b>	<b>1.712.861.253</b>	<b>170</b>	<b>PBA: 33%; CABA: 22%; SF: 17%; CB: 14%; MZ: 3%; ER: 3%; MI: 2%; LR: 2%; RN: 1%; TF: 1%; SJ: 1%; NQ: 1%; CT: 1%; TU: 0,45%; CH: 0,42%; SA: 0,07%</b>

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

Los sectores de Biotecnología, Industria 4.0, Software y Audiovisual concentran el 81% de los ANR entregados y el 79% del monto total. En particular, el sector Audiovisual obtuvo apoyo para 15 proyectos por un total de \$174.454.349, es decir, un 9% de los proyectos y un 10% del monto total otorgado. Al igual que en el caso anterior, los proyectos del sector audiovisual tienen presupuestos más altos en promedio que el resto de los sectores.

En varios de los proyectos se apunta a desarrollar nuevas capacidades, ya sea desde la incorporación de tecnologías digitales (doblaje, realidad mixta y extendida, animación y efectos especiales), la compra de equipamiento para alcanzar estándares de las plataformas y la ampliación de las capacidades operativas, entre otras cuestiones.

**Tabla 6.** Montos asignados por proyecto dentro del sector audiovisual.

Título del proyecto	Resumen del proyecto	Montos asignados (\$)
Sistemas Modulares Holográficos Multipropósito.	Desarrollo de Sistemas Modulares Holográficos Multipropósito	15.000.000
Comunicación Audiovisual y Software	Desarrollo de aplicación mobile	14.999.581
Desarrollo de nuevas formas de producción audiovisual utilizando tecnología de realidad mixta y extendida	Realización de pruebas piloto en Producción virtual de realidad mixta y de realidad aumentada, para determinar la mejor alternativa para acelerar, simplificar y potenciar los procesos creativos involucrados en sets de grabación post Pandemia Covid-19	14.988.000
Integración de tecnologías y desarrollo de procesos para la producción adaptativa en la industria del doblaje y la localización	El proyecto está basado en 3 pilares: 1) Incorporación de tecnología con capacidad industrial 2) Certificación de estándares internacionales (TPN y Dolby) 3) Integración de herramientas para trabajo colaborativo remoto para el doblaje y traducción (localización) de videojuegos	14.938.110
Reactivación de la industria cultural y gastronómica con aplicaciones móviles innovativas - Cultura con distanciamiento físico al aire libre	Actividad artística y sociocultural. Cine, teatro y música en auto, pero también para peatones con distanciamiento físico según la fase, en el marco de la innovación tecnológica. Reactivación gastronómica y comercio local en ciudades de interior.	11.222.738
Actualización de flujos de trabajo para plataformas OTT	Compra de equipamiento para poder entregar materiales según estándares de las nuevas plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime Video, Disney +, etc	14.990.000
Ampliación capacidades operativas y audiovisuales	Adquisición de software y hardware para producción audiovisual e integración a plataforma multimedia	12.865.250
Eduka	Productora Audiovisual de Productos Educativos	5.647.769

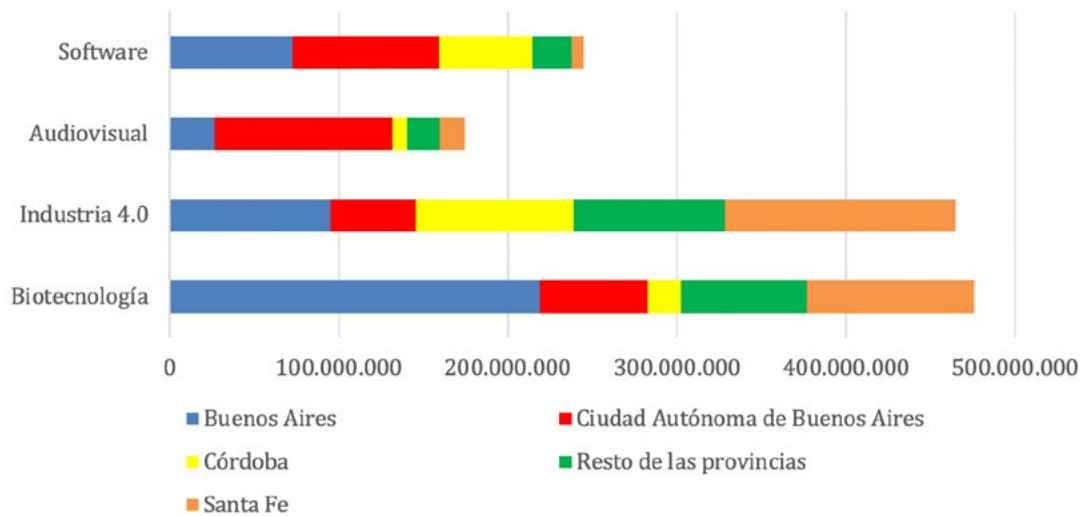
(continúa de la página anterior)

