

Economia criativa: modelo federal brasileiro e a importância das discussões frente a referenciais internacionais*

*Mario Procopiuck**
Schirlei Mari Freder****

Resumo

O desenvolvimento de modelos-base para políticas públicas de incentivo à economia criativa e, ao mesmo tempo, a definição de referenciais comparativos internacionais têm ocupado diversos governos e organizações internacionais, mais intensamente nos últimos cinco anos. No meio acadêmico, devido à temática estar em estágio pré-paradigmático, ainda são relativamente poucos os pontos de consenso que possam levar à constituição de robustas correntes teóricas. Não obstante tais dificuldades, estudos se intensificam para desenvolver meios operacionais para que o conhecimento existente sirva de base para a elaboração de políticas públicas de desenvolvimento em diferentes contextos globais. Nesse sentido, modelos analíticos sobre economia criativa têm sido propostos e vários deles já começam a originar resultados empíricos e possibilidades de estabelecimento de comparações entre si. Os objetivos do presente artigo são analisar os fundamentos da política pública do governo federal brasileiro para fortalecimento da economia criativa frente a outros modelos internacionais e dimensionar o nível de importância da temática economia criativa em nível global.

Palavras-chave: Economia criativa. Modelos de mensuração. Políticas públicas.

Nota Editorial: o presente artigo foi submetido para publicação no Cadernos do CEOM n.39 com o tema "Economia Criativa e Economia da Cultura", referente ao segundo semestre de 2013. Devido à uma falha no processo editorial, uma versão sem as correções dos autores foi publicada. Diante deste fato, deve ser considerada somente a presente versão do artigo.

Introdução

Grande parte das aglomerações urbanas brasileiras, assim como ocorre em outros países, passa por ritmo de desenvolvimento aquém do mínimo necessário para se manterem atrativas em termos de vantagens comparativas. Os modelos clássicos adotados de organização espacial e de atividades econômicas revelam-se crescentemente incapazes para satisfazer necessidades dos principais agentes econômicos e dos cidadãos-residentes em uma multiplicidade de contextos (cidades litorâneas, tecnologicamente especializadas em produtos ou serviços de natureza intangível, com diferentes perfis turísticos, de baixa concentração urbana para atrair indústrias clássicas, etc.).

Nesses contextos, a economia criativa tem despertado a atenção de políticos e de *policymakers* como potencial de revitalização de territórios, cidades e de infraestruturas locais de suporte de atividades econômicas. Esforços nessa direção têm sido envidados para requalificá-los e reavivá-los em função de recursos endógenos articuláveis social e economicamente.

Nesse sentido, alternativas surgem a partir da identificação e fortalecimento de redes de multiatores que podem facilitar a concepção e implementação de novas políticas públicas para rearticulação de recursos e potencialização de competências endogeneizadas local e regionalmente. São alternativas importantes de desenvolvimento com base na economia criativa, mas ainda não ativadas, em grande parte, por falta de estruturação de sistemas de governança e de consistência de políticas públicas, de abertura de mercados e de fortalecimento de relações de proximidade para criação de identidades de *clusters socioprodutivos*.

Os objetivos do presente artigo¹ são analisar os fundamentos da política pública do governo federal brasileiro para fortalecimento da economia criativa frente a outros modelos internacionais e dimensionar o nível de importância da temática economia criativa em nível global.

Economia criativa como nova perspectiva de desenvolvimento sustentável

A teoria econômica clássica subvalorizou as atividades culturais como fontes de geração de desenvolvimento, pois, como defendido por Adam Smith, as profissões dedicadas à arte, à cultura e ao entretenimento não contribuiriam para geração de riquezas. Produziam serviços finais não produtivos impassíveis de gerar valor agregado. A sua natureza intangível trazia, por consequência, o seu esvaimento no momento de produção e consumo (CIEDES, 2010, p. 10).

Entretanto, na proporção em que a teoria econômica se desenvolveu e incorporou gradativamente a dimensão intangível, houve considerável elisão da capacidade explicativa das perspectivas clássicas e, por conseguinte, seus pressupostos normativos se tornaram insuficientes para sustentar políticas públicas de desenvolvimento sustentável. Em contrapartida, emergiu a criatividade cognitivo-cultural consubstanciada em capital intelectual conversível em capital físico ou financeiro, abrindo espaço para a chamada economia criativa (PROCOPIUCK; FREDER, 2013).

Em termos práticos, na atualidade, enquanto a economia criativa se coloca como base importante para políticas públicas potencializadoras de desenvolvimento sustentável de países já bem desenvolvidos economicamente, o crescimento econômico tradicional se mostra insuficiente para assegurar padrões de bem-estar dignos para a maioria das pessoas, principalmente em países em desenvolvimento (UNCTAD, 2008, p. iii).

Na atualidade, os países em desenvolvimento, apesar de esforços para diversificação econômica, têm mais de 50% de suas exportações dependentes de *commodities*, cuja produção é dependente de bens intensivos em capital. Para alterar esse quadro, soluções passam pela adoção de políticas públicas de mobilização de capacidades humanas, ativos culturais, tecnológicos e científicos para operar no contexto da economia criativa, reduzindo a dependência de bases industriais intensivas em capital, típicas das infraestruturas

econômicas tradicionais (UNCTAD, 2008, p. iii).

A economia criativa vem sendo utilizada pelos países desenvolvidos para revitalizar o crescimento socioeconômico e fomentar a inovação, sobressaindo-se como estratégia importante para redução de desemprego e para a melhoria dos níveis de competitividade de regiões e localidades. Como perspectiva de desenvolvimento, a economia criativa tem como vantagem o fato de permitir que cada país, região ou localidade explore habilidades, conhecimentos tradicionais e heranças culturais para fomentar o setor criativo e, ao mesmo tempo, promover a identidade cultural e auxiliar na inserção de atividades criativas nos setores de maior crescimento da sociedade contemporânea (UNCTAD, 2011, p. 9).