Título del proyecto	Resumen del proyecto	Montos asignados (\$)
Servicio de transmisión móvil de eventos con tecnología de vanguardia.	Armado de nueva unidad móvil de alta complejidad montada en un camión Iveco Daily doble cabina, compacto y versátil carrozado en Rosario y equipado por nuestra empresa con equipamiento para repetición en ultra slow.	14.990.000
Diseño y desarrollo de módulo móvil de realidad aumentada	Consiste en diseñar, desarrollar y probar un módulo de realidad aumentada para dar servicios a productores independientes de cine, televisión, publicidad, etc.	8.589.892
Plan de integración y desarrollo para la industria audiovisual en Puerto Madryn	Integración de programas audiovisuales existentes en un esquema totalizador que permita desarrollar, mediante la implementación de soluciones tecnológicas, la industria audiovisual de la región favoreciendo la reactivación económica del sector	13.542.500
Un Mundo para Julius	Postproducción del largometraje de ficción UN MUNDO PARA JULIUS	4.659.397
Virtual production (render en tiempo real)	El proyecto se basa en incorporar equipamiento y tecnología de Unreal Engine, lo que hoy se llama "Virtual Production". Esta tecnología permite realizar VFX (efectos visuales) y animación en tiempo real, es decir sin esperar largas horas de render que insume el workflow tradicional. Por lo tanto, los directores tienen la libertad de pedir un cambio de iluminación, o de ubicación de los objetos que componen la escena de manera inmediata. Esto hace al proceso creativo mucho más fluido y dinámico.	5.742.335
Desarrollo a escala piloto de nueva solución tecnológica (apta para grabación remota y sonido 3D)	Desarrollo a escala piloto de nueva solución tecnológica (apta para grabación remota y sonido 3D)	7.303.083
Virtualmov	Aplicación de Movilizaciones Virtuales	14.975.694

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

Respecto a la distribución geográfica, se destaca que la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y la Provincia de Buenos Aires acumulan un 55% de los montos totales del Programa y un 75% de los destinados al sector audiovisual. Esos altos niveles de concentración se encuentran en otros sectores, aunque asociados en general a un bajo volumen de proyectos totales (es el caso de Ingeniería y Energía Nuclear y de los servicios de investigación y desarrollo). En el resto de los sectores, los porcentajes de concentración en CABA y Provincia de Buenos Aires oscilan entre el 31% (Industria 4.0) y el 67% (Nanotecnología y Nanociencia).

**Gráfico 3.** Montos asignados por el Programa Soluciona según el sector de la economía del conocimiento y jurisdicción de la persona solicitante.

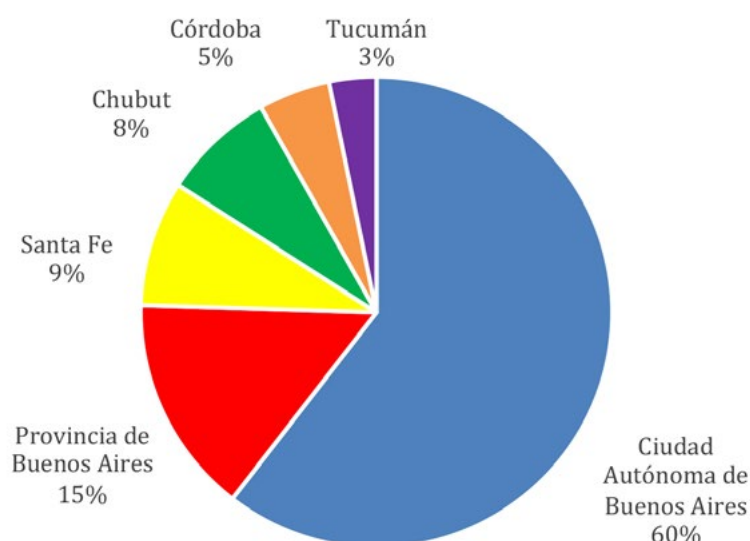


Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

Tal como se sugirió recientemente, el grado de concentración avizorado en la distribución de montos hacia Buenos Aires (CABA y la Provincia) en el sector audiovisual es, en términos proporcionales, mayor que en el resto de los sectores ahondados. En este gráfico, se incluyen los 4 principales sectores de la economía del conocimiento a fin de poder establecer un análisis comparativo de la distribución geográfica en el reparto de montos, dado que entre estos sectores se evidencia un volumen de empresas solicitantes y montos asignados relativamente similares, situación que no ocurre con el resto de los sectores (al menos bajo este programa). Esto también permite vislumbrar la centralidad que ocupa el sector audiovisual en las políticas dirigidas hacia la economía del conocimiento.

Volviendo al sector audiovisual, el 25% de los montos restantes que no fueron distribuidos hacia Buenos Aires, se distribuyen entre Santa Fe (9%), Chubut (8%), Córdoba (5%) y Tucumán (3%).

**Gráfico 4.** Distribución federal de los montos asignados al sector Producción y Postproducción Audiovisual por el Programa Solucionara.



Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

En síntesis, el Programa Solucionara proporciona una línea de financiamiento relevante para el sector audiovisual, con el fin de impulsar la adopción de tecnologías y el desarrollo de capacidades y, por lo tanto, favoreciendo la competitividad de las productoras nacionales. No obstante, tiende a reproducir el patrón de concentración geográfica de la actividad en las grandes ciudades, en particular en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

## Programa Fortalecer

La resolución ministerial 232/2021<sup>10</sup> dio inicio al programa “Fortalecer”, con el propósito de impulsar a micros, pequeñas y medianas empresas mediante una línea de financiamiento que las aproxime al cumplimiento de los requisitos del Régimen de Promoción de la Economía del Conocimiento. Por esta misma razón, la normativa estipula que los solicitantes no deben estar inscriptos en el Régimen y que deben presentar proyectos que apunten a mejorar la gestión de la calidad del servicio, promover la investigación y desarrollo (I+D), la internacionalización del producto y/o desarrollar capacitaciones. El programa establece la entrega de un ANR, cuyo monto oscila entre los \$400.000 y \$1.200.000, con el compromiso de que el solicitante financie un 30% del proyecto.