Conjuntamente, economia criativa e indústrias criativas formam um campo que ultrapassa o da cultura para se inserirem em outras áreas do conhecimento, como economia e gestão (MIGUEZ, 2007, p. 96). Essa multidisciplinaridade encontrará campo fértil tanto em termos de desenvolvimento teórico quanto de meios práticos no campo de estudos das políticas públicas, fortalecendo ações de interesse público para preservação de riquezas culturais e a inserção da cultura associada à criatividade como componentes de bens e serviços tecnologicamente avançados (PROCOPIUCK, 2013).

O desenvolvimento sustentável pautado nos pressupostos da economia criativa normalmente passa pela adoção de políticas públicas que alterem o *modus operandi* de atividades relacionadas ao trabalho cultural e à indústria cultural (desenho, manufatura, decoração e atuação) para agregar entrelaçadamente uma variedade de atividades econômicas modernas voltadas para o atendimento de necessidades práticas (publicidade, desenho, moda e animações), o que, mais recentemente, tem sido significativamente potencializado, por exemplo, pelas novas tecnologias digitais. Esse complexo patrimônio cultural aplicado é o que faz a economia criativa diferente de qualquer outro setor econômico (NEWBIGIN, 2010, p. 15).

Nessa linha, a Comissão Europeia, por exemplo, tem envidado esforços desde 2007 para implementação da Agenda Europeia da Cultura, com fins de encorajar autoridades nacionais e arranjos

institucionais governados pela própria Comissão para promoção conjunta da diversidade e do diálogo cultural. A cultura foi posta como catalisadora da criatividade e da inovação, assumindo papel importante nas relações internacionais daquele Bloco Econômico. Como medidas práticas, estão sendo criadas estruturas de suporte como: (a) a formação, em 2008, de grupo de peritos dos Estados-Membros para formular programas e fundos estruturais, estratégias de exportação e internacionalização, desenvolver boas práticas em engenharia financeira para pequenas e médias empresas do setor cultural e criativo; (b) estruturação de Plataforma da Sociedade Civil, também em 2008, cuja contribuição se traduziu em recomendações em 2010 sobre políticas e, na atualidade, trabalha com temáticas relacionadas a finanças e tributação, coesão regional, ambiente digital, mobilidade, educação e formação de competências. Em 2014 entra em atividade o programa Europa Criativa, com fins de elevar a competitividade dos setores culturais e criativos em direção à “economia inteligente, sustentável e inclusiva” defendida pela estratégia “Europa 2020” (SANTOS, 2012, p. 17).

Modelo para mensuração de atividades econômicas associadas à cultura

A cultura, além de impulsionar pequenas empresas e empreendimentos familiares em pequenos núcleos urbanos, contribui para a coletividade com a preservação de práticas tradicionais e abertura de oportunidades para grupos sociais menos favorecidos pela economia tradicional. Em termos de impacto mais amplo no desenvolvimento econômico e social, a mobilização econômica de ativos culturais comunitários pode contribuir para o desenvolvimento local sustentável até a constituição de indústrias culturais, trazendo em contrapartida a revitalização social, cultural e econômica (UNESCO, 2009a, p. 11-12).

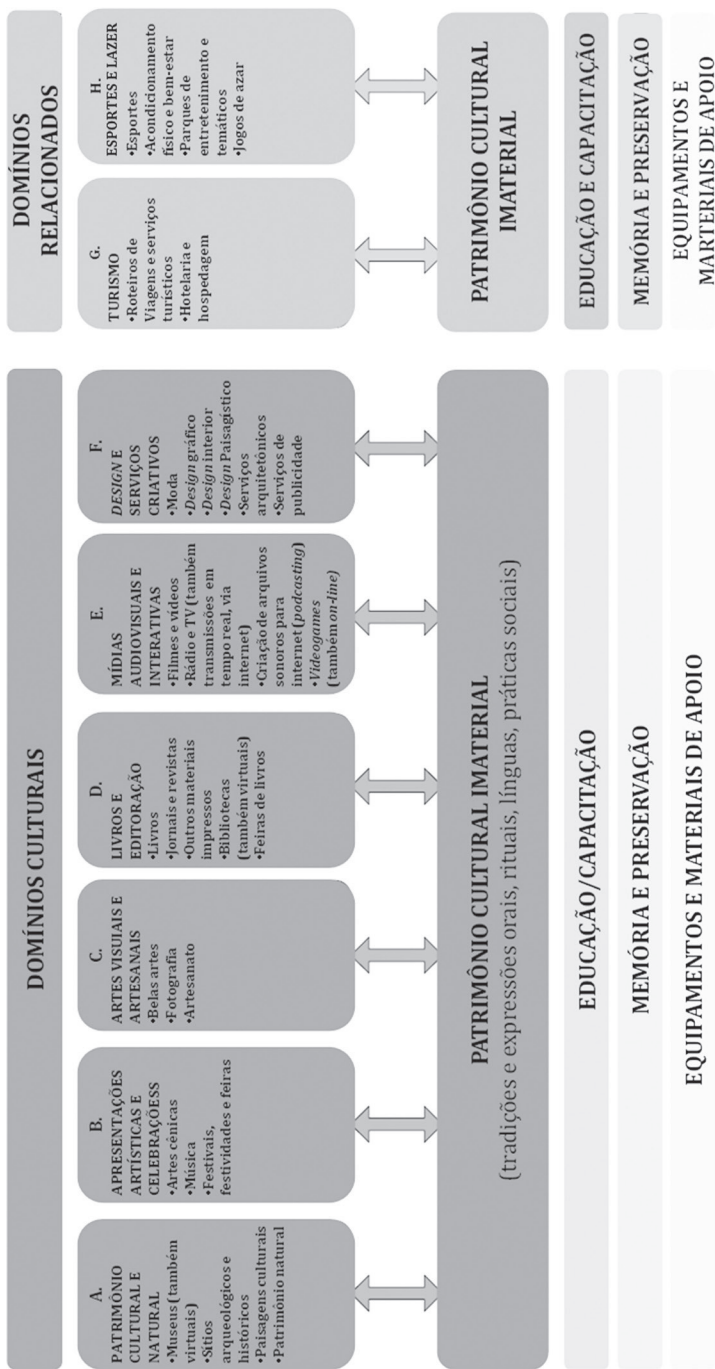
Considerando as potencialidades da economia criativa, com finalidade de tornar operacionais e mensuráveis atividades originárias de indústrias culturais, a Unesco desenvolveu um modelo

que expressa objetivamente domínios culturais, publicado em 2009. O modelo é integrante da versão revisada da metodologia para levantamento estatístico de dados sobre cultura, cuja base remonta ao modelo desenvolvido em 1986 (UNESCO, 2009a, p. 11). Subjacente ao desenvolvimento da nova metodologia está a seguinte premissa: “se o objetivo perseguido é formular políticas públicas baseadas em evidência e mensurar e avaliar os seus possíveis impactos, deve-se contar com informação confiável” (UNESCO, 2009b, p. iii).

O modelo revisado provê fundamentos para avaliação das contribuições sociais e econômicas da cultura, mediante a inserção de novas tecnologias (que transformou radicalmente a cultura e os meios para acessá-la), do patrimônio imaterial e das práticas políticas e culturais como meios de fomento do desenvolvimento sustentável (UNESCO, 2009b, p. iii). O modelo da Unesco se constitui em referencial internacional com preocupação de expressar objetivamente, por meio de relatórios quantitativos, as atividades culturais humanas com potencial de, a partir de sua inserção no âmbito econômico, constituir bases para o desenvolvimento sustentável (UNCTAD, 2010, p. 108-109).

A ferramenta, representada esquematicamente na Figura 1, foi concebida para organizar estatísticas culturais em âmbitos nacionais e internacionais, considerando amplo espectro de expressões culturais independentemente de modalidades econômicas ou sociais de produção. O seu desenvolvimento se tornou possível graças à convergência de diversos sistemas de classificação internacional atualmente em uso. O novo modelo representa aperfeiçoamento da mensuração da dimensão econômica da cultura e, também, a dimensão social, ambas igualmente importantes. Na dimensão social houve, por exemplo, a inclusão da participação da cultura e do patrimônio cultural imaterial (UNESCO, 2009b, p. 9-10).

Figura 1 – Estrutura de domínios culturais para estatísticas



Fonte: Unesco (2009a, p. 24)

O modelo é composto por três amplas dimensões, chamadas domínios. O domínio representa um setor que abrange atividades econômicas informais e de amadores, logo, inclui atividades econômicas e atividades culturais extramercado. No modelo, os domínios são descritos e identificados, conforme segue:

Tabela 1 – Definição dos domínios do modelo da Unesco

Domínios	Formação e abrangência
Culturais	São formados por um conjunto de atividades econômicas (produção de bens e serviços) e sociais (participação em eventos culturais) tradicionalmente consideradas de natureza cultural. Um domínio cultural inclui todas as atividades econômicas e sociais conexas, bem como os bens e serviços presentes em todas as etapas do ciclo formado conforme demonstrado na Figura 4. Os domínios são compostos por uma série de indústrias culturais formalmente definidas em classificações internacionais, podendo também abranger atividades culturais e sociais. Os domínios culturais são formados por um conjunto comum de indústrias, atividades e práticas culturalmente produtivas.
Relacionados	Partindo de uma acepção mais ampla de cultura, abrangem atividades econômicas e sociais consideradas parcialmente culturais ou associadas com atividades sociais e de lazer.
Transversais	São formados por atividades de educação/capacitação, memória e preservação, e patrimônio imaterial, que se aplicam tanto aos domínios culturais quanto relacionados.

O modelo de mensuração é composto também pelo Ciclo Cultural (Figura 4), que abrange diferentes etapas do processo de criação, produção e difusão da cultura. A cultura, portanto, pode ser vista como produto de um conjunto de processos afins, que podem estar institucionalizados ou não regulamentados pelo Estado. O Ciclo Cultural ilustra as práticas, atividades e recursos necessários para transformar ideias em bens e serviços culturais, que, por sua vez, podem ser transferidos para consumidores, participantes ou usuários mercadologicamente considerados (UNESCO, 2009a, p. 10).

Associando as cinco etapas do Ciclo Cultural com os oito Domínios, o modelo traz uma matriz de indicadores para cada um dos domínios e atividades culturais, como demonstrado na Tabela 2.

Tabela 2 – Matriz de indicadores

	Domínios							
	Culturais						Relacionados	
Ciclo cultural	A. Patrimônio cultural e natural	B. Apresentações artísticas e celebrações	C. Artes visuais e artesanais	D. Livros e editoração	E. Mídias audiovisuais e interativas	F. <i>Design</i> e serviços criativos	G. Turismo	H. Esportes e lazer
Criação								
Produção								
Difusão/transmissão								
Exibição/recepção								
Consumo/participação								

Fonte: adaptada de (UNESCO, 2009a, p. 85).

O objetivo da construção de indicadores foi auxiliar na mensuração e monitoramento do fenômeno cultura e o impacto de políticas culturais. Diferente dos modelos de *policymaking* cultural que colocam a dimensão econômica da cultura como consequência indireta de investimentos, o modelo da Unesco insere a cultura dentro de processos de reprodução e desenvolvimento econômico e social. A vantagem desse modelo é que reduz o nível de dependência de metodologias de mensuração e inferências indiretas. A utilização de medidas diretas do processo e produção abre oportunidades para desenvolver abordagens para avaliar o impacto da cultura internacionalmente e em relação a outros setores (UNESCO, 2009a, p. 84).

Como parâmetro para políticas públicas culturais, a vantagem do modelo desenvolvido pela Unesco está em torná-las independentes na proporção em que se abrem possibilidades de estabelecimento de relações entre causas e consequências do aporte de recursos e de criação de incentivos por meio de ações voltadas para diferentes fases do Ciclo Cultural.

Na condição de modelo flexível e não obrigatório, o modelo da Unesco tem por propósito promover possibilidades de estabelecimento de parâmetros de comparação e auxiliar países a criarem seus próprios modelos culturais a partir da seleção de domínios que formam parte de suas estatísticas culturais. A importância de que cada país adote as definições dos domínios traria como benefício a comparabilidade internacional de seus próprios dados (UNESCO, 2009b, p. 9-10), a exemplo do que ocorre na Figura 2. Entre modelos, a manutenção de parâmetros comparáveis é importante para avaliação de suas políticas

públicas e adoção de estratégias de fomento do desenvolvimento interno de acordo com as potencialidades culturais de diferentes contextos regionais e locais.