10 <https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/resoluci%C3%B3n-232-2021-349847/texto>

El sector audiovisual fue beneficiario de 7 proyectos sobre los 81 que recibieron el financiamiento (un 9% del total), de los cuales 2 apuntaron a mejorar la gestión de la calidad del servicio mientras que en los 5 restantes se buscó el desarrollo I+D (algunos de estos tenían propósitos adicionales: 2 buscaban una mayor internacionalización y el restante apuntaba también al desarrollo de capacitaciones). Cabe resaltar que, tal como lo dispone la resolución indicada anteriormente, en el sector audiovisual se consideran proyectos de I+D a aquellos que involucren un uso intensivo de tecnologías digitales de preproducción, producción, postproducción y distribución, que tengan por objetivo la innovación con respecto a la tecnología empleada, más que al desarrollo creativo o producción de contenidos audiovisuales en sí<sup>11</sup>.

A continuación, se presenta la distribución de los montos asignados por el programa Fortalecer según el sector y la jurisdicción de la persona solicitante.

11 <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/infoleg/res232-2.pdf>

**Tabla 7.** Cantidad de aportes del Programa Fortalecer según sector, monto y localidad de la persona jurídica solicitante.

Sector de la economía	Monto total asignado (\$)	Cantidad de aportes otorgados	% distribución de los montos entre las provincias
Software servicios informáticos y actividades del inciso a)	37.547.103	40	SF: 24%; CABA: 13%; MZ: 11%; CB: 10%; MI: 9%; SJ: 8%; PBA: 5%; LP: 3%; SL: 3%; JY: 3%; ER: 3%; SE: 2%; CT: 2%; CA: 2%; CR: 2%; LR: 1%
Fabricación, mantenimiento e introducción de bienes y servicios relacionados con la Industria 4.0.	14.865.543	15	CB: 26%; PBA: 20%; CABA:16%; SF: 15%; MZ:8%; TU: 7%; MI: 6%; LR: 3
Producción y postproducción audiovisual	7.391.766	7	MZ: 38%; CB: 16%; SF: 16%; RN: 15%; SJ: 14%
Biotecnología y/o Bioeconomía	5.542.241	6	SF: 40%; MZ: 36%; CR: 16%; CB: 8%
Servicios relacionados con la electrónica y comunicaciones	4.733.820	5	SF: 49%; CR: 25%; CABA: 17%; SC: 9%
Actividades de ingeniería ciencias exactas y naturales ciencias agropecuarias y ciencias médicas vinculadas a tareas de investigación y desarrollo experimental	4.709.081	5	MZ: 25%; MI: 24%; PBA: 22%; FO: 16%; CT: 14%
Otro	1.200.000	1	ER: 100%
Industria satelital y aeroespacial / Tecnologías espaciales	1.193.748	1	TF: 100%
Industria 4.0	1.190.000	1	ER: 100%
<b>Total</b>	<b>78.373.301</b>	<b>81</b>	<b>SF: 22%; CB: 12%; MZ: 14%; CABA: 10%; PBA: 8%; MI: 7%; SJ: 5%; ER: 4%; CO: 3%; CT: 2%; LP: 2%; SL: 2%; JY: 2%; TF: 2%; FO: 1%; LR: 1%; TU: 1%; RN: 1%; SC: 1%; SE: 1%; CA: 1%</b>

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

Entre software, industria 4.0, audiovisual y biotecnología aglutinaron un 83% de los montos concedidos por el programa, un porcentaje similar al de la cantidad



de ANR que recibieron dichos sectores (un 84%). El sector de producción y postproducción audiovisual recibió \$7.391.766 (un 9% del total), repartidos en 7 aportes (9% del total). A su vez, el valor promedio de la cantidad de montos recibidos por cada proyecto audiovisual fue de \$1.055.967, un 9% más que el valor promedio de los 81 proyectos abarcados por el programa.

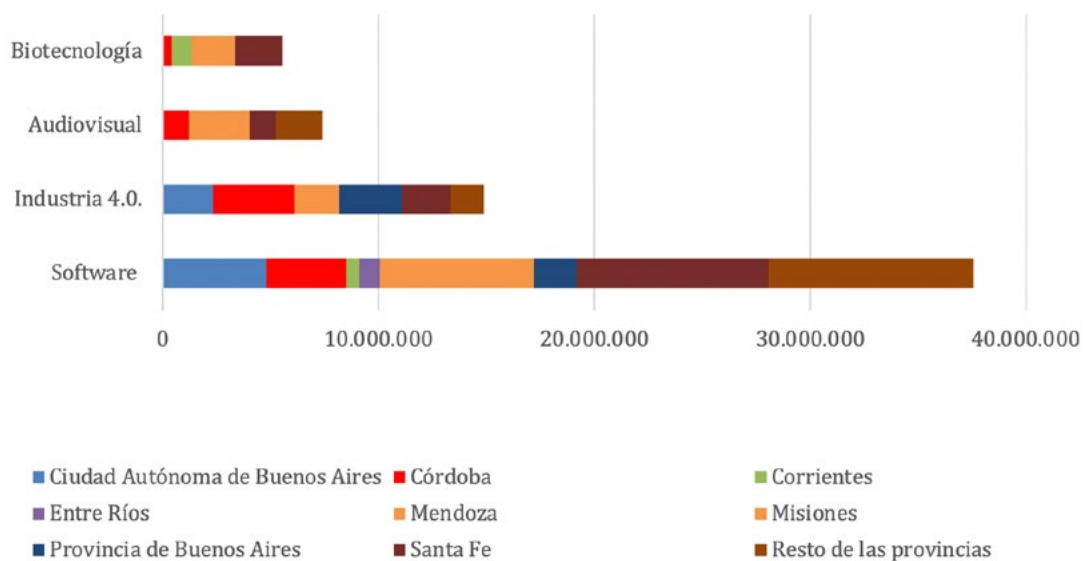
**Tabla 8.** Montos asignados por proyecto dentro del sector audiovisual.