Figura 2 – Análise de metodologias sobre comércio internacional de bens criativos/culturais

Análise Comparativa de metodologias estatísticas sobre comércio internacional de bens criativos/culturais								
Domínios	Sub grupo (1)	Metodologias selecionadas e suas definições de bens criativos/culturais (2)						
		1. Indústria Cultural Europeia		2. MERCOSUL	3. Indústrias Criativas (3)		4. UNCTAD Economia Criativa	
	Grupo de produtos	Eurostat	Finlândia		Reino Unido	Itália	UNESCO	
Patrimônio Cultural	I. Artesanato	- (4)	-	-	-	C	C	C
	Tapetes	-	-	-	-	C	-	C
	Celebrações	-	-	-	-	-	C	C
	Utensílios domésticos	-	-	-	-	-	-	C
	Narrativas populares	-	C	-	C	C	C	C
Artes	II. Artes Perfromáticas	C (5)	C	C	C	C	C	C,R (6)
	Música (CD, Tape)	C	C	C	C	C	C	C
	Letras de música	-	C	-	C	C	C	C
	Instrumentais musicais	C	C	-	C	C	C	R
	III. Artes Visuais	C	C	-	C	C(7)	C,R	C,R
	Antiguidades	C	C	-	C	-	C	C
	Pintura	C	C	-	C	-	C	C,R
	Fotografia	-	C	-	C	-	C,R	C,R
Escultura	C	C	-	C	-	C	C	
Mídias	IV. Publicações	C	C	C	C	C	C,R	C,R
	Livros	C	C	C	C	C	C	C
	Jornais	C	C	C	C	C	C	C
	Outros impressos	C	C	C	C	C	C	C
	Equipamentos para impressão	-	-	-	-	-	R	R
	V. Audiovisual	-	C	C,R	C	C	C,R	C,R
	Filmes	-	C	C	C	C	C	C
	Audiovisuais	-	C	R	C	C	R	R
	Equipamentos de pós-produção	-	C	R	C	C	R	R
Equipamentos de comunicação	-	C	R	C	C	R	R	

Criações Funcionais	<i>V. Design</i>	-	-	-	C	C	C	C,R
	Arquitetura	-	-	-	C	C	C	C,R
	Moda	-	-	-	C	C	-	C,R
	Interior	-	-	-	-	C	-	C,R
	Vidraria	-	-	-	C	C	C	C
	Joalheria	-	C	-	C	C	C	C,R
	Brinquedos	-	-	-	-	C	-	C
	VI. Novas Mídias	C	C	R	C	C	C,R	C,R
	Gravações de mídias	C	C	R	C	C	C	C
	Videogames	-	-	-	C	-	C	C
	Equipamentos de computação	-	-	-	C	C	R	R

Observações:

1. A definição dos domínios e subgrupos baseia-se na classificação da UNCTAD para produtos criativos e relacionados; a definição pode variar em outras classificações.
2. As nomenclaturas das metodologias selecionadas: Eurostat: Nomenclatura ComExt; Finlândia: Nomenclatura Combinada (CN); Mercosul: Nomenclatura Comum do Mercosul (NCM); Reino Unido: Classificação Industrial Padrão do Reino Unido (UK SIC); Itália: Classificação da Atividade Econômica (ATECO); Unesco: versão 2007 do Sistema Harmonizado (HS 2007); UNCTAD: versão 2002 do Sistema Harmonizado (HS 2002).
3. A UK SIC e a ATECO da Itália são classificações de atividades econômicas. Os produtos correspondentes dessas atividades são listados neste documento.
- 4.-: esse setor/grupo de produtos não é identificado como produtos criativos ou produtos relacionados na metodologia.
5. C: esse setor/grupo de produtos é identificado como produtos criativos/culturais na metodologia.
6. R: esse setor/grupo de produtos é identificado como produtos relacionados/equipamentos e materiais de apoio na metodologia; somente as classificações do Mercosul, Unesco e UNCTAD identificam categorias de produtos relacionados.
7. A classificação ATECO, da Itália, lista galerias de artes e atividades de leilões de arte na categoria de Arte Contemporânea, mas não fornece códigos específicos para essa categoria.

Fonte: Unctad (2010, p. 110).

Na Figura 2, no comparativo entre os modelos, merece destaque o fato de que produtos de atividades criativas podem ser considerados, ao mesmo tempo, como produtos típicos da cultura e como produtos de indústrias criativas. A aproximação entre os modelos de mensuração de resultados de setores criativos representa ponto importante para convergência entre setores e atividades tipicamente culturais com aquelas voltadas para o mercado; logo, começam a ficar evidenciadas possibilidades de interação entre essas duas dimensões de atividades para concepções mais amplas de políticas públicas para o estímulo do desenvolvimento sustentável. O caminho para que isso ocorra em perspectiva ecossocioeconômica está na conciliação entre interesses

de preservação da riqueza cultural com aqueles que as colocam como meio de fortalecimento de atividades econômicas.

O modelo brasileiro e a comparabilidade de dados com modelos internacionais

Na maioria das economias mais avançadas, as indústrias criativas ocupam posição de setor estratégico e prioritário. Ações governamentais passam, por exemplo, a serem pautadas por grandes esforços para realização de análises e de mapeamento das indústrias criativas com finalidade de definir e planejar políticas nacionais para diferentes segmentos. Entretanto, isso deixa de ser verdadeiro na maioria dos países em desenvolvimento, em que a falta de atenção relativamente ao trabalho de produtores e agentes culturais é traduzida pela ausência de apoio e de medidas de impulsão da economia criativa legislação e regulamentação, apoio institucional, acesso ao crédito e financiamento, etc. (UNCTAD, 2010, p. 110).

A importância atual do desenvolvimento de consistentes metodologias de avaliação pode ser verificada pela existência de mais de 60 países com procedimentos sistemáticos sendo desenvolvidos e aplicados para mapeamento do setor criativo (MELEIRO; FONSECA, 2012, p. 39). A dimensão cognitivo-cultural alavancada pela criatividade tem se sobressaído, com diferentes intensidades, como importante alternativa para geração de oportunidades de desenvolvimento local, regional e nacional, potencializada por estratégias de ação em redes compostas por agentes governamentais, representantes da sociedade civil organizada e pelos próprios cidadãos.