Título del proyecto	Resumen del proyecto	Montos asignados (\$)
I+D	Mejoramiento de la portabilidad de un sistema controlable de luz para cine y ahorro de energía a través de un sistema de luces dimerizado	1.198.315
Internacionalización/I+D	Plan de internacionalización desarrollado para exportar servicios en Chile y LATAM por cercanía y conocimiento/ Implementación de una isla de color para servicios de postproducción audiovisual, compatible con virtual production.	1.177.982
Calidad	Obtención de norma ISO 9001:2015	1.024.192
Calidad	Certificación de norma ISO 9001:2015	1.200.000
Internacionalización/I+D	El proyecto tiene como objetivo: 1. En el área de internacionalización: Fortalecer la capacidad de internacionalización de la empresa mediante: a) Diagnóstico inicial de la audiencia, el contenido y la explotación b) Realización de un proyecto inicial que sirva de prototipo c) Plan de exportación de servicios y producciones. 2. En el área de I+D: Fortalecer la I+D de la empresa mediante: a) Diagnóstico inicial de la Innovación Tecnológica y propuestas de mejora b) Fortalecer el área en la empresa. c) Realización de un proyecto inicial que sirva de prototipo para la implementación del sistema I+D d) Adecuación del sistema I+D a los requerimientos normativos de la Ley 27.506 y modificatoria	1.193.847
I+D	La empresa busca completar el desarrollo y puesta en marcha de la plataforma BlankCloud de recolección, distribución y/o exhibición de información multimedia (predominantemente audiovisual) Asimismo, potenciar la difusión y marketing de este servicio en el ámbito del Mercosur.	465.000
I+D/Capacitación	Creación de un equipo de trabajo con pleno conocimiento de lo que implican los proyectos de desarrollo de contenidos de enseñanza, comunicación, venta y marketing con aplicación de técnicas de realidad aumentada./ Formación para minorías (mujeres y personas del colectivo LGBTQ+ entre 18 y 25 años) en técnicas, herramientas y conocimientos necesarios para desarrollar técnicas de realidad aumentada y entornos inmersivos.	1.132.430

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

En cuanto a la concentración geográfica, dentro del rubro de producción y postproducción audiovisual, Mendoza aparece como la provincia que recibió un mayor porcentaje de los montos destinados al sector, alcanzando el 38% (distribuido en 3 ANR), seguida de Córdoba, Santa Fe, Río Negro y San Juan, con porcentajes que oscilan entre un 16% y un 14%. Cada una de estas 4 provincias recibió un único aporte.

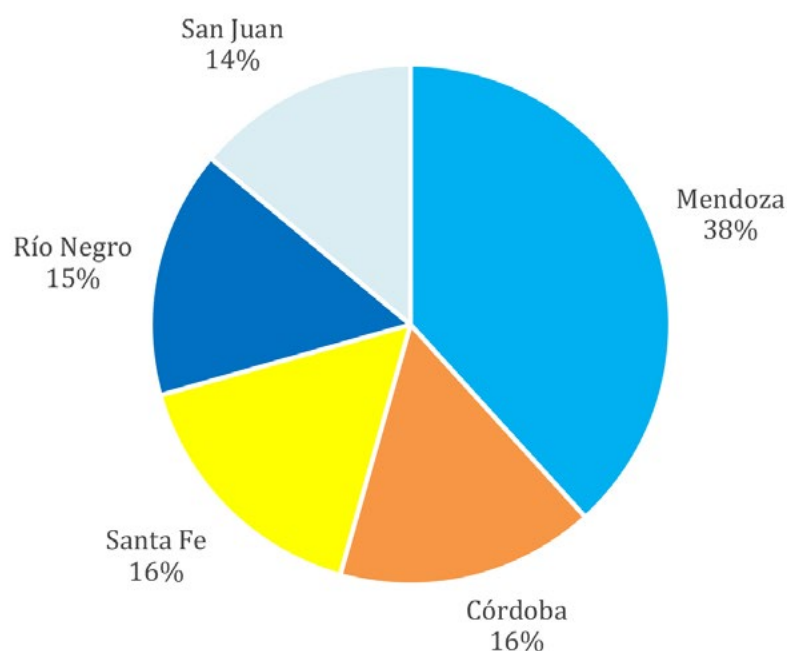
**Gráfico 5.** Montos asignados por el Programa Fortalecer según el sector de la economía del conocimiento y jurisdicción de la persona solicitante.



Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

La ausencia de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires puede ser llamativa, aunque es un rasgo general del Fortalecer: sólo el 18% de sus montos totales fue destinado a personas radicadas en estas dos jurisdicciones. En el caso del sector audiovisual en particular, se destaca el predominio de Mendoza en la recepción de los montos otorgados, alcanzando un 38% de los mismos.

**Gráfico 6.** Montos asignados al sector Producción y Postproducción Audiovisual por el Programa Fortalecer según la distribución federal de las personas jurídicas solicitantes.



Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

## Programa Potenciar videojuegos

Según la disposición 193/2022, el propósito de Potenciar Videojuegos consiste en “fomentar el desarrollo y propiciar el fortalecimiento de la industria del videojuego en Argentina, a fin de contribuir con la consolidación de este sector estratégico”<sup>12</sup>. Algunos de los objetivos particulares son promover el desarrollo de videojuegos, incentivar la inversión, desarrollar recursos técnicos y humanos especializados, mejorar los estándares de calidad y fomentar la transferencia interregional de conocimiento y tecnología. En esta primera edición, el programa contó con un fondo de \$250.000.000 en concepto de ANR.