No Brasil, a institucionalização de uma política pública para tratar especificamente da economia criativa ocorreu em 2012, com a criação da Secretaria da Economia Criativa, vinculada ao Ministério da Cultura (MinC). A implementação de bases institucionais para tratar da economia criativa surgiu como tentativa de alinhamento com discussões que vêm se desenvolvendo no âmbito de instituições internacionais, como a Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento (UNCTAD), o Programa das Nações Unidas para

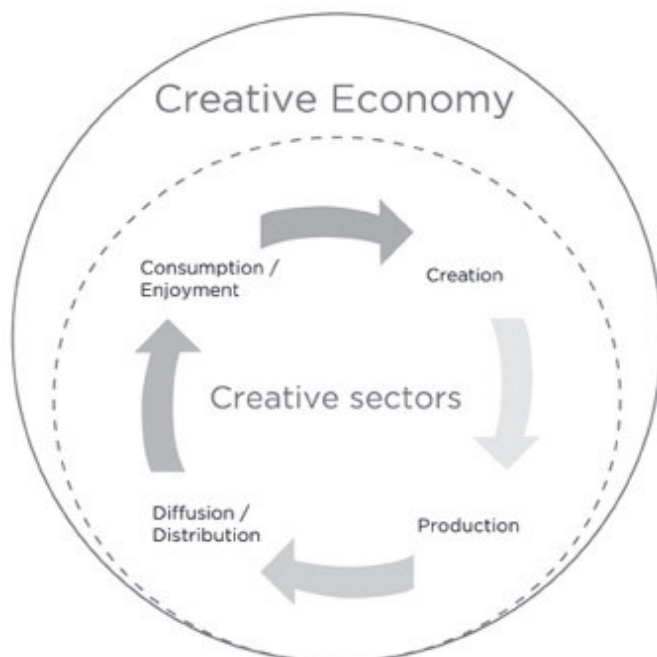
o Desenvolvimento (PNUD) e a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). Nesses contextos e em diversos países, a economia criativa está sendo colocada como um dos eixos estratégicos de desenvolvimento contemporâneo (BRASIL, 2011a).

Na política pública brasileira conduzida pelo MinC, a economia criativa é apresentada como a “economia do intangível, do simbólico”, sustentada pela atividade de talentos criativos organizados individual ou coletivamente em setores para produzir bens ou serviços criativos, como demonstrado esquematicamente na Figura 3 (BRASIL, 2011a, p. 24). O Ciclo Cultural abrange diferentes etapas do processo de criação, produção e difusão da cultura. Portanto, a cultura pode ser vista como produto de um conjunto de processos afins, que podem estar institucionalizados ou não regulamentados pelo Estado. O Ciclo Cultural ilustra as práticas, atividades e recursos necessários para transformar ideias em bens e serviços culturais, que, por sua vez, podem ser transferidos para consumidores, participantes ou usuários (UNESCO, 2009a, p. 10). O modelo de base brasileiro (Figura 3), a partir do qual emerge o conceito de economia criativa, tem inspiração no modelo cíclico da cultura desenvolvido pela Unesco (Figura 4).

Para fins de aplicação prática na política pública conduzida pelo MinC, a definição de economia criativa partiu

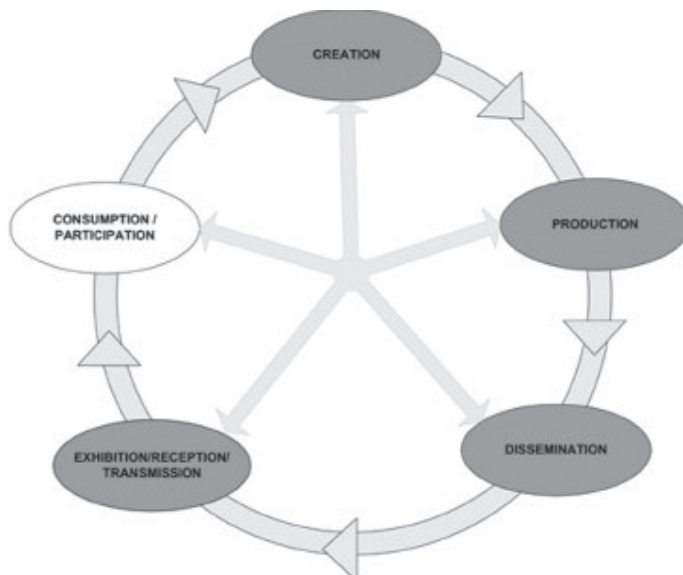
das dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir do ciclo de criação, produção, distribuição/circulação/difusão e consumo/fruição de bens e serviços oriundos dos setores criativos, caracterizados pela prevalência de sua dimensão simbólica (BRASIL, 2011a, p. 23).

Figura 3 – *The Creative Economy and the operation dynamics of its links*



Fonte: Brasil (2011b, p. 34)

Figura 4 – *Cycle Culture*



Fonte: Unesco (2009a, p. 20)

Em termos operacionais, para elaboração do Plano da Secretaria da Economia Criativa do Minc surgiram grandes dificuldades para definir os conteúdos passíveis de serem abrangidos pela expressão “economia criativa”, considerada ambígua e vaga. Isso levou ao julgamento de que seriam necessários ajustes para se adequar à realidade brasileira. A opção foi por afastá-la do significado moderno atribuído às “indústrias culturais”, mediante repactuação sobre a compreensão dos fundamentos sobre economia criativa, tendo como princípios a inclusão social, a sustentabilidade, a inovação e a diversidade cultural brasileira (BRASIL, 2011a, p. 21).

O resultado do reagrupamento pelo MinC das variáveis culturais que formam, via agregação, grupos mais amplos para definir logicamente o contexto da economia criativa pode ser verificado na Tabela 3.

Tabela 3 – Escopo dos setores criativos do Ministério da Cultura

Categories culturais	Patrimônio	Expressões culturais	Artes de espetáculo	Audiovisual, livro, leitura e literatura	Criações culturais e funcionais
Setores	a) Patrimônio material b) Patrimônio imaterial c) Arquivos d) Museus	e) Artesanato f) Culturas populares g) Culturas indígenas h) Culturas afro-brasileiras i) Artes visuais j) Arte digital	k) Dança l) Música m) Circo n) Teatro	o) Cinema e vídeo p) Publicações e mídias impressas	q) Moda r) <i>Design</i> s) Arquitetura

Fonte: Brasil (2011a, p. 30)

Por opção, na configuração da política pública, o modelo desenvolvido pelo MinC elevou as dificuldades para mensuração das atividades econômicas ao restringir possibilidades de realizar comparações objetivas com outros referenciais sobre o desenvolvimento da economia criativa em outras nações. Diferente, por exemplo, da preocupação com a manutenção de comparabilidade entre diferentes métricas internacionais sobre economia criativa ocorrida com os modelos sintetizados na Figura 2.

No contexto interno, a dificuldade de obtenção de referenciais comparativos pelo modelo do MinC repercute na geração de impossibilidade de monitoramento de políticas de fomento do

desenvolvimento de indústrias criativas ou culturais em níveis estaduais e municipais, com base, por exemplo, nos sete modelos correlacionados na Figura 2. Além disso, o modelo-base da política pública brasileira de fomento da economia criativa traz inconsistências internas resultantes da inserção de culturas como as variáveis operacionais (“f”, “g” e “h”). Exemplo dessas inconsistências está na unificação de artesanato e cultura indígena como duas unidades de análise idênticas, quando, na verdade, a segunda engloba a primeira. Problemas similares ocorrem na categoria “Patrimônio”, bem como a chamada “Expressões culturais”, como pode ser verificado na Tabela 3. O reflexo global disso é a inviabilidade, para a maioria das variáveis, de comparações em bases idênticas com outros modelos existentes.

No modelo desenvolvido pelo MinC não houve avanços suficientes para tornar possível a definição de indicadores e sua mensuração, como exemplificado na Matriz de Indicadores apresentada na Tabela 2. A permanência de tal modelo de base para a política pública de fomento da economia criativa no Brasil demanda, portanto, avanços significativos tanto para definição de indicadores quanto para a coleta de dados consistentes.

Analisando as bases da política pública federal relacionada à economia criativa fica evidente a necessidade de avançar para que se obtenha maior domínio teórico-conceitual para mensuração de resultados práticos. Maior atenção a esses aspectos deve ser dada em iniciativas estaduais e municipais que venham a ser empreendidas para fomento de atividades criativas, sob pena de condicionar tais iniciativas a interpretações distorcidas em relação ao que se busca compreender e explicar globalmente com a economia criativa.

Importância global financeira e discursiva da economia criativa

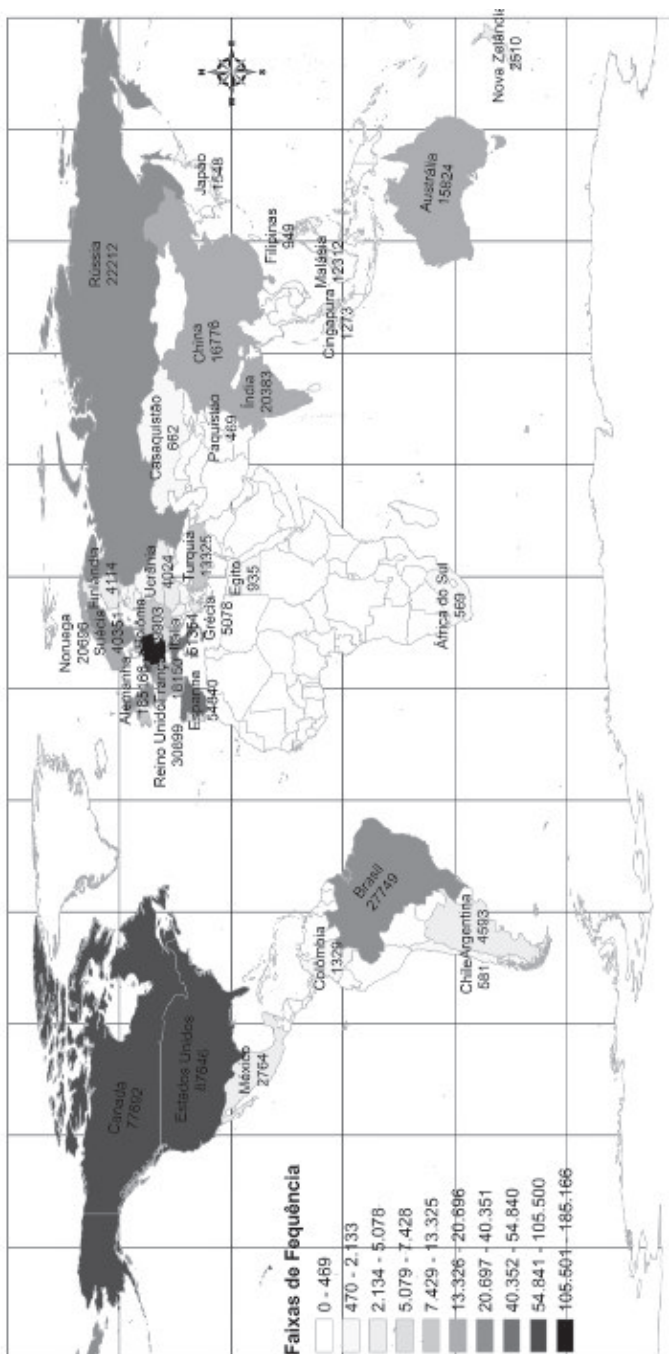
A literatura tem indicado Canadá, Reino Unido, Austrália e Nova Zelândia como referências quanto ao desenvolvimento teórico-conceitual, bem como fortes impulsionadores de políticas públicas de estímulo às indústrias criativas. Menções sobre grandes investimentos

e esforços para desenvolver indústrias criativas são feitas relativamente a políticas públicas conduzidas nos Estados Unidos, China, Índia, Japão, Coreia e Austrália (NEWBIGIN, 2010; BOTELHO, 2011; COSTA; SOUZA-SANTOS, 2012).