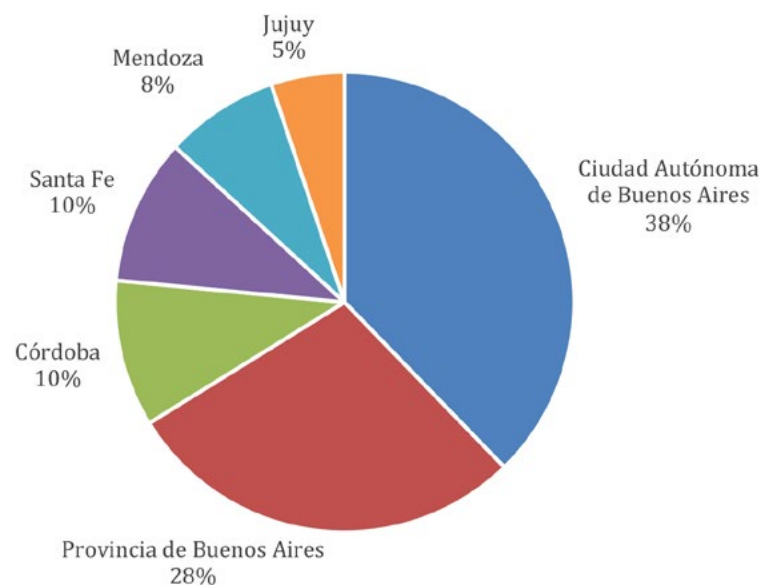
Este instrumento apoyó 21 proyectos por un total de \$116.098.709. Cada proyecto fue adjudicado a una institución distinta: si bien la mayoría son empresas (estudios de desarrollo de videojuegos), también hay asociaciones sin fines de lucro (cooperativa, fundación) y una universidad pública. Una

<sup>12</sup> <https://www.boletinoficial.gob.ar/detalleAviso/primera/262288/20220511?busqueda=1>

particularidad es que sólo seis jurisdicciones recibieron fondos, entre las cuales se encuentran las cinco más pobladas (el caso restante es Jujuy). Esto es sintomático de la tendencia de este segmento a concentrarse en grandes conglomerados urbanos y señala algunas limitaciones en términos de distribución federal que podrían acentuarse, a pesar del potencial del que dispone en términos de trabajo remoto.

Tanto el 38% de los fondos como de los proyectos fueron otorgados a personas jurídicas radicadas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En general existe una gran correlación entre ambas variables, dado que las jurisdicciones tienen un promedio de monto de aporte recibido que oscila entre los 5,5 y 6 millones de pesos (con la única excepción de Mendoza). En el caso de la provincia de Buenos Aires es interesante observar que sólo uno de los proyectos está radicado en el conurbano (Quilmes), mientras que el resto está en Mar del Plata (2 proyectos), La Plata, Tandil y Necochea.

**Gráfico 7.** Potenciar Videojuegos: distribución de los fondos por jurisdicción.



Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

**Tabla 9.** Potenciar Videojuegos: distribución de los fondos y los proyectos por jurisdicción.

Jurisdicción	Monto	Monto (%)	Proyectos	Proyectos %	Monto / Proyectos
CABA	\$ 43.816.219	38%	8	38%	\$ 5.477.027
Provincia de Bs As	\$ 33.025.135	28%	6	29%	\$ 5.504.189
Córdoba	\$ 11.990.500	10%	2	10%	\$ 5.995.250
Santa Fe	\$ 11.938.180	10%	2	10%	\$ 5.969.090
Mendoza	\$ 9.328.775	8%	2	10%	\$ 4.664.388
Jujuy	\$ 5.999.900	5%	1	5%	\$ 5.999.900
<b>TOTAL</b>	<b>\$ 116.098.709</b>	<b>100%</b>	<b>21</b>	<b>100%</b>	<b>\$ 5.528.510</b>

Fuente: elaboración propia en base a los datos suministrados por Datos Abiertos.

A modo de ejemplo, se describen los dos proyectos que recibieron el monto máximo (\$ 6.500.000):

- *Misión Salud* es un videojuego “orientado a la emulación de tareas de enfermería. Su personaje está centrado en EMI, un trabajador de la salud de género no binario quien estará haciendo sus primeras prácticas profesionales como enfermero. Dentro del juego, EMI deberá recorrer los hospitales y realizar las tareas (misiones) que le sean asignadas a medida que el juego avanza”. El proyecto está a cargo de la Universidad Nacional de Quilmes.
- *Human and Rights* es un juego “de investigación e infiltración ambientado en la ciudad de Buenos Aires de 1978. El personaje principal es una periodista que viene del extranjero, que se encuentra en búsqueda de una amiga desaparecida. La misma tendrá que realizar distintas tareas de investigación para encontrarla. El juego no solo tiene fines lúdicos, sino también educativos, tomando conocimiento de hechos relevantes de la historia argentina”. Es un desarrollo de la empresa Game Ever S.A.

Como puede observarse en esta simple muestra, el videojuego es un fenómeno narrativo que tiene todas las características clásicas del audiovisual para contar historias y, en tanto fenómeno cultural, permite abordar cuestiones de representación de identidades y de historias locales. Y si bien tiene un fin lúdico inherente, no excluye otros fines tales como la educación. No obstante, cabe señalar que la convergencia con el resto del audiovisual es todavía incipiente: hay mucho terreno para avanzar y el rol de la política pública puede ser clave en ese sentido.

# Análisis Integrador

En este apartado se realizará un análisis agregado acerca de las políticas de la Secretaría de Economía del Conocimiento, tomando como muestra únicamente a los beneficiarios del sector audiovisual.

En primer lugar, se procedió a identificar la rama de actividad económica en la cual se encuentran inscriptos los beneficiarios de los cuatro programas analizados. Las actividades se describen a continuación<sup>13</sup>:

**Tabla 10.** Rama de actividad de los beneficiarios de los programas Soluciona, Fortalecer, Potenciar Videojuegos y Nodos del sector audiovisual y videojuegos.