Como indicativos do impacto das contribuições da economia criativa, o Relatório da *United Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD, 2008) evidencia que as indústrias criativas vêm formando o setor mais dinâmico em emergência no mundo dos negócios internacionais. As exportações mundiais de produtos criativos passaram de \$227,5 bilhões, em 1996, para \$424,4 bilhões, em 2005. O Relatório da UNCTAD 2010 registra que, entre 2002 e 2008, bens e serviços criativos, apesar da crise econômica que afetou grande parte dos desenvolvidos, tiveram crescimento anual médio de 14%. Em 2008, o comércio mundial de bens e serviços criativos alcançou 592 bilhões de dólares (UNCTAD, 2010).

De acordo com o modelo da UNCTAD, um dos mais detalhados e abrangentes existentes na atualidade sobre bens e serviços culturais e criativos, a importância estratégica da economia criativa pode ser avaliada a partir dos dados que constam no mapa a seguir. Nesse mapa estão indicados os somatórios de resultados financeiros de exportações de tais serviços na década compreendida nesse período. Em ordem decrescente do valor das exportações de bens e serviços originários da economia criativa entre 1999 e 2008, figuram Alemanha (185.166), Holanda (105.500), Estados Unidos (87.646), Canadá (77.692), Espanha (58.840), Itália (51.354), Suécia (40.351), Bélgica (38.896), Reino Unido (30.899) e, em décimo lugar na lista, o Brasil (27.749).

Figura 5 – Mapa das exportações de bens e serviços da economia criativa entre 1999 e 2008 em milhões de dólares



Fonte: UNCTAD (2008, p. 295-296; 2010, p. 319-320)

Os dados sobre comércio internacional de bens e serviços criativos representados no mapa apontam vantagens para países desenvolvidos. Entretanto, muitos países em desenvolvimento já começam a se beneficiar da indústria criativa, particularmente alguns da Ásia (UNCTAD, 2008, p. iv).

A importância da economia criativa como referencial para acadêmicos e para *policymakers* também pode ser objetivamente observada na proporção em que se insere como base de amplas discussões na atualidade. Isso, por exemplo, pode ser verificado pelos 52 mil acessos ao relatório *Creative Economy Report* de 2008, que o colocou entre os primeiros no *ranking* de pesquisa do Google (UNCTAD, 2010, p. xix). De modo mais amplo, agora procurando indícios de seu grau atual de reverberação na sociedade global, a importância assumida pela economia criativa pode ser aferida, por exemplo, com base na análise de 501.155 documentos contendo o termo *creative economy* e acessíveis na internet em janeiro de 2013. Os resultados desse estudo exploratório preliminar deram origem a outro mapa, que explicita em dimensão mundial as discussões sobre economia criativa. Esse mapa foi elaborado a partir do levantamento de dados na internet utilizando domínios de topo (*country-code top-level domains* ou ccTLD) de cada país. Esses domínios, atualmente em número de 250, são definidos pelo código ISO 3166-1 alpha-2, publicado e atualizado pela *International Organization for Standardization*. Aplicado para organização da internet, o domínio de topo é a sigla que serve para localizar e identificar conjuntos de computadores localizados em cada país e em suas dependências. Esses códigos, quando utilizados de acordo com regras de programas de busca, como o *Google*, possibilitam isolar o número de ocorrências em consultas por país, de acordo com parâmetros formados por palavras, termos, frases etc.

O mapa da Figura 6 demonstra que, dentre os dez grupos de países representados, o Brasil está situado no sétimo grupo em termos de frequência. Apesar de restrições quanto a influências de idiomas nesse tipo de pesquisa, o mapa serve de referencial para uma primeira aproximação sobre o posicionamento global da discussão

A economia criativa, ao ser posta em prática por diferentes indústrias criativas e culturais, surge como projeto de opção real para impulsão econômica de países em desenvolvimento, caso sejam adotadas efetivas políticas públicas para estabelecer relações políticas, institucionais e econômicas, concatenadas objetivamente desde níveis micro até os níveis macro de diferentes contextos sociopolíticos. Se apropriadamente fomentada, a criatividade associada à cultura e a novas tecnologias representa oportunidade estratégica para estabelecer bases de desenvolvimento centrado na criatividade humana, abrindo crescentes oportunidades de empregos, inovação e comércio, que contribuirão para a inclusão social, diversidade cultural e sustentabilidade ambiental.

Conclusões

No campo de práticas, principalmente na formulação e implementação de políticas públicas, ainda não há referencial único e de utilização simplificada para obtenção de convergência de esforços de políticos, gestores, lideranças da sociedade civil organizada e de empreendedores culturais. Situação similar ocorre também no contexto de estudos acadêmicos. Embora significativos avanços já tenham ocorrido, grandes desafios para desenvolvimento de modelos operacionais se encontram na determinação de fronteiras entre arte, cultura e indústria para a inserção de tecnologias e colocação em produtos/serviços ecossocioeconomicamente gerados a partir da economia criativa em contextos de negócios.

A definição de padrões aceitos universalmente para mapeamento de indústrias criativas tende a ser tarefa árdua, primeiro, pela dificuldade de definir claramente que tipos de atividades deveriam configurá-las e, segundo, pela própria dinâmica de transformação das atividades decorrentes da inserção de novas tecnologias. Apesar dessas restrições, as bases analíticas existentes, mais consistentes em âmbitos gerais, já permitem clareza suficiente para servirem de instrumentos para concepção e desenvolvimento de políticas públicas de fomento à geração de riquezas a partir de bases intangíveis

(cultura, arte, tecnologias, etc.) agregadas em produtos e serviços. Considerar as bases de mensuração já existentes para, a partir delas, procurar um modelo a elas ajustado talvez seja o caminho mais curto e com maior potencial de contribuição para o desenvolvimento da economia criativa no Brasil.

Independentemente de modelos, resultados práticos provenientes da economia criativa já são economicamente representativos no Brasil e apresentam tendências promissoras de ampliação. Aliado a isso, o nível das discussões sobre a temática no país também expressa elevado interesse tanto da sociedade quanto de acadêmicos. Essas condições, ao formarem contexto favorável, abrem perspectivas futuras de desenvolvimento ecossocioeconomicamente sustentável a partir de novas bases e de mobilização de novos capitais de natureza intangível pautados na arte, na cultura e na tecnologia.

Nesse sentido, talvez seja o caso de começar a se repensar o próprio escopo do que se considera como economia criativa. A amplitude do conceito permite, pois, a instituição de políticas públicas em âmbito multissetorial e com abrangência desde serviços e produtos de origem artesanal até aqueles oriundos de segmentos tecnologicamente avançados. Em relação a esses últimos, pelo que se expressa no discurso oficial do governo federal, parece ainda não haver espaço suficiente para que se insiram na política de economia criativa brasileira.

Em termos de perspectiva de desenvolvimento local e regional, as vocações existentes em todo o território brasileiro vão desde atrair eventos permanentes em cidades que estão com infraestruturas e equipamentos ociosos até potencializar eventos tradicionais com novas interações criativas em cidades do interior, o que abre importantes espaços para o fortalecimento de atividades de classes criativas. A mobilização de competências locais e regionais com base em recursos imateriais pode vir a contribuir, se devidamente articulada e fomentada por órgãos oficiais, com as novas riquezas e para grande número de municípios. Nesse aspecto, pelo que se infere principalmente dos programas de incentivo à pesquisa acadêmica fomentados pelo Ministério da Cultura, ainda de caráter setorial

e voltados para bases culturais clássicas, parece ainda inexistir consciência da importância das cidades como ecossistemas urbanos a partir dos quais emergem grandes potenciais da economia criativa.

Notas

**Doutor em Administração, mestre em Gestão Urbana e professor do Programa de Pós-graduação em Gestão Urbana da Pontifícia Universidade Católica do Paraná.

*** Mestranda no Programa de Pós-graduação em Gestão Urbana da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, administradora e especialista em Gestão Social e Desenvolvimento Sustentável, Bolsista CAPES.

¹ O presente artigo é um dos resultados da execução de projeto selecionado pela Chamada N.º 80/2013 CNPq/SEC/MinC, financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq - Brasil.

Referências

BOTELHO, ISAURA. Criatividade em pauta: alguns elementos para reflexão. In: BRASIL. Ministério da Cultura (Org.). *Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011–2014*. Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2011. p. 86-92.

BRASIL. Ministério da Cultura. *Plano da Secretaria da Economia Criativa: políticas, diretrizes e ações, 2011–2014*. Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2011a. p. 154.

_____. *Secretariat of the creative economy plan: policies, guidelines, and actions, 2011–2014*. Brasília, DF: Ministry of Culture, 2011b. p. 148.

CIEDES – CENTRO DE INVESTIGACIONES ESTRATÉGICAS Y DE DESARROLLO ECONÓMICO Y SOCIAL DE MÁLAGA. *Cultura y desarrollo: impacto socioeconómico de Málaga 2016*. Málaga: 2010. 70 p.

COSTA, ARMANDO DALLA; SOUZA-SANTOS, ELSON RODRIGO DE. Economia criativa: novas oportunidades baseadas no capital intelectual. *Revista Economia & Tecnologia*, v. 7, n. 2, p. 1-8, 2012.

MELEIRO, ALESSANDRA; FONSECA, FÁBIO. Economia criativa: análise setorial. *Revista Latino Americana de Estudos em Cultura*, v. 2, n. 2, p. 38-73, 2012.

MIGUEZ, PAULO. *Economia criativa: uma discussão preliminar*. In: NUSSBAUMER, Gisele Marchiori (Org.). *Teorias & políticas da cultura: visões multidisciplinares*. Salvador: EDUFBA, 2007. p. 95-113.

NEWBIGIN, JOHN. *The creative economy: an introductory guide*. London: British Council, 2010. 78 p.

PROCOPIUCK, MARIO. *Políticas públicas e fundamentos da Administração Pública: análise e avaliação: governança e redes de políticas, administração judiciária*. São Paulo: Atlas, 2013. 383 p.

PROCOPIUCK, MARIO; FREDER, SCHIRLEI MARI. Políticas públicas e fomento à economia criativa: Curitiba e contexto nacional e internacional. In: SEMINÁRIO DE PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO, 1., 2013, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná: Programa de Planejamento e Governança Pública, 2013.

SANTOS, JOANA FILIPA FERREIRA. *As cidades criativas como modelo dinamizador do destino turístico*. 2012. 135 f. Dissertação. Escola Superior de Gestão de Tomar, Instituto Politécnico de Tomar, Tomar, Portugal, 2012.

UNCTAD – UNITED NATIONS CONFERENCE ON TRADE AND DEVELOPMENT. *Creative economy: the challenge of assessing the creative economy – towards informed policy-making*. Geneva: United Nations, 2008. 331 p.

_____. *Creative economy: a feasible development option*. Geneva: United Nations, 2010. 392 p.

_____. *Fortalecendo as indústrias criativas para o desenvolvimento*. Geneva: United Nations, 2011. 76 p.

UNESCO – UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION. *The 2009 Unesco framework for cultural statistics (FCS)*. Montreal: Unesco Institute for Statistics, 2009a. 98 p.

_____. *Marco de estadísticas culturales (MEC) de la UNESCO 2009*. Montreal: Instituto de Estadística de la Unesco, 2009b. 98 p.

Recebido em 29 de junho de 2013.
Aprovado em 26 de agosto de 2013.

Abstract

The development of models to support public policies to strengthen the creative economy and simultaneously to provide international comparative benchmarks have occupied several governments and international organizations, most intensely in the past five years. In pre-paradigmatic stage, there are still few points of consensus to clearly define robust theoretical currents. Despite these difficulties, studies are intensified to develop operational tools to make existing knowledge as a basis for developing public policy in different global contexts. Accordingly, analytical models of creative economy have been proposed and several of them have generated empirical results and possibilities for making comparisons with each other. The objectives of this article are to review the fundamentals of public policy of the Brazilian federal government to strengthen the creative economy compared to other international models and measure the level of importance of the issue at the global creative economy.

Keywords: Creative economy. Measurement models. Public policies.