Código	Rama de actividad
591110	Producción de filmes y videocintas
591120	Postproducción de filmes y videocintas
910900	Servicios culturales n.c.p.
949990	Servicios de asociación n.c.p.
900030	Servicios conexos a producción de espectáculos teatrales y musicales (incluye diseño y manejo de escenografía, montaje de iluminación y sonido, etc.)
592000	Servicios de grabación de sonido y edición de música
602320	Producción de programas de televisión
620100	Servicio de consultores en informática y suministros de programas de informática
620900	Servicios de informática n.c.p.
841100	Servicios generales de la Administración Pública
841900	Servicios auxiliares para los servicios generales de la Administración Pública
853201	Enseñanza universitaria excepto formación de posgrado
854990	Servicios de enseñanza n.c.p.

Fuente: elaboración propia en base al Clasificador de Actividades Económicas a 6 dígitos de la AFIP.

13 Cabe resaltar que en varios casos los beneficiarios se encontraban inscriptos en más de una actividad, por lo que, a fin de facilitar el análisis agregado, se decidió incluir la actividad que aparecía en primer lugar.

En segundo lugar, se analizó la distribución de apoyos otorgados por cada uno de los programas entre las ramas de la tabla anterior. Los datos muestran que las organizaciones beneficiarias del Potenciar Videojuegos están clasificadas mayormente en las ramas informáticas (servicios de informática y suministros de programas de informática), mientras que los beneficiarios del programa Nodos figuran dentro de los servicios generales de la administración pública y los servicios auxiliares para la misma. Desde otro punto de vista, si se toman los servicios estrictamente audiovisuales (producción y postproducción de filmes y videocintas), se advierte que las organizaciones fueron principalmente beneficiarias de los programas Soluciona y Fortalecer. Llama la atención, no obstante, que son escasas las que están inscriptas en la rama “producción de programas de televisión”. Finalmente, el resto de las actividades que aparecen en la tabla tienen una magra importancia cuantitativa en relación a los sectores previamente descritos. La siguiente tabla resume la distribución.

**Tabla 11.** Proyectos audiovisuales aprobados según rama y programa.

Rama de la economía del conocimiento	Soluciona	Fortalecer	Potenciar Videojuegos	Nodos	Total
Producción de filmes y videocintas	7	5	1	0	13
Postproducción de filmes y videocintas	2	0	0	0	2
Servicios culturales n.c.p.	2	0	0	1	3
Servicios de asociación n.c.p.	2	0	1	4	7
Servicios conexos a producción de espectáculos teatrales y musicales (incluye diseño y manejo de escenografía, montaje de iluminación y sonido, etc.)	1	0	0	0	1
Servicios de grabación de sonido y edición de música	1	0	0	0	1
Producción de programas de televisión	0	2	0	0	2
Servicio de consultores en informática y suministros de programas de informática	0	0	12	0	12
Servicios de informática n.c.p.	0	0	5	0	5
Servicios generales de la Adm. Pública	0	0	0	12	12
Servicios auxiliares para los servicios generales de la Administración Pública	0	0	0	2	2
Enseñanza universitaria excepto formación de posgrado	0	0	1	1	2
Servicios de enseñanza n.c.p.	0	0	1	1	2
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>21</b>	<b>21</b>	<b>64</b>

Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

En total, fueron 64 los beneficios otorgados por estas 4 líneas de financiamiento a personas jurídicas y físicas que desarrollan actividades dentro del sector audiovisual. Esto significa un 17% del total de los beneficios asignados para todos los sectores y coloca al audiovisual como cuarto sector en importancia en las políticas de la SEC.

En tercer lugar, se analizaron los montos que recibieron las organizaciones por sector y programa. Los datos permiten observar que los servicios vinculados con la Administración Pública recibieron prácticamente la mitad de los recursos (\$355.467.962 -un 47% del total-), seguidos por los estrictamente audiovisuales (\$110.863.101 -un 15%-) y los informáticos (\$94.405.309 -un 12%-). No obstante, dos aclaraciones son necesarias: por un lado, la diferencia en los montos está condicionada por el presupuesto total de cada uno de los programas (Nodos y Soluciona tuvieron un presupuesto equivalente a 15 veces el presupuesto de Potenciar Videojuegos y una proporción aún mayor en relación al Fortalecer); por otro lado, hay que aclarar que se analizan las organizaciones presentantes, aunque en cada proyecto hay otras organizaciones beneficiarias que pueden ser públicas, privadas o de la sociedad civil (en el caso Nodos esto es particularmente relevante).



**Tabla 12.** Montos destinados al audiovisual según y programa.

Rama de la economía del conocimiento	Solucionar	Fortalecer	Potenciar Videojuegos	Nodos	Total
Producción de filmes y videocintas	76.834.874	5.235.144	6.500.000	0	88.570.018
Postproducción de filmes y videocintas	22.293.083	0	0	0	22.293.083
Servicios culturales n.c.p.	26.222.319	0	0	14.369.660	40.591.979
Servicios de asociación n.c.p.	19.190.269	0	5.999.900	61.095.096	86.285.265
Servicios conexos a producción de espectáculos teatrales y musicales (incluye diseño y manejo de escenografía, montaje de iluminación y sonido, etc.)	14.975.694	0	0	0	14.975.694
Servicios de grabación de sonido y edición de música	14.938.110	0	0	0	14.938.110
Producción de programas de televisión	0	2.156.622	0	0	2.156.622
Servicio de consultores en informática y suministros de programas de informática	0	0	64.241.854	0	64.241.854
Servicios de informática n.c.p.	0	0	30.163.455	0	30.163.455
Servicios generales de la Administración Pública	0	0	0	300.632.503	300.632.503
Servicios auxiliares para los servicios generales de la Administración Pública	0	0	0	54.835.459	54.835.459
Enseñanza universitaria excepto formación de posgrado	0	0	6.500.000	15.430.000	21.930.000
Servicios de enseñanza n.c.p.	0	0	2.693.500	14.979.522	17.673.022
<b>Total</b>	<b>174.454.349</b>	<b>7.391.766</b>	<b>116.098.709</b>	<b>461.342.240</b>	<b>759.287.064</b>

Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

Es relevante destacar que los beneficios otorgados al sector audiovisual suman, en total, \$759.287.064, un 20% de los montos efectivamente devengados por los 4 programas a los distintos sectores económicos.

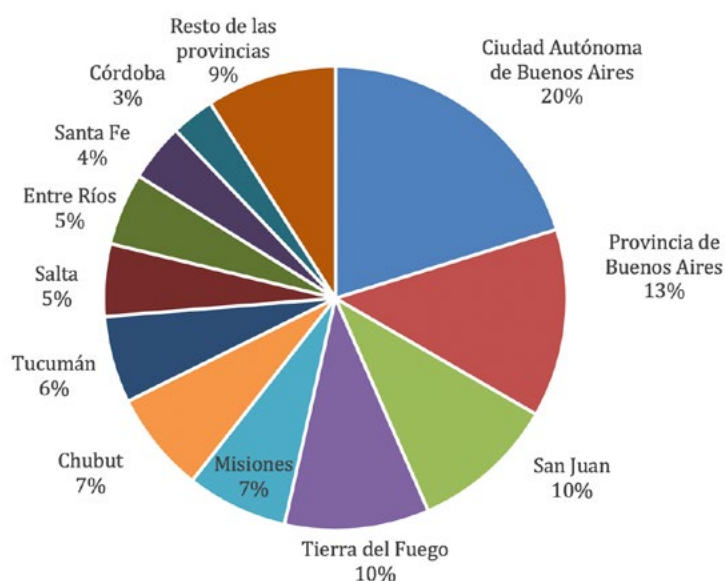
Por último, se analiza la distribución territorial de los montos asignados a beneficiarios del sector audiovisual. Los datos muestran que hay beneficiarios de 16 provincias y la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Las únicas provincias que no figuran son Santa Cruz, Neuquén, La Pampa, Catamarca, Santiago del Estero, La Rioja y Chaco. Se observa una notoria concentración en CABA y Provincia de Buenos Aires: en el caso del Solucionar, un 60% y un 15%, respectivamente; en el caso del Potenciar Videojuegos, un 38% y un 28%, respectivamente. Por su parte, en los programas restantes se observa un patrón distinto. Nodos concedió un 10% de su presupuesto a dichas jurisdicciones, siendo el programa con mayor raigambre federal en cuanto a la asignación de montos: Tierra del Fuego, Misiones, San Juan, Salta, Chubut, Entre Ríos y Tucumán alcanzaron valores similares o superiores a los de la Provincia de Buenos Aires (CABA recibió montos menores). El programa Fortalecer directamente no tuvo beneficiarios del sector audiovisual en Provincia y Ciudad de Buenos Aires. La tabla 13 y el Gráfico 8 exponen dicha información.

**Tabla 13.** Distribución de los montos concedidos por los programas a beneficiarios que desarrollen actividades dentro del sector audiovisual y videojuegos según su localidad geográfica.

Provincia	Solucionar	Fortalecer	Potenciar Videojuegos	Nodos	Total
Ciudad Autónoma de Buenos Aires	105.485.756	0	43.816.219	5.897.308	155.199.283
Provincia de Buenos Aires	26.198.432	0	33.025.135	42.489.404	101.712.971
Córdoba	8.589.892	1.200.000	11.990.500	0	21.780.392
Mendoza	0	2.841.297	9.328.775	0	12.170.072
Santa Fe	14.990.000	1.193.847	11.938.180	0	28.122.027
Entre Ríos	0	0	0	39.995.800	39.995.800
Tucumán	5.647.769	0	0	38.181.350	43.829.119
Chubut	13.542.500	0	0	40.000.000	53.542.500
Río Negro	0	1.132.430	0	0	1.132.430
Jujuy	0	0	5.999.900	0	5.999.900
Corrientes	0	0	0	14.979.522	14.979.522
Salta	0	0	0	40.000.000	40.000.000
San Juan	0	1.024.192	0	78.488.897	79.513.089
San Luis	0	0	0	16.907.052	16.907.052
Tierra del Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sur	0	0	0	75.197.788	75.197.788
Formosa	0	0	0	14.369.660	14.369.660
Misiones	0	0	0	54.835.459	54.835.459
<b>Total</b>	<b>174.454.349</b>	<b>7.391.766</b>	<b>116.098.709</b>	<b>461.342.240</b>	<b>759.287.064</b>

Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

**Gráfico 8.** Distribución de los montos concedidos por los programas a beneficiarios que desarrollen actividades dentro del sector audiovisual y videojuegos según su localidad geográfica.



Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

**Tabla 14.** Cuadro de síntesis.

Programa	Solucionar	Fortalecer	Potenciar Videojuegos	Nodos	Total
Monto total devengado (\$)	1.712.861.253	78.373.301	116.098.709	1.817.964.661	<b>3.725.297.924</b>
Monto total entregado al sector audiovisual (\$)	174.454.349	7.391.766	116.098.709	461.342.240	<b>759.287.064</b>
ANR entregados (total)	170	81	21	96	<b>368</b>
ANR concedidos al sector audiovisual	15	7	21	21	<b>64</b>
Límite por proyecto	\$15 millones	\$1,2 millones	\$10 millones	\$40 millones	-

Fuente: elaboración propia en base a Datos Abiertos.

## Palabras finales

Este estudio tuvo por objetivo dimensionar la manera en la que el sector audiovisual cobra una creciente importancia en tanto sector que produce servicios basados en conocimiento. Esta nueva concepción del audiovisual y su centralidad dentro de la economía del conocimiento se puede detectar a partir de la institucionalización de esta mirada en la LEC. Asimismo, la existencia del Registro de Promoción de la Economía del Conocimiento contribuye a consolidar a las empresas y personas que se desempeñan en el sector audiovisual, lo que permite, posteriormente, generar políticas públicas orientadas a resolver los principales desafíos que encuentran estos actores en el desarrollo de sus actividades. En consonancia con esta concepción, la convergencia del audiovisual tradicional con el desarrollo de videojuegos, aún en su carácter exploratorio e incipiente, tiene una justificación desde el carácter narrativo común para contar historias y representar identidades, idiosincrasias e historias locales. Es decir: películas, series y videojuegos demandan una misma base de conocimiento simbólico<sup>14</sup>.

El aporte del informe residió en analizar algunas de las políticas implementadas desde la SEC, a fin de dimensionar en la práctica de qué manera y en qué medida se materializa el impulso al sector audiovisual bajo esta nueva concepción. A continuación se sintetizan las políticas y sus resultados.

En primer lugar, el programa Nodos de la Economía del Conocimiento. Esta política tiene como propósito fortalecer el agrupamiento de empresas e instituciones dedicadas a la producción de bienes y servicios basados en conocimiento. Tomando los proyectos financiados dentro del sector audiovisual, se destacan, como rasgos salientes, su arraigo federal en comparación con los otros programas abordados y la heterogeneidad de sus destinatarios (que fueron mayoritariamente municipios, universidades, organizaciones de la sociedad civil, fundaciones, parques industriales, etc.), actores característicos de la interacción público-privada. Además, fue el único de los programas que otorgó más de un apoyo por solicitante. En síntesis, por esta vía se apoyaron 96 proyectos, de los cuales un 21% pertenecen al sector audiovisual por un acumulado de \$461.342.240 (un 25% del total).

14 Ver: Asheim, B. (2007). Differentiated knowledge bases and varieties of regional innovation systems. *Innovation: The European Journal of Social Science Research*, v. 20, n. 3.

En segundo lugar, el programa Soluciona. Su objetivo fundamental radicó en potenciar el desarrollo de nuevas capacidades y la adopción de tecnología, por lo que, en su génesis, se advierte que estuvo destinado a actores de mayor peso relativo en la economía del conocimiento (particularmente en el sector audiovisual). Adicionalmente, tuvo un alto grado de concentración en la distribución de financiamiento hacia actores radicados en CABA y la Provincia de Buenos Aires (un 75% si se suman ambas jurisdicciones), siendo, por lejos, el programa con menor distribución federal de los montos. En síntesis, el programa Soluciona financió 170 proyectos, de los cuales un 9% pertenecen al sector audiovisual por un volumen de \$174.454.349 (un 10% del monto total).

En tercer lugar, el programa Fortalecer. Buscó fomentar la incorporación de micro, pequeñas y medianas empresas al Registro de Promoción de la Economía del Conocimiento. Bajo una mirada integral e inclusiva, esta política estuvo orientada hacia los actores incipientes o de menor peso relativo en la economía del conocimiento. Con respecto al sector audiovisual, el Fortalecer destinó \$7.391.766 (un 9% del monto total) repartidos en 7 proyectos (un 9% del total), principalmente destinados a personas físicas, en calidad de monotributistas o trabajadores autónomos. Los proyectos audiovisuales muestran una considerable distribución federal, siendo Mendoza la provincia que alcanzó un mayor porcentaje de los montos (38%), mientras que ni CABA ni la Provincia de Buenos Aires tuvieron beneficiarios.

Por último, el programa Potenciar Videojuegos. El objetivo esencial de esta política consistió en propiciar herramientas para consolidar y fortalecer el segmento de desarrolladores de videojuegos. Con un presupuesto de \$250.000.000, entregó financiamiento por \$116.098.709 a 21 solicitantes, la mayoría de ellos concentrados en los principales conglomerados urbanos. No obstante, si se toma el caso de la Provincia de Buenos Aires, se advierte que sólo uno de los 6 proyectos beneficiarios pertenece al conurbano. Finalmente, cabe destacar la importancia del Potenciar Videojuegos, dado que la política pública debe desempeñar un rol estratégico en el avance hacia una convergencia plena entre el mundo de los videojuegos y el audiovisual tradicional. Una aproximación clara hacia esta convergencia permitirá el desarrollo de instrumentos eficaces que contribuirán al afianzamiento del segmento como uno de los más dinámicos dentro de la economía del conocimiento.

Para futuras investigaciones, se espera poder contar con información vinculada a las nuevas líneas de financiamiento impulsadas por la SEC hacia el sector audiovisual, como el Programa FILM.AR.

La evaluación de políticas públicas debe constituir un ejercicio reflexivo y permanente, que permita nutrir la toma de decisiones y calibrar los instrumentos. De este modo, las políticas avanzarán más en la consecución de sus objetivos. En este sentido, debe destacarse la política de datos abiertos que hace posible análisis de este tipo y que, de extenderse en el tiempo, favorecerá el desarrollo de capacidades estatales y la coordinación entre los diferentes organismos que impulsan al sector audiovisual.

## **Equipo Observatorio Audiovisual INCAA**

### **Subgerente**

Julio Bertolotti

Carolina Ciotti

Ana Rosa Cunha da Cruz

Santiago Diehl

Mariano García

Leandro González

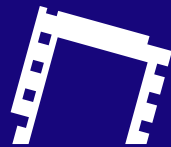
Ignacio Landaburu

Edith Roca

Paula Roel

Guillermo Saura

